



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS (PROFLETRAS)**

SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS

**DA RETEXTUALIZAÇÃO DAS NARRATIVAS ORAIS DE PÉ
DE SERRA AO RPG: NAS TRILHAS DOS
MULTILETRAMENTOS**

**FEIRA DE SANTANA
2019**

SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS

**DA RETEXTUALIZAÇÃO DAS NARRATIVAS ORAIS DE PÉ DE
SERRA AO RPG: NAS TRILHAS DOS MULTILETRAMENTOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras – Profletras – da Universidade Estadual de Feira de Santana, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Patrício Nunes Barreiros.

**FEIRA DE SANTANA
2019**

Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

S233r Santos, Sandra Maria Carneiro

Da retextualização das narrativas orais de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos / Sandra Maria Carneiro Santos. –, 2019.

220 f. :il.

Orientador: Patrício Nunes Barreiros

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Feira de Santana, Mestrado Profissional em Letras / PROFLETRAS, 2019.

1. Multiletramentos. 2. Role Playing Game / RPG - retextualização. 3. Pé de Serra /BA. I. Barreiros, Patrício Nunes, orient. II. Universidade Estadual de Feira de Santana. III. Título.

CDU: 372.41:82

SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS

**DA RETEXTUALIZAÇÃO DAS NARRATIVAS ORAIS DE PÉ DE SERRA AO RPG:
NAS TRILHAS DOS MULTILETRAMENTOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras – Profletras – da Universidade Estadual de Feira de Santana, como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada pela Banca Examinadora em ___/___/2019.

Prof. Dr. Patrício Nunes Barreiros
Orientador (UEFS)

Profa. Dra. Fabíola Silva de Oliveira Vilas Boas (UEFS)

Profa. Dra. Obdália Santana Ferraz Silva (UNEB)

AGRADECIMENTOS

A Deus, meu refúgio e fortaleza, por ter sido companhia certa e apoio preciso, em todos os momentos da caminhada.

À Mãe Aparecida, minha intercessora especial, por ter sido colo, abrigo e proteção em todos os passos dessa jornada.

A Anna Lie, minha parceira das madrugadas, por ser presente mesmo quando a minha ausência a fazia perguntar mil vezes: ainda não acabou esse projeto, tia?

Aos meus pais, irmão, cunhada, por embarcarem comigo nas inúmeras viagens que os meus sonhos me conduzem a realizar (só é possível porque tenho vocês)

À minha família Pedra Bonita, pelas orações, pelo afeto, pelos sábados à noite quando, nas rodas de conversa, permitiam-me partilhar as andanças, os passos e renovar as forças e a fé.

À Pró Roseni, por ter embarcado comigo nessa viagem, sendo guia, companheira e apoio, tornando muito mais leve cada passo.

A todos os meus amigos e, de forma especial, a Rafinha, Raphael e Geremias, por terem ouvido as minhas inúmeras queixas ao longo do percurso e me auxiliado, cada um do seu jeito, a dar os passos necessários para alcançar essas e outras chegadas.

Ao meu namorado e a toda a sua família, que, mesmo tendo me encontrado com os pés já no caminho, acertaram os passos para estarem junto aos meus e embarcaram comigo na viagem, sendo apoio, amparo e acolhida, em forma de carinho ou de café.

A Dinha Rosa e Dinho Pedro, pelo apoio desde o primeiro passo, sendo indispensáveis nas paradas que a caminhada exigiu.

A Noemi Sampaio, pela generosidade em partilhar roteiros, percursos e atalhos, possibilitando que essa estrada fosse percorrida com sucesso.

A todo o C.E.P.F.R, pela torcida, pelo perdão às minhas ausências e por serem incentivo necessário à jornada.

À Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães, por todo apoio da partida à chegada, permitindo que eu, com liberdade de andarilho, conduzisse os meus alunos pelos percursos do projeto.

Aos meus queridos alunos do nono ano B matutino, por terem sido os melhores parceiros de jornada com que Deus poderia me presentear. Foi maravilhoso caminhar com vocês em cada

etapa. Obrigada por terem marcado a minha memória e feito história na minha vida e na trajetória de muita gente.

Ao meu orientador Professor Doutor Patrício Nunes Barreiros e a todos os professores do Profletras, por despertarem o desejo da caminhada e serem apoio e amparo em toda a trajetória. Às Professoras Doutoradas Obdália Ferraz, Úrsula Cunha Anacleto e Fabíola Vilas Boas, pela generosidade na partilha dos saberes e pelas contribuições agregadas na análise deste escrito. À minha “Gangue” do Profletras, os melhores companheiros de jornada, por terem sido acolhida, motivação e parceria em todas as minhas viagens, tornando o Mestrado uma constante alegria do encontro.

E aos meus parceiros de vida, Pê e Manoel, que percorreram comigo, lado a lado, cada trecho do caminho, sendo amparo e estímulo, força e coragem, integrando o inseparável “grupo dá trabalho”, sendo meus cúmplices em cada passo dado na Uefs (e fora dela). Muito obrigada!

RESUMO

A dissertação de mestrado intitulada *Da Retextualização das Narrativas Oraís de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos* apresenta um projeto de intervenção pedagógica, o relato de sua aplicação e a descrição e análise dos resultados. A intervenção pedagógica teve o objetivo de ampliar as competências linguísticas e discursivas de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, através do Role Playing Game, o RPG, partindo da retextualização das narrativas oraís de Pé de Serra, com vistas a ampliar os multiletramentos. A proposita de intervenção, inspirada na pesquisa-ação, foi aplicada na Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães, no município de Pé de Serra-BA. O tema da intervenção surgiu da experiência da autora desta dissertação, que atua no ensino de Língua Portuguesa há 21 anos, e foi motivado pela necessidade de suscitar a reflexão acerca do atual cenário de multiplicidade de culturas e de multimodalidades de textos em que os estudantes estão inseridos. Nesse sentido, cabe à escola considerar a diversidade que permeia o cotidiano do sujeito e os meios pelos quais ele se informa e se comunica, numa sociedade conectada. Baseando-se nessa reflexão, o projeto fundamentou-se nas trilhas da Pedagogia dos Multiletramentos, proposta pelo Grupo de Nova Londres, em 1996, e apresentada, aqui no Brasil, por Rojo e Moura (2012), alinhando a execução da Sequência Didática, fundamentada em Cosson (2012) e 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 oraís 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, visando a divulgação e o registro das narrativas. Também foi elaborado um site, disponível no link <http://smcarneiropb.wixsite.com/prosandramaria>, contemplando a divulgação das etapas do projeto e visando a disseminação dos conhecimentos adquiridos por meio dele. 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 oraís. Retextualização. RPG.

ABSTRACT

The master dissertation entitled *From the Retextualization of the Oral Narratives of Pé de Serra to the RPG: in the tracks of multiletracy* presents a project of pedagogical intervention, the report of its application, the description and analysis of the results. The aim of the pedagogical intervention was to expand the linguistic and discursive skills of students from the 9th grade of Elementary School through the Role Playing Game, the RPG, starting from the retextualization of the oral narratives of Pé de Serra, with a view to expanding multiliteracies. The intervention proposal, inspired by action research, was applied at the Luís Eduardo Magalhães Municipal School, in the town of Pé de Serra-BA. The theme of the intervention came from the experience of the author of this dissertation, which has been teaching Portuguese Language for 21 years, and was motivated by the need to stimulate reflection about the current scenario of multiplicity of cultures and multimodalities of texts that students are inserted. In this regard, it is up to the school to consider the diversity that permeates the daily life of the subject and the ways by which he is informed and communicated in a connected society. Based on this reflection, the project was based on the trails of Multiliteracies Pedagogy proposed by the New London Group in 1996 and presented here in Brazil by Rojo and Moura (2012), aligning the execution of the Didactic Sequence, based on Cosson (2012) and Dolz and Scheneuwly (2004), to the four aspects of Pedagogy: Embedded Practice, Explicit Instruction, Critical Framework and Transformed Practice, contemplated in the various stages of the project. This journey allowed 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 that end, the intervention was based on the re-contextualization of oral narratives of local tradition, based on the studies of Marcuschi (2010), and reached the collective writing of narratives of adventures through the RPG in the Whatsapp application, culminating in the book launch containing the memories and the stories, aiming at the dissemination and recording of the narratives. A website was also prepared, available at the link: <http://smcarneiropb.wixsite.com/prosandramaria> contemplating the dissemination of the stages of the project and aiming to disseminate the knowledge acquired through it. Thus, through evaluation and analysis of the activities, it was realized that the objectives were achieved at various levels, proving that the recognition and appreciation of the social experiences of the subject, the technologies that permeate his life and the systematic study of the language favor the development of multiliteracies.

Keywords: Multiliteracies. Pedagogy of multiliteracies. Oral narratives. Retextualization. RPG.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1:	Esquema de Sequência Didática	46
Figura 2:	Esquema de Sequência Didática utilizado no projeto de intervenção	47
Figura 3:	Das preferências de Leitura	53
Figura 4:	Dos contadores de histórias	54
Figura 5:	Do acesso à internet	55
Figura 6:	Apresentação das narrativas orais	59
Figura 7:	Ficha da Dinâmica Encontre um amigo que	61
Figura 8:	Dinâmica Encontre um amigo	61
Figura 9:	Objetos trazidos pelos alunos	63
Figura 10:	Partilha das Memórias	64
Figura 11:	Os contadores de histórias	65
Figura 12:	Apoio da Direção e Corpo Docente da Escola	65
Figura 13:	Dinâmica com o texto Ai se sêsse	66
Figura 14:	Primeira página do Jogo dos Sete Erros	68
Figura 15:	Fake ou Fato?	69
Figura 16:	Última etapa da Retextualização	70
Figura 17:	Narrativa Interativa	71
Figura 18:	Mesa posta para a partida de RPG	72
Figura 19:	RPG de mesa	72
Figura 20:	Texto inicial da partida de RPG online	74
Figura 21:	Descrição do Personagem	75
Figura 22:	A Partida	75
Figura 23:	Turma de Aplicação do Projeto e Direção da Escola	76
Figura 24:	O convite	77
Figura 25:	Livro – Umas memórias e outras histórias...lá do meu Pé de Serra	78
Figura 26:	Recepção e livro de assinaturas	78
Figura 27:	Dona Edite	79
Figura 28:	Contação da história Em Terra de Sinhá Revoltoso não é Rei	80
Figura 29:	Reação dos alunos ao discurso	81
Figura 30:	Entrega dos livros	82
Figura 31:	Reação do público nas redes sociais quanto ao lançamento do livro e do e-book	82

Figura 32:	A home page do site	84
Figura 33:	Texto do Aluno 03	86
Figura 34:	Texto do aluno 02	86
Figura 35:	Texto do Aluno 10	90
Figura 36:	Texto do Aluno 01	91
Figura 37:	Produção final do aluno 01	93
Figura 38:	Partida Online de RPG	95
Figura 39:	Reescrita do texto nos módulos	96
Figura 40:	Produção Final	97

FIGURAS DO APÊNDICE B

Figura 1:	Avaliação do Aluno 03	108
Figura 2:	Avaliação do Aluno 07	109
Figura 3:	Avaliação do Aluno 09	110

LISTA DE QUADROS

Quadro 1:	Modalidades mais comuns de RPG	29
Quadro 2:	Análise dos aspectos da 1ª operação da retextualização	87
Quadro 3:	Análise dos aspectos das operações de retextualização	88
Quadro 4:	Análise dos aspectos da 3ª operação da retextualização	89

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 UMAS MEMÓRIAS, OUTRAS HISTÓRIAS	20
1.1 NARRATIVAS ORAIS DE TRADIÇÃO LOCAL: ALIANDO ORALIDADE E MEMÓRIA NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	21
1.2 RETEXTUALIZAÇÃO: DA ORALIDADE PARA A ESCRITA, UM CAMINHO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS	25
1.3 NARRATIVAS DE AVENTURAS EM RPG: CONSTRUINDO HISTÓRIAS EM ESPAÇOS DIGITAIS	28
2 NAS TRILHAS DOS MULTILETRAMENTOS	34
2.1 A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS	37
2.1.1 A Prática Situada	38
2.1.2 A Instrução Aberta	39
2.1.3 O Enquadramento Crítico	39
2.1.4 A Prática Transformada	40
3 PERCURSO METODOLÓGICO	42
3.1 O ESPAÇO DA INTERVENÇÃO E O SUJEITO DA PESQUISA	43
3.2 PLANEJANDO A SEQUÊNCIA DIDÁTICA	45
4 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA	52
4.1 RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO	52
4.1.1 Preparando a bagagem (Sondagem e planejamento da SD)	53
4.1.2 O Embarque (Apresentação da proposta ao grupo gestor, pais e alunos)	56
4.1.3 Nas trilhas dos multiletramentos (A Intervenção)	57
4.1.3.1 Oficina 01 – O primeiro passo (Narrativas orais de Tradição Local)	58
4.1.3.2 Oficina 02 – Na memória de todos nós (Pesquisa de Campo)	60
4.1.3.3 Oficina 03 – Umhas memórias e outras histórias (Pesquisa de Campo)	63
4.1.3.4 Oficina 04 – Umhas memórias e muitas histórias (Pesquisa de Campo)	64

4.1.3.5	<i>Oficina 05 – Da memória à história (Retextualização)</i>	66
4.1.3.6	<i>Oficina 06 – Uma aventura pelas vias do Role Playing Game (Narrativas de aventuras em RPG)</i>	70
4.1.3.7	<i>Oficina 07 – Nas trilhas do RPG (Narrativas de aventuras em RPG)</i>	71
4.1.3.8	<i>Oficina 08 – Finalizando as atividades</i>	75
4.1.4	Não é o fim do caminho (A Culminância)	76
4.2	DESCRIÇÃO DO MATERIAL PRODUZIDO PELOS ALUNOS	85
4.3	ANÁLISE DAS ATIVIDADES	86
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
	REFERÊNCIAS	104
	APÊNDICES	107
	A – QUESTIONÁRIO ALUNOS	107
	B – AVALIAÇÃO FEITA PELOS ALUNOS	108
	C – PLANEJAMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA	112
	ANEXOS	134
	1 – TEXTO UTILIZADO COMO INSPIRAÇÃO PARA A OFICINA 01	134
	2 – TEXTO UTILIZADO PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS OFICINA 01	135
	3 – TEXTO UTILIZADO PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS OFICINA 01	136
	4 – TEXTO UTILIZADO PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS OFICINA 01	139
	5 – TEXTO UTILIZADO PARA A RETEXTUALIZAÇÃO OFICINA 05	140
	6 – TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO	141
	7 – TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO	143
	8 – NARRATIVAS ORAIS E NARRATIVAS DE AVENTURAS (Umas memórias e outras histórias...lá do meu pé de serra)	145
	9 – PARECER DO CEP	179
	10 – MATERIAL DIDÁTICO	186

INTRODUÇÃO

Dos meus passos sei eu, os meus e quem encontrei pelo caminho. Meu ponto de partida, definido desde o meu nascimento, mais que o meu endereço, é a inspiração do meu percurso, das minhas linhas de chegada, do meu modo de caminhar. Sou de Pedra Bonita, em Pé de Serra. Daqui, como disse Fernando Pessoa (1994, p.32), “[...] vejo quanto da terra se pode ver do Universo. Por isso a minha aldeia é tão grande como outra terra qualquer, porque eu sou do tamanho do que vejo, e não do tamanho da minha altura [...]”.

Foi da minha aldeia que vi a possibilidade de ser professora de Língua Portuguesa e descobri que, mais que alargar o meu próprio olhar, eu poderia conduzir pessoas a visualizarem além. Essa descoberta levou-me a trilhar caminhos que me permitiram compartilhar bagagens, experiências e roteiros com outros viajantes.

Em uma dessas trilhas, conheci o Mestrado Profissional em Letras (Proletras), na Universidade Estadual de Feira de Santana. Com as experiências da bagagem sendo partilhadas, vi que me encontrava em uma encruzilhada, onde teoria e prática entrelaçavam-se, criando uma infinidade de caminhos a serem construídos ou percorridos na construção do conhecimento.

O meu olhar, que constantemente buscou o horizonte, agora era convidado a voltar-se para a minha aldeia. E os meus passos, que tantas vezes me levaram para fora, conduziram-me de volta ao ponto de partida, em busca de possibilidades.

A escolha do caminho a ser percorrido – *Da Retextualização das Narrativas Oraís de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos* – e de todos os elementos da viagem foi determinada pelo perfil dos viajantes porque, quando olhei para a sala de aula, vi mais que uma turma do nono ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães, na sede do município de Pé de Serra. Vi sujeitos inseridos, ao mesmo tempo, em uma comunidade repleta de memórias, tradições culturais e em 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),

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*. (PALFREY; GASSER, 2011, p.45)

Olhando mais de perto, vi que esses jovens, inseridos de alguma forma na cultura digital, são muito mais que usuários das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). 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. (BNCC, 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, compreendi o que os estudiosos do The New London Group, em 1996, já supunham: a esses sujeitos, seria necessário o desenvolvimento dos multiletramentos.

Surgia 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 que resultou na presente dissertação.

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. O estudo foi concentrado na área de Linguagens e Letramento, seguindo a linha de pesquisa Leitura e Produção Textual: Diversidade Social e Práticas Docentes, cujo foco foi aplicar uma proposta de intervenção que viesse a contribuir para o ensino e aprendizagem da leitura e da produção textual, com vistas aos multiletramentos.

Para atingir o objetivo da intervenção, integrei dois caminhos a fim de direcionar o percurso: a teoria e a prática. Por um lado, retomei minhas aulas do Profletras, nas quais fui apresentada a novos termos e novas reflexões que referenciaram o que já me inquietava: como ser professora de Língua Portuguesa em uma sociedade transformada pelo constante avanço das tecnologias digitais? Por outro lado, carregava o desejo pautado na minha prática de vinte anos como professora, em Pé de Serra, de reconhecer e valorizar as práticas multiletradas dessa comunidade. Busquei, então, um meio capaz de cruzar esses caminhos entre a memória desse povo e a construção de histórias pelos jovens do local, conectados e autônomos, inseridos na cultura digital, sem desconsiderar o desenvolvimento das competências linguísticas e discursivas, necessário ao estudo da língua.

A busca me conduziu a uma encruzilhada: a Pedagogia dos Multiletramentos. Nesse momento do percurso, ela representou a junção de caminhos que eu já havia percorrido ou que estava prestes a trilhar na intenção de atingir os objetivos da caminhada. Pensada pelo The New London Group (NLG), em 1996, no manifesto denominado *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*¹, 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 diversity². (The New London Group, 1996, p.32)

Esse estudo, aliado ao objetivo da proposta de intervenção, levou-me a andar com os meus alunos pelas trilhas da Pedagogia dos Multiletramentos, contemplando, de forma integrada, seus quatro aspectos: Prática Situada, Instrução Explícita, Enquadramento Crítico e Prática Transformada.

Definido o percurso, era necessário demarcar as paradas necessárias para atingir a linha de chegada. Era o momento de dar alguns passos para trás e visitar estradas já percorridas,

¹ Tradução minha: “Uma Pedagogia dos Multiletramentos: desenhando futuros sociais”.

² Tradução minha: “O ensino em sala de aula e o currículo devem envolver as próprias experiências e discursos dos alunos, que são cada vez mais definidos pela diversidade e pelas diferentes origens e práticas linguísticas que acompanham essa diversidade.”

buscando referências para a construção do roteiro de viagem. Assim, contemplando em várias etapas os quatro componentes da Pedagogia dos Multiletramentos, optei por inserir no percurso os seguintes itens: (i) as narrativas orais de tradição local; (ii) a retextualização; e (iii) as narrativas de aventuras a serem escritas coletivamente, através do RPG. Dessa maneira, foi pensado o projeto de intervenção pedagógica denominado *Da Retextualização das Narrativas Oraís de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos Multiletramentos*, que, após a aprovação do Conselho de Ética e Pesquisa (CEP), foi executado e será apresentado nesta dissertação de mestrado, da concepção aos resultados.

O percurso tem início na pesquisa e registro das narrativas orais de tradição local, na seção intitulada *Umas memórias, outras histórias*. Nesse item, além das reflexões acerca da memória coletiva e da sua relevância na constituição da identidade, têm destaque as histórias contadas aos viajantes nas narrativas orais coletadas na comunidade. Trazer esse gênero do discurso para a sala de aula foi relevante pelos seguintes motivos: a) ele parte dos saberes dos educandos, familiares e outras pessoas da comunidade local, valorizando-os; b) privilegia a modalidade oral da língua; c) possibilita o acesso à literatura oral; c) ativa a memória coletiva. Além disso, essas narrativas orais, de riquíssimo valor cultural, não possuíam, naquela comunidade, registro escrito, correndo o risco de perderem-se no tempo e na memória daquele povo.

Com o objetivo de registrar as narrativas coletadas e aprimorar e/ou desenvolver as competências linguísticas e discursivas dos estudantes envolvidos no processo, o avanço pelo percurso da proposta de intervenção conduziu à etapa da retextualização. Vista por Marcuschi (2010) como a passagem de uma modalidade a outra, respeitando as particularidades e características de ambas, esse ponto do caminho demanda uma maior reflexão e ação por parte dos caminhantes, pois é o momento da análise linguística que, segundo a BNCC,

[...] envolve os procedimentos e estratégias (meta)cognitivas de análise e avaliação consciente, durante os processos de leitura e de produção de textos (orais, escritos e multissemióticos), das materialidades dos textos, responsáveis por seus efeitos de sentido, seja no que se refere às formas de composição dos textos, determinadas pelos gêneros (orais, escritos e multissemióticos) e pela situação de produção, seja no que se refere aos estilos adotados nos textos, com forte impacto nos efeitos de sentido. (BNCC, 2017, p.80)

A análise linguística também foi contemplada no item *Narrativas de aventuras em RPG: construindo histórias em espaços digitais*. Com o objetivo de desenvolver os multiletramentos por meio da valorização das práticas do cotidiano do sujeito, o item traz o aplicativo *Whatsapp*

como possibilidade de espaço para a construção de narrativas de aventuras, por meio do jogo de representação de papéis, RPG. Na construção coletiva das narrativas, os saberes encontram-se. A memória vira história e o aluno passa de pesquisador, leitor, para protagonista da produção.

O andar por essa via do aplicativo de mensagens, o *Whatsapp*, justifica-se por alguns fatores: primeiro, favorece a valorização dos multiletramentos, contemplando a multimodalidade, presente também na cultura digital; segundo, reconhece os saberes dos jovens – nativos digitais³ –, seu protagonismo e atuação em rede; terceiro, possibilita que a aprendizagem continue a acontecer além das fronteiras da sala de aula e, no caso do RPG *online*, com a mediação do mestre/professor. Além disso, o *Whatsapp* deixa de ser apenas um suporte de interação, transformando-se em um espaço de produção de textos narrativos, de forma colaborativa, constituindo-se também em uma fonte de produção de dados, nesta pesquisa.

O roteiro dessa viagem – *Percurso Metodológico* – 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 buscou atender aos objetivos almejados pela proposta de intervenção.

Na seção *Descrição e Análise da Experiência*, são apresentados os passos dados no caminho e as impressões dos viajantes acerca do caminhar. Por meio de um relato de experiência, todo o percurso percorrido é apresentado para análise posterior dos dados. Os textos coletados para essa etapa foram referentes às operações da retextualização das narrativas orais e às produções inicial e final das narrativas de aventuras, por meio do RPG. Através desses textos, é possível avaliar, de forma qualitativa e quantitativa, em alguns pontos, como os objetivos traçados foram alcançados através das escolhas realizadas antes e durante a aplicação do projeto.

As *Considerações Finais* apresentam as reflexões e conclusões acerca do processo de planejamento, aplicação e análise dos dados coletados, na execução do projeto. Essas reflexões endossam a importância de aliar os saberes inerentes às práticas sociais do sujeito, sua

³ Segundo estudos de Palfrey e Gasser (2011), nativos digitais são todos os indivíduos que nasceram depois de 1980, quando as tecnologias digitais chegaram *online*. Os que nasceram antes dessa década são denominados pelos autores de Imigrantes Digitais.

multiplicidade de culturas e de linguagens com os saberes valorizados pela escola para que haja um efetivo desenvolvimento das competências necessárias aos multiletramentos.

O *Apêndice* apresenta o material construído para embasar o percurso e conduzir os viajantes. E nos *Anexos* estão contidos os materiais coletados para a execução das ações planejadas, compondo a bagagem de mão que acompanhou todo o roteiro.

1 UMAS MEMÓRIAS, OUTRAS HISTÓRIAS

*“Estas são as histórias daqui: umas que vi, outras que vivi,
muitas que ouvi e por isso sei contar!”*
Dona Edite Lima, Contadora de Histórias

Na busca por valorizar a cultura de Pé de Serra constituinte da identidade dos alunos da Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães, dentro e fora da cultura digital, decidi mexer com memórias, na construção de histórias, por meio do projeto de intervenção: *Da Retextualização das Narrativas Oraís de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos.*

Os objetivos da intervenção coadunam com a proposta da Base Nacional Comum Curricular, que determina como objetivos do ensino na área de Linguagens:

Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais. (e) Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (BNCC, 2017, p. 63)

Com base na aliança dos saberes, o projeto reconhece o sujeito, aluno do nono ano Ensino Fundamental II, 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 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) 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. (HALBWACHS, 2006, p. 30)

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 a mudança advinda da cultura digital.

Recordar essas narrativas e contá-las é ainda possibilitar que um acontecimento passado integre o cotidiano de uma nova geração. Pois, como diz Candau (2012, p. 23),

A memória coletiva, por meio da narração, reafirma sua força de transmissão, pois, para continuar a recordar, é necessário que cada geração transmita o fato passado para que possa se inserir nova vida em uma tradição comum. O ato narrativo, na medida em que é possível sua elaboração e apropriação, constrói um sentimento de identidade coletiva do grupo e um sentimento de pertencimento dos indivíduos.

Nesse sentido, a narração de histórias mostra-se como meio fundamental à manutenção das memórias. E, como afirma Prieto (2011, p. 2),

[...] a narração oral contrariando algumas previsões, não se perdeu na história. Sua importância em nosso tempo – tecnológico, conectado, em rede, complexo – continua presente. Preservando a memória, aproximando culturas, revelando crenças, valores, éticas, olhares e formas de ser e de estar no mundo. Onde passado, presente e futuro se entrelaçam [...].

Desse modo, ao entrelaçar presente, passado e futuro, as narrativas orais são, neste trabalho, ao mesmo tempo, ponto de partida e bagagem, pois a trilha dos multiletramentos parte da coleta e retextualização dessas narrativas, para a construção de histórias de aventuras, no RPG. Com isso, umas memórias transformam-se em outras histórias, retextualizadas, reinventadas por sujeitos que habitam e interagem em mundos *online* e *offline*, sendo protagonistas da construção coletiva da história.

1.1 NARRATIVAS ORAIS DA TRADIÇÃO LOCAL: ORALIDADE E MEMÓRIA NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Sendo um dos eixos norteadores do Ensino da Língua Portuguesa, a Oralidade é mais

que uma modalidade de uso da Língua. Importante fator de identidade social, constitui a tradição oral de um povo, sendo responsável, em muitas culturas, pela transmissão de memórias e manutenção da história.

Considerando a importância da oralidade, a BNCC institui que o tratamento das práticas orais, no ensino da Língua Portuguesa, compreende, dentre outras ações,

Refletir sobre diferentes contextos e situações sociais em que se produzem textos orais e sobre as diferenças em termos formais, estilísticos e linguísticos que esses contextos determinam, incluindo-se aí a multimodalidade e a multisssemiose. (e) Conhecer e refletir sobre as tradições orais e seus gêneros, considerando-se as práticas sociais em que tais textos surgem e se perpetuam, bem como os sentidos que geram. (BNCC, 2017, p. 79)

Assim, é imprescindível reconhecer, na aula de Língua Portuguesa, a oralidade como importante modalidade comunicativa. Através dela, o sujeito, em diversas práticas, comunica-se e interage com os demais no meio em que vive. Isso porque, adquirida em contextos informais do dia a dia e nas relações sociais e dialógicas, desde que o indivíduo começa a se comunicar, a oralidade seria, segundo Marchuschi (2010, p. 25), “[...] uma prática social interativa para fins comunicativos que se apresenta sob variadas formas ou gêneros textuais fundados na realidade sonora”.

Importa salientar que não é somente no meio informal que a oralidade se faz presente. Se antes havia a distinção dicotômica, segundo a qual a oralidade representava o informal, não planejado e redundante, e a escrita, o planejado, preciso, normatizado e completo, hoje há estudos que comprovam que ambas são modalidades de representação social que revelam práticas específicas e, a depender do contexto de uso, sofrem variações.

Nesse sentido, Marcuschi (2010, p.37) afirma que “[...] as diferenças entre fala e escrita se dão dentro de um continuum tipológico das práticas sociais de produção textual e não na relação dicotômica de polos opostos.” Ou seja, tanto na oralidade como na escrita, haverá gêneros do discurso mais adequados para as situações formais ou informais. Por exemplo, se na escrita temos o texto acadêmico como um gênero mais formal, que exige do escritor um maior monitoramento, na oralidade também haverá gêneros igualmente formais, como o seminário. No outro lado do *continuum*, temos as situações que exigem menos monitoramento do falante/escritor. Um exemplo é o bilhete, na modalidade escrita, e a conversa entre amigos, na oralidade. Entre os textos mais e menos formais, há os gêneros

intermediários, nas duas modalidades.

Partindo dessa reflexão, é importante que a escola, além de valorizar as práticas orais, busque 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. Sobre isso, Azevedo e Galvão (2015) afirmam:

Daí a necessidade de se oportunizar aos alunos o convívio com textos orais, sugerindo tarefas que busquem mostrar a estrutura desses gêneros, levantar características típicas da fala, identificar aspectos linguísticos, extralinguísticos, paralinguísticos e cinésicos, transpor um texto oral para a modalidade escrita (retextualização), além de observar os graus de formalismo existentes e de usar as produções textuais dos próprios alunos. (AZEVEDO e GALVÃO, 2015, p. 14)

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 desta dissertação – a possibilidade de retextualizar a produção oral, contribuindo para seu registro e evitando que essa se perca no decorrer do tempo. Afinal, a oralidade, mais que uma modalidade de uso da língua, é fator constitutivo da identidade social, na medida em que, pelas narrativas orais, passadas de geração a geração, perpetuam-se valores, fatos e lembranças de uma comunidade. Com isso, tais narrativas tornam-se ferramentas culturais capazes de produzir uma memória coletiva.

A modalidade oral constitui a tradição de um povo. Marcuschi (2010, p. 17) diz que “[...] todos os povos, indistintamente têm ou tiveram uma tradição oral, pois, por meio de relatos, narrativas, causos, a história do grupo é mantida, recontada e renovada passando de geração a geração”. Em diversas sociedades, atribui-se à escrita o *status* de responsável pela preservação da memória, conferindo desconfiança ao texto oral enquanto testemunho de fatos passados. Porém, como afirma BÂ (2010, p.168), “[...] o testemunho, seja escrito ou seja oral, no fim não é mais que testemunho humano, e vale o que vale o homem.” E continua dizendo que “[...] os primeiros arquivos e bibliotecas do mundo foram o cérebro do homem”. Desse modo, as narrativas orais, desde a antiguidade até os dias de hoje, perpetuam os saberes e as histórias das sociedades.

Pelo valor histórico que possuem e por estarem presentes no cotidiano dos sujeitos, as narrativas orais de tradição local apresentam-se como um gênero do discurso, considerando-se

o conceito de gênero proposto por Bakhtin (2003). Conforme esse autor, “[...] a utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana” (BAKHTIN, 2003, p. 279). Dessa maneira, as narrativas orais, pertencentes à literatura oral, são importante fator no ensino de Língua Portuguesa. Segundo Barbosa (2011, p. 11),

Narrativas orais, mais do que o relato de um fato, onde aparecem personagens enigmáticos, seres que habitam lugares comuns como os rios e as matas, são narrativas da vida e são também histórias de vida. São mulheres simples, pescadores, lavradores, seringueiros que, com a mesma habilidade com que tecem as malhadeiras, peneiras e tipitis, contam/tecem os causos que ouviram, que também presenciaram, e fazem questão de dizer “Aconteceu comigo!” e, por isso, deles são também personagens.

Pesquisar essas narrativas, fazer sua leitura ou ouvi-las é compreender não somente as características do gênero textual como também conhecer o passado, pela voz de quem o vivenciou ou o conheceu através do relato de alguém. Investigá-las é ter acesso à leitura de um texto literário pertencente à Literatura Oral, definida por Cascudo (2012) como uma expressão utilizada para designar um conjunto de textos em prosa e verso transmitidos oralmente (contos, lendas, mitos, adivinhações, provérbios, parlendas, cantos) e que se apresentam de modo diferente do falar cotidiano.

Ler as narrativas orais é também vivenciar o que Cosson (2016) aponta como vantagens da leitura do texto literário:

Na leitura e na escritura do texto literário encontramos o senso de nós mesmos e da comunidade a que pertencemos. A literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade. (COSSON, 2016, p. 17)

Desse modo, reforça-se a importância de trazer o gênero narrativas orais para a pauta do ensino de Língua Portuguesa. Por meio da pesquisa e leitura desse gênero, o aluno poderá ter acesso ao seu próprio mundo, sua cultura, sua identidade. Com essas narrativas, ele poderá agir na reelaboração do conhecimento ou na expressão do seu mundo, unindo o sentimento de pertencer ao universo narrado à possibilidade de exercer, também por meio do texto literário, o protagonismo que já exerce na sua comunidade.

1.2 RETEXTUALIZAÇÃO: DA ORALIDADE PARA A ESCRITA, UM CAMINHO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS

Nas práticas que priorizem os multiletramentos, é importante levar em consideração o diálogo entre as modalidades oral e escrita. Como ocorre nas práticas sociais, essas modalidades, no ensino de Língua Portuguesa, devem ser vistas como atividades interativas e complementares, cuja abordagem não deverá priorizar uma em detrimento da outra. Dessa forma e respeitando a distribuição dos usos da língua no cotidiano, é importante que ambas sejam meio de expressão e de atividade comunicativa, como aparecem nas práticas reais de uso.

Marcuschi (2010, p.17) afirma que “[...] oralidade e escrita são práticas e usos da língua com características próprias, mas não suficientemente opostas”. Sobre isso, a BNCC considera ser fundamental

Estabelecer relação entre fala e escrita, levando-se em conta o modo como as duas modalidades se articulam em diferentes gêneros e práticas de linguagem [...] as semelhanças e as diferenças entre modos de falar e de registrar o escrito e os aspectos sociodiscursivos, composicionais e linguísticos de cada modalidade sempre relacionados com os gêneros em questão (BNCC, 2017, p. 78).

Considerando essa reflexão trazida pela BNCC e com base nos teóricos visitados, a proposta de intervenção apresentada neste trabalho buscou reunir as duas modalidades por reconhecer a importância da oralidade e da escrita no uso da língua nos mais variados contextos.

A escrita tem seu surgimento posterior à fala o que não apaga, nem diminui, a relevância social de nenhuma das duas modalidades. Pode-se dizer que, mesmo tendo o seu surgimento tardio em relação à oralidade, a escrita hoje faz parte de inúmeras práticas sociais dos povos que a utilizam. Segundo Marcuschi (2010, p. 26),

A escrita seria um modo de produção textual-discursiva para fins comunicativos com certas especificidades materiais e se caracteriza por sua constituição gráfica, embora envolva também recursos de ordem pictórica e outros (situa-se no plano dos letramentos). Pode manifestar-se, do ponto de vista de sua tecnologia, por unidades alfabéticas (escrita alfabética), ideogramas (escrita ideográfica) ou unidades iconográficas, sendo que no geral não temos uma dessas escritas puras. Trata-se de uma modalidade de uso da língua complementar à fala.

Assim, diante da relevância dessa modalidade, a escola deve assumir a responsabilidade de desenvolver competências linguísticas e discursivas necessárias ao uso adequado da escrita nos diversos contextos em que pode ocorrer. Segundo Possenti (2005, p. 9),

[...] o domínio da escrita é certamente consequência de uma prática, em dois sentidos, até bastante diferentes entre si: 1. O domínio da escrita é “facilitado” se a escrita escolar levar em conta o funcionamento da escrita na sociedade, ou seja, se forem consideradas, na prática escolar, certas características que a escrita tem na sua prática social. 2. O domínio da escrita depende de que ela seja praticada, isto é, de que os estudantes escrevam regularmente, na escola e fora dela (insisto em que não há receitas milagrosas). Ou seja, a escrita não é uma forma de testar eventualmente conhecimentos de língua ou de grafia, mas uma prática que inclui seguir regras [...].

Nesse sentido, a BNCC (2017), considerando a importância do Eixo Escrita, recomenda que o estudante se aproprie dessa modalidade,

[...] reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social. (BNCC, 2017, p.81)

Essa reflexão abordada pela BNCC considera o perfil do jovem, nativo digital, que interage nas múltiplas culturas e em multimodalidades, não somente lendo ou escrevendo textos, mas refazendo, reescrevendo.

Nesse contexto de uso da escrita, nos mais diversos suportes e atendendo a diferentes objetivos, a Retextualização apresenta-se como uma possibilidade de aliar a oralidade à escrita, levando o aluno a reconhecer as particularidades de uma e de outra modalidade, de forma a desenvolver competências necessárias ao uso de ambas, nos mais variados contextos.

O conceito de retextualização não é consensual entre estudiosos do tema. Ribeiro e D’Andrea (2010, p.3) 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.

Esse processo de retextualização é uma prática comum em nosso cotidiano. Ao anotarmos os tópicos importantes da aula do professor, ao registrarmos as informações ouvidas no telefonema, estamos retextualizando. Disso emerge a importância de trazermos essa experiência para a escola, pois, além de estarmos reconhecendo como práticas de uso da língua aquelas que permeiam o cotidiano do falante, possibilitaremos ao sujeito um uso mais efetivo e consciente da retextualização, no seu dia a dia.

Para realizar a retextualização, podem ser seguidas diversas operações do modelo proposto por Marcuschi (2010): 1ª operação – eliminação de marcas estritamente interacionais, hesitações e partes de palavras; 2ª operação – introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação nas falas; 3ª operação – retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos; 4ª operação – introdução da paragrafação e pontuação detalhada sem modificação da ordem dos tópicos discursivos; 5ª operação – introdução das marcas metalinguísticas para referenciação de ações e verbalização de contextos expressos por dêiticos; 6ª operação – reconstrução de estruturas truncadas, concordâncias, reordenação sintática, encadeamentos; 7ª operação – tratamento estilístico com seleção de novas estruturas sintáticas e novas opções léxicas; 8ª operação – reordenação tópica do texto e reorganização da sequência argumentativa; 9ª operação – agrupamento de argumentos, condensando as ideias.

Essas operações não somente possibilitam e estruturam a transformação do texto de uma modalidade para outra, como respeitam os aspectos que envolvem a construção do texto em cada uma delas. Com isso, essas etapas contribuem para que o sujeito identifique as diferenças entre uma e outra modalidade e possa desenvolver as competências linguísticas e discursivas, imprescindíveis à escrita/fala de textos em determinados contextos.

Mais que proporcionar o desenvolvimento das competências acima citadas, a retextualização, no projeto *Da retextualização das Narrativas orais de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos*, serviu ao registro das narrativas orais para fins de criação e acervo, preservando as histórias e memórias narradas pelas pessoas da comunidade local. Além disso, esse processo foi fundamental para a criação de narrativas de aventuras no jogo RPG, realizado a partir de elementos colhidos nas narrativas orais, retextualizadas.

1.3 NARRATIVAS DE AVENTURAS EM RPG: CONSTRUINDO HISTÓRIA 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.

São muitas as possibilidades de trazer para a aula de Língua Portuguesa essas práticas multiletradas. Dentre as alternativas, o jogo de interpretação de papéis, denominado Role Playing Game (RPG), 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. Amaral (2013) explica que

É preciso entender, no entanto, que existem similaridades e diferenças essenciais entre o *Role Playing Game* comum e o educacional, também conhecido como RPG pedagógico. De início, ambos têm a mesma mecânica de jogo, na qual seus participantes se encontram para construir uma história coletiva, orientados pela pessoa do Mestre. Entretanto, as peculiaridades de cada modalidade os tornam diferentes. Destaco duas diferenças principais entre eles: enquanto a maioria dos RPGs comuns se baseiam, principalmente, em combates (imaginários) entre os personagens dos jogadores e os personagens do Mestre, o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso dos conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados. Além disso, as regras do RPG utilizado na escola são mais simples do que as do jogo comercial. Isso é muito importante, visto que o professor dispõe de pouco tempo em sala de aula, e seu objetivo é dar agilidade ao jogo. (AMARAL, 2013, p. 13)

Além dessa opção, o RPG pode ser jogado em diversas modalidades, partindo de inúmeros suportes, físicos ou digitais. Dentre as modalidades diversas do RPG, destacam-se os seguintes formatos:

Quadro 1: Modalidades mais comuns do RPG

TIPOS DE RPG	CARACTERÍSTICAS
RPG de Mesa (Tradicional)	Com o uso de livros do Mestre, fichas de personagens, dados e papel, os jogadores produzem oralmente as narrativas de aventura, lembrando uma peça teatral.
RPG online ou MMORPG	(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Os jogadores, por trocas de mensagens no meio virtual – chat, e-mail, aplicativos, redes sociais digitais, dentre outros –, constroem, de forma escrita, as narrativas, partindo da interação do grupo.
RPG eletrônico	Em jogos de vídeo game, os jogadores interagem sempre em lutas medievais e representam os personagens escolhidos.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Em todos esses formatos, a característica da narrativa interativa e da produção colaborativa se mantém e não há vencedores nem derrotados, todos ganham em participar.

Por conta do seu caráter interativo e colaborativo, por incentivar a produção literária, por permear os diversos suportes e por inúmeros motivos que serão apontados posteriormente, o RPG desponta como um recurso pedagógico eficiente. 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 [...].

Além de todos esses benefícios, o RPG possui diversas características particulares que o configuram como um recurso capaz de colaborar para um ensino da Língua Portuguesa voltado para os multiletramentos. São elas: (i) poder partir de narrativas já existentes (RPG Genérico); (ii) possibilitar que a narrativa seja produzida em diversas modalidades – escrita, oral, digital; (iii) oportunizar o acesso a uma efetiva leitura e escritura literária; (iv) permitir o uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs), seus aplicativos e redes sociais; e (v) favorecer o protagonismo do sujeito na construção do seu conhecimento em colaboração e na interação com o outro.

O RPG propicia ainda o desenvolvimento de competências e habilidades leitoras, em diversas etapas. Antes da partida, é importante que jogadores conheçam o ambiente e os personagens que representarão para que não haja, no decorrer do jogo, incoerências no tocante

ao enredo e às ações dos personagens. O RPG, como orienta Rodrigues (2004, p. 20), “[...] permite que se jogue dentro de universos ficcionais já estabelecidos”. Assim, a leitura prévia se faz obrigatória. Além disso, os multiletramentos são contemplados no jogo, pois, desde a leitura instrucional das fichas de personagens, dos dados de habilidade, da representação do personagem, ao final da aventura, é indispensável que se tenham competências leitoras capazes de ler textos multimodais.

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

No RPG Online, a escrita se apresenta como a modalidade de uso privilegiada. Através dela, jogadores se comunicam, interagem por suportes diversos e desenvolvem competências escritoras em vários gêneros textuais. Destaca-se, porém, que a escrita pode ser inserida em todos os formatos do RPG. Nesse ponto, além do desenvolvimento das competências já citadas, o RPG possui outras vantagens, como a ressaltada por Amaral (2013, p.17):

Acredito que essa dificuldade na escrita de um texto é o reflexo justamente da falta de motivação em produzi-lo. Um aluno motivado em contar sua versão dos fatos, suas conquistas e opiniões consegue escrever bem mais de uma dezena de linhas. E, nesse sentido, o RPG tem colaborado bastante, trazendo elementos motivadores para que essa produção textual se concretize.

Além de todas essas possibilidades e benefícios, o RPG apresenta-se como um meio de acesso à literatura e ao desenvolvimento do letramento literário. De acordo com Zamariam (2017), são vários os benefícios do RPG enquanto mediador entre o aluno e a leitura literária. O primeiro deles é funcionar como um convite à leitura, pois a dinâmica do jogo permite que jogadores e mestres utilizem-se de obras literárias já existentes como texto base, para a produção de novas aventuras. Além disso, com o RPG, o aluno “vive” a história e pode descobrir que literatura é também e, principalmente, afetividade e fruição. Isso ocorre porque o jogo fornece ao leitor a oportunidade de vivenciar a ficção, uma vez que, ao interpretar o personagem, o leitor vive o tempo, espaço, sentimentos e ações de quem está representando.

Através do RPG, ocorre, na literatura, o que Cosson (2016, p.17) propõe: “[...] a experiência literária não só nos permite saber da vida por meio da experiência do outro, como

também vivenciar esta experiência.” Além disso, o jogo permite a interatividade com o leitor, que escolhe o rumo da narrativa, diante das situações que a história apresenta. Ao mesmo tempo, ele lê a situação construída por todos os jogadores e escreve. Desse modo, torna possível o que é proposto por Bellei (2010, p. 5): “[...] a figura do “lautor” (leitor-autor)”. Essa posição de autor pode se estender no pós-jogo, pois sempre haverá a possibilidade de retextualizar as produções do RPG, escrevendo-as.

Nesse contexto, uma sugestão de gênero textual literário a ser escrito, a partir das partidas de RPG, é a narrativa de aventuras, que, segundo Guimarães, Cordeiro e Azevedo (2005),

[..] apareceu como romance durante o século XVII com a finalidade de abrir novos horizontes para as ações do ser humano no mundo. O destaque do gênero são as capacidades humanas de realização (coragem, generosidade, humildade, etc) desvelando uma ética da ação. Na maioria das vezes, o motivo que orienta as narrativas está embasado em valores ideológicos próprios do contexto de produção. (GUIMARÃES; CORDEIRO; AZEVEDO, 2005, p. 4)

Em decorrência dessas propriedades, a narrativa de aventuras possibilita aos alunos/jogadores condições de empregar suas capacidades, como a imaginação, para aprofundar a leitura do texto, como também estabelecer relações com outros textos, acionando o seu repertório leitor e oportunizando um ato de ler com maior significado.

O RPG alia o letramento literário ao letramento digital porque, em sua versão online, o aluno pode utilizar a Web, as redes sociais e aplicativos de interação como meio para a construção coletiva da narrativa. As opções são diversas: grupos no *Facebook* e no *Whatsapp*, *e-mail*, ambientes virtuais criados para o RPG, dentre outros. O RPG permite ainda a aliança entre os saberes locais, inerentes ao sujeito e constituinte da sua identidade, e as demais informações. Isso acontece porque o jogo, ao mesmo tempo em que possibilita que as narrativas sejam construídas a partir de elementos do cotidiano do sujeito, permite que novas informações sejam compartilhadas durante a construção coletiva. E, na tentativa de bem representar o personagem, o aluno vivencia tais informações, que, somadas às que já possui, são transformadas em conhecimento, constituindo a aprendizagem.

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. No projeto *Da retextualização das Narrativas Oraís de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos*, as quatro partidas, nesse formato de RPG, seguiram a presente estrutura: o mestre/professor marca com os jogadores/alunos o dia e horário da partida. No momento combinado, todos deverão estar *online*. O mestre inicia fazendo a chamada dos jogadores e expondo as regras da partida, no grupo formado no aplicativo. Confirmada a presença de todos, o mestre lança a campanha (texto introdutório da narrativa a ser construída) e orienta que cada jogador indique qual personagem escolhe representar, naquela partida, dentro da proposta da campanha. Escolhidos os personagens e estando o mestre de acordo, cada jogador cria uma ficha descritiva e a posta no grupo. O mestre inicia a partida e cada jogador/personagem insere a sua fala ou atitude à medida que a sua participação é solicitada na narrativa. O mestre age como o narrador e cada personagem/jogador vai participando da construção do texto, coletivamente, definindo os rumos do enredo. Não há vencedores ou vencidos. Importa aos jogadores concluir a narrativa, determinando os destinos de cada personagem.

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.

Em tempos de novos e livres espaços virtuais de comunicação e interação, em rede, essa partida de RPG, no *Whatsapp*, propicia ainda a reflexão acerca das regras de uso a serem seguidas não somente durante a partida, como em outros momentos de uso do aplicativo. Dentre

elas, destacam-se as seguintes: (i) só é permitida postagem referente ao objetivo do grupo; deve-se respeitar a vez de cada personagem; (ii) não é permitido o uso de palavrões ou ofensas; (iii) mesmo dentro do universo ficcional, não é permitido desrespeito aos direitos humanos. Desse modo, além da produção textual da narrativa coletiva, outras competências podem ser adquiridas para além das linguísticas e discursivas.

Tanto no RPG de mesa quanto no online, há a possibilidade de as narrativas criadas coletivamente serem reescritas ou retextualizadas nos moldes da escrita convencional. Porém, é necessário esclarecer que não há um modelo estático de RPG a ser seguido. E esse é mais um benefício do jogo. Cada mestre⁴, cada professor, tem a liberdade de moldar o jogo de forma a atender à demanda e aos objetivos da sua utilização.

No projeto de intervenção *Da Retextualização das Narrativas Oraís ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos*, o RPG se apresentou como um recurso pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa, pois, na diversidade de saberes a serem processados, por vias às vezes tão distintas, o jogo foi mais que uma forma diferente de caminhar, podendo ser a ponte que uniu esses saberes e a forma mais moderna de agir: em parceria, em rede, em colaboração, propiciando a valorização das práticas multiletradas.

⁴ Neste trabalho, o termo “mestre” advém do verbo “mestrar”, termo próprio da linguagem do RPG, que significa dirigir a partida, conduzindo os jogadores e o jogo, de forma a manter a ordem, a coerência e a disciplina durante a sua realização.

2 NA TRILHA DOS MULTILETRAMENTOS

Letramento, letramentos múltiplos ou multiletramentos? Já há algum tempo estudiosos, motivados pelas teorias que vislumbram o sujeito e suas práticas de escrita, inseridos em diversos contextos sociais, refletem acerca desses termos.

Em um breve histórico, pode-se dizer que a ideia de letramento já estava implícita em Paulo Freire, quando, à frente do seu tempo, utilizava o termo alfabetização com nuances do que viria a ser cunhado como letramento, tempos depois:

Inicialmente, me parece interessante reafirmar que sempre vi a alfabetização de adultos como um ato político e um ato de conhecimento, por isso mesmo, como um ato criador. Para mim seria impossível engajar-me num trabalho de memorização mecânica dos ba-be-bi-bo-bu, dos la-le-li-lo-lu. Daí que também não pudesse reduzir a alfabetização ao ensino puro de palavras, de sílabas ou das letras [...] (FREIRE, 1987, p. 28).

Ao tratar da impossibilidade de engajar-se em um processo de alfabetização que priorizasse o trabalho de memorização mecânica, o autor ressalta a crença em um processo de alfabetização que, como ato político e de conhecimento, vá além do ensino da leitura da palavra. Esse pensamento toca em diversos pontos o conceito de letramento defendido pelo grupo dos Novos Estudos de Letramento (NEL). Para o NEL, interessam também os aspectos e os impactos do uso da língua escrita sob a perspectiva sociocultural, pois entendem que a diversidade de culturas e/ou diferentes períodos históricos pressupõem variados usos da escrita. Tais estudiosos defendem ainda que o fato de os sujeitos serem singulares e inseridos em múltiplas culturas possibilita que participem de múltiplos letramentos.

Soares (1998) destaca que letramento é o estado ou condição daquele que exerce as práticas sociais de leitura e escrita, participando de eventos em que a escrita seja parte da interação entre as pessoas. A autora reforça essa ideia quando conceitua o indivíduo letrado:

[...] o indivíduo letrado, indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita. (SOARES, 1998, p. 39-40)

O uso social da leitura e da escrita, apontado por Soares (1998), é pressuposto indispensável ao letramento. Porém, esse uso não é estanque. À medida que a sociedade muda, mudam também as práticas de uso da leitura e da escrita. Exemplo disso são os novos modos

de comunicação e interação advindos das redes sociais. Sobre essa reflexão, Rojo (2009, p. 99) afirma que

O “significado do letramento” varia através dos tempos e das culturas e dentro de uma mesma cultura. Por isso, práticas tão diferentes, em contextos tão diferenciados, são vistas como letramento, embora diferentemente valorizadas e designando a seus participantes poderes também diversos [...].

Diante da constatação da mutabilidade das práticas de uso da leitura e da escrita, não somente em relação ao tempo, mas também em relação aos espaços de atuação do sujeito, passaram-se a considerar os letramentos múltiplos. Com isso, faz-se necessário conhecer um pouco mais sobre esse novo conceito, que, como pontua Rojo (2009), é muito complexo:

O conceito de letramentos múltiplos é ainda um conceito complexo e muitas vezes ambíguo, pois envolve, além da questão da multisssemiose ou multimodalidade das mídias digitais que lhe deu origem, pelo menos duas facetas: a multiplicidade de práticas de letramento que circulam em diferentes esferas da sociedade e a multiculturalidade, isto é, o fato de que diferentes culturas locais vivem essas práticas de maneira diferente (ROJO, 2009, p. 108-109).

A definição trazida por Rojo (2009) chama a atenção para a multiplicidade de linguagens e de culturas. Tal reflexão nos permite pensar em como atua o sujeito inserido nessas multiplicidades, em tempos de cultura digital, quando a facilidade do acesso a informações e culturas exige o domínio de técnicas diversas para que o indivíduo se insira de maneira autônoma e consciente na cultura em rede. O sujeito, então, não é apenas um usuário da língua. Nesse novo contexto, mais conectado e protagonista, ele interage, modifica e ressignifica, sendo agente da sua interação.

Diante do contexto de novos meios de comunicação e interação, em 1996, um grupo de estudiosos reuniu-se nos Estados Unidos para refletir acerca da multiplicidade de culturas e das multimodalidades que compõem o universo do sujeito e os seus modos de se comunicar. Desse colóquio do chamado Grupo de Nova Londres (NLG), surgiu o manifesto denominado *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*, que, dentre outras coisas, sugeria a criação do termo Multiletramentos, que segundo o próprio NLG (1996, p.63),

We decided that the outcomes of our discussions could be encapsulated in one word - multiliteracies - a word we chose to describe two important arguments we might have with the emerging cultural, institutional, and global order: the

multiplicity of communications channels and media, and the increasing saliency of cultural and linguistic diversity⁵.

Como Rojo (2009) explica, o termo multiletramentos não possui o mesmo significado de letramentos múltiplos. O segundo trata apenas da variedade de práticas sociais de uso da leitura e da escrita, enquanto o primeiro – multiletramentos – trata da inserção do indivíduo em práticas multiletradas que se diversificam conforme a cultura e o contexto, de modo a construir significados cada vez mais multimodais.

Um exemplo de práticas multiletradas é o uso das redes sociais em que, numa mesma tela, o texto se apresenta por meio da escrita e através de áudio, de vídeo, *emojis* etc. Sendo assim, para que o sujeito faça a leitura da tela, do texto, nesse contexto de cultura digital, não basta que ele saiba ler a parte escrita. Se ele não compreende o significado do *emoji* ou não sabe abrir o áudio enviado, pode perder informações importantes que comprometerão a leitura daquele texto.

Diante dessa realidade, é inevitável pensar sobre o papel da escola e do ensino de língua. É preciso, primeiro, entender que os nativos digitais já possuem, em sua grande maioria, não somente acesso às mídias digitais como também as competências necessárias para interagir nesses meios. Assim, não caberá à escola ensinar como utilizar o celular ou como acessar a rede social, por exemplo. A essa instituição caberá o que recomenda a BNCC:

Eis, então, a demanda que se coloca para a escola: contemplar de forma crítica essas novas práticas de linguagem e produções, não só na perspectiva de atender às muitas demandas sociais que convergem para um uso qualificado e ético das TDIC – necessário para o mundo do trabalho, para estudar, para a vida cotidiana etc. –, mas de também fomentar o debate e outras demandas sociais que cercam essas práticas e usos. É preciso saber reconhecer os discursos de ódio, refletir sobre os limites entre liberdade de expressão e ataque a direitos, aprender a debater ideias, considerando posições e argumentos contrários. (BNCC, 2017, p. 67)

À escola caberá então um trabalho de desenvolvimento da criticidade para que aluno/usuário possa utilizar os meios digitais de forma ética, priorizando o respeito ao outro e a si mesmo, tendo a atitude necessária para filtrar as informações a que tem acesso. Portanto, a sala de aula deve constituir-se em espaço propício para o reconhecimento e a valorização dessas

⁵ Tradução minha – Decidimos que os resultados de nossas discussões poderiam ser encapsulados em uma palavra – multiletramentos – uma palavra que escolhemos para descrever dois importantes argumentos que podemos ter com a emergente ordem cultural, institucional e global: a multiplicidade de canais de comunicação e mídia, e a aumentar a multiplicidade da diversidade cultural e linguística.

multiplicidades que compõem o universo do sujeito, reconhecendo-as como práticas sociais de uso da língua.

2.1 A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

No contexto da cultura digital, onde as práticas de uso da língua contemplam os multiletramentos, espera-se que o sujeito seja ativo e capaz de desenvolver formas de pensar e agir de modo colaborativo. À escola cabe o papel de participar dessas mudanças, proporcionando aos alunos experiências conscientes e reflexivas, de forma que possam desenvolver a autonomia e o protagonismo em práticas dentro e fora da sala de aula.

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, 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 entende 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.

Acerca dessa autonomia e protagonismo nas práticas multiletradas, a BNCC afirma que

Essa consideração dos novos e multiletramentos; e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes possa ter lugar, mas 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. (BNCC, 2017, p. 68)

Acerca da produção de novos significados a partir dos *designs* conhecidos, o NLG (1996, p.64) diz que “In addressing these issues, literacy educators and students must see themselves as active participants in social change, as learners and students who can be active designers - makers - of social futures”⁶. Para esses estudiosos, todos nós herdamos *designs* (Designs disponíveis) e nos tornamos *designers* ao redesenharmos (*redesigning*), transformando qualquer atividade semiótica. Conforme cita o manifesto do NLG (1996), o *design* transforma o conhecimento na produção de novas construções e representações da realidade.

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.

2.1.1 A Prática Situada

A Prática Situada é o aspecto da Pedagogia dos Multiletramentos que busca levar em consideração as práticas significativas, dentro de uma comunidade de aprendizes que são capazes de desempenhar múltiplos papéis, com base em suas origens e experiências.

O NLG acreditava que as pessoas não aprenderiam, a menos que estivessem motivadas para tanto e estimuladas a acreditar que poderiam utilizar, dentro ou fora da escola, o conhecimento adquirido de alguma forma que fosse do seu interesse. Por conta dessa concepção, segundo o NLG (1996, p.85), “the Situated Practice that constitutes the immersion aspect of pedagogy must crucially consider the affective and sociocultural needs and identities of all learners”⁷.

A avaliação, nesse aspecto, deve ser utilizada para guiar os alunos nas experiências, servindo de orientação e apontando o que precisa ser desenvolvido para que os objetivos sejam atingidos.

⁶ Tradução minha: Ao abordar essas questões, os educadores e estudantes devem se ver como participantes ativos na mudança social, como aprendizes e estudantes que podem ser designers ativos - fabricantes - de futuros sociais.

⁷ Tradução minha: “a Prática Situada constitui o aspecto de imersão da pedagogia que deve considerar de forma crucial as necessidades e identidades afetivas e socioculturais de todos os alunos.”

2.1.2 A Instrução Aberta

Na Instrução Aberta ou Explícita, a figura do professor ou de um especialista, na comunidade de aprendizes, é fundamental, pois é nesse item que o aluno, através de intervenções ativas por parte do professor, constrói o conhecimento sistemático. Conforme Rojo e Moura (2012, p.30), “[...] é uma análise sistemática e consciente dessas práticas vivenciadas e desses gêneros e *designs* familiares ao alunado e de seu processo de produção e recepção”.

Nesse aspecto da Pedagogia, há o estudo dos sistemas, regras e estrutura do *design*, como aponta o NLG (1996, p. 86): “One defining aspect of Overt Instruction is the use of metalanguages, languages of reflective generalization that describe the form, content, and function of the discourses of practice”⁸. É o aspecto da pedagogia que permite a abordagem da análise linguística/semiótica, buscando, através da orientação do professor, a construção consciente do conhecimento científico.

É importante atentar, nesse aspecto, para a não transmissão direta, exercícios e memorização mecânica. Em vez disso, a Instrução Aberta inclui as intervenções ativas do professor, buscando o desenvolvimento do conhecimento.

A avaliação na Instrução aberta, assim como na Prática Situada, deve buscar como objetivo o desenvolvimento, servindo de guia para reflexão e ações adicionais, estando relacionada também a outros elementos da aprendizagem, contemplados nos outros aspectos.

2.1.3 O Enquadramento Crítico

O aspecto denominado Enquadramento Crítico objetiva ajudar o educando a compreender, na prática e de forma consciente, como são construídas as relações históricas, sociais, culturais e políticas que permeiam a produção, circulação e recepção dos *designs*. Nesse aspecto, é necessário um distanciamento do objeto de estudo para que o aluno possa vislumbrar de forma mais nítida os aspectos que envolvem os elementos do design. Esse distanciamento proporcionará, dentre outras coisas, a visão necessária para a realização da Prática Transformada.

Para o NLG (1996),

⁸ Tradução minha: “um aspecto definidor da instrução aberta é o uso de metalinguagens, linguagens de generalização reflexiva que descrevem a forma, o conteúdo e a função dos discursos da prática”.

Through critical framing, learners can gain the necessary personal and theoretical distance from what they have learned, constructively critique it, account for its cultural location, creatively extend and apply it, and eventually innovate on their own, within old communities and in new ones⁹. (NLG, 1996, p.87)

Nesse aspecto, a avaliação deve ser feita pelo próprio educando, buscando visualizar não somente os processos de aprendizado nos quais estão operando, mas também as potencialidades do *design* para possível transformação (*redesigning*), na Prática Transformada.

2.1.4 A Prática Transformada

Não basta compreender, criticar, visualizar no seu entorno as práticas comunicativas e os *designs*. Para a Pedagogia dos Multiletramentos, um aspecto fundamental, para o qual os demais convergem, é a Prática Transformada.

Conforme sugere o NLG (1996), no manifesto,

We need always to return to where we began, to Situated Practice, but now a re-practice, where theory becomes reflective practice. With their students, teachers need to develop ways in which the students can demonstrate how they can design and carry out, in a reflective manner, new practices embedded in their own goals and values. They should be able to show that they can implement understandings acquired through Overt Instruction and Critical Framing in practices that help them simultaneously to apply and revise what they have learned. (NLG, 1996, p.87)¹⁰

Desse modo, na Prática Transformada, tentamos recriar o discurso, adequando-o para os nossos propósitos reais. Porém, esse aspecto pode levar a transformações além do discurso. Por meio dela, o sujeito tem a possibilidade de voltar ao seu contexto e transformar práticas, modificando a realidade circundante.

A avaliação, na Prática Transformada, deve ser contextualizada e situada. Os alunos, com o auxílio dos professores e com base nos outros aspectos da Pedagogia dos Multiletramentos, lançam um olhar sobre as suas intervenções e mudanças, analisando os

⁹ Tradução minha: Por meio de um enquadramento crítico, os aprendizes podem obter a distância pessoal e teórica necessária do que aprenderam, criticá-lo construtivamente, explicar sua localização cultural, estendê-lo e aplicá-lo criativamente e, eventualmente, inovar sozinhos, dentro de comunidades antigas e novas.”

¹⁰ Tradução minha: Precisamos sempre retornar de onde começamos, a Prática Situada. Mas agora uma re-prática, onde a teoria se torna prática reflexiva. Com seus alunos, os professores precisam desenvolver maneiras pelas quais os alunos possam demonstrar como podem projetar e realizar, de maneira reflexiva, novas práticas inseridas em seus próprios objetivos e valores. Eles devem ser capazes de mostrar que podem implementar entendimentos adquiridos através da Instrução Pública e do Enquadramento Crítico em práticas que os ajudam simultaneamente a aplicar e revisar o que aprenderam.

efeitos dessa transformação no seu contexto.

No projeto *Da Retextualização das Narrativas Oraís de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos*, 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.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Uma proposta de intervenção, segundo Damiani (2012, p. 02), é o “[...] tipo de pesquisa educacional no qual práticas de ensino inovadoras são planejadas, implementadas e avaliadas em seu propósito de maximizar as aprendizagens dos alunos que delas participam”. Diante dessa reflexão, essa proposta de intervenção partiu da constatação, com base em estudos prévios e observação do espaço de aplicação da proposta, de que, em uma sociedade de práticas multiletradas, onde o sujeito, imerso em múltiplas culturas, utiliza-se de multimodalidades para a expressão comunicativa, cabe à escola possibilitar aos alunos o acesso, em sala de aula, aos multiletramentos. Assim, essa proposta de intervenção busca promover, através da aliança entre os saberes locais, trazidos pelas narrativas orais, e o acesso às multimodalidades inerentes ao jogo RPG, o aprimoramento de competências, com vistas ao desenvolvimento de multiletramentos.

A presente proposta de intervenção inspira-se na pesquisa-ação. Essa escolha deve-se ao fato de que, como explica Thiollent (2011, p. 20), a pesquisa-ação é

Um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Além disso, uma proposta pautada na pesquisa-ação permite, ao longo de toda a execução, que cada ação vá sendo pensada, reavaliada e reajustada pelo envolvidos. Assim, os sujeitos envolvidos, alunos e professor, são parceiros na construção de conhecimento, pois não só o professor assume o papel de pesquisador como também os alunos.

A proposta de intervenção foi aplicada em etapas embasadas na constituição da sequência didática, que deve:

Criar contextos de produção precisos, efetuar atividades ou exercícios múltiplos e variados: é isso que permitirá aos alunos apropriarem-se das noções, das técnicas e dos instrumentos necessários ao desenvolvimento de suas capacidades de expressão oral e escrita, em que situações de comunicação diversas. (DOLZ; SCHNEUWLY, 2004, p.96)

Assim, com base nessa proposição de Sequência Didática (SD) e na sugestão de Cosson (2016), motivação, introdução, leitura e interpretação, a proposta de intervenção foi aplicada com base nas seguintes etapas:

- a) Planejamento da SD;
- b) Sondagem para obter um maior conhecimento acerca dos sujeitos envolvidos na pesquisa;
- c) Apresentação do gênero textual narrativas orais, a partir dos apontamentos de Cosson (2016);
- d) Pesquisa e coleta de narrativas orais a serem realizadas por grupos de alunos no meio em que vivem;
- e) Retextualização das narrativas coletadas;
- f) Apresentação do gênero textual narrativa de aventuras em RPG;
- g) Produção Inicial;
- h) Módulos de intervenção;
- i) Produção final.

Durante as etapas, pequenas intervenções foram feitas, a partir das avaliações realizadas pelo professor pesquisador e pelos alunos.

3.1 O ESPAÇO DA INTERVENÇÃO E O SUJEITO DA PESQUISA

A proposta de intervenção foi realizada na Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães, uma escola pública municipal, localizada na sede do município de Pé de Serra, Bahia. A escola possui 12 turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II. Atende a um público diversificado no que diz respeito às condições sociais e econômicas. Os alunos são oriundos da área urbana e da zona rural do município.

A escola funciona nos turnos matutino e vespertino, sendo que, pela manhã, a maioria dos alunos mora na sede do município e, no turno vespertino, por conta do transporte escolar, predominam os estudantes que residem na zona rural.

O projeto foi aplicado na turma de nono ano B, do Ensino Fundamental II, no turno matutino, possuindo 24 alunos no total. Os alunos dessa turma são provenientes da sede do município. Possuem entre 13 e 15 anos, estando todos na idade recomendada para se cursar o nono ano. A maioria deles é filho de funcionários públicos e/ou pequenos produtores rurais e pertencem à classe média/baixa do município. Apesar disso, em um levantamento realizado, 98% dos alunos da turma possuem *smartphone* com acesso à internet via *wifi* ou pelos dados móveis.

Dos alunos da turma, as atividades e sondagem de dez sujeitos foram selecionadas para

análise dos dados da pesquisa. O critério utilizado para a escolha foi a frequência desses dez alunos em todas as etapas de aplicação da proposta de intervenção. Desse modo, os estudantes selecionados foram:

- Aluno 01 – do sexo feminino, gosta de ler romance de suspense, não costuma escrever de forma espontânea, gosta de realizar atividades em grupos. Nas aulas de Língua Portuguesa, prefere as atividades escritas; tem acesso à internet em casa, possui *smartphone* e utiliza o aplicativo *whatsapp*, conhece o RPG, mas não conhece quem conte histórias, em sua comunidade;
- Aluno 02 – do sexo feminino, gosta de ler suspense, escreve espontaneamente, prefere trabalhos em grupos e atividades de leitura. Possui acesso à internet e não usa o Whatsapp. Não conhece o RPG e já ouviu histórias contadas por pessoas mais velhas da comunidade;
- Aluno 03 – do sexo masculino, gosta de ler romances de aventuras, escreve espontaneamente, prefere atividades em grupos, gosta das atividades de leitura, nas aulas de Língua Portuguesa. Possui *smartphone*, usa internet em casa, inclusive o aplicativo Whatsapp. Conhece um pouco do RPG, mas não conhece pessoas que contam histórias;
- Aluno 04 – do sexo feminino, gosta de ler literatura, escreve espontaneamente, gosta de realizar as atividades na escola de forma individual e prefere os momentos de leitura, nas aulas de Língua Portuguesa. Acessa o *smartphone* em casa, tanto para usar o Whatsapp como para pesquisar. Não conhecia o RPG nem pessoas que contam histórias;
- Aluno 05 – do sexo masculino, gosta de ler comédia, ação e terror. Escreve também de forma espontânea, gosta de estudar em grupos e prefere atividades que privilegiam a oralidade. Tem internet em casa, possui *smartphone* e acessa o Whatsapp. Não conhecia o RPG. Já ouviu histórias da tradição Oral;
- Aluno 06 – do sexo feminino, gosta de ler romances de terror, drama e suspense. Só escreve o solicitado pela escola e prefere trabalhar em grupos. Das atividades de Língua Portuguesa, prefere as que privilegiam a oralidade. Possui internet em casa. Utiliza o *smartphone* para acessar as redes sociais e para buscar informações. Utiliza o Whatsapp. Não conhecia o jogo RPG. Costuma ouvir histórias da comunidade local;
- Aluno 07 – do sexo masculino, gosta de ler narrativas e de escrever espontaneamente. Prefere estudar em grupo. As atividades preferidas nas aulas de Língua Portuguesa são as que envolvem leitura. Possui acesso à internet, em casa. Utiliza o aplicativo Whatsapp, conhece o RPG, mas não costuma ouvir histórias;
- Aluno 08 – do sexo feminino, gosta de ler suspense e drama. Na maioria das vezes, escreve

quando é solicitada na escola. Prefere as atividades que envolvem oralidade, nas aulas de Língua Portuguesa. Usa a internet em casa. Possui smartphone, utiliza-o para fazer pesquisas, e o Whatsapp é um dos aplicativos dos quais faz uso. Conhecia o RPG e costuma ouvir histórias;

- Aluno 09 – do sexo feminino, lê às vezes, gosta de escrever, prefere trabalho em grupo e atividades de escrita, nas aulas de Língua Portuguesa. Tem internet em casa, usa o smartphone para acessar as redes sociais e o aplicativo Whatsapp. Não conhecia o RPG. Costuma ouvir histórias dos avós e dos pais;
- Aluno 10 – do sexo feminino, gosta de ler romance. Na maioria das vezes, escreve quando é solicitado pela escola. Prefere atividades de leitura e gosta de realiza-las em dupla ou individualmente. Possui internet em casa e utiliza o seu smartphone para realizar pesquisas e acessar aplicativos como o Whatsapp. Não conhecia o RPG. Costuma ouvir narrativas orais da sua avó.

Considerando que esta é uma proposta de intervenção inspirada na pesquisa-ação, eu, enquanto professora pesquisadora, sou também sujeito da pesquisa. Leciono, há treze anos, Língua Portuguesa e Redação, nas séries finais do ensino Fundamental II, na escola de aplicação da intervenção, sendo integrante do quadro de professores da Rede Municipal de Ensino. Também sou professora em uma escola estadual sediada no município de Pé de Serra, o Colégio Estadual Pedro Falconeri Rios, onde ensino Língua Portuguesa e Literatura Brasileira, no Ensino Médio. Possuo licenciatura em Letras Vernáculas e sou especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa.

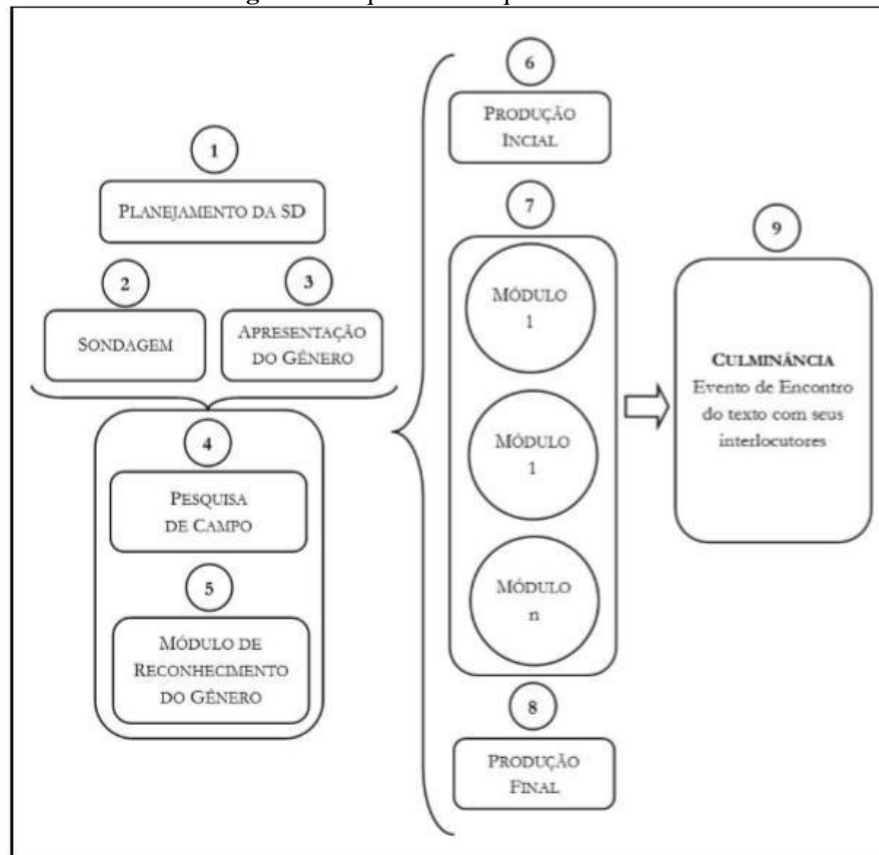
3.2 PLANEJANDO A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

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:

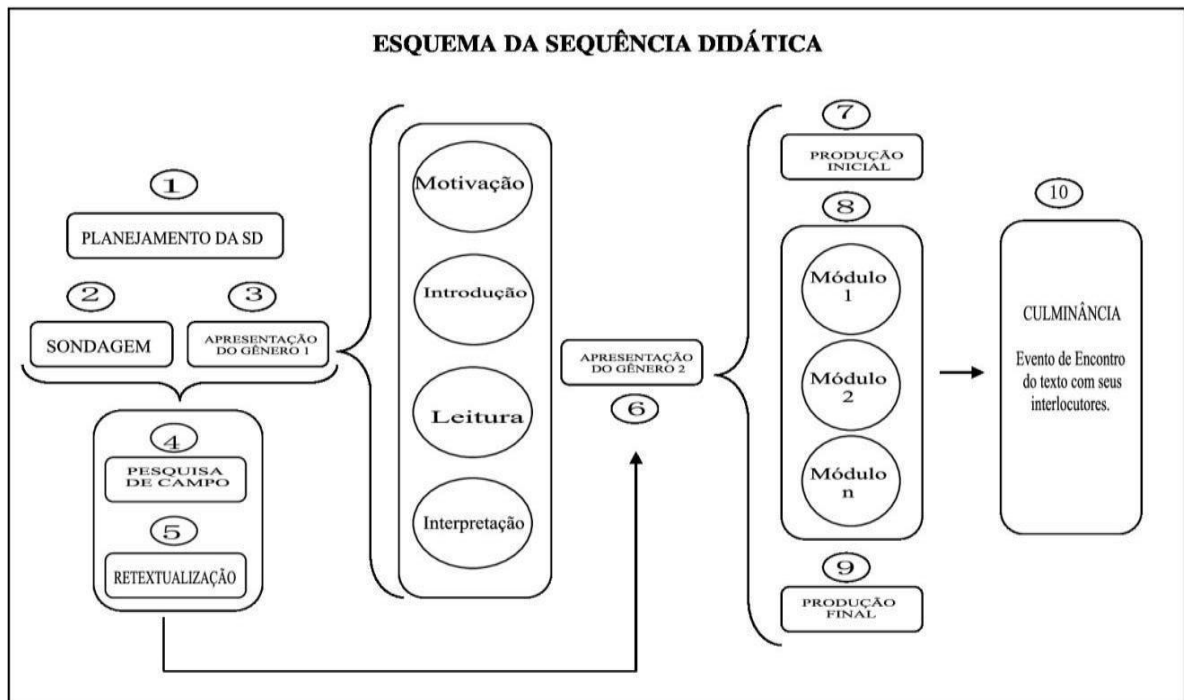
Figura 1: Esquema de Sequência Didática



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

Como o projeto contempla o estudo de dois gêneros textuais, narrativas orais e narrativas de aventuras, houve uma alteração no esquema acima apresentado, visando atender às etapas de apresentação, pesquisa e registro das narrativas orais. Para tanto, o esquema 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:

Figura 2: Esquema de SD utilizado no projeto de intervenção

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Para que haja uma compreensão de como a intervenção foi desenvolvida em cada fase, de forma sistematizada, para atender aos objetivos por ela almejados, essa teve, 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; (v) reconhecer o aplicativo Whatsapp como espaço de produção textual de gêneros textuais diversos. Segue a descrição de cada etapa:

(i) Sondagem

Visando conhecer o perfil da turma, suas práticas de multiletramentos, experiências com a literatura, com as redes sociais e com o RPG, e seus anseios em relação ao Ensino da Língua, foi inserida no esquema de Barreiros e Souza (2015) a etapa Sondagem. Nessa etapa, através de questionários previamente elaborados, foi possível traçar um retrato de quem são os estudantes envolvidos na pesquisa e como interagem. Essa fase serviu de base a alguns direcionamentos da sequência didática.

(ii) Planejamento da Sequência Didática

Essa etapa ocorreu antes da iniciação do projeto e parte dos estudos teóricos que embasam a intervenção, aliados à construção do material didático. Durante as aulas que antecederam a aplicação da sequência didática, em conversas informais, com o objetivo de nortear algumas ações, os alunos foram questionados sobre o que conhecem acerca dos seguintes temas: produção literária em Pé de Serra, narrativas orais, narrativas de aventuras, RPG e de que forma utilizam as redes sociais. Esses questionamentos direcionaram uma parte do planejamento da sequência didática e dos passos que seguem a esse. Esse planejamento foi pautado também no conhecimento já construído, a partir das vivências e experiências em sala de aula, com a turma em que foi desenvolvido o projeto.

(ii) Apresentação do Gênero Textual 1 – Narrativas orais (Motivação, Introdução, Leitura e Interpretação)

São diversos os objetivos de trazer para o centro do Ensino de Língua as narrativas orais de Pé de Serra, município onde o projeto foi aplicado. Primeiro, a valorização dos saberes locais dos sujeitos; segundo, levar para a sala de aula o texto literário pela oralidade; terceiro, essas narrativas servem de base para a escrita das narrativas de aventuras produzidas em partidas de RPG; e, por fim, essas narrativas são retextualizadas e registradas, constituindo um acervo em um livro, criado a partir da retextualização dessas e das narrativas de aventuras escritas pelos alunos.

A fase da Motivação, que, segundo Cosson (2016), é a preparação do alunado para o contato com o texto literário, foi feita por meio de dinâmicas relacionadas à temática e à estrutura do texto trabalhado, estabelecendo laços estreitos com o gênero e envolvendo conjuntamente atividades de leitura, escrita e oralidade.

Na segunda etapa, ocorreu a apresentação do gênero. Nessa fase, os alunos foram apresentados aos contadores de narrativas literárias. Pessoas da comunidade, reconhecidas por contarem essas histórias, foram convidadas para a sala de aula. Após a contação, abordaram-se os aspectos que estão relacionados ao texto: as informações quanto às características do gênero, os produtores e receptores desses textos e sua relevância como identidade da comunidade.

A fase da Leitura foi o momento em que se conheceu o enredo da história. O professor fez o acompanhamento da leitura para observar se o aluno apresentava dificuldades para então auxiliá-lo. Além disso, buscou-se fazer com que os estudantes expusessem os resultados da leitura. Neste projeto, durante essa fase, as leituras foram feitas a partir dos textos orais. As

pessoas convidadas contaram as narrativas e os alunos, após a audição, foram interrogados pelo professor sobre o que ouviram, para que alcançassem uma compreensão satisfatória acerca das narrativas e elucidassem possíveis dúvidas.

A Interpretação, segundo Cosson (2016), é entendida como o entretenimento dos enunciados para a construção do sentido do texto, por meio da constituição de inferências dentro de uma interação que envolve autor, leitor, comunidade e contexto sociocultural. Essa etapa é realizada por meio de debates e discussões entre o alunado, mediante orientações do professor.

(iii) Pesquisa de Campo

Segundo Gonsalves (2001, p.67), a pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu, e reunir um conjunto de informações a serem documentadas.

Nessa etapa da sequência didática, os alunos/pesquisadores, após orientação de como proceder, foram às suas comunidades para coleta das narrativas orais. Os estudantes gravaram as narrativas e as trouxeram para a sala de aula.

(iv) Retextualização

Com o objetivo de registrar as narrativas pesquisadas e refletir acerca dos diversos aspectos linguísticos que permeiam a Língua, nas modalidades oral e escrita, os alunos, em grupos e com a mediação do professor, realizaram, em sala de aula, a retextualização. Para tanto, seguiram-se algumas operações, das nove que Marchuschi (2010) sugere: Operações de regularização e idealização – 1ª operação: eliminação de marcas estritamente interacionais, hesitações e partes de palavras; 2ª operação: introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas; 3ª operação: retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos; 4ª operação: introdução da paragrafação e pontuação detalhada, sem modificação da ordem dos tópicos discursivos. Operações de transformação – 5ª operação: introdução de marcas metalinguísticas para referenciação de ações e verbalização de contextos expressos por dêiticos; 6ª operação: reconstrução de estruturas truncadas, concordâncias, reordenação sintática, encadeamentos; 7ª operação: tratamento estilístico com seleção de novas estruturas sintáticas e novas opções léxicas; 8ª operação: reordenação tópica do texto e reorganização da sequência argumentativa; 9ª operação: agrupamento de argumentos condensando as ideias.

(v) Apresentação do Gênero 2 –Narrativa de aventura no RPG

O trabalho com esse gênero textual seguiu a proposição de Dolz e Schneuwly (2004), que sugerem que o primeiro contato do aluno com o gênero ocorra através da apresentação do gênero a ser trabalhado. Ao expor para os alunos o projeto de comunicação que será realizado no final da sequência didática, o professor deve exibir tudo o que será realizado durante o processo, para que os estudantes tenham claro qual será o produto final.

No caso do projeto em descrição, acredita-se que os alunos, nas etapas anteriores, já tinham acesso a narrativas de aventuras, pois, dentro das narrativas orais, muitas vezes, pode haver histórias de aventura. A novidade ficou, então, por conta do formato em que ela foi apresentada: o RPG. Nessa fase, foram convidados jogadores do RPG de mesa e online, que realizaram uma partida, ao vivo, para que a turma conhecesse o formato do jogo. Os estudantes da turma também interagiram por meio da narrativa interativa que o professor/mestre apresentou.

(vi) Produção Inicial

Visando a escrita do gênero narrativas de aventuras em RPG, a produção inicial foi proposta. Nessa etapa, segundo Leão, Mesquita e Souza (2016, p. 10),

A produção inicial, nada mais é do que a tentativa do aluno em produzir seu primeiro texto oral ou escrito do gênero solicitado. Essa produção se configura como um diagnóstico do conhecimento prévio dos alunos, que é pertinente tanto para os alunos (conscientização dos problemas que possuem) quanto para o professor (percepção das capacidades e deficiências dos alunos).

Nessa fase, os alunos participaram da primeira partida de RPG de mesa, quando um jogador convidado se tornou o mestre da partida envolvendo alunos da turma. A narrativa de aventura construída oralmente foi a produção inicial que, na verdade, teve o papel de reguladora da sequência didática, para todos os envolvidos.

(vii) Os módulos

A produção inicial direcionou essa etapa, pois a fase dos módulos foi responsável por trabalhar os problemas identificados na primeira produção. Por isso, não possuiu uma forma fixa; podendo, assim, ser adaptada, de acordo com a(s) necessidade(s) dos alunos. Foi uma fase que exigiu muita preparação e cuidado do professor. Assim, para subsidiar o conhecimento do

aluno, foi necessário que a intervenção feita pelo professor, com base na análise da produção inicial, contemplasse três partes principais na produção de textos, quais sejam: a) Trabalhar problemas de níveis diferentes; b) Variar as atividades e os exercícios; c) reunir as competências adquiridas para utilizá-las em novas produções.

(viii) Produção Final

A produção final foi a quarta etapa. Ela ofereceu ao aluno o que Dolz e Schneuwly (2004, p. 107) sugerem: “[...] a possibilidade de pôr em prática as noções e os instrumentos elaborados separadamente nos módulos”, após a análise da produção inicial. Ademais, a produção final é um instrumento que o professor poderá utilizar para avaliar a evolução dos alunos em relação à primeira produção. Desse modo, os alunos se apropriaram das peculiaridades do gênero e da língua materna e foram superando gradativamente suas dificuldades, tendo a possibilidade de utilizar adequadamente a linguagem oral e escrita em suas práticas de uso da língua.

No projeto, a produção final parte das partidas de RPG no aplicativo *whatsapp*. Partindo das narrativas orais retextualizadas, novas partidas são iniciadas no aplicativo, que contará com um grupo formado pelos alunos da turma. Essas partidas virtuais ocorrerão fora da escola, mas terão pontos de encontro na sala. As partidas, no aplicativo, mestradas também pelo professor, serão utilizadas para a reescrita, e os alunos partirão do enredo dessas produções para a produção final das narrativas.

(ix) Culminância

Essa etapa foi responsável por levar o texto ao seu receptor. Foi o momento em que as produções alcançaram o público. No projeto, tanto as narrativas orais retextualizadas quanto as produzidas foram publicadas em um livro lançado para a comunidade pé-de-serrense. Cada aluno da sala foi presenteado com um exemplar e todas as escolas do município também o receberão. Desse modo, os alunos foram referendados como protagonistas da sua aprendizagem e autores de mais que textos, da própria vida.

4 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA

A proposta de intervenção, apresentada neste escrito, foi desenvolvida com 24 alunos do 9º ano B, do Ensino Fundamental II, do turno matutino, de ambos os sexos, com idade entre 13 e 15 anos, na Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães. Dentre os alunos da turma, foram selecionados dez, para a realização da análise dos dados. O critério escolhido para essa seleção foi a frequência em todas as etapas do projeto.

Conforme exposto no capítulo anterior, o projeto é constituído por etapas distintas, sendo: a) sondagem e planejamento da SD; b) apresentação da proposta ao grupo gestor, pais e alunos; c) a intervenção, contemplando as etapas de apresentação do gênero narrativas orais, pesquisa de campo, retextualização e apresentação do gênero narrativas de aventuras em RPG; d) produção do livro e culminância do projeto.

4.1 RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO

Parecia ouvir o Gato Cheshire, de Alice no País das Maravilhas: “se você não sabe para onde ir, qualquer caminho serve”. Na vida, não saber onde chegar, seguir qualquer caminho, poderia até servir ao viajante, cuja aventura possuísse, como principal objetivo, o próprio caminhar. Mas aqui, nesta viagem pela construção do conhecimento, o ponto de chegada deveria ser claro e a pergunta de Alice (“para onde ir?”) norteou toda a caminhada. Estava definido o destino: o desenvolvimento de competências linguísticas e discursivas em práticas multiletradas, a ser demonstrado na construção coletiva de um livro de narrativas.

Ciente do ponto de chegada, era necessário definir o roteiro e ele foi traçado por muitas mãos. Contando com o auxílio do orientador da pesquisa, dos demais professores do Profletras, dos colegas de curso e de trabalho e, mais importante, dos companheiros de viagens – os meus alunos –, definimos o itinerário: partiríamos do estudo do gênero literário narrativas orais, passaríamos pela Pesquisa de Campo para coletar as narrativas locais, alcançaríamos a Retextualização dessas narrativas como base para a construção de narrativas de aventuras em RPG, nosso destino final.

A definição do roteiro levou em conta alguns fatores: 1º – o objetivo da viagem; 2º – o perfil dos viajantes/alunos, conhecido através do acompanhamento durante todo o ano letivo e após a aplicação de um questionário com o objetivo de identificar as características pessoais constitutivas da sua identidade e observá-los como sujeitos inserido em práticas multiletradas; 3º – a busca pela aliança entre os saberes da cultura local e as tecnologias digitais de informação

e comunicação, ambos integrantes da identidade dos nativos digitais, como é o caso dos alunos da turma que participou da intervenção; 4º – a construção cooperativa do conhecimento propiciado pelo jogo RPG.

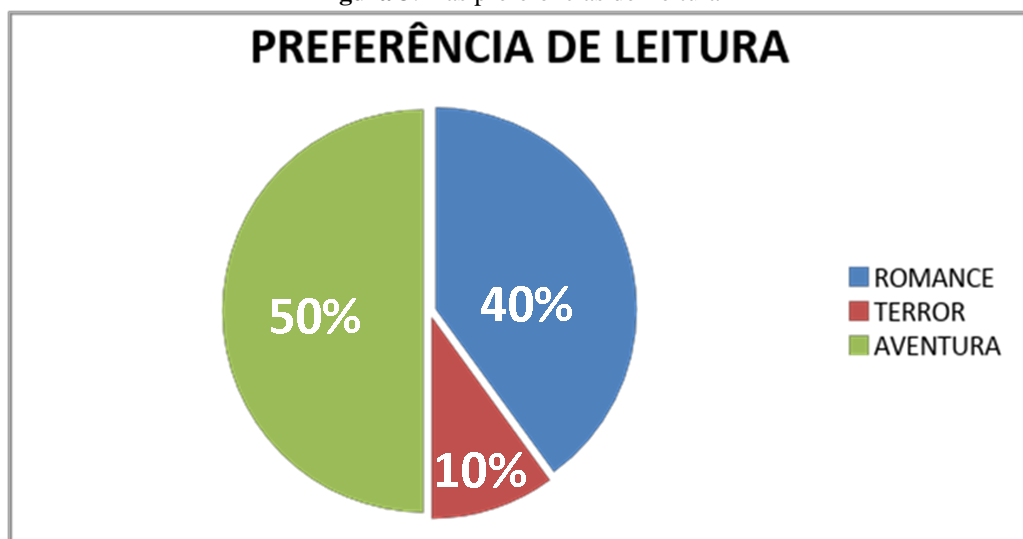
4.1.1 Preparando a bagagem(Sondagem e planejamento da SD)

Era chegada a hora de conhecer os aspectos familiares e sociais e a relação dos sujeitos com a leitura, escrita, internet, o jogo RPG e as narrativas orais da comunidade local.

A turma era composta por 24 alunos e todos os alunos foram observados no contexto global da sala de aula, mas apenas dez foram selecionados para análise dos resultados, levando em consideração as atividades realizadas. O critério utilizado para selecionar os dez alunos foi a frequência, pois eles participaram de todos os encontros e realizaram todas as atividades, além de não dispormos de tempo suficiente para analisar os resultados, levando em consideração os 24 alunos.

Dos 10 jovens selecionados, 07 são do sexo feminino e 03 do sexo masculino. Todos residem na zona urbana do município de Pé de Serra e moram com os pais. Apesar de menores de 18 anos, dois desses jovens trabalham no turno oposto ao da aula. Os demais não exercem nenhuma função remunerada. 08 alunos gostam de ler e 02 afirmam não gostar de atividades de leitura. Dentre os que gostam, as leituras realizadas fora da sala de aula envolvem os seguintes aspectos:

Figura 3: Das preferências de Leitura



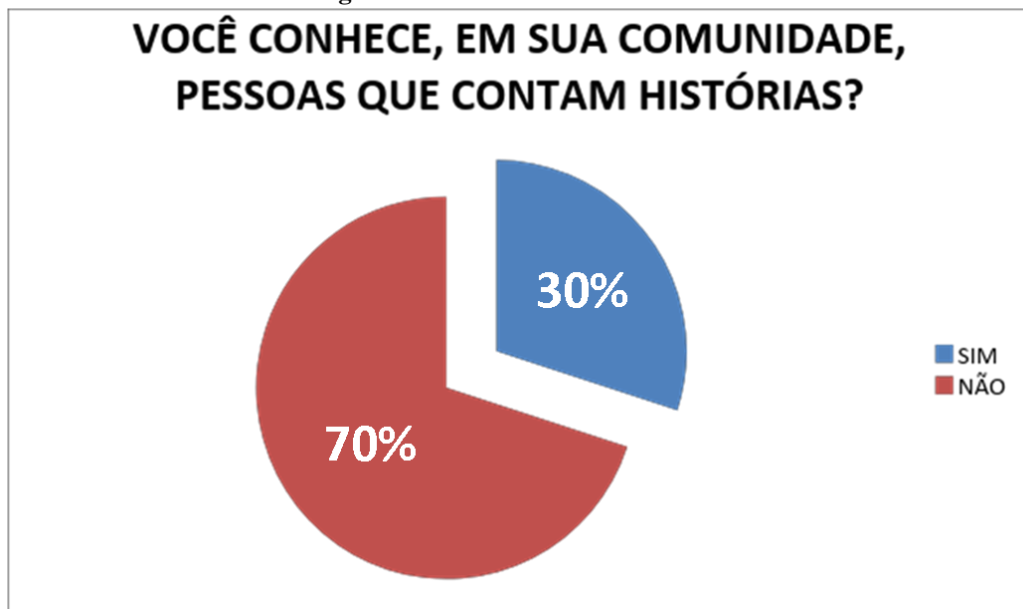
Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Quanto à relação dos viajantes com a escrita, sete alunos afirmam ter o hábito de

escrever espontaneamente, considerando a inspiração como indicadora da frequência com que escrevem. Todos os que possuem esse hábito priorizam a escrita de si, em textos poéticos ou em diários escritos no bloco de notas do celular. Dos dez jovens selecionados, três afirmam que só escrevem quando essa prática é solicitada pela escola.

A oralidade, segundo fator de preferência no estudo da Língua Portuguesa, perdendo apenas para as atividades de leitura, tem espaço privilegiado na vida de quatro alunos, enquanto prática de uso da língua em público. Esses afirmam utilizar a modalidade oral da língua em público, nas igrejas. Com relação ao acesso às narrativas orais, a maioria afirma não conhecer contadores de histórias na comunidade, demonstrando que esse não é um hábito cultivado no cotidiano desses sujeitos.

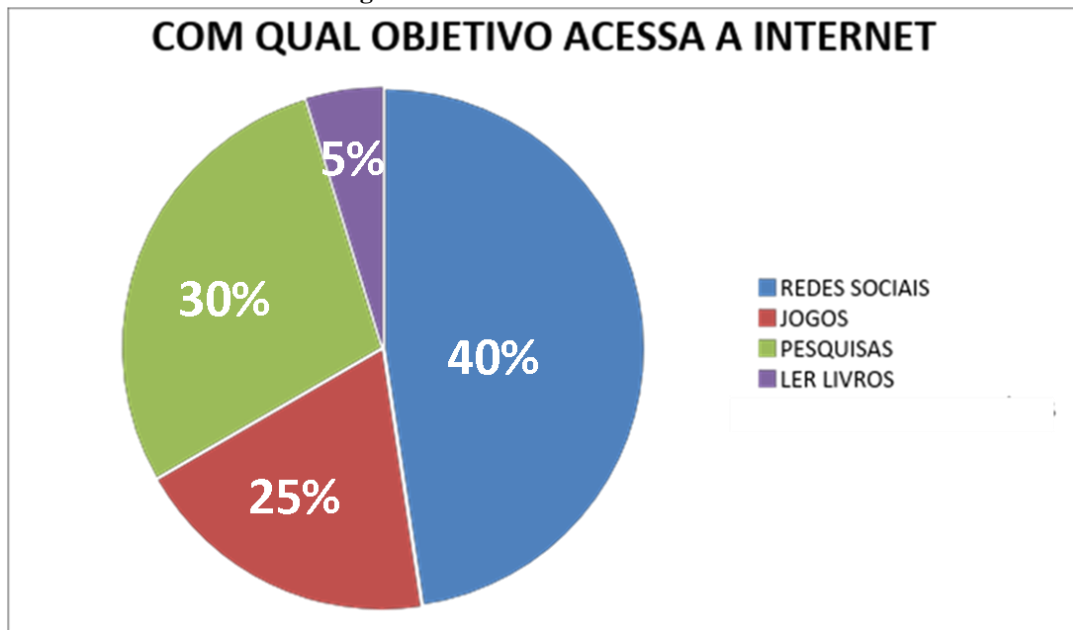
Figura 4: Dos contadores de histórias



Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

No tocante ao acesso e uso de smartphones e da internet, todos possuem acesso à rede em casa. Porém, um aluno que respondeu ao questionário afirmou não possuir *smartphone*. Perguntados sobre o uso do aplicativo *WhatsApp*, todos afirmam possuir conta no aplicativo e utilizá-lo frequentemente para se comunicar com outras pessoas. Com relação ao uso da internet, em geral, afirmam que as suas preferências de uso são as expostas no gráfico a seguir:

Figura 5: Do acesso à internet



Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Os alunos foram interrogados acerca do conhecimento de cada um sobre o jogo RPG. Não foi explicado o significado da sigla acreditando-se que quem conhece o jogo o faz por meio dessa. Com isso, a especificação do nome não contribuiu para a resposta afirmativa ou negativa. Seis alunos nunca ouviram falar em RPG, três alunos já jogaram RPG e um aluno ouviu falar sobre o jogo, mas não o praticou.

Os estudantes também foram questionados quanto ao formato de realização das atividades na sala de aula. Todos foram firmes em dizer que a turma se organiza em grupinhos que se mantêm desde a organização da sala de aula até a realização de atividades grupais quando solicitadas pelos professores. Dos alunos questionados, três preferem realizar as atividades escolares individualmente, cinco gostam mais de atividades em grupos e dois gostam dos dois formatos.

Após a análise dos perfis dos viajantes, foram identificadas características que deixaram clara a possibilidade da realização da viagem. A saber: i) a maioria dos alunos gosta de trabalhar em grupos, o que possibilitou o caminhar coletivo; ii) um maior número gosta de realizar atividades de leitura e escrita, o que aponta a possibilidade da realização do proposto; iii) os alunos gostam de utilizar a internet e o aplicativo *WhatsApp*; iv) muitos não conhecem contadores de histórias e a maioria não teve acesso ao RPG. Porém, esse desconhecimento não impossibilita a realização das atividades, pois os participantes terão a oportunidade de pesquisar e entender esse gênero e o jogo RPG.

Traçado o perfil dos caminhantes e definido o percurso, era o momento de organizar

uma bagagem que se constituiu não somente nesse momento, mas durante toda a viagem. O primeiro elemento a ser inserido na mala foi a experiência adquirida em vinte anos de docência de Língua Portuguesa em escola pública. Por meio dessa vivência, foi possível olhar para a realidade da turma e partir na busca por uma proposta que pudesse possibilitar a aprendizagem por meios nem sempre utilizados na sala de aula: a valorização da modalidade oral e multimodal da linguagem.

Ao lado da prática, era indispensável inserir na bagagem as teorias que embasariam o processo. Tão importante quanto saber onde chegar era ter a firmeza nos passos para realizar a travessia. Essa segurança foi trazida pelos estudos propiciados pelo Profletras, agregados aos estudos motivados pelo tema da pesquisa. Desse modo, mais que bagagem, autores como Marcuschi (2010), Cosson (2012), Rodrigues (2004), Dolz e Scheneuwly (2004), Rojo e Moura (2012) e os integrantes do NLG (1996) tornaram-se, pelas palavras, companheiros de viagem. Por meio desses estudos, foi possível também traçar o material didático que acompanhou os viajantes por todo o percurso. Definidos os contornos, ele foi sendo construído durante a viagem, buscando ser auxílio na construção da aprendizagem e sendo moldado pelos caminhantes, visando atender as necessidades apresentadas.

Além dos itens básicos, havia os essenciais, aqueles que deveriam integrar toda a viagem por serem fundamentais não somente durante o caminhar, como também nas paradas que o percurso sugerisse: a motivação necessária para dar cada passo e a parceria e o apoio entre os caminhantes. Esses itens foram indispensáveis à construção do percurso e imprescindíveis para a marcação dos rastros a serem seguidos por outros viajantes.

4.1.2 O Embarque (Apresentação da proposta ao grupo gestor, pais e alunos)

A ansiedade e a expectativa não estavam na bagagem inicial. Porém, à medida que se aproximava o dia 06 de julho de 2018, elas ocupavam espaço em todos os preparativos do embarque. A data estava definida e os convidados devidamente comunicados acerca do horário da partida. Dentre os sujeitos envolvidos, as funções seriam distintas. Os alunos seriam os viajantes para quem tudo estava sendo preparado e de quem dependia muito do sucesso ou fracasso da expedição. Dos pais dos estudantes, dependia não somente a autorização para o embarque, como também o apoio em cada percurso. O grupo gestor e corpo docente também foram fundamentais em todas as etapas do trajeto.

A reunião estava marcada para as nove horas da manhã e, nesse exato horário, a maioria dos convidados estava lá. Segundo a direção da escola, nem todo os pais puderam comparecer à

reunião de apresentação do Projeto. Assim, dos 24 pais convidados, 15 estavam presentes. Somente quatro alunos faltaram ao encontro e a equipe escolar convidada estava completa. Confesso que, mesmo sendo motorista antiga nessa condução por projetos e sonhos, temi o embarque. Agora era a parte do outro. A minha vontade e motivação, aliadas à certeza de que era uma viagem que poderia trazer novos horizontes e olhares sobre velhos mundos, agora titubeavam. E se não houvesse aceitação da proposta? A fala do Diretor da unidade escolar, que já conhecia o projeto, foi o pontapé inicial do embarque, naquele dia. Citando a dádiva da escola em receber tal iniciativa, preparou os ouvintes para o meu discurso de convencimento e apresentação. De repente, éramos nós – eu, os pais, alunos e um convite: vamos viajar pelas trilhas do multiletramentos, pelas vias do RPG?

Como o destino era desconhecido de muitos, entreguei a cada um dos que estavam presentes um Roteiro da Viagem, contendo uma breve explanação de cada etapa. Li com calma, esclarecendo cada dúvida e vi, com muita esperança, a interferência de alguns pais que começaram a partilhar as narrativas orais que conheciam, fazendo ali, despretensiosamente, uma parada na estação da memória, contribuindo para tornar aquele encontro um reviver de histórias que me trouxeram a suspeita de estar no caminho certo.

Após a partilha de memórias e histórias, informei os responsáveis da assinatura dos termos, autorizando o embarque de seus filhos. Todos os presentes aceitaram, demonstrando confiança na aplicação do projeto e confirmando o apoio necessário à execução do mesmo. Devidamente autorizados, poderíamos então realizar o embarque rumo às trilhas da construção do conhecimento.

Nos pais, senti a confiança que não percebi em todos os viajantes. Alguns, por medo do desconhecido, caminhavam no sentido dos demais, mas seus passos apresentavam a relutância de quem ainda não acreditava que o esforço empreendido no trajeto seria compensado pelo sucesso. Quanto a mim, busquei na bagagem de mão, aquela onde são guardados os itens de primeira necessidade, a fé no projeto e a motivação para realizá-lo e iniciamos a tão esperada viagem. Era chegada a hora da travessia.

4.1.3 Nas trilhas dos multiletramentos (A Intervenção)

O caminho não era novo. O modo de caminhar talvez o fosse. Devidamente embarcados, iniciamos a nossa caminhada. O ritmo lento denotava a necessidade de pensar no próximo passo, sem perder de vista os aspectos que ladeavam a margem. O andar atento nos lembrava os percalços e tropeços inerentes ao caminhar e a certeza de que ninguém poderia ficar no

caminho. Aquela viagem era de todos nós.

A seguir, descrevem-se as oficinas.

4.1.3.1 Oficina 01 – O primeiro passo (Narrativas orais de Tradição Local)

Duração – 04 horas/aulas.

No dia 13 de julho de 2018, demos o primeiro passo. Naquela sala de aula, nos dois últimos horários da manhã, iniciava o nosso trajeto. Devidamente organizados em círculo, os alunos da turma, meus companheiros de viagem, mesmo após o intervalo para o lanche, estavam ali. Senti no ar uma ansiedade que também tomava a mim. Organizei o material a ser utilizado: *datashow*, *notebook*, pasta de material didático e a saia.

Nas minhas andanças, conheci, em *O livro dos Abraços*, de Eduardo Galeano, a personagem Marcela de Oslo, no conto *A paixão de dizer/1* (Anexo 01). A mulher de cuja saia saíam histórias. Inspirada por Marcela, decidi apresentar as narrativas orais por meio da saia e de seus bolsos. Mas não foi por ela que a viagem do dia começou...

Após acolher todos os alunos com um cartão de boas-vindas e um Roteiro da viagem daquela oficina, rerepresentei à turma o projeto de Intervenção *Da Retextualização das Narrativas Oraais de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos*. Deixei clara a motivação, os objetivos, o percurso e o produto final. Percebia ali uma inquietação natural, movida pela curiosidade e pelo receio de embarcar por novos destinos na possível construção da aprendizagem.

Para esse passeio inicial, considerei os apontamentos de Cosson (2012). Ao tratar as narrativas orais como literatura, a apresentação desse gênero textual seguiu as fases propostas na sequência didática sugerida por esse autor: Motivação, Introdução, Leitura e Interpretação.

A Motivação e a Introdução do gênero chegaram através de Marcela de Oslo, personagem que, nessa oficina, foi incorporada por mim. Falei sobre sua missão e, de cada bolso em que eu colocava a mão, retirava o título de uma narrativa oral do acervo popular. Essas narrativas eram contadas por alunos do Ensino Médio, do Colégio Estadual Pedro Falconeri Rios, onde também sou professora.

Quatro histórias motivaram e apresentaram aos alunos as narrativas: *A menina e a figueira* (Anexo 02), *O homem sem sorte* (Anexo 03), *Um jovem que queria conquistar uma grande fortuna* (Anexo 04). A cada história, um convidado adentrava a sala, trazendo magia, encantamento e memória para aquele momento. Nos olhos atentos dos ouvintes, a certeza de que estavam adorando a viagem por aqueles mundos.

Figura 6: Apresentação das narrativas orais



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Após a contação das narrativas, chegou a hora de viajar pela fase da Leitura. Nesse ponto do percurso, os estudantes foram orientados a escolher uma das narrativas apresentadas, para que pudessem analisá-la. Por votação, os alunos selecionaram a história *O homem sem sorte*. A escolha, como eles relataram, foi motivada pela história surpreendente e pela lição deixada ao final. O contador Raphael apresentou a história novamente, com intervalos, para esclarecimento de dúvidas, contribuindo com uma intervenção eficiente na formação leitora dos alunos.

Nesse passeio literário pelas narrativas orais, chegou o momento da Interpretação. Essa etapa, conforme orienta Cosson (2012), deve ocorrer em dois momentos: o interior e o exterior. O primeiro é o que acompanha a decifração, palavra por palavra. O momento exterior é a concretização da interpretação como construção de sentido em uma determinada comunidade, num determinado contexto. Nessa fase, houve espaço para o compartilhamento das interpretações pessoais. Com isso, foi possível refletir, analisar e compreender a narrativa sob os diversos pontos de vista, estabelecendo o diálogo entre os leitores, buscando uma maior compreensão do texto.

Acreditando ser importante para a leitura e interpretação do texto e já pensando na etapa seguinte do projeto, uma pausa foi necessária nesse trecho do itinerário. Era o momento de analisar as características do gênero narrativas orais. A reflexão partiu da história escolhida – *O homem sem sorte* – e foi estimulada pela exposição das características, em slides apresentados por mim. Durante essa explanação, houve interferências bastante positivas dos alunos, que

demonstraram possuir conhecimento sobre o gênero em destaque, apesar de admitirem nunca terem estudado as narrativas orais sob essa perspectiva textual.

Para finalizar a parada e com o objetivo de promover a continuação da aprendizagem para além do espaço físico da sala de aula, os alunos receberam uma parte do material didático que trata do gênero narrativas orais para realizarem a leitura em casa e utilizarem como material de consulta em etapas posteriores.

4.1.3.2 Oficina 02 – Na memória de todos nós (Pesquisa de Campo)

Duração – 02 horas/aulas.

Era o dia 20 de julho de 2018, quando nós, os viajantes, encontramos-nos para darmos juntos mais alguns passos em direção ao nosso destino. Naquele encontro, a amizade, que sempre nos acompanhava, encontrava o dia oficial da sua celebração. A oficina tinha por objetivo orientar os nossos alunos/pesquisadores a buscarem, na sua comunidade, narradores e narrativas orais. Os relatos deveriam ser gravados e publicados nos quatro grupos formados no *WhatsApp*, com o intuito de selecionar apenas uma por grupo e apresentá-la em sala, para todos os viajantes, na semana seguinte.

Para dar início ao passeio do dia, os viajantes foram convidados a participar da dinâmica *Encontre um amigo que*, cujo objetivo era estimular os viajantes a definirem o objeto de busca, indo até o local/fonte da informação a ser coletada, entrevistando o sujeito que possuía a informação e registrando-a. Era uma pequena amostra de uma pesquisa de campo, aliada aos suaves tons do dia da amizade.

A oficina começou com a leitura do texto *Procura-se um amigo*, que motivou uma reflexão acerca do que cada um buscava numa amizade. Passado o tempo da interpretação desse material, os alunos, em círculo, receberam uma ficha que os desafiava a buscar, ali na sala de aula, algum amigo que possuísse determinada característica. Venceria o desafio aquele que primeiro preenchesse a ficha, sinalizando que havia não somente pesquisado, como também encontrado, naquele ambiente, amigos com as mais variadas características.

Figura 7: Ficha da Dinâmica Encontre um amigo que...

ENCONTRE UM AMIGO QUE...			
Esteve em outro estado brasileiro. _____	Fez selfie com um artista. _____	Leu mais de dez livros. _____	Fez declaração de amor em público. _____
Fez aula de dança. _____	Sabe cantar uma música em outra língua. _____	Viajou de avião. _____	Tocou algum instrumento musical. _____
Escreveu poesia. _____	Usa calçados número 40. _____	Pratica algum esporte que não seja futebol. _____	Hoje tenha abraçado alguém. _____

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

Foi um momento de descontração e entrosamento entre os viajantes. Cada passo dado, cada abordagem feita ao longo do caminho, refletia a importância do caminhar junto e a necessidade de sair em busca do conhecimento, da informação, rompendo o comodismo e os limites da vida e da sala de aula, à procura do desejado.

Figura 8: Dinâmica Encontre um amigo que....

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Concluída essa etapa do percurso, todos foram premiados pela participação efetiva na atividade e conduzidos a refletirem acerca das lições trazidas pela dinâmica. Os alunos foram unânimes em demonstrar a satisfação em participar e reforçaram a importância de sair em busca

do outro. Citaram como dificuldade o fato de que, ao mesmo tempo em que eram entrevistadores, também eram entrevistados. Cada uma dessas reflexões serviu de base para a discussão sobre o conceito, o método e os instrumentos da Pesquisa de Campo.

A partir do material didático, os alunos puderam compreender melhor o objetivo da pesquisa que realizariam, os procedimentos do pesquisador, a maneira correta de realizar a abordagem, o cuidado com o equipamento etc. Receberam um crachá de identificação e, então, formaram os grupos no aplicativo *WhatsApp*. Cada grupo seria fundamental em todas as etapas do projeto e eles foram informados disso. Cada equipe escolheu o seu nome e um líder, ficando, provisoriamente, denominados de: Grupo 1 – Narrativas Oraís; Grupo 2 – Top da B; Grupo 3 – 100 limites; e Grupo 4 – *Hunters of Legends*. Houve uma quinta equipe. Porém, somente um componente possuía smartphone. Esse grupo realizou as atividades reunindo-se presencialmente e utilizando o smartphone que possuíam para realizar as gravações e demais atividades que dependiam do equipamento.

Esclarecido o novo roteiro e definidos os parceiros de viagem, o percurso do dia chegou ao fim. Os alunos levaram consigo uma bagagem mais cheia de afeto, doces, amigos e a seguinte lição de um autor desconhecido: “Se você quer ir rápido, vá sozinho, se você quer ir longe, encontre alguém que vá com você.”

4.1.3.3 Oficina 03 – *Umás memórias e outras histórias (Pesquisa de Campo)*

Duração – 02 horas/aulas.

Era dia 27 de julho de 2018, quando chegamos ao ponto de encontro para uma nova viagem. Dessa vez, o itinerário conduziu os nossos passos ao passado. Viajamos no tempo e na memória, conduzidos por Guilherme Augusto Araújo Fernandes (e olha que ele nem é tão velho assim). A belíssima narrativa de Fox (2017) foi a motivação utilizada para conduzir os viajantes ao retorno ao passado. Por meio da narrativa, revemos o conceito de memória. O pedido feito por mim, na oficina anterior, começou, então, a fazer sentido para os viajantes: trazer na bagagem um objeto que carregasse consigo uma memória que tenha marcado a sua vida.

Figura 09: Objetos trazidos pelos alunos



Fonte: Acervo da pesquisadora.

A história de Guilherme nos conduziu a uma partilha de memórias, emoções e sentimentos. Os viajantes, inspirados por Dona Antônia, contaram-nos as histórias trazidas por cada item e nos transportaram a diferentes lugares, nas variações de tempo.

Na mala da nossa trilha, como na cesta de Dona Antônia, havia memórias de todos os sabores: tristes com cor de saudade, felizes com sabor de vitória, doce no tom da infância e recente com ar de novidade.

Cada memória partilhada fez o caminhar ter mais sentido, pois conhecer o chão que cada caminhante pisa nos faz compreender com que olhos ele vê o percurso, a estrada, o caminhar.

A viagem pela memória nos levou ainda a ouvir as histórias colhidas por cada um no atalho em que trilharam sozinhos. A partir daquele momento, também fazem parte do nosso caminhar os inesquecíveis personagens contados pelos avós, pais, contadores de histórias que mantêm vivas as narrativas orais de Pé de Serra.

Conhecemos Dona Sinhá dos Poços, assombramo-nos com Madalena, emocionamo-nos com a indiazinha deixada pelos irmãos, tememos o Boi de Tiago Lima e ouvimos o recontar da história do surgimento da nossa cidade, conforme constam no anexo 08. A bagagem dessa vez se encheu de memórias que, agora em nós, serão recontadas, registradas e partilhadas com outros viajantes. Não deixaremos que se percam pelo caminho. Dessa viagem, além de cada lembrança, fica a lição deixada por Simone de Beauvoir: “Não há uma pegada do meu caminho que não passe pelo caminho do outro.”

Figura 10: Partilha das Memórias



Fonte: Acervo da pesquisadora.

4.1.3.4 Oficina 04 – *Um as memórias e muitas histórias (Pesquisa de Campo)*

Duração – 02 horas/aulas.

Aguardado por todos, 3 de agosto foi o dia de visita, na tenda que armamos à beira do caminho. Os convidados, antigos viajantes, eram esperados por nós para nos contarem o que viram e ouviram durante o caminhar. E eles chegaram: Dona Olívia, Dona Edite e Seu Zequita. Eles foram os contadores de quatro narrativas orais selecionadas para a retextualização. Dessas histórias, também foram retirados os elementos que serviriam de base para a escrita das narrativas de aventuras em RPG.

No andar vagaroso de quem já teve pressa, os três traziam a bagagem de quem muito viveu e ainda tem motivos para continuar caminhando e construindo histórias: as suas e as nossas.

Figura 11: Os contadores de histórias



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Estando devidamente apresentados, os três foram convidados a contar as suas vivências, memórias e histórias, deixando-nos encantados e gratos por poder vivenciar aquele momento regado a chá, bolos e delícias de Vós.

Foi um encontro memorável entre os três tempos que conjugamos juntos naquela parada. O presente, o passado e o futuro estavam ali, sentados nas cadeiras, tecendo histórias enquanto dialogavam com as memórias.

Cada doador de memórias nos contou de si e do mundo que conheceu antes de nós. Foi um dia em que, como disse Dona Olívia, “[...] bulimos com as raízes para ver sair as coisas”.

Figura 12: Apoio da Direção e Corpo Docente da Escola



Fonte: Acervo da pesquisadora.

4.1.3.5 Oficina 05 – Da memória à história (Retextualização)

Duração – 06 horas/aulas.

Dizem que caminhos difíceis geralmente levam a destinos maravilhosos. Com essa certeza e confiantes nas metas a serem atingidas, no dia 10 de agosto, iniciamos o percurso pelo trecho mais sinuoso: a retextualização das narrativas orais selecionadas.

A viagem começou com o texto *Ai se sêsse* (Anexo 05), do poeta LUZ (2008), quando os viajantes foram conduzidos às bifurcações da oralidade e da escrita, através de uma dinâmica em equipe e da reflexão teórica acerca do tema. Para realizar a dinâmica, os alunos, divididos em grupos e organizados em quatro fileiras, tinham a missão de levar o texto, passando a informação de um para o outro, de forma oral, até o último da fila, que deveria escrever as informações recebidas. O objetivo do jogo era que o aluno “escritor”, com o auxílio dos demais colegas, pudesse escrever o texto fonte, no caso *Ai se sêsse*, da forma mais fiel possível.

Figura 13: Dinâmica com o texto *Ai se sêsse*



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Após a conclusão da atividade, os viajantes foram convidados a refletir acerca da dinâmica e do ato de retextualizar. O conceito foi trabalhado em slides e com a ajuda do material didático. Foi um espaço de reflexão e construção de conhecimento embasado por Marcuschi (2010).

De posse das informações, era chegada a hora de dar mais um passo na trilha: a transcrição das narrativas orais selecionadas e a retirada das marcas de oralidade, a primeira operação da retextualização – eliminação de marcas estritamente interacionais, hesitações e

partes de palavras. Foi apenas o começo dessa etapa pela estrada, mas, pela disposição dos caminhantes, cada passo foi de aprendizagem e construção.

Durante a semana, os grupos fervilharam. A todo momento, solicitavam a minha orientação para realização da tarefa proposta. A missão era individual, mas a interação e apoio dos demais integrantes dos grupos fizeram toda a diferença.

Depois de uma semana de trabalho e expectativas, chegou o dia do reencontro. Era 17 de agosto e aula começou com a leitura de algumas narrativas em processo de retextualização. Essa fase serviu para avaliar a trajetória já percorrida até ali e corrigir alguns itens da primeira operação da retextualização. Nesse ponto da estrada, mais importante que a quantidade de passos e a distância percorrida, era a qualidade do caminhar. A atenção a cada ponto nos conduziria ao sucesso da jornada. E assim foi mais uma etapa da viagem...

Nessa oficina, chegou a hora de ajustar as velas e endireitar os passos. As narrativas orais pesquisadas e registradas em áudio, no smartphone, agora seriam retextualizadas para a modalidade escrita. A primeira etapa foi a transcrição das narrativas orais. Os alunos selecionaram uma narrativa de cada grupo e, individualmente, fizeram a transcrição.

Após a transcrição, começamos o processo de retextualização pelas 2ª e 3ª operações: introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas e retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos. Os ajustes começaram com o jogo dos sete erros. Nele, os alunos buscaram as incoerências causadas em textos diversos, por conta do mau uso da pontuação. Foi um momento de análise linguística partindo do texto e voltando a ele.

Figura 14: Primeira página do Jogo dos Sete Erros

ESCOLA MUNICIPAL DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

DATA: _____ SÉRIE: _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____

OS SETE ERROS

Fundamental para a organização do texto escrito, a pontuação também é responsável pela clareza e coerência. A ausência ou a utilização da mesma de forma incorreta, pode comprometer a construção do sentido da mensagem, causando ambigüidade ou incompreensão do enunciado.

Encontre os sete erros de pontuação nos textos abaixo, em seguida reescreva cada uma das frases, corrigindo-as:

Fonte: Elaborada pela pesquisa.

Ainda revendo o percurso, chegou a hora de apontar o que era “Fake” e o que era Fato nas informações acerca das regras de pontuação. Afiados, os viajantes deram um show na compreensão e partiram para a reescrita das narrativas com foco na 2ª e 3ª operações da retextualização: introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas e retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos. A atividade começou em sala, mas foi concluída em casa trazendo a devolutiva na semana seguinte.

Figura 15: Fake ou Fato?

ESCOLA MUNICIPAL DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

DATA: _____ SÉRIE: _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____

FAKE ou FATO?

Caro Aluno, analise as informações sobre os Sinais de Pontuação e indique se são Fakes ou Fatos.

TABELA		
SINAL DE PONTUAÇÃO	EMPREGO	FAKE ou FATO?
VÍRGULA	Indica enumeração ou a introdução na fala de uma personagem	
TRAVESSÃO	Produzir frases curtas para imprimir ritmo ao texto ou encerrar	
EXCLAMAÇÃO	Transmitir ao leitor sentimentos como espanto, admiração, sur-	
INTERROGAÇÃO	Aproximar o autor de seu interlocutor, estabelecendo diálogo com	
DOIS-PONTOS	Separa elementos de uma enumeração ou introduz uma explica-	
PONTO-FINAL	Intercalar ações que o autor acha que o leitor desconhece. Pode também enfatizar uma passagem	
ASPAS	Indicar a referência a uma expressão utilizada pelo autor podendo indicar também um a ironia ou	

Fonte: Elaborada pela pesquisa.

Com o percurso sendo construído ao caminhar, chegou o momento de rever, mais uma vez, o caminho já percorrido. Era dia 24 de agosto quando encerrávamos a caminhada pelas vias da retextualização. Era o momento de avaliarmos as operações anteriores e sugerirmos as alterações da tarefa escolhida para encerrar o processo: introdução da paragrafação e pontuação detalhada sem modificação da ordem dos tópicos discursivos.

Nessa reta final, os alunos também tiveram a oportunidade de inserir elementos ligados à criatividade e desenvolvimento da narrativa, como descrições e linearidade, itens às vezes esquecidos durante a narrativa oral.

Ao final da etapa, cada grupo leu as narrativas retextualizadas, presentes no Anexo 08 deste escrito com o subtítulo de Memórias, e escolheu, dentre essas, a que mais manteve as características de uma narrativa escrita.

Figura 16: Última etapa da Retextualização



Fonte: Acervo da pesquisadora.

4.1.3.6 Oficina 06 – Uma aventura pelas vias do Role Playing Game (Narrativas de aventuras em RPG)

Duração – 02 horas/aulas.

Dizem que só quem arrisca alcança o extraordinário. Foi com esse pensamento na bagagem que os viajantes, no dia 31 de agosto, foram convidados a sair da trilha já traçada e embrenharem-se por territórios ainda desconhecidos por muitos ali: eram tempos de aventuras em RPG.

A viagem começou pela narrativa interativa *Herança Maldita*, que contava a história de um grupo de pessoas que recebeu o convite para a abertura de um testamento em uma cidade desconhecida com aspecto e situações estranhas. As ações da narrativa eram definidas pelos alunos da turma, o que tornou a aventura muito interessante.

Para integrar a narrativa, cada viajante recebeu uma parte do mistério a ser desvendado coletivamente. Foi uma viagem arrepiante em que cada escolha abria uma surpresa no caminho. Nessa narrativa, todos eram personagens e traçavam seus destinos. Os alunos afirmaram nuncaterem participado da construção coletiva de uma narrativa, o que abriu o leque de questionamentos que demonstraram o interesse da turma pela novidade.

Figura 17: Narrativa Interativa



Fonte: Acervo da pesquisadora.

No fim do percurso, acampamos numa das trilhas para refletirmos sobre as narrativas de aventuras e o RPG. A viagem foi aprovada por todos e voltamos com a bagagem ainda mais cheia. Valeu a pena arriscar.

4.1.3.7 Oficina 07 – Nas trilhas do RPG (Narrativas de aventuras em RPG)

Duração – 06 horas/aulas.

Só se descobrem novos caminhos se mudar a direção. Pensando nisso, convidamos a mestra Noemi para alterar a direção da estrada e nos ajudar a percorrer as vias do RPG de mesa. Era o dia 14 de setembro de 2018 e a arrumação da sala já atraía os olhares dos viajantes, que me viam tirar da bagagem elementos que a maioria deles ainda não conhecia. Eram dados, fichas de personagens, mapas e cenário de aventura. Permiti que viajassem em volta da mesa posta para quatro jogadores e os deixei livres para fazerem suposições acerca do que seriam aqueles itens.

Figura 18: Mesa posta para a partida de RPG



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Concluído o passeio, convidei a jogadora Noemi Sampaio para percorrer conosco esse percurso e mestrar uma partida de RPG. Ela apresentou o RPG aos viajantes e os conduziu a uma aventura, no RPG de mesa, com quatro alunos voluntários. Apesar de somente quatro estudantes estarem na mesa, todos os demais acompanhavam atentos o decorrer da construção da narrativa mestrada por Noemi.

Figura 19: RPG de mesa



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Nessa etapa, os viajantes foram envolvidos em aventuras, enredos e personagens cujos

destinos eram definidos ora pela escolha do viajante, ora pelo girar dos dados sobre a mesa. Depois da partida, a orientação. Todos os alunos receberam, no material didático, uma explicação do conceito e dos tipos do RPG, com destaque para o RPG online, modalidade que jogariam durante as semanas seguintes, pelo *whatsapp*.

Dadas as orientações, foram agendadas as partidas para a semana. Durante quatro dias, de segunda a sexta, ocorreriam as partidas emRPG. Nesses dias, o percurso seguiria pelas vias digitais, no *Whatsapp*. Dessa forma, a caminhada continuaria fora dos caminhos já estabelecidos. E assim aconteceu.

As partidas foram realizadas de acordo com o seguinte roteiro: determinada a agenda para cada grupo, dia e horário, era feita uma chamada dos participantes, no grupo do *Whatsapp*, para conferir se estavam todos online. Em caso afirmativo, a mestra das partidas, eu, disponibilizava as regras e lançava o texto inicial – chamado de campanha –, utilizando elementos das narrativas orais retextualizadas e previamente selecionadas para cada grupo. Lida a introdução, havia um tempo de até dez minutos para que cada aluno do grupo escolhesse um personagem para interpretar/construir durante a partida. A descrição do personagem também devia ser criada, levando em consideração o tempo e espaço da narrativa sem perder a verossimilhança interna.

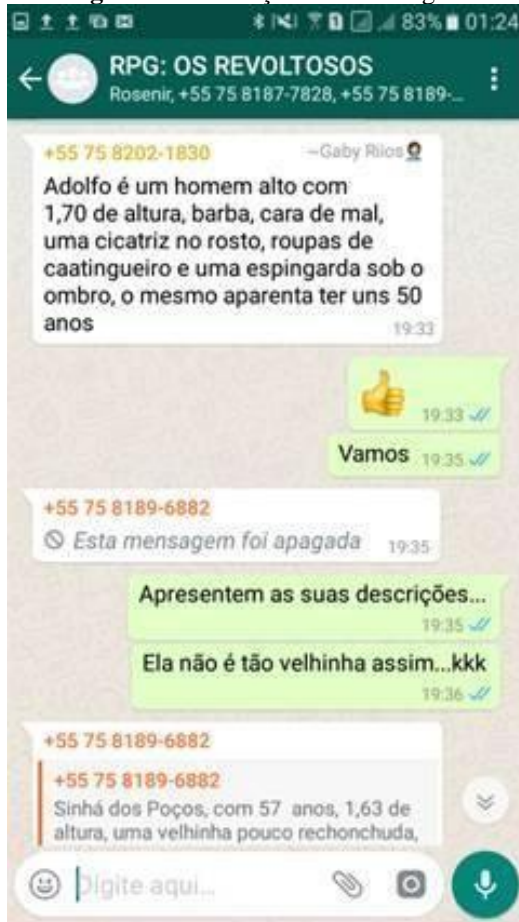
Quando as descrições eram aprovadas, alguns alunos preferiam alterar o nome do perfil para incorporar o personagem na narrativa. Após essa etapa de identificação, eu, a mestra da partida, dava início à narrativa, retomando a introdução, e indicava que personagem deveria agir e/ou falar naquele momento. Dessa forma, a narrativa era construída em partidas que duravam de duas a três horas. O único problema a atrapalhar a partida em alguns momentos era a qualidade da internet. Porém, com a colaboração e paciência dos jogadores, a partida era retomada e prosseguia. Em alguns momentos, também havia falha de leitura ou compreensão e um ou outro personagem inseria uma fala incoerente. A mestra chamava a atenção e o texto era alterado. Valia o uso das multimodalidades para a construção coletiva da narrativa. Os desfechos foram surpreendentes e, ao final da partida, concluía-se a produção inicial proposta no esquema de Sequência Didática de Dolz e Scheneuwly (2004).

Figura 20: Texto inicial da partida de RPG online



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 21: Descrição do Personagem



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 22: A partida



Fonte: Acervo da pesquisadora.

No dia 20 de setembro, deu-se início à viagem pelos módulos de avaliação e revisão da produção inicial, buscando a produção final da sequência didática. Os grupos foram recomendados a reescreverem a narrativa produzida na partida de RPG online e trazerem para a sala. Já observando a produção inicial, nas partidas, orientei cada grupo quanto às alterações que deveriam fazer para que o texto produzido no espaço digital estivesse dentro dos padrões da narrativa de aventuras, na modalidade escrita. Foi tempo de reflexão e ação pelas trilhas em busca da produção final.

4.1.3.8 Oficina 08 – Finalizando as atividades

Duração – 02 horas/aulas.

Nem o cansaço da caminhada nem a poeira acumulada pelos passos impediram o sucesso do fim do percurso. De repente, um caminho que parecia tão longo chegava ao fim.

Além da bagagem mais cheia, o caminhar lado a lado nos trouxe, naquele dia, o desejo de partilhar não somente a produção final das narrativas de aventuras, mas também as experiências adquiridas e as emoções da caminhada.

Nesse dia de chegadas e partidas, fui recebida com uma festa surpresa e um livro cujo título, inspirado na sigla RPG, trazia escrito *Recordações Para Guardar*. Nele, os alunos descreviam a experiência vivida e confirmavam o sucesso da viagem. Oralmente, também se manifestaram e um detalhe muito me surpreendeu: a novidade não foi o RPG, nem a produção coletiva da narrativa no aplicativo *Whatsapp*. O que realmente marcou a viagem foram as narrativas orais. Eles amaram ouvir as histórias. Lembraram com carinho das presenças dos contadores e afirmaram que se tornou hábito, para muitos deles, o ato de ouvir as narrativas, principalmente das pessoas mais velhas.

Percebi ali o quanto o caminhar nos transformou. Nenhum de nós chegou como partiu. Tínhamos feito um passeio por trilhas ora sinuosas e difíceis, ora tranquilas e suaves. Mas todas elas nos marcaram de alguma forma. Ali, naquele momento da culminância, estava claro o sucesso do projeto e que aquele encontro não era o fim do caminho, era o início de um novo ciclo.

Figura 23: Turma de Aplicação do Projeto e Direção da Escola



Fonte: Acervo da pesquisadora.

4.1.4 Não é o fim do caminho (Culminância)

Era dia de partilhar memórias e fazer história. Dia de desfazer as malas e dividir com toda a comunidade pé-de-serrense as lições, o percurso, as palavras. Dia de, principalmente,

promover o encontro entre a obra e o leitor, porque 9 de março de 2019 foi o dia do lançamento do livro *Um as memórias e outras histórias*, lá do meu Pé de Serra.

O convite para o evento sugeria aos convidados o tema abordado: Um as memórias e outras histórias, direcionando-os a viver conosco as memórias do trajeto e a valorizar as suas próprias histórias.

Figura 24: O convite

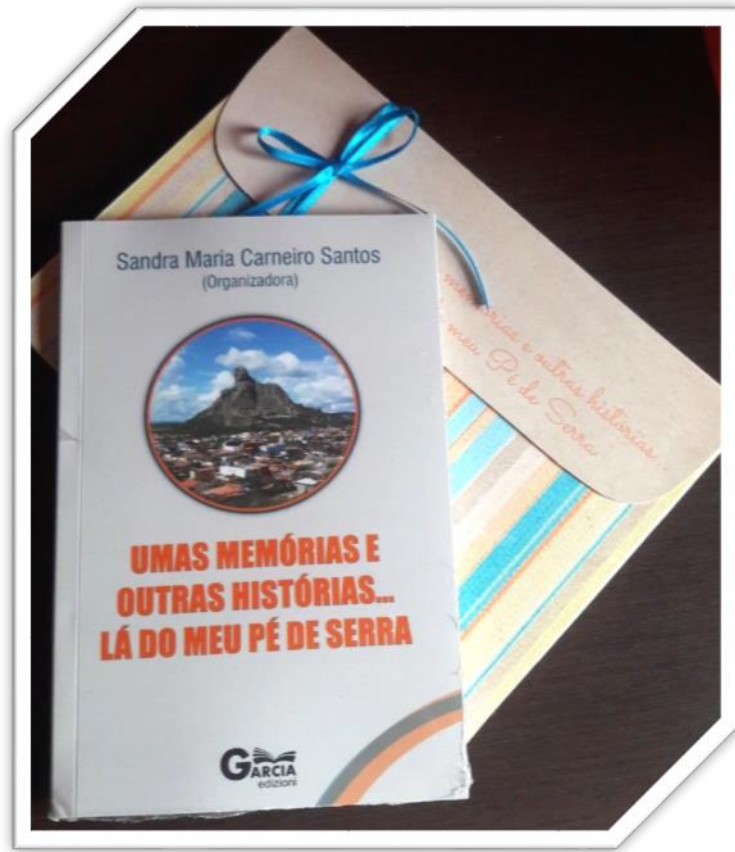


Fonte: Acervo da pesquisadora.

O dia marcado para o encontro começou cheio de preparativos e expectativas. Cada detalhe foi pensado, cada momento preparado, para que o lançamento do livro pudesse representar aos presentes a importância da obra, escrita coletivamente por mim e pelos alunos do nono ano B, matutino, da Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães.

O ambiente escolhido foi a Câmara Municipal de Pé de Serra e os personagens das cinco narrativas presentes no livro foram expostos aos presentes para que tivessem acesso a um pouco das memórias e histórias.

Figura 25: Livro – Umas memórias e outras histórias...lá do meu Pé de Serra



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 26: Recepção e livro de assinaturas



Fonte: Acervo da pesquisadora.

O lançamento teve início com a declamação do prefácio do livro, permitindo aos presentes o envolvimento com a temática da obra, conhecendo as motivações que levaram à escrita do livro. Após essa apresentação, houve a composição da mesa e a Filarmônica *Lira Seis de Agosto* foi convidada a tocar o Hino de Pé de Serra. Esse foi um momento de muita emoção, compartilhado pelos presentes, pois o Hino da cidade representa fielmente o povo de Pé de Serra

A cerimônia de lançamento prosseguiu com a partilha da memória *Sinhá dos Poços e os Revoltosos*, contada, no evento, por Dona Edite Lima. A contação de história arrancou risos e lembranças dos convidados, que aclamaram a apresentação de Dona Edite.

Figura 27: Dona Edite



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Partilhada a memória, era hora de contar a história presente no livro, escrita a partir da narrativa oral contada por Dona Edite: *Em terra de Sinhá, revoltoso não é rei*. A aluna 03 leu a história que foi acompanhada por todos os presentes, que se encantaram com a contação.

Figura 28: Contação da história *Em Terra de Sinhá, revoltoso não é Rei*



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Motivados pelas aventuras de Sinhá dos Poços e sua terra, o Grupo de dança da cidade, Martabak, apresentou uma dança que ilustrou todos os elementos culturais e da tradição e Pé de Serra, reforçando o orgulho que os pé-de-serrense sentem da sua própria terra.

Após a apresentação, chegou o momento da minha fala. Carregada pela emoção de uma viagem longa e de muito proveito, apresentei a motivação, o percurso e, principalmente, as lições aprendidas durante o trajeto. Agradei a todos os companheiros de viagem e aos que, durante todo o projeto, foram meu auxílio, permitindo que cada etapa fosse realizada. A reação dos alunos foi espontânea e de gratidão.

Figura 29: Reação dos alunos ao discurso



Fonte: Acervo da pesquisadora.

O meu pronunciamento foi seguido da fala da Aluna 05, do Diretor da Escola e do Prefeito do Município. Ambos enfatizaram a importância da obra para a manutenção das memórias e das histórias de Pé de Serra, agradecendo pelo momento proporcionado àquela comunidade.

Os depoimentos foram seguidos do momento que considerei o mais importante do evento: o encontro entre a obra e os autores/leitores. Cada aluno, algumas pessoas da comunidade e os diretores das escolas foram convidados a receber o livro.

Figura 30: Entrega dos livros

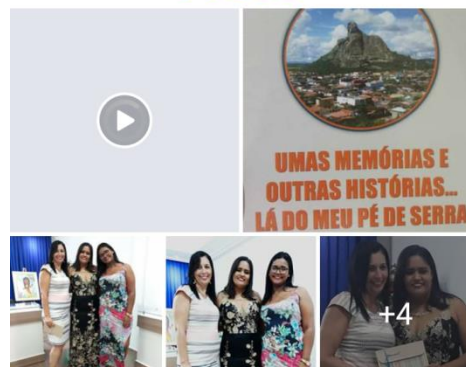
Fonte: Acervo da pesquisadora.

Encerramos a cerimônia de lançamento, mas o projeto e as lições da caminhada continuarão conosco pelos novos passos. As memórias construídas naquela noite certamente marcaram a nossa história e levaremos nas lembranças cada emoção ali vivenciada. A reação do público ficou registrada nos comentários de aprovação depois do lançamento e nas publicações nas redes sociais.

Figura 31: Reação do público nas Redes Sociais quanto ao lançamento do livro e do e-book

Uma noite de contação de histórias, de protagonismo de gente que não costuma aparecer na narrativa oficial. O trabalho de mestrado da professora Sandra, a ser apresentado na Universidade Estadual de Feira de Santana, buscou a oralidade de nossa gente, o povo simples do lugar, que costumeiramente não é escutado. Merece aplausos também a turma de alunos da escola pública Luís Eduardo Magalhães, de Pé de Serra, que foram ao encontro de relatos surpreendentes sobre nosso passado recente, a exemplo de Sinhá dos Poços, uma mulher sertaneja do começo do século passado que "encarou" os Revoltosos, fato que me trouxe contentamento, uma vez que esse evento histórico me atrai bastante, sobretudo porque simpatizo com Luís Carlos Prestes, o líder do bando. Parabéns, Sandra! Parabéns aos alunos envolvidos no projeto! Parabéns pra nossa gente e pra nossa terra empoeirada!

Dia especial e inesquecível, entre memórias e histórias com minha querida mestra Sandra, ficará sempre a marca registrada do amor e admiração que sinto por ela 🥰🥰🥰 Parabéns pró Sandra e meus queridos alunos pela realização deste projeto e conseqüentemente à obra literária que enriqueceu mais ainda a nossa literatura! 🥰🥰🥰🥰





Fonte: Acervo da pesquisadora.

Se para o público ficaram as memórias e as histórias, a nós – os autores – além delas, ficou o desejo de que aquele encontro entre a obra e os leitores, entre as narrativas da nossa terra e o seu povo, fosse estendido a outros olhares. Assim, para que as nossas andanças por todo o projeto de intervenção e pelas escritas das narrativas pudessem alcançar mais pessoas, criamos o site *Das memórias às histórias* (<https://smcarneiro.pb.wixsite.com/prosandramaria>). Por meio dele, todas as etapas percorridas, as aventuras vivenciadas, as aprendizagens adquiridas e as narrativas escritas no livro são partilhadas, tornando públicas as nossas vivências e o nosso desejo de que o nosso caminhar inspire novos passos.

Figura 32: Home page do site



Fonte: acervo da pesquisadora.

4.2 DESCRIÇÃO DO MATERIAL PRODUZIDO PELOS ALUNOS

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, dois momentos serão privilegiados nessa análise: a retextualização das narrativas orais coletadas pelos alunos, na comunidade local; e a 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 permitirão analisar a aplicação da proposta de intervenção e observar se os objetivos do projeto foram alcançados.

Na etapa 1 – a retextualização da modalidade oral para a escrita –, o *corpus* é composto por 30 textos, sendo 10 para cada operação da fase de retextualização: 1ª operação – eliminação de marcas estritamente interacionais, hesitações e partes de palavras; 2ª e 3ª operações – introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas e retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos; e 4ª operação – introdução da paragrafação e pontuação detalhada sem modificação da ordem dos tópicos discursivos.

Na etapa 2 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.

Também será utilizada nossa observação direta das participações, comentários e comportamentos dos sujeitos nas avaliações propostas em sala e nos comentários postos por eles no site onde foram partilhados os detalhes de cada oficina.

4.3 ANÁLISE DAS ATIVIDADES

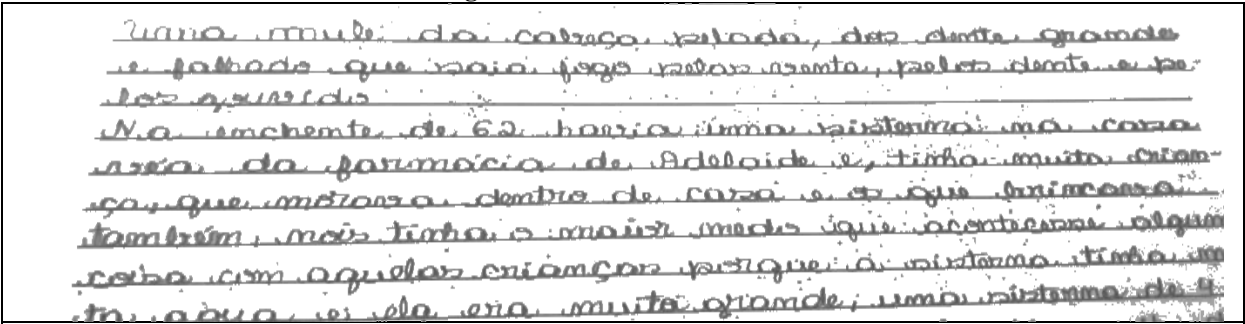
Analisaremos, nesse primeiro momento, as produções escritas sob o processo de retextualização, definido por Dell'Isolda (2007) como sendo a transformação de uma modalidade textual em outra num processo que envolve operações que evidenciam o funcionamento social da linguagem.

Nesse caso, a retextualização é feita da modalidade oral para a escrita, ou seja, das narrativas orais coletadas pelos sujeitos, na comunidade local, para a escrita de lendas e contos. Esse processo teve como objetivos: 1 – Estabelecer as relações e particularidades das modalidades orais e escritas da língua; 2 – Observar que as memórias podem ser registradas oralmente e por escrito; 3 – Analisar os procedimentos realizados para a transformação de uma narrativa oral em um conto escrito; 4 – Desenvolver competências necessárias para a escrita formal; 5 – Registrar as narrativas orais para serem publicadas em um livro contribuindo para a perpetuação das narrativas de tradição.

O processo de retextualização envolve em suas operações a transcrição e a reescrita. Na presente intervenção, a transcrição foi a primeira etapa do processo. Assim, de posse dos áudios das narrativas orais coletadas e selecionadas as cinco narrativas a serem retextualizadas, os sujeitos foram convidados a transcrevê-las. Nesse primeiro momento, a meta era somente trazer para outra modalidade o texto que serviu de base para a retextualização.

Observemos a transcrição do Aluno 3 da parte inicial da narrativa de título provisório, Madalena, assombrosa:

Figura 33: Texto do Aluno 03



Uma mulé da cabeça pelada, dos dente grande e falhado que saía fogo pelas venta, pelos dente e pelos zouido. Na enchente de 62 havia uma sisterna na casa véa da farmácia de Adelaide e, tinha muita criança, que morava dentro de casa e os que brincava também, nois tinha o maior medo queacontecesse alguma coisa com aquelas crianças porque a sisterna tinha...

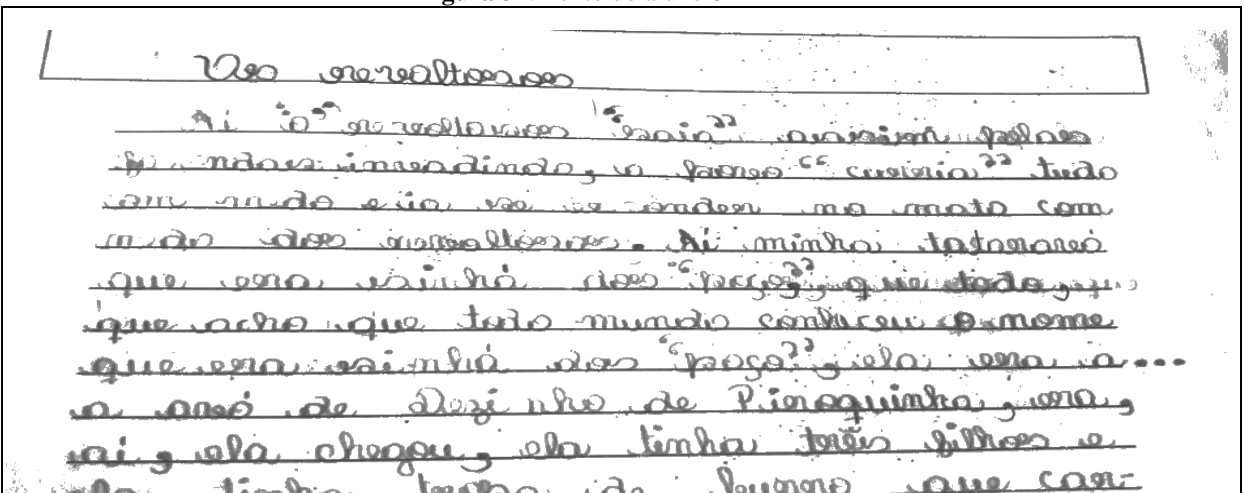
Transcrição do manuscrito: “Uma mulé da cabeça pelada, dos dente grandes e falhado que saía fogo pelas ventas, pelos dentes e pelos zouidos. Na enchente de 62 havia uma sisterna na casa véa da farmácia de Adelaide e, tinha muita criança, que morava dentro de casa e os que brincava também, nois tinha o maior medo queacontecesse alguma coisa com aquelas crianças porque a sisterna tinha...”

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Nota-se, nesse trecho, que, apesar de supostamente o sujeito conhecer a escrita de palavras como “mulher”, o plural de “dentes” e a palavra “ouvido”, na tentativa de escrever o mais próximo possível da fala da contadora da história, que, segundo dados da entrevista, possui pouca ou nenhuma escolarização, utiliza a modalidade oral mais próxima do coloquial, com termos próprios da região onde mora: zona rural da região Nordeste.

O Aluno 02, da narrativa *Os Revoltosos*, além de buscar transcrever o mais próximo possível, destaca com aspas as palavras que considera estarem escritas de forma incorreta. Aqui, ele sinaliza que compreende as particularidades das modalidades, mostrando que a escrita exige do falante/escritor uma monitoração maior que a oralidade em contextos semelhantes: da contação de histórias.

Figura 34: Texto do aluno 02



Os revoltosos

Ai já os revoltosos "vão" assim, pelas
 grandes invidando, o termo "cruel" tudo
 com tudo e já se vendem no moto com
 modo dos revoltosos. Ai minha, todavia
 que não, viuha dos "paga", que todo
 que acho que todo mundo conhece o nome
 que era assim dos "paga", ela era a...
 a mãe de Desejo de Piroquinha, era,
 vai, ela chegou, ela tinha três filhos e
 ela tinha, tinha ido, souro que car

Transcrição do manuscrito: “Ai “o” revoltosos “saia” assim pelas fazendas invadindo, o povo “curria” tudo com medo dos revoltosos. Aí minha tataravó que era sinhá dos “poço”, que todo, que acho que todo mundo conheceu o nome que era sinhá dos !poço”, ela era a avó de Dezinho de Piroquinha, era, ai, ela chegou, ela tinha três filhos...”

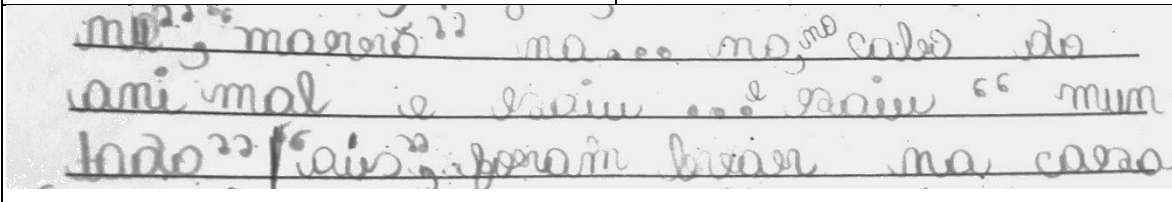
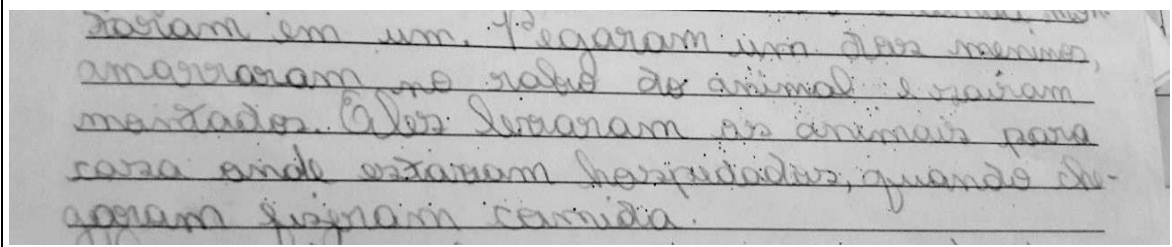
Fonte: Acervo da pesquisadora.

Vale salientar que os dez sujeitos, cujas escritas foram selecionadas para a análise, fizeram a transcrição e mantiveram a postura dos Alunos 02 e 03, buscando transcrever da maneira mais próxima da modalidade em que estava sendo narrada a história: a modalidade oral. Nessa etapa, não houve, da parte da professora, correção de fatores linguísticos como: pontuação, correção de vocábulos, concordância verbal ou nominal, regência, dentre outros itens porque esse procedimento não era objetivo dessa fase.

Na fase dois, duas etapas da retextualização foram privilegiadas: a 1ª operação – eliminação de marcas estritamente interacionais, hesitações e partes de palavras; e a 3ª operação – retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos.

Para analisarmos como ocorreram essas etapas, traçaremos um paralelo entre a primeira produção, a transcrição, e a escrita com base nas 1ª e 2ª operações.

Quadro 2: Análise dos aspectos da 1ª operação da retextualização

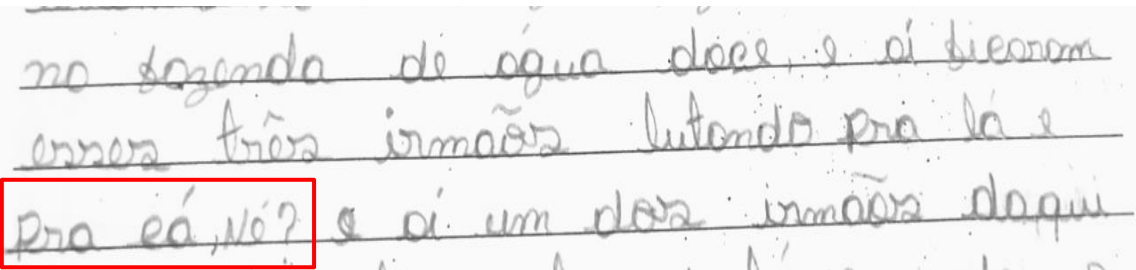
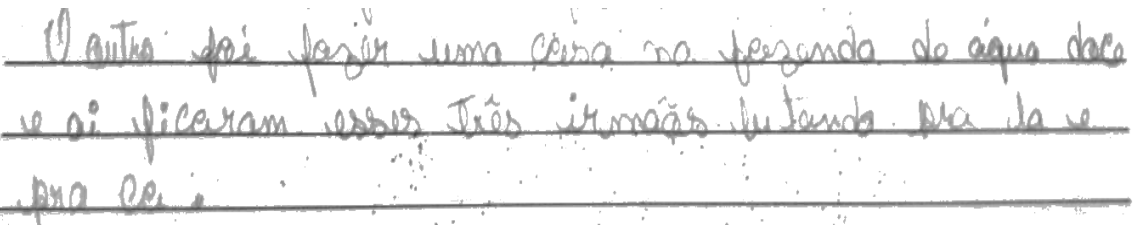
Operação	1ª
Aspecto	Hesitações
Transcrição	Aluno 02
	
Transcrição do Manuscrito: “nu, “marrô” na ... na, no cabo do animal e saiu...”num lado” “ais”, foram levar na casa”	
Retirada das Hesitações	Aluno 04
	

Transcrição do manuscrito: “Pegaram um dos meninos, amarraram no rabo do animal e saíram montados. Eles levaram os animaos para casa onde estiveram hospedados, quando chegaram fizeram comida”.

ANÁLISE – Observa-se, nesse trecho, que a hesitação presente na transcrição é corrigida e o texto vai adquirindo as características da escrita. Em alguns casos, em dados de outros sujeitos, a hesitação é substituída por pontuação, contribuindo também para a correção desse aspecto na escrita.

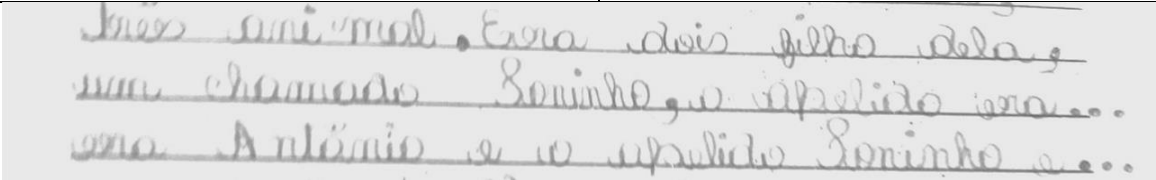
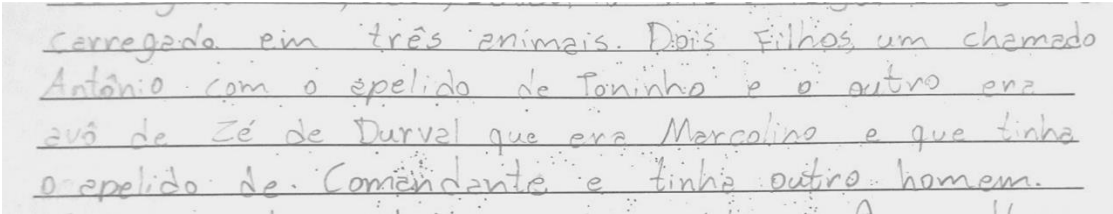
Fonte: Acervo da pesquisadora.

Quadro 3: Análise dos aspectos das operações de retextualização

Operação	1ª
Aspecto	Marcas estritamente interacionais
Transcrição	Aluno 05
	
Transcrição do manuscrito: “na fazenda de água doce, e aí ficaram esses três irmãos lutando pra lá e pra cá, né? e ai um dos irmãos daqui”	
Retirada das marcas interacionais	Aluno 06
	
Transcrição do manuscrito: “O outro foi fazer uma casa na fazenda de água doce e aí ficaram esses três irmãos lutando pra lá e pra cá.”	
ANÁLISE – Nesse aspecto, houve a retirada de muitos vocábulos que marcavam a interação na modalidade oral. Aqui, duas observações são pertinentes: 1 – Alguns sujeitos, focando somente nos elementos indicados na operação, não corrigiram outros aspectos, como pode ser observado no aluno 06; 2 – Alguns sujeitos não reconheceram certos vocábulos como marcas interacionais da oralidade, o que foi refletido com esses que alegaram acreditar que tais termos seriam utilizados também em contextos formais da escrita.	

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Quadro 4: Análise dos aspectos da 3ª operação da retextualização

Operação	3ª
Aspecto	Retirada de repetições, reduplicações, redundâncias
Transcrição	Aluno 02
	
Transcrição do manuscrito: “Era dois filho dela, um chamdo Toninho, o apelido era...era Antonio e o apelido Toninho e...”	
Retirada das Hesitações	Aluno 07
	
Transcrição do manuscrito: “Dois filhos um chamado Antônio com o apelido de Toninho e o outro era avô de Zé de Deurval que era Marcolino e que tinha o apelido de Comandante e tinha outro nome.”	
ANÁLISE – Nessa operação, os alunos atingiram a meta de retirarem as repetições e redundâncias. O trecho acima exemplifica claramente essa operação.	

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Nas etapas seguintes da retextualização, o foco foi a estruturação do texto em termos de pontuação. Assim, a 2ª operação buscou a introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas e a 4ª operação possibilitou a introdução da paragrafação e pontuação detalhada sem modificação da ordem dos tópicos discursivos. Nesta etapa da escrita, foi sugerido que os sujeitos estruturassem o texto conforme as características do gênero Conto. Observamos as análises da escrita dos sujeitos buscando esses aspectos.

Figura 35: Texto do Aluno 10

Na enchente de 62 havia uma cisterna na casa véa da farmácia de Adelaide e, tinha muita criança, que morava dentro de casa e os que brincava também, mais tinha o maior medo que acontecesse alguma coisa com aquelas crianças porque a cisterna tinha muita água e ela era muito grande, uma cisterna de 4 metros de fundura, e quando é um belo dia, noite de escuro, sem lua, energia não tinha nesse tempo, saímo no muro tava aquela tocha dentro da água quando se subiu num cepo grande pa olha tinha uma mulé la dentro, uma mulé com os olhos de fogo, saia fogo pelos olhos pelos a narina, pela boca que os dentes era disdentado e pelos zouvido, e esta mulé só tinha uma faixa dizendo assim: "Eu sou a Madalena sou eu que devoro as criança que procura vive na bera das aguadas e ai a gente ficamos apavorados e ai a noticia foi saindo, foi se espalhando e Pé de Serra em massa se aproximou de lá do quintal e da casa pra vê"

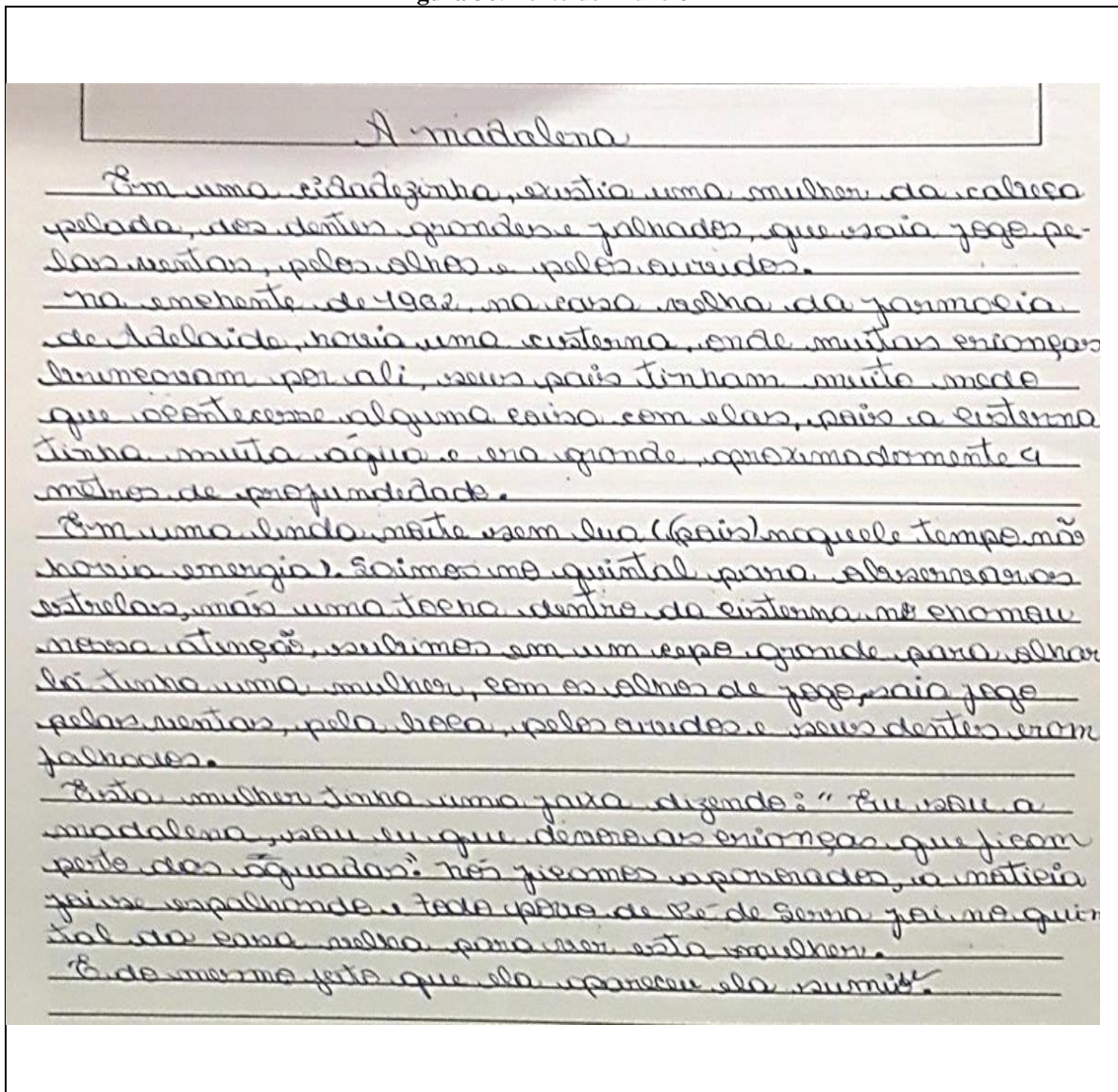
Transcrição do texto: "Na enchente de 62 havia uma cisterna na casa véa da farmácia de Adelaide e, tinha muita criança, que morava dentro de casa e os que brincava também, mais tinha o maior medo que acontecesse alguma coisa com aquelas crianças porque a cisterna tinha muita água e ela era muito grande, uma cisterna de 4 ,metros de fundura, e quando é um belo dia, noite de escuro sem lua, energia não tinha nesse tempo, saímo no muro tava aquela tocha dentro da água quando se subiu num cepo grande pa olha tinha uma mulé la dentro, uma mulé com os olhos de fogo, saia fogo pelos olhos pelos a narina, pela boca que os dentes era disdentado e pelos zouvido, e esta mulé só tinha uma faixa dizendo assim: "Eu sou a Madalena sou eu que devoro as criança que procura vive na bera das aguadas e ai a gente ficamos apavorados e ai a noticia foi saindo, foi se espalhando e Pé de Serra em massa se aproximou de lá do quintal e da casa pra vê"

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Observa-se, nessa escrita do Aluno 10, que ele, na etapa da transcrição, não demonstra preocupação em paragrafar o texto. Porém, conforme sugere a 2ª operação, ele buscou a introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas. Desse modo, houve uma antecipação dessa operação que, para alguns sujeitos, já ocorreu na fase da transcrição e das operações anteriores. Tal comportamento não interfere no processo de retextualização porque, apesar de ser, na sugestão de Marchuschi (2010), dividida em nove operações, não há um modelo rígido de retextualizar.

Na 2ª e 4ª operações, há uma preocupação maior com a pontuação e surgem, em muitos textos, os parágrafos, além da inserção de outros sinais, o que mostra que a reflexão provocada na oficina auxiliou os sujeitos na reescrita do texto nessas etapas do processo, como pode ser percebido no texto abaixo do aluno 01:

Figura 36: Texto do Aluno 01



Transcrição do texto: “Em uma cidadezinha, existia uma mulher da cabeça pelada, dos dentes grandes e falhados que saia fogo pelas ventas, pelos olhos e pelos ouvidos.

Na enchente de 1962, na casa velha da farmácia de Adelaide, havia uma cisterna, onde muitas crianças brincavam por ali. Seus pais tinham muito medo que acontecesse alguma coisa com elas, pois a cisterna tinha muita água e era grande aproximadamente 4 metros de profundidade. Em uma linda noite sem lua ((pois) naquele tempo naquele tempo não havia energia). Saimos no quintal para observar as estrelas, más uma tocha dentro da cisterna no chamou nossa atenção. Subimos em um cepo grande para olhar lá tinha uma mulher, com os olhos de fogo, saia fogo pelas ventas, pela boca, pelos ouvidos e seus dentes eram falhados.

Esta mulher tinha uma faixa dizendo: “Eu sou a madalena, sou eu que devoro as crianças que ficam perto das aguadas”. Nós ficamos apavorados, a notícia foi se espalhando e todo povo de Pé de Serra foi no quintal da casa velha para ver esta mulher.

E do mesmo jeito que ela apareceu ela sumiu.

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Como pode ser percebido, há a inserção de novos sinais de pontuação que não estavam presentes na primeira escrita. Desse modo, mesmo não estando todos eles empregados corretamente, é perceptível a influência do conhecimento adquirido ou ativado nas aulas da semana anterior a essa reescrita.

Após essas operações, os alunos foram convidados a fazer a reescrita final, mantendo o enredo, mas inserindo elementos ou modificando-os a fim de tornar o texto retextualizado mais adequado para a inserção dele no produto final: o livro. Nessa etapa, houve uma colaboração maior da professora, que sinalizou individualmente os elementos a serem corrigidos, sanou algumas dúvidas desde a ortografia à estrutura do gênero. Alcançou-se, então, a escrita final, como mostra o texto do Aluno 01:

Figura 37: Produção final do Aluno 01

A Lenda da Madalena

Era o ano 1962, numa cidade bem pequenina chamada Pé de Serra. Nesta cidade, havia uma conhecida senhora chamada Adelaide. Mais conhecida que Dona Adelaide, só a cisterna que ficava na casa velha onde funcionava a sua farmácia. Essa cisterna tinha muita água e era bem profunda. Por meio dela, muitas famílias eram abastecidas naquele lugar.

Como muitas crianças moravam próximas a essa cisterna, estavam sempre brincando ao lado dela. Por conta da profundidade, todos tinham o maior o maior medo de que acontecesse alguma coisa com uma das crianças. Por isso, todo cuidado era pouco.

Na cidade, tudo transcorria em seu ritmo normal, até que em uma noite de escuridão, pois não havia energia elétrica naquele tempo, uma luz estranha surgiu de dentro da cisterna, iluminando a noite da cidade. Muitos habitantes, movidos pela curiosidade e pelo medo, dirigiram-se ao lugar buscando explicação para o clarão.

Ao chegarem ao local, todos foram surpreendidos pelo que viram: havia uma mulher lá, sobre as águas da cisterna profunda. Era uma mulher sem cabelos, com dentes grandes e falhados e soltava fogo pela boca, pelos ouvidos, pelas narinas e pelos olhos. A imagem era assustadora!

Como se não bastasse, esta mulher dizia a seguinte frase: - "Eu sou a Madalena! Eu protejo as crianças que, por acidente ou por descuido, encontram o perigo das águas". Não precisou que ela dissesse mais nada. Todos saíram correndo dali e a notícia se espalhou por toda a região.

Por não confiarem nas palavras de Madalena, os cuidados foram redobrados e não só na cisterna de Adelaide como em toda aguada da região, as crianças eram proibidas de se aproximarem. Uma vez ou outra, alguém dizia ver Madalena num açude próximo a um lajedo na zona rural do município. A presença da assombrosa era tão certa naquele lugar, que até hoje, o lugar é conhecido por todos como Lajedo da Madalena.

Se ela devorava crianças ou as protegia como dissera na cisterna, isso ninguém provou. O que se sabe por lá é que a fama de Madalena afastou muitos pequenos dos perigos das águas, pois por medo dela, pais e familiares passaram a cuidar muito mais dos seus.

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Após serem cumpridas as etapas planejadas, foi perceptível, nos textos, a evolução dos alunos possibilitada pelo processo de retextualização. Esse processo permitiu que os estudantes ativassem as suas competências e habilidades e desenvolvessem outras que contribuíram para que os objetivos fossem atingidos. Depois das etapas, os participantes puderam registrar a avaliação que fizeram do processo.

De acordo com a avaliação, não somente na visão da professora, mas também na percepção dos estudantes, os objetivos da aplicação da retextualização foram atingidos com sucesso. Os participantes acreditaram terem colocado em prática as habilidades de escrita, aprendendo o conceito e algumas operações de retextualização e, em alguns casos, a proposta ajudou a despertar o desejo de escrever. Como única queixa, a maioria criticou o fato da quantidade de vezes em que tiveram que reescrever. Percebe-se, nesse ponto, que não há o hábito de revisão e reescrita dos textos produzidos, não estando os estudantes acostumados a debruçar-se sobre o próprio texto em busca de melhorias. Eles sugeriram que o projeto fosse apresentado a outras turmas para que outros viajantes tivessem a oportunidade de exercitar a escrita e construir conhecimentos por meio da retextualização.

A segunda parte da análise parte da produção inicial e culmina na produção final, seguindo o esquema de Sequência Didática proposto por Dolz e Schneuwly (2004), que visa trabalhar com gêneros textuais não dominados ou dominados parcialmente pelos alunos. No caso da presente intervenção, a sequência didática teve por objetivos: 1 – Conhecer o jogo RPG e suas regras e modalidades; 2 – Reconhecer no RPG a possibilidade de construir coletivamente uma narrativa; 3 – Partilhar valores despertados pela cooperação promovida pelo jogo; 4 – Identificar as características da narrativa de aventura e buscar o conhecimento necessário para escrevê-las por meio do RPG.

Buscando atingir os objetivos acima descritos, a SD seguiu as etapas propostas por Dolz e Schneuwly (2004): a Sequência 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*.

A imagem a seguir mostrará dois trechos da partida de RPG online, produzindo uma narrativa de aventuras.

Figura 38: Partida Online de RPG



Fonte: Acervo da pesquisadora.

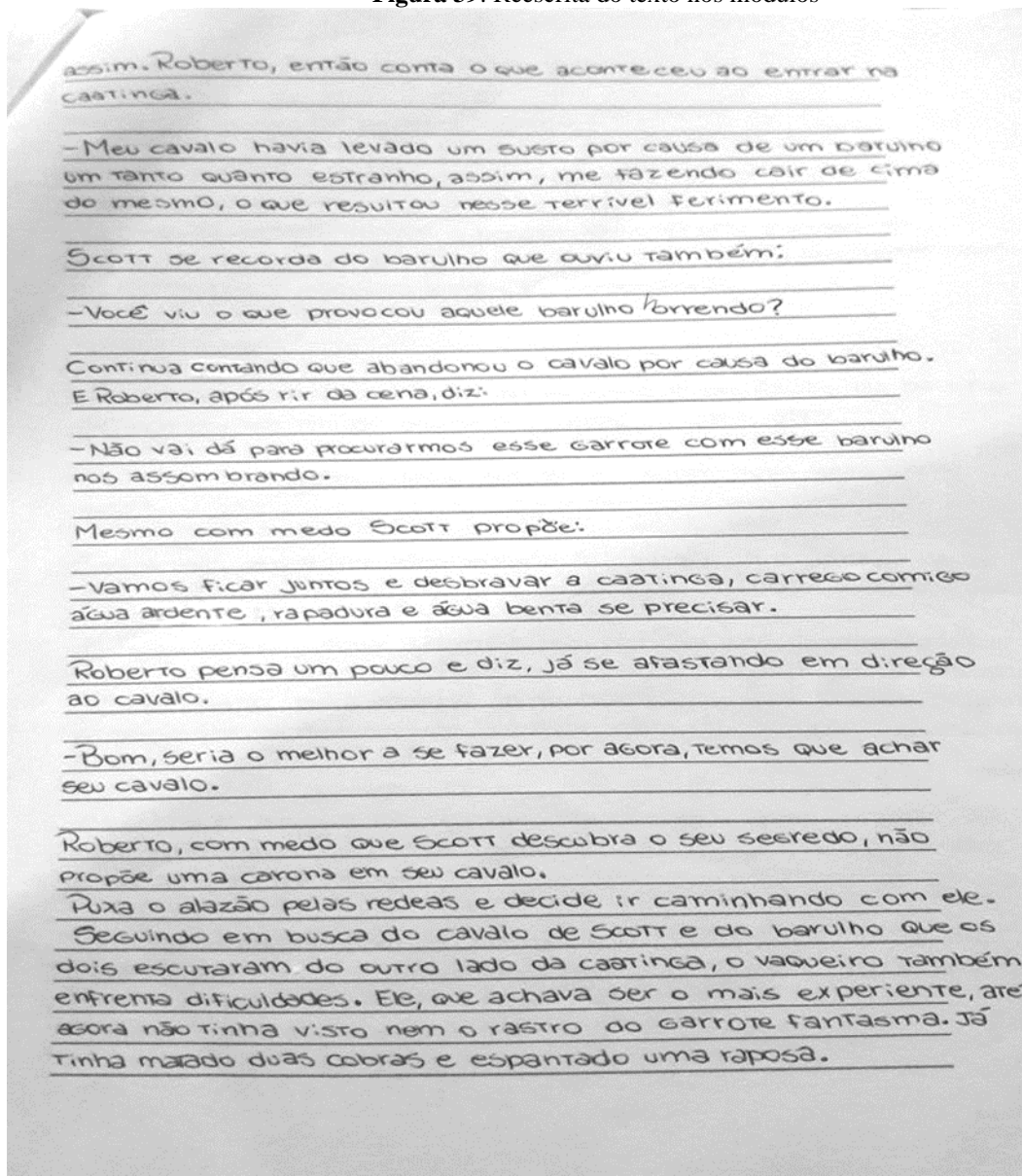
Nessa imagem, pequeno recorte de uma das partidas, percebe-se a dinâmica do jogo RPG. Em verde, a fala/narração da mestra. Em branco, as falas dos personagens, quando são convocados na narrativa. Mesmo nesse ambiente de informalidade, todos os jogadores tinham claro que se tratava da escrita coletiva de uma narrativa de aventuras, conhecida por eles na apresentação do gênero e que deveriam manter a coerência nas ações e falas, além da verossimilhança interna.

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. E os estudantes foram autorizados a mexer na narrativa com o objetivo de trazer mais coerência em alguns casos. A escrita do trecho apresentado na figura anterior, depois das orientações, é apresentada a seguir:

Figura 39: Reescrita do texto nos módulos



Fonte: Acervo da pesquisadora.

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.

Figura 40: 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, carrego comigo aguardente, rapadura e água benta se precisar.

Roberto pensa um pouco e diz, já se afastando em direção ao cavalo: - Bom, seria o melhor a se fazer. Mas, primeiro, temos que achar o seu cavalo, pois já percebi que você está sem ele.

Puxa o alazão pelas rédeas e decide ir caminhando com ele. Seguindo em busca do cavalo de Scott e do barulho que os dois escutaram do outro lado da caatinga.

O Vaqueiro também enfrenta dificuldades. Ele, que achava ser o mais experiente, até agora não tinha visto nem o rastro do garrote fantasma. Já tinha matado duas cobras e espantado uma raposa. Desanimado, falava para si mesmo: - Será que eu vou achar esse garrote?

Então, já duvidando da existência do mesmo, decide descer do cavalo para comer um pouco do que trouxe. Quando já estava abrindo o bocapiu, observa uma sombra no chão, se aproximando. A sombra é de um homem que rapidamente chega até ele.

Fonte: Acervo da pesquisadora.

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), além de comprovarmos mais algumas hipóteses: 1 – é possível, produzir narrativas através do jogo RPG online e desenvolver ou despertar competências de escrita; 2 – o jogo RPG online pelo whatsapp possibilitou que o aluno estivesse, como no cotidiano, inserido em práticas multiletradas, produzindo textos multimodais, em ambiente digital; 3 – a construção coletiva enriqueceu a narrativa que, construída pelos componentes de cada grupo, desenvolveu valores como a colaboração.

O resultado dessa etapa da intervenção foi avaliado pelos alunos segundo consta nas figuras presentes no apêndice B. As figuras refletem a opinião dos 10 sujeitos acerca desse módulo: temiam a novidade do RPG, especialmente no aplicativo, mas gostaram de participar da partida. Lamentam que tenha encerrado porque gostariam de participar mais. Perceberam que, apesar de ser um jogo, ele foi capaz de propiciar conhecimento e despertar ou desenvolver

competências. Desse modo, por meio da observação da professora e da participação ativa, comprometimento e motivação, os alunos demonstraram que o modelo de sequência didática, atrelado ao uso do jogo RPG, no aplicativo *whatsapp*, é uma estratégia que pode enriquecer o processo de ensino/aprendizagem da língua, possibilitando a construção de práticas que envolveram a diversidade de linguagens e de culturas, os multiletramentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Era uma travessia arriscada. Não somente pelo destino proposto – desenvolver competências linguísticas e discursivas por meio da valorização de práticas multiletradas dos sujeitos –, mas também pelo modo de caminhar: o RPG. A ideia do percurso poderia ser acolhida pelos viajantes ou rejeitada por eles, que, felizmente, resolveram apostar. Conforme afirmaram depois, por desconhecerem os caminhos, embarcaram pela confiança na guia e pelo desejo de aventurar-se por trechos pouco ou nada conhecidos.

O começo da jornada percorreu as sendas da literatura oral, privilegiando o encontro entre os alunos e as narrativas orais da sua comunidade. As etapas nesse encontro – motivação, introdução, leitura e interpretação – conduziram os viajantes ao objetivo maior do ensino da literatura na escola: a formação de um leitor capaz de inserir-se em uma comunidade, manipular seus instrumentos culturais e construir com eles um sentido para si e para o mundo em que vive. Acostumados a ler os textos literários valorizados e reconhecidos como clássicos, surpreenderam-se com a leitura do texto oral coletado em sua comunidade.

A busca por essas narrativas foi o momento de ultrapassar as fronteiras da escola e sair em busca das histórias contadas pelas pessoas, no seu cotidiano. Foi um passeio por essa prática de uso da língua, em seu contexto de produção. Mais que isso, foi o reconhecimento e a valorização das narrativas orais como texto literário, na escola. Seguiu-se aqui o que sugere a Pedagogia dos Multiletramentos – a Prática Situada – pois o estudo do *design* baseou-se, inicialmente, em práticas que fazem parte das culturas dos alunos, em gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos. Por meio desse percurso, foi possível alcançar o objetivo de identificar as relações culturais e literárias inerentes às narrativas orais de tradição local.

Segundo os alunos, surpreendendo a minha visão inicial, a grande novidade do projeto foi essa imersão nas comunidades em resgate e valorização das narrativas orais. Foram viagens às memórias de um povo e de uma terra, num raro encontro entre passado, presente e futuro. Nesse mergulho, houve partilha e colaboração. Primeiro, os alunos foram aos contadores; depois, os contadores fizeram pela primeira vez, para alguns deles, o caminho para a escola. Esses doadores de memórias não acreditavam que os seus saberes serviriam à instituição de ensino, por entenderem que os seus conhecimentos não estavam à altura do que ali era ensinado.

A caminhada prosseguiu e, dos trajetos feitos, certamente a etapa que exigiu os passos mais lentos foi a retextualização. Foram muitas horas dedicadas a retextualizar as narrativas orais, buscando mais que escrever o texto oral, inseri-lo na nova modalidade, a escrita, seguindo os padrões e peculiaridades desta modalidade. Como em todo o processo, a Pedagogia dos

Multiletramentos também foi trabalhada nessa etapa, quando, ao analisar o *design*, seus processos de produção e recepção, os contextos culturais e sociais, privilegiou-se a etapa da Instrução Aberta e do Enquadramento Crítico.

Vale salientar que essas etapas de análise críticas dos textos, tendo em vista uma prática transformadora, permeou toda a intervenção. Para os viajantes, foi um percurso tortuoso e lento, que exigiu, algumas vezes, dar passos para trás, tomando a distância necessária para redefinir o percurso, quando necessário. Foi sentido aqui desânimo por parte de alguns. Para esses, o apoio do grupo, o recuo para que pudessem alcançar os avanços, foram imprescindíveis à realização da etapa e à obtenção do êxito na empreitada: desenvolver ou aprimorar competências linguísticas na escrita de textos.

Conforme observado, a retextualização se apresentou como excelente recurso para o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa. Por meio dela, houve a oportunidade de privilegiar, em sala de aula, práticas de uso da língua e alcançar o objetivo de explorar as técnicas e operações da retextualização visando o registro escrito das narrativas e o desenvolvimento de competências linguísticas e discursivas.

Outra vantagem da retextualização foi a possibilidade de o estudante compreender os textos de modo mais eficiente e produzi-los de forma contextualizada, criativa e significativa. Essa prática propiciou reflexões que permitiram ao aluno estabelecer relações entre o dito e o não dito e atentar para aspectos relacionados à construção do texto e seu gênero.

Na reta final do percurso, trilhou-se por uma via pouco ou nada conhecida pelos viajantes: O RPG. Para essa jornada, velhos viajantes foram convidados a partilhar suas aventuras por esse universo. Segundo os alunos, foi momento de fascínio e descobertas, pois no jogo podiam ser o personagem que desejassem, construindo, coletivamente, uma narrativa de aventura no aplicativo *Whatsapp*. Não foi uma estrada sem ladeiras. Problemas com a internet complicaram alguns momentos das partidas. Porém, o empenho de cada um fez com que as dificuldades fossem sanadas e os objetivos – reconhecer o RPG como ferramenta de produção coletiva de narrativas; identificar as características estruturais do gênero narrativas de aventuras; e reconhecer o aplicativo *Whatsapp* como espaço de produção textual de gêneros textuais diversos – fossem alcançados.

Nesse trecho do caminho, além dos demais aspectos da Pedagogia dos Multiletramentos, privilegiou-se a Prática Transformada, possibilitando que os significados trabalhados fossem transformados em outros contextos e espaços culturais. Nessa intervenção, a transformação de significados se deu na conversão de elementos das narrativas orais retextualizadas em narrativas de aventuras por meio do RPG. Notou-se, então, que o fato de criar

novos caminhos, valorizando o que era trazido na bagagem do viajante, deu mais firmeza aos passos e sucesso na caminhada.

Andar pelas trilhas do jogo possibilitou mais que a transformação de significados. Caminhar pelo RPG, além da colaboração entre os jogadores, trouxe os seguintes benefícios:

(i) a possibilidade de realizar a escrita literária, despertando o interesse pela escrita livre dos compromissos escolares; (ii) o desenvolvimento da autonomia, ao escolher o rumo tomado pelo personagem na narrativa, o que muitas vezes surpreendeu à mestra possibilitando um novo desfecho para o enredo; (iii) O uso do aplicativo *Whatsapp*, permitindo que a partida ocorresse fora da sala de aula, o que ocasionou um ganho de tempo e uma possibilidade de extensão da oficina; (iv) o desenvolvimentos dos módulos de intervenção sugeridos na sequencia didática, fundamentais para a melhoria da escrita em todos os aspectos. Além dessas vantagens, O RPG foi, nesse final de percurso, o impulso necessário para manter o ritmo da caminhada. O misto de jogo e escrita literária tornou os passos mais leves e anulou a ansiedade que, normalmente, assalta o caminhante na proximidade do fim do percurso. E ele chegou.

O percurso findado representou a bagagem mais cheia. Os passos cansados sinalizavam que tínhamos alcançado, no trajeto, o ponto final. Para além da confirmação de que tínhamos alcançado os objetivos iniciais da intervenção, algumas certezas chegaram conosco:

(i) Não éramos mais os mesmos que embarcaram naquele primeiro encontro. As experiências do caminho, a partilha promovida pelas escolhas da caminhada e a dedicação dos andantes para alcançar cada meta modificaram todos que fizeram o percurso. Adquirimos conhecimentos e ampliamos o olhar sobre o nosso lugar e o lugar do outro. A nossa bagagem, assim como nós mesmos, havia passado por alterações diversas. Ela também não era a mesma. Enquanto alguns itens foram deixados pelo caminho, outros foram sendo acrescentados e a mala, apesar do acréscimo de experiências e de conhecimentos, chegou ao final com mais espaço, pois, com o olhar alargado durante o percurso, tomamos a consciência de que sempre haverá algo a ser inserido na bagagem, que seguirá conosco por muitos outros caminhos;

(ii) Deixamos rastros. Abrir trilhas não é trabalho fácil. Não foi para nós também. Desconhecíamos o trajeto, sabíamos pouco dos riscos, mas, mesmo assim, não tememos abrir veredas e atalhos. Buscando experiências de outros viajantes, respaldados nos diálogos de outros caminhantes, fomos construindo passagens durante o caminhar. Por elas, chegamos ao que pretendíamos. Junto com a chegada, veio a certeza de que deveríamos partilhar com outros as vivências da viagem. Assim o fizemos: por meio do livro que publicamos, do site que disponibilizamos e das memórias e histórias que dividimos, contribuindo não só para que novos viajantes trilhem por nossos caminhos, mas também permitindo que a viagem se perpetue

através das lembranças que trazemos dela;

(iii) Caminhar sozinho poderia nos fazer chegar mais rápido. Caminhar juntos, com certeza, fez com que chegássemos mais longe. Fomos parceiros do começo ao fim. Cada pequeno passo, cada nova descoberta, cada construção foi no andar conjunto, ao lado um do outro. Foi a colaboração que tornou o trajeto mais leve e os passos mais suaves.

(iv) Não é o fim do caminho. A caminhada chegou ao destino. Os prazos foram cumpridos e os objetivos alcançados por quase todos os viajantes. Porém, o término do trajeto é o começo de um novo caminhar. Agora, com a bagagem mais cheia e os passos mais firmes, percebemos que a viagem não acabou: grupos de RPG continuam a construir histórias, as narrativas lançadas no livro estão possibilitando o encontro entre o povo e sua terra; professores de literatura, reconhecendo as narrativas como texto literário, estão utilizando-as em suas aulas e um novo projeto, com base nas histórias presentes na obra, está em fase de planejamento, na escola estadual do município, possibilitando novos percursos pelas sendas já trilhadas.

Da caminhada e dos companheiros, ficaram as lições, as histórias e as memórias refletidas na escrita do Aluno 03: “Esses momentos poderiam ter sido como a Apolo 13 e dado muito errado. Porém, eu diria que foi como a Apolo 11: um pequeno passo para o homem, mas um grande passo para a humanidade.” Que essa caminhada nos inspire a dar passos, não do tamanho que somos, mas do tamanho do nossos sonhos.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. *RPG na escola: aventuras pedagógicas*. Recife: Editora Universitária, 2013.

AZEVEDO, Josilete Alves Moreira; GALVÃO, Marise Adriana Mamede. A oralidade em sala de aula de língua portuguesa: o que dizem os professores do ensino básico. *Filologia Linguística*. São Paulo, v.17, n.1, p.249-272, jan./jul. 2015.

BÂ, Amadou Hampaté. ZERBO, J.K (Org.). *Tradição Viva in História Geral da Africa I*. São Paulo/Brasília: MEC / Ufscar, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003 [1952-53/1979]. p. 277-326.

BARBOSA, Joaquim Onésimo Ferreira. *Narrativas orais: performance e memória*. 2011. Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura na Amazônia) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2011.

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.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. Literatura e (m) hipertexto. *Letras de Hoje*, Rio Grande do Sul, v.45, n.2, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Fundamentos pedagógicos e estrutura geral da Brasil. Brasília, DF, 2017. Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=56621-brasilapresentacao-fundamentos-pedagogicos-estrutura-pdf&category_slug=janeiro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: dezembro. 2018.

CANDAU, Joel. *Memória e Identidade*. Trad. Maria Letícia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2012.

CASCUDO, Luiz da Câmara. *Literatura Oral no Brasil*. 1. ed. São Paulo: Global, 2012.

COSSON, Rildo. Letramento literário: educação para vida. *Vida e Educação*, Fortaleza, v. 10, p. 14-16, 2006.

COSSON, Rildo. *Letramento Literário: teoria e prática*. 2. ed. 2ª reimpressão, São Paulo: Contexto, 2012.

COSSON, Rildo. *Letramento Literário: teoria e prática*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2016.

DAMIANI, M. F. Sobre pesquisas do tipo intervenção. In: ENDIPE – Encontro nacional de didática e práticas de ensino, 16., 2012, Campinas. *Anais...Campinas: Junqueira e Marins Editores*, 2012. Livro 3. p. 002882.

DELL'ISOLDA, R. *Retextualização de gêneros escritos*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

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.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. FOX, Men. *Guilherme Augusto Araújo Fernandes*. Brinque Book, 1995.

GUIMARÃES, Ana Maria de Matos; CORDEIRO, Glais Sales; AZEVEDO, Izabel Cristina Michelin. *Realidades Sociais diferentes e gêneros textuais: duas experiências do contexto escolar brasileiro*. Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do paran , 2005-2008.

GONSALVES, E. P. *Conversas sobre inicia o   pesquisa cient fica*. Campinas: Al nea, 2001.

LUZ, Z  da. Ai se sesse...<https://poemia.wordpress.com/2008/09/11/ze-da-luz-ai-se-sesse/>
HALBWACHS, M. *A mem ria coletiva*. Trad. de Beatriz Sidou. S o 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 Ant nio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualiza o*. 10.ed. S o Paulo: Cortez, 2010.

LE O, Cleonice de Moraes Evangelista; MESQUITA, Elisete Maria de Carvalho; SOUZA, Dalma Flavia Barros Guimarães de Souza. As sequ ncias did ticas como um procedimento de ensino para o g nero artigo de opini o. *Revista das Letras*, Curitiba, v.18, n.22, jan/jul, 2016. Dispon vel em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/download/2911/3157>>. Acesso em: 2 ago. 2017.

PESSOA, Fernando. *Poemas Completos de Alberto Caeiro*. Ed. de Teresa Sobral Cunha. Lisboa: Editorial Presen a, 1994.

PALFREY, J.; GASSER, U. *Nascidos na era digital: entendendo a primeira gera o dos nativos digitais* (M. F. Lopes, Trad.). Porto Alegre: Artmed, 2011.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre. *Whatsapp e Educa o: entre mensagens, imagens e sons*. Ilh us: Editus, 2017.

POSSENTI, S rio. *Aprender a escrever (re)escrevendo*. Campinas: Cefiel/MEC, 2005. Dispon vel em: <https://www.skoob.com.br/aprender-a-escrever-reescrevendo-308538ed345729.html>. Acesso em: 16 jul. 2017.

PRIETO, Benita. (Org.). *Contadores de Hist ria: um servi o para muitas vozes*. 1. ed. Rio de Janeiro: Prieto Produ oes Art sticas, 2011.

RIBEIRO, Ana Elisa; D'ANDREA, Carlos F.B. Retextualizar e reescrever, editar e revisar: Reflexo es sobre a produ o de textos e as redes de produ o editorial. *Revista Veredas*. Minas

Gerais. 2010.

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da imaginação no Brasil*: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.

SOARES, Ingrid Krause. *Entre a interpretação e arolagem de dados: o uso do RPG para ensino de história*. Criciúma, 2013.

SOARES, Magda. *Letramento: Um tema em três gêneros*/ Magda Soares, Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

THE NEW LONDON GROUP. *A pedagogy of multiliteracies: designing social futures*. Harvard Educational Review, v. 66, n. 1, 1996.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ZAMARIAM, Franciela. *Literatura em jogo: ensino de leitura por meio do RPG*. 2017. Disponível em: <pdf.blucher.com.br/educationproceedings/clafpl2016/025.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2017.

APÊNDICES**APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS****UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS - PROFLETRAS****QUESTIONÁRIO – ALUNOS**

- Você gosta de ler? Se sim, qual leitura mais te atrai?

- E qual a sua relação com a escrita? Você escreve espontaneamente ou somente o solicitado na escola?

- Como a sua turma se relaciona? Há grupinhos formados ou todos interagem entre si?

- E você, como prefere realizar as suas atividades? Em grupo ou individualmente? Cite as vantagens da sua escolha.

- Do que você mais gosta nas aulas de Língua Portuguesa (leitura, gramática, escrita ou oralidade)? Justifique a sua escolha.

- Você tem acesso à internet em casa? Se sim, como você a utiliza?

- Você possui smartphone com acesso à internet? Se sim, utiliza-o como instrumento de aprendizagem? De que modo?

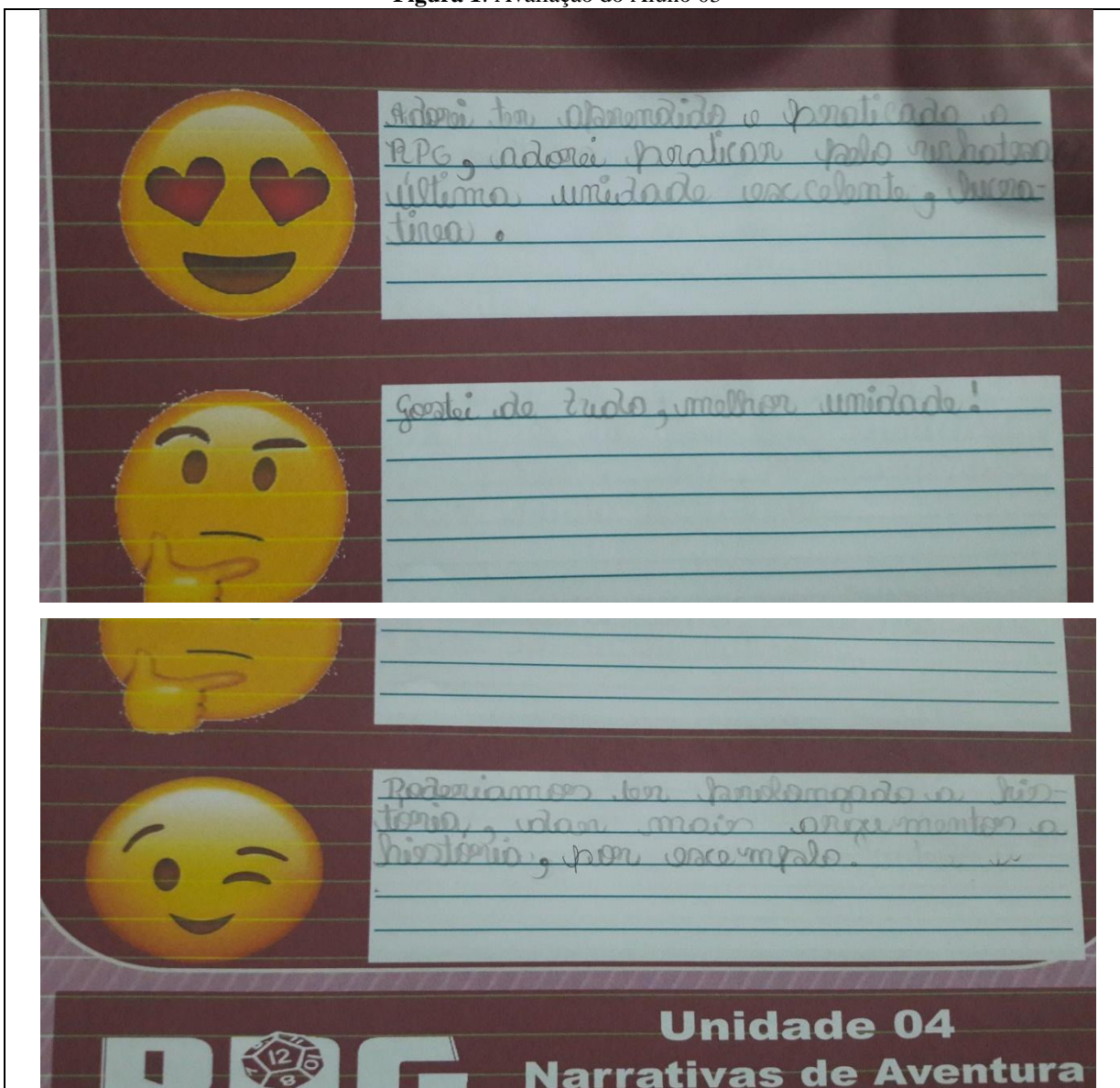
- Você utiliza o aplicativo whatsapp?

- Você conhece o jogo RPG?

- Você conhece em sua comunidade pessoas que contam histórias? Se sim, quais histórias você já ouviu?

APÊNDICE B – AVALIAÇÕES DOS ALUNOS

Figura 1: Avaliação do Aluno 03



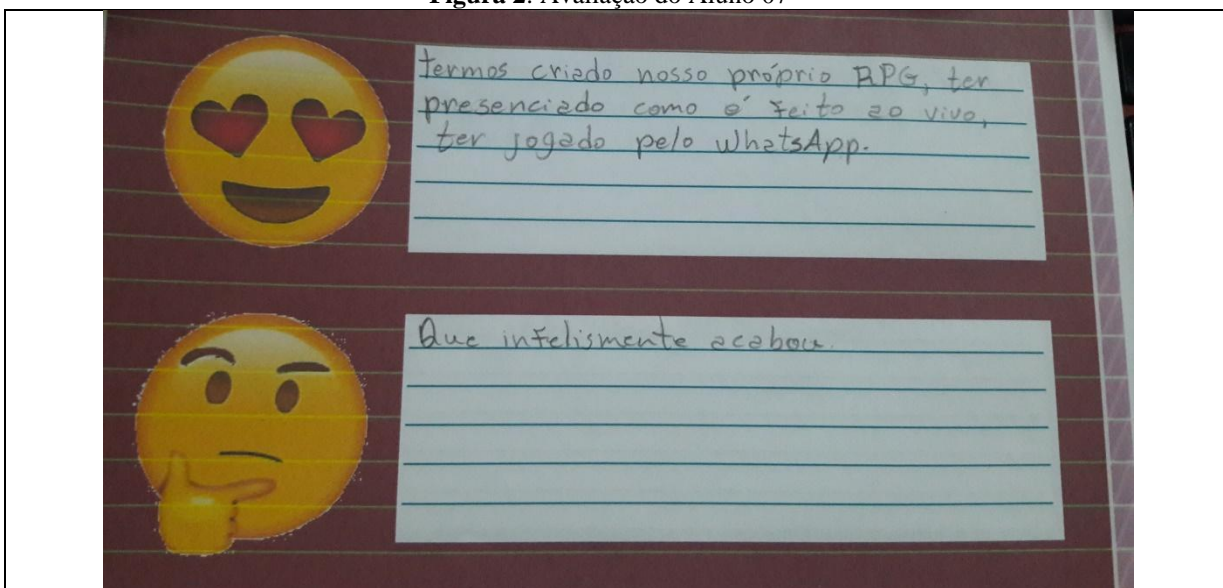
Transcrição do Texto:

“Adorei ter aprendido e praticado o RPG, adorei praticar pelo Whatsapp. Última unidade excelente, lucrativa.”

“Gostei de tudo, melhor unidade!”

“Poderíamos ter prolongado a história, dar mais argumentos a história, por exemplo.”

Fonte: Acervo da pesquisadora.

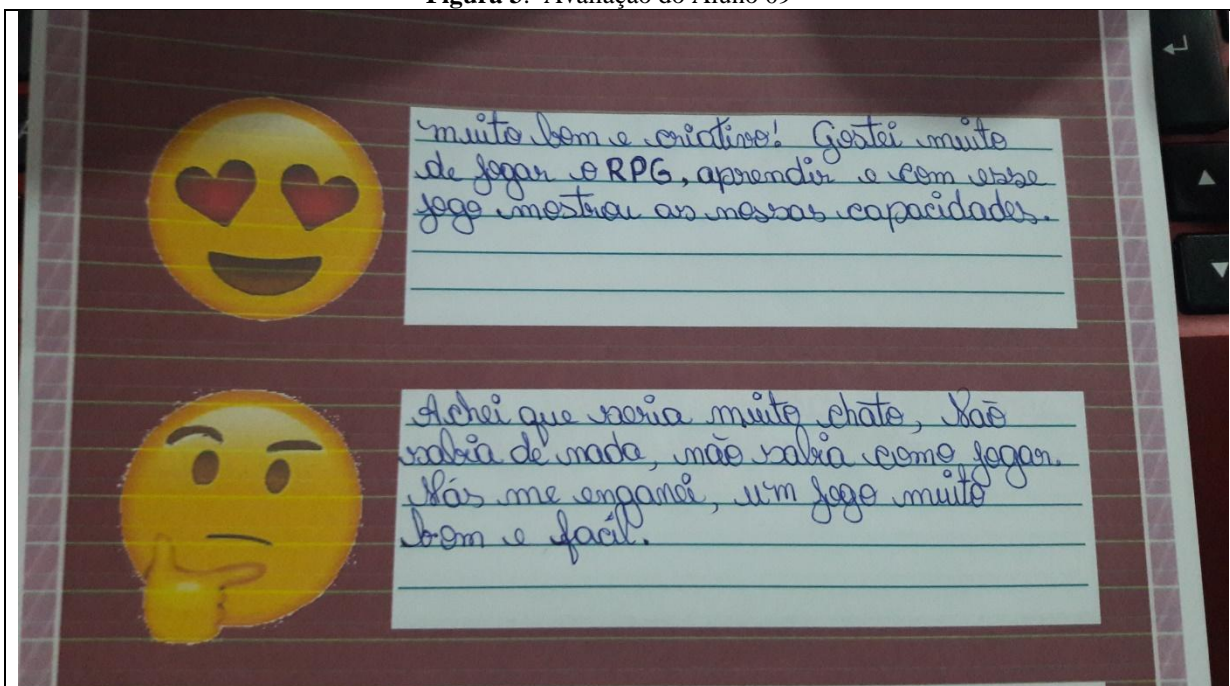
Figura 2: Avaliação do Aluno 07

Transcrição do Texto:

“Termos criado nosso próprio RPG, ter presenciado como é feito ao vivo, ter jogado pelo Whatsapp.”

“Que infelizmente acabou.”

Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 3: Avaliação do Aluno 09

Transcrição do Texto:

“Muito bom e criativo! Gostei muito de jogar o RPG, aprender e com esse jogo mostrou as nossas capacidades.”

“Achei que seria muito chato, não sabia de nada, não sabia como jogar. Más me enganei, um jogo muito bom e fácil.”

Fonte: Acervo da pesquisadora.

APÊNDICE C – PLANEJAMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A seguir, apresenta-se o quadro-resumo da sequência didática, com o intuito de apresentar de modo sistemático o planejamento de todas as atividades.

ETAPA 01: PLANEJAMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA	
DESCRIÇÃO	
AUTOR	Sandra Maria Carneiro Santos
ORIENTADOR	Patrício Nunes Barreiros
TÍTULO	Das Narrativas orais de Pé de Serra ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos
RESUMO	<p>Esta sequência didática tem por objetivo nortear a aplicação do projeto de intervenção a ser desenvolvido tomando por base a proposta didática da pedagogia dos multiletramentos, apresentada pelo Grupo de Nova Londres, em 1996, e discutida por Rojo (2012). O objetivo da proposta é possibilitar o desenvolvimento dos multiletramentos, favorecendo o aprimoramento de competências linguísticas e discursivas em um sujeito que, inserido em um novo contexto, utiliza as tecnologias de comunicação e informação. Tomando por base os estudos de Marcuschi (2001), Cosson (2012), Rodrigues (2004), Dolz e Scheneuwly (2004) e Rojo (2012), o projeto busca analisar a possibilidade de alcançar o objetivo proposto, através de uma Sequência Didática onde o RPG (Role Playing Game) online, com uso do aplicativo whatsapp, partirá da retextualização de narrativas da tradição oral da comunidade local, no caso, o município de Pé de Serra, Bahia, onde o projeto será aplicado. Espera-se que, partindo da coleta e retextualização das Narrativas orais, como prática situada, e tendo como produto a escrita de Narrativas em RPG, dentro da proposta de prática transformada, o projeto em proposição no trabalho promova o desenvolvimento dos multiletramentos, aliando as multiculturas às multimodalidades. As etapas de realização do projeto serão as seguintes: a) planejamento da sequência didática; b) sondagem; c) apresentação do gênero textual Narrativas orais através da motivação, introdução, leitura e interpretação; d) realização de uma pesquisa de campo, pelos alunos, buscando coletar narrativas orais; e) retextualização das narrativas para a criação do acervo onde serão utilizadas como texto-base na produção de contos em RPG; f) apresentação do gênero textual conto aliado ao RPG; g) produção inicial do conto através do RPG de mesa e tendo como tema elementos das narrativas orais retextualizadas; h) tratamento dos problemas identificados na primeira produção, através dos módulos 1, 2 e n.; i) produção final através do RPG online; e, para promover o encontro do texto com os seus interlocutores, a culminância.</p>

PÚBLICO	Alunos do 9ºano do Ensino Fundamental II
TEMPO ESTIMADO	24horas/aula
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar as relações culturais e literárias inerentes às narrativas orais de tradição local; ● Explorar as técnicas de retextualização, visando registrar as narrativas orais; ● Reconhecer as características do RPG enquanto estratégia de produção coletiva de narrativas de aventuras; ● Identificar as características estruturais e literárias das narrativas de aventuras; ● Desenvolver a capacidade escritora através da produção das narrativas em RPG; ● Reconhecer o aplicativo <i>Whatsapp</i> como suporte e meio propício para a escrita de narrativas de aventuras, no RPG online.
JUSTIFICATIVA	<p>Se ao ensino de Língua Portuguesa compete a ampliação do domínio das competências linguístico-discursivas para a efetiva inserção do sujeito no meio em que vive, não basta a esse componente curricular o ensino de regras e normas que regem a organização da Língua. Para que esse ensino propicie uma aprendizagem que promova os multiletramentos, é necessário considerar as práticas sociais desse sujeito e as diferentes modalidades pelas quais ele se comunica.</p> <p>É diante desse quadro que surge o projeto <i>Das narrativas orais ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos</i>, como uma proposição pedagógica para o ensino da leitura e da escrita. O objetivo principal é aliar elementos que devem nortear o ensino da língua: a valorização das práticas multiletradas do indivíduo, o uso da língua nas múltiplas modalidades, a inserção da tecnologia a favor da construção do conhecimento e o acesso à leitura e à escrita do texto literário, oral e escrito.</p>
PRODUTO FINAL	Produção de um livro com as narrativas orais retextualizadas e as narrativas de aventuras produzidas em RPG.

<p>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</p>	<p>NARRATIVAS ORAIS: “As narrativas orais populares eternizam momentos de quem os conta e de quem os ouve, assim como quem os viveu. É a memória eternizada na palavra dita e ouvida. E a palavra se fez verbo. Verbo encantar (...)” (GOMES, 2013).</p> <p>NARRATIVAS DE RPG: “[...]significa Role Playing Game, ou jogo de interpretação de papéis. [...] é um jogo de contar história e interpretar, um grande faz de conta com regras e leis, no qual cada jogador cria um personagem com características físicas, psicológicas e sociais próprias e passa a interpretá-lo, segundo as orientações de um Mestre.” (VIEIRA, 2012, p.15).</p> <p>CONCEITOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gênero –“Os gêneros são, portanto, formas típicas de enunciado, segundo o autor, e a sua variedade pressupõe a variedade de intenções de quem fala ou escreve”. Bakhtin <p>Gênero textual é um nome que se dá às diferentes formas de linguagem que circulam socialmente, sejam mais informais ou mais formais. Um romance é um gênero, um artigo de opinião também, um conto é um outro gênero, uma receita de bolo também é gênero textual, uma aula é gênero, uma palestra ou um debate na televisão também são gêneros textuais. Eles são a forma como a língua se organiza nas inúmeras situações de comunicação que vivemos no dia-a-dia. Gêneros textuais são língua em uso social, seja quando usamos a língua na escola, seja quando usamos a língua fora dela para nossa comunicação, seja quando usamos gêneros escritos, seja quando usamos gêneros orais. Os gêneros são língua em uso, são língua viva, são instrumentos de comunicação (http://www.cenpec.org.br)</p>
---	--

- LÍNGUA – Concepção interacional (dialógica) da língua. De acordo com Bakhtin (2006), A verdadeira substância da língua não é constituída por um sistema abstrato de formas lingüísticas nem pela enunciação monológica isolada, nem pelo ato psicofisiológico de sua produção, mas pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação ou das enunciações. A interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua. (BAKHTIN, 2006, p. 125)
- LINGUAGEM – concepção de *linguagem como interação*, consoante a qual os sujeitos são vistos como atores sociais que dialogicamente se constroem e são construídos no texto. Por este viés, de acordo com Koch e Elias (2008), a leitura é uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentido que se realiza mediante os elementos linguísticos e a forma do texto, mas requer a mobilização de outros saberes do evento comunicativo. Aqui, o sentido do texto é construído na interação texto-sujeitos.
- TEXTO – [...] um conjunto de pistas, representadas por elementos linguísticos de diversas ordens, selecionados e dispostos de acordo com as virtualidades que cada língua põe à disposição dos falantes, no curso de uma atividade verbal, de modo a facultar aos interactantes não apenas a produção de sentidos, como a fundear a própria interação como prática sociocultural. (KOCH, 1997, p. 26).
- LETRAMENTO – “refere-se às práticas sociais de leitura e de escrita” (SOARES, 1998).
- MULTILETRAMENTOS- segundo Rojo (2012): Aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, [...] na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica. (ROJO, 2012, p.13)
- LETRAMENTO LITERÁRIO – “o processo de apropriação da literatura enquanto construção literária de sentidos” (COSSON, 2016).

LEITURA – A leitura é o processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de compreensão e interpretação do texto, a partir de seus objetivos, de seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo o que sabe sobre a linguagem etc. Não se trata de extrair informação, decodificando letra por letra, palavra por palavra. Trata-se de uma atividade que implica estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação, sem as quais não é possível proficiência. É o uso desses procedimentos que possibilita controlar o que vai sendo lido, permitindo tomar decisões diante de dificuldades de compreensão, avançar na busca de esclarecimentos, validar no texto suposições feitas. (Brasil, 1998, p. 69-70)

REFERÊNCIAS	REFERÊNCIAS BAKHTIN, M. <i>Os gêneros do discurso</i> . In: BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2006. BRASIL. <i>Parâmetros Curriculares Nacionais: 3º e 4º ciclos do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa</i> . Brasília/DF: MEC/SEF, 1998. COSSON, Rildo. <i>Letramento Literário: teoria e prática</i> . 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016. GOMES, Lenice. <i>Alfabetizar letrando com a tradição oral</i> . 1 ed.- São Paulo :Cortez, 2013, _ Coleção biblioteca básica de alfabetização e letramento) KOCH, I.G.V. <i>O texto e a construção dos sentidos</i> . São Paulo: Contexto, 1997. ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). <i>Multiletramentos na escola</i> . São Paulo: Parábola Editorial, 2012. SOARES, M. B. <i>Letramento - um tema em três gêneros</i> . Belo Horizonte: Autêntica, 1998. VIEIRA, Matheus. <i>RPG e educação: pensamentos soltos</i> . Curitiba: Íthala, 2012.
--------------------	--

ETAPA 02 SONDAGEM¹¹	
DESCRIÇÃO	Os alunos, a professora da turma do ano anterior e o diretor da escola receberão formulários de perguntas e respostas de acordo com a função que exercem.
OBJETIVOS	Visa conhecer o perfil da turma, suas práticas de letramento, experiências com a literatura, com as redes sociais, com o RPG e seus anseios com relação ao Ensino da Língua. Objetiva ainda conhecer o trabalho da professora da turma no ano anterior no tocante aos elementos do projeto: oralidade, escrita, literatura, letramento digital, multiletramentos, e o RPG. Nesta etapa, em questionários previamente elaborados, será possível traçar um retrato de quem são estes sujeitos e como interagem. Ela servirá de base a alguns direcionamentos da sequência didática.
INSTRUMENTOS/RECURSOS/MATERIAIS UTILIZADOS	FICHA DE ENTREVISTA PROFESSORA DA TURMA NO ANO ANO ANTERIOR Iniciais do seu Nome ou Pseudônimo Formação Ano de conclusão 01- Há quanto tempo trabalha na escola? 02- E como professora destes alunos, há quanto tempo? 05- Leem e interpretam sozinhos as avaliações? 05- Nas suas aulas tem um espaço para Leitura? Como é este espaço? Com que frequência acontece? 06 - A carga horária semanal são 2 aulas. Com que frequência você costuma usar o livro didático? 09 - Que outros textos você costuma levar? Em que tipo de suporte? 10 - Como a literatura está presente nas suas aulas? 09 - Qual sua concepção de língua? 10 - A oralidade está presente em suas aulas? De que modo?

	<p>11 - Como os seus alunos utilizam a tecnologia em prol da aprendizagem?</p> <p>FICHA DE ENTREVISTA DIRETOR DA ESCOLA</p> <p><i>Sobre Espaço Físico e Funcional</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Tem biblioteca? Funciona? Como?● A escola funciona quantos turnos? Qual o número de alunos?● Tem PPP? A comunidade escolar tem acesso ao documento? De que forma ele direciona as ações desenvolvidas nesta unidade escolar?● Como é a relação com os pais? Com que frequência estão no colégio? Vão sem ser convidados, ou seja, por iniciativa deles mesmos? <p><i>Sobre a Turma</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Composição: Quantos alunos? Quantas meninas e quantos meninos?● Há repetentes? Há casos de defasagem idade /série?● Anexar uma lista com os nomes.● Tem alunos da zona rural? Quantos?● Como estão os alunos com relação à assiduidade?
--	---

ETAPA 03						
MÓDULO DE APRESENTAÇÃO DO GÊNERO 01 – Narrativas orais						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AValiação	OBSERVAÇÕES
Reconhecer as dimensões literária e cultural da tradição oral pé-de-serrense, através do acesso ao património oral (Narrativas orais) legado por diferentes épocas e sociedades, e que constitui um arquivo vivo da experiência cultural, científica e tecnológica da comunidade local.	Compreender o que é memória e observar que estas podem ser registradas oralmente compondo a tradição de um povo.	<p>01 - MOTIVAÇÃO</p> <p>A professora apresentará aos alunos a personagem Marcela de Eduardo Galeano no Livro dos Abraços. Vestida como a tal irá contar a história da personagem interpretando-a.</p> <p>-Após a dinâmica, o professor trabalhará com os alunos os conceitos de memória, tradição e narrativas orais refletindo a importância destas para a constituição da identidade e tradição de um povo.</p>	02 aulas	Saia, O livro dos Abraços	Os alunos serão avaliados através da observação na participação dos mesmos na atividade proposta e na respostas às questões feitas oralmente pelo professor.	

	<p>Valorizar os saberes das pessoas mais velhas da comunidade</p> <p>Estabelecer relações entre a tradição oral e a literatura</p> <p>Identificar as características do gênero Narrativas orais</p>	<p>02 – INTRODUÇÃO</p> <p>A personagem Marcela vai retirando da saia títulos de narrativas e convidados da comunidade entrarão, a cada leitura de título, contando narrativas que fazem parte da tradição oral do município. Os alunos deverão estar em círculo para a apreciação. O professor</p>	02aulas	<p>Convidados, decoração da sala como uma casa antiga, limão, papel, palito, algodão, lanterna,</p>	<p>Os alunos serão avaliados através da observação na participação dos mesmos na atividade proposta e na respostas às</p>	
--	---	--	---------	---	---	--

		<p>apresenta as pessoas e conduz a apresentação das narrativas. Após as contações, o professor distribuirá aos grupos papéis com mensagens secretas que são, na verdade, características do gênero textual trabalhado. Cada grupo receberá os papéis com as informações escritas em limão e uma lanterna. Deverão discutir como fazer para desvendar as mensagens. Cada grupo deverá desvendar a mensagem e esclarecer em que ponto das narrativas contadas identificou o elemento do gênero textual presente na mensagem. O professor conduzirá a atividade.</p> <p>- No material didático haverá uma explanação sobre as características do gênero narrativas orais.</p> <p>OBS: Com a permissão dos contadores, as narrativas serão gravadas para uso posterior.</p>		material didático, celular.	questões feitas oralmente pelo professor.	
		03 – LEITURA				

	<p>Compreender o enredo das narrativas orais e as informações explícitas presentes nas mesmas.</p>	<p>No material didático, haverá um texto introdutório acerca das narrativas orais. Os alunos serão conduzidos pelo professor a ler e depois serão convidados ao participar do Jogo Fala sério e Com Certeza que consiste em: A professora seleciona informações verdadeiras e falsas sobre as narrativas apresentadas nas aulas anteriores (se</p>	<p>01 aula</p>	<p>Placas Fala Sério e Com certeza, perguntas acerca dos textos, notebook, caixa de som, celular.</p>	<p>Os alunos serão avaliados através da observação na participação dos mesmos no jogo mediado pela professora.</p>	
--	--	--	----------------	---	--	--

		necessário, deverá rerepresentar as narrativas gravadas). Os alunos estarão em grupos. A professora lê a informação, e a um comando, os alunos levantarão as placas de Fala Sério se acham que a informação foi incorreta e Com Certeza se a informação foi correta. Soma-se os pontos e o professor vai desfazendo os equívocos de compreensão leitora dos textos.				
	Identificar os elementos que constituem o sentido das narrativas orais apresentadas, estabelecendo relações de inferência dentro da interação que envolve o leitor, a comunidade e o contexto sociocultural.	<p>04 – INTERPRETAÇÃO</p> <p>- Inicialmente o professor escolherá uma das narrativas para ser trabalhada a interpretação. Reproduzirá para a turma e, tendo elaborado previamente quatro perguntas que conduzam à interpretação. Fará oralmente aos alunos, sistematizando a discussão, em seguida, com orientações presentes em slides.</p> <p>- As mesmas ou outras questões estarão no material didático e as conclusões de cada pergunta serão anotadas pelos alunos em seu material.</p>	02 aulas	Perguntas, Material Didático, notebook, slides, Datashow.	Os alunos serão avaliados através das respostas dadas durante a dinâmica e na discussão mediada pelo professor.	

ETAPA 04 PESQUISA DE CAMPO						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AValiação	OBSERVAÇÕES
		<p>1 - Para motivar os alunos a coletar informações, será realizada a dinâmica:</p> <p>Encontre alguém que...</p> <p>Material</p> <p>Uma folha com o questionário e um lápis ou caneta para cada um.</p>				

<p>Reconhecer as narrativas orais como acervo histórico, literário e cultural do município de Pé de Serra, valorizando-as e reconhecendo a necessidade de registrá-las para a construção do acervo.</p>	<p>Compreender a entrevista como um método de pesquisa de campo Pesquisar e Coletar narrativas orais da tradição local</p>	<p>Passos 1- O facilitador explica aos participantes que agora se inicia um momento em que todos terão a grande chance de se conhecerem. 2- Cada participante recebe uma lista de descrições (abaixo) e uma caneta. 3- A partir da lista de descrições, cada um deve encontrar uma pessoa que se encaixe em cada item e pedir a ela que assine o nome na frente (ou abaixo) do item da lista. - Alguém com a mesma cor de olhos que os seus - Alguém que viva numa casa sem fumantes - Alguém que já tenha morado em outra cidade - Alguém cujo primeiro nome tenha mais de seis letras - Alguém que use óculos - Alguém que esteja com a camiseta da mesma cor que a sua</p>	<p>02 aulas</p>	<p>Questionário para a dinâmica, pranchetas, celulares, crachás, material didático, manual do pesquisador, fichas de entrevistas</p>		
---	--	---	-----------------	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Alguém que goste de verde-abacate - Alguém que tenha a mesma idade que você - Alguém que esteja de meias azuis - Alguém que tenha um animal de estimação (Qual?) <p>- Após a dinâmica, o professor trabalhará com os alunos o conceito de entrevista, e em que consiste uma pesquisa de campo.</p> <p>- Os grupos de trabalho serão divididos e serão distribuídos os formulários com perguntas para os entrevistados.</p> <p>- No material didático dos alunos haverá uma reflexão acerca da pesquisa e o professor os prepara para a realização das coletas.</p> <p>- Deverão ser entregues pranchetas, crachás, e o Manual do Pesquisador a ser montado pela professora.</p> <p>- Também será definido o cronograma das ações.</p>				
	Socializar as Narrativas orais coletadas e selecionar a Narrativa de trabalho.	- Os alunos se reunirão em grupos e socializarão, no grupo as narrativas coletadas. O grupo decidirá qual a narrativa a ser utilizada para o trabalho de retextualização.	01 aula	Celulares, Manual do Pesquisa.		

RETEXTUALIZAÇÃO						
ETAPA 05						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
Desenvolver os procedimentos para a retextualização da Narrativa Oral em Conto Escrito, empregando conhecimentos linguísticos necessários à escrita de textos narrativos.	Compreender o processo de retextualização.	<p>- O professor selecionará um conto, fará quatro cópias, e fixará em uma parede sala. Os grupos farão filas e o último componente do grupo ficará sentado para escrever. O primeiro aluno da fila, de cada grupo, lerá uma parte do conto e passará para o segundo que levará a informação até o último aluno. O objetivo é que, passando a informação por cada um, o texto seja escrito pelo aluno final.</p> <p>-O professor então convida-os a observar o texto inicial e o final. Analisa com os alunos as dificuldades na realização da tarefa e apresenta-os o conceito de retextualização com base no material didático.</p> <p>- Apresentar o modelo de transcrição e propor que realizem a transcrição da narrativa oral escolhida.</p>	02 aulas	Conto, material do aluno, slide, Datashow, notebook.		
		<p>-Após a transcrição da Narrativa, o professor orientará a realização das nove operações de Retextualização até a produção do texto final.</p> <p>- Em todas as operações, o professor apresentará exemplos de como fazer cada ação aplicando em textos.</p>	04 aulas	Material do aluno, Datashow, notebook, Material didático, xerox, papel ofício.	Os alunos serão avaliados em cada etapa, onde serão analisadas as operações de retextualização executadas e os avanços apresentados	

		<p>- No material didático do aluno, constará orientação para a realização de cada etapa.</p> <p>- A quantidade de operações, por aula, será determinada pelo ritmo dos alunos na realização das tarefas.</p> <p>- As operações serão as seguintes:</p> <p>1ª operação: eliminar de marcas estritamente interacionais, hesitações e partes de palavras.</p> <p>2ª operação: introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entoação das falas.</p> <p>3ª operação: retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos.</p> <p>4ª operação: introdução da paragrafação e pontuação detalhada sem modificação da ordem dos tópicos discursivos.</p> <p>5ª operação: introdução de marcas metalinguísticas para referenciação de ações e verbalização de contextos expressos por dêiticos.</p> <p>6ª operação: reconstrução de estruturas truncadas, concordâncias, reordenação sintática, encadeamentos.</p> <p>7ª operação: tratamento estilístico com seleção de novas estruturas sintáticas e novas opções léxicas.</p> <p>8ª operação: reordenação tópica do texto e reorganização da sequência argumentativa.</p>			em cada uma delas.	
--	--	---	--	--	--------------------	--

		<p>9ª operação: agrupamento de argumentos condensando as ideias.</p> <p>- Após a retextualização, os grupos socializarão as narrativas retextualizadas com toda a turma.</p> <p>- Estas narrativas irão para o livro a ser confeccionado no final do projeto.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

ETAPA 06						
MÓDULO DE APRESENTAÇÃO DO GÊNERO ¹² 02 – NARRATIVA DE AVENTURA em RPG						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AValiação	OBSERVAÇÕES
Conhecer o formato do jogo RPG e os elementos que compõem a Narrativa de Aventuras produzido a partir do jogo colaborativo de interpretação de papéis.	Identificar as características da Narrativa de Aventuras em RPG	- Será realizada a construção da narrativa de aventura Herança Maldita. A professora entregará a cada um dos alunos, uma parte da história. Inicia a narrativa e cada aluno vai lendo a sua parte e fazendo as escolhas sugeridas delineando a construção conjunta da Narrativa de Aventura.	02 aulas	Narrativa, Pistas.	Os alunos Serão avaliados em uma conversa informal, no ponto de chegada, onde Serão sondados o que sabem sobre o jogo e sobre o conto.	
	Identificar as características da Narrativa de Aventuras em RPG	-Em sala de aula, o professor convidará jovens da cidade que jogam o RPG de mesa e realizará uma partida entre os mesmos para que os alunos da turma compreendam como funciona.	02 aulas	Jovens convidados, material didático, celular.		

		<p>- Os alunos poderão tirar dúvidas e consultar o material didático que conterà informações acerca do Jogo e do Gênero Narrativas de aventuras.</p> <p>- Aos alunos será apresentado também o jogo RPG online que é onde serão feitas as produções, através do aplicativo <i>whatsapp</i>. Um grupo será formado e, em horário combinado, a partida será realizada.</p>				
--	--	--	--	--	--	--

ETAPA 07						
PRODUÇÃO INICIAL						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
Produzir coletivamente Narrativas de aventuras em RPG	Compreender as regras do jogo RPG de mesa e o RPG online e utilizar a estrutura da Narrativa de Aventuras na produção coletiva oral.	<p>- Serão formados quatro grupos no <i>whatsapp</i> para quatro partidas diferentes.</p> <p>- Estas partidas ocorrerão no ambiente virtual do aplicativo <i>whatsapp</i>. No horário combinado pela turma, e mediante as orientações do professor, terá início a partida online partindo de elementos coletados nas Narrativas orais. A professora mestrará as partidas que serão utilizadas na aula seguinte para que todos juntos avaliem os pontos a serem melhorados.</p>	01hora	Celular, internet, aplicativo <i>Whatsapp</i> ,		

ETAPA 08 MÓDULO 1						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
Identificar os elementos constitutivos do Gênero Narrativas de aventuras	- Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa	- A professora levará para a sala as partidas impressas. - Estarão formados os mesmos grupos do <i>whatsapp</i> e, mediante orientação da professora, deverão levar em consideração alguns pontos de melhoria nas suas próprias narrativas. - O material didático conterá orientações para o trabalho neste módulo que terá como foco a reescrita do texto observando os elementos do Gênero Narrativas de aventuras.	02 aulas	Papel Ofício, impressão, material didático.	A reescrita servirá de fonte de observação para o direcionamento do próximo módulo.	

ETAPA 08 MÓDULO 2						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
	- Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto. - Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações. - Reconhecer o efeito de sentido decorrente da	- De acordo com as inadequações de ordem linguística e gramatical, a professora trabalhará com os alunos aspectos relacionados à correção.	02 aulas	Datashow, material didático, narrativas produzidas em RPG.		

	<p>escolha de uma determinada palavra ou expressão.</p> <p>– Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.</p>					
--	---	--	--	--	--	--

ETAPA 09						
PRODUÇÃO FINAL						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
Produzir coletivamente Narrativas orais em RPG		- De posse dos conhecimentos trabalhados nos módulos anteriores, os alunos deverão produzir o texto final que será publicado no livro juntamente com as narrativas Retextualizadas.	02 aulas	Material do aluno		

ETAPA 10						
CULMINÂNCIA						
DESCRIÇÃO						
COMPETÊNCIAS GERAIS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	AÇÕES ATIVIDADES	TEMPO ESTIMADO	RECURSOS	AVALIAÇÃO	OBSERVAÇÕES
		- Impressão do Livro - Convite aos pais e comunidade escolar - Lançamento do Livro				

AVALIAÇÃO/SISTEMATIZAÇÃO	
DESCRIÇÃO	A avaliação será realizada de forma específica em cada etapa, sempre com o objetivo de identificar os itens que necessitam de melhorias.
ETAPA	AVALIAÇÃO

01	Observação da participação oral nas oficinas e avaliação escrita feita pelos alunos acerca do que foi apresentado.
02	Audição do áudios para avaliar os dados coletados.
03	A avaliação ocorrerá após cada operação da retextualização visando a intervenção sobre os itens que deverão ser corrigidos e avaliação escrita feita pelos alunos acerca do que foi apresentado.
04	Será avaliada a Produção Inicial para direcionar os módulos. As demais reescritas também serão avaliadas visando o melhoramento da escrita e avaliação escrita feita pelos alunos acerca do que foi apresentado.
05	Observação do andamento da culminância.

ANEXOS

ANEXO 1 – TEXTO UTILIZADO COMO INSPIRAÇÃO PARA A OFICINA 01

A paixão de dizer / 1

Marcela esteve nas neves do Norte. Em Oslo, uma noite, conheceu uma mulher que canta e conta. Entre canção e canção, essa mulher conta boas histórias, e as conta espiando papeizinhos, como quem lê a sorte

e soslaio. Essa mulher de Oslo veste uma saia imensa, toda cheia de bolsinhos. Dos bolsos vai tirando papeizinhos, um por um, e em cada papelzinho há uma boa história para ser contada, uma história de fundação e fundamento, e em cada história há gente que quer tornar a viver por arte de bruxaria. E assimela vai ressuscitando os esquecidos e os mortos; e das profundidades desta saia vão brotando as andanças e os amores do bicho humano, que vai vivendo, que dizendo vai.

(Eduardo Galeano in O Livro dos Abraços, L&PM Editora)

ANEXO 2 – TEXTO UTILIZADO PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS OFICINA 01

A menina e a figueira

Era uma vez, um senhor viúvo, que tinha uma filha muito bonita, com os cabelos longos e da cor do ouro. Sua mãe em vida, penteava e cuidava dos seus cabelos como se realmente fossem fios de ouro.

Na vizinhança morava uma moça que queria se casar com o pai da menina e, por isso, fazia-lhe tantos agrados, que ela chegou ao pai e lhe disse:

- Meu pai, por que você não se casa com a vizinha? Ela é tão boa para mim! Todos os dias quando vou a sua casa, ela me dá pão com mel.

- Minha filha, quando ela se casar comigo, lhe dará pão com fel.

Mas a menina não acreditava, e tais agrados a moça lhe fez que o pai acabou se casando com ela. Depois do casamento, a madrasta começou a maltratar a menina, castigando-a pela falta mais insignificante.

O marido tinha no jardim uma enorme figueira, e a pequena era obrigada a vigiá-la o dia todo, para que os passarinhos - seus amigos - não comessem os figos e quando isto acontecia, a madrasta batia-lhe sem piedade.

Aconteceu, um dia, que os pássaros comeram os figos, e tendo viajado o marido, a madrasta enterrou a menina num capinzal que havia no jardim.

No dia seguinte, o marido chegou e procurou a filha; a madrasta disse-lhe que havia desaparecido.

Mais tarde, o jardineiro foi cortar capim para dar ao cavalo e ao passar a foice no capim, ouviu este canto triste e se pôs a escutar:

Jardineiro de meu pai

Não me corte os meus cabelos,

Minha mãe me penteou, minha

madrasta me enterrou, Pelos figos da

figueira que o passarinho bicou.

Xô passarinho, xô passarinho, da figueira de meu pai.

Então o jardineiro foi contar ao patrão o que acabara de ouvir. Este foi ao capinzal, mandou o jardineiro passar a foice no capim, e novamente ouviram o canto.

Reconhecendo a voz da filha, mandou o jardineiro cavar a terra e, encontrando a menina ainda com vida, levou-a para casa. Botou a mulher para fora e não quis mais saber dela ficando só com a filha.

Era uma vez a vaca Vitória. Caiu no buraco; depois vem outra história...

ANEXO 3 – TEXTO UTILIZADO PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS OFICINA 01

Um homem sem sorte

Data de publicação:

28/10/2000

Vivia perto de uma aldeia um homem, um homem que era completamente sem sorte. Nada do que ele fazia dava certo. Muitas vezes ele plantava sementes e o vento vinha e as levava, outras vezes, era a chuva, que vinha tão violenta e carregava as sementes. Outras vezes ainda, as sementes permaneciam sob a terra, mas o sol, era tão quente, que as cozinhava. E ele se queixava com as pessoas e as pessoas escutavam suas queixas, da primeira vez com simpatia, depois com um certo desconforto e enfim quando o viam mudavam de caminho, ou entravam para dentro de suas casas fechando portas e janelas, evitando-o.

Então além de sem sorte, o homem se tornou chato e muito só. Ele começou a querer achar um culpado para o que acontecia com ele. Analisando a situação de sua família percebeu que seu pai era um homem de sorte, sua mãe, esta tinha sorte por ter se casado com seu pai, e seus irmãos eram muito bem sucedidos, pois então, se não era um caso genético, só poderia ser coisa do Criador. E depois de muito pensar resolveu tomar uma atitude e ir até o fim do mundo falar com o Criador, que como Criador de tudo, deveria ter uma resposta.

Arrumou sua malinha, algum alimento e partiu rumo ao fim do mundo. Andou um dia, um mês, um ano e um dia, e pouco antes de entrar numa grande floresta ouviu uma voz:

- Moço, me ajude. Ele então olhou para os lados procurando alguém. Até que se deparou com um lobo, magro, quase sem pelos, era pele e osso o infeliz. Dava para contar suas costelas.

Ele

falou:

- Há três meses estou nesta situação. Não sei o que está acontecendo comigo. Não tenho forças para me levantar daqui.

O homem refeito do susto respondeu:

- Você está se queixando a toa... Eu tive azar a vida inteira. O que são três meses? Mas faça como eu. Procure uma resposta. Eu estou indo procurar o Criador para resolver o meu problema.

- Se eu não tenho forças nem para ir ao rio beber água... Faça este favor para mim. Você está indo vê-lo, pergunte o que está acontecendo comigo. O homem fez um sinal de insatisfação e disse que estava muito preocupado com seu problema, mas se lembrasse, perguntaria. Virando as costas, continuou seu caminho.

Andou um dia, um mês, um ano e um dia e de repente, ao tropeçar numa raiz, ouviu:

- Moço, cuidado. E quando olhou, viu uma folhinha que vinha caindo, caindo; Olhando para cima, viu a árvore com apenas duas folhinhas.

Levantou-se e observando suas raízes desenterradas, seus galhos retorcidos, sua casca
se do tronco, soltando-

falou:

- Você não se envergonha? Olhe as outras árvores a sua volta e diga se você pode ser chamada de árvore? Conserte sua postura.

A árvore, com uma voz de muita dor, disse:

- Não sei o que está acontecendo comigo. Estou me sentindo tão doente. Há seis meses que minhas folhas estão caindo, e agora, como vês, só restam duas... E, no fim de uma conversa, pediu ao homem que procurasse uma solução com o Criador.

Contrariado, o homem virou as costas com mais uma incumbência. Andou um dia, um mês, um ano e um dia e chegou a um vale muito florido, com flores de todas as cores e perfumes. Mas o homem não reparou nisto. Chegou até uma casa e na frente da casa estava uma moça muito bonita que o convidou a entrar.

Eles conversaram longamente e quando o homem deu por si já era madrugada. Ele se levantou dizendo que não podia perder tempo e quando já estava saindo ela lhe pediu um favor:

- Você que vai procurar o Criador, podia perguntar uma coisa para mim? É que de vez em quando sinto um vazio no peito, que não tem motivo, nem explicação. Gostaria de saber o que é e o que posso fazer por isto.

O homem prometeu que perguntaria e virou as costas e andou um dia, um mês, um ano e um dia e chegou por fim ao fim do mundo. Sentou-se e ficou esperando até que ouviu uma voz. E uma voz no fim do mundo, só podia ser a voz do criador...

- Tenho muitos nomes. Chamam-me também de Criador...

E o homem contou então toda a sua triste vida. Conversou longamente com a voz até que se levantou e virando as costas foi saindo, quando a voz lhe perguntou:

- Você não está se esquecendo de nada? Não ficou de saber respostas para uma árvore, para um lobo e para uma jovem?

- Tem razão... E voltou-se para ouvir o que tinha que ser dito.

Depois de um tempinho virou-se e correu... mais rápido que o vento até que chegou na casa da jovem. Como ela estava em frente à casa, vendo-o passar chamou:

- Ei!!! Você conseguiu encontrar o Criador? Teve as respostas que queria?

- Sim!!! Claro! O Criador disse que minha sorte está há muito no mundo. Basta ficar alerta para perceber a hora de apanhá-la!

- E quanto a mim, você teve a chance de fazer a minha pergunta?

- Ah! O Criador disse que o que você sente é solidão. Assim que encontrar um companheiro vai ser completamente feliz, e mais feliz ainda vai ser o seu companheiro.

A jovem então abriu um sorriso e perguntou ao homem se ele queria ser este companheiro.

- Claro que não... Já trouxe a sua resposta... Não posso ficar aqui perdendo tempo com você. Não foi para ficar aqui que fiz toda esta jornada. Adeus!!!

Virando as costas, correu mais rápido do que a água, até a floresta onde estava a árvore. Ele

nem se lembrava dela. Mas quando novamente tropeçou em sua raiz, viu caindo uma última folhinha. Ela perguntou se ele tinha uma resposta, ao que o homem respondeu:

- Tenho muita pressa e vou ser breve, pois estou indo em busca de minha sorte, e ela está no mundo.

O Criador disse que você tem embaixo de suas raízes uma caixa de ferro cheia de moedas de ouro. O ferro desta caixa está corroendo suas raízes. Se você cavar e tirar este tesouro daí vai terminar todo o seu sofrimento e você vai poder virar uma árvore saudável novamente.

- Por favor!!! Faça isto por mim!!! Você pode ficar com o tesouro. Ele não serve para mim. Eu só quero de novo minha força e energia. O homem deu um pulo e falou indignado:

- Você está me achando com cara de quê? Já trouxe a resposta para você. Agora resolva o seu problema. O Criador falou que minha sorte está no mundo e eu não posso perder tempo aqui conversando com você, muito menos sujando minhas mãos na terra.

Virando as costas correu, mais rápido do que a luz, atravessou a floresta, e chegou onde estava o lobo, mais magro ainda e mais fraco.

O homem se dirigiu a ele apressadamente e disse:

- O Criador mandou lhe falar que você não está doente. O que você tem é fome. Está a morrer de inanição, e como não tem forças mais para sair e caçar, vai morrer aí mesmo. A não ser, que passe por aqui uma criatura bastante estúpida, e você consiga comê-la.

Nesse momento, os olhos do lobo se encheram de um brilho estranho, e reunindo o restante de suas forças, o lobo deu um pulo e comeu o homem "sem sorte".

**"SOMOS O QUE FAZEMOS, MAS SOMOS
PRINCIPALMENTE O QUE FAZEMOS PARA
MUDAR O QUE SOMOS".**

Disponível em: <<https://metaforas.com.br/2000-10-28/um-homem-sem-sorte.htm>>.

ANEXO 4 – TEXTO UTILIZADO PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS OFICINA 01

Um conto antigo, uma lição atual

“Havia um jovem que queria conquistar uma grande fortuna e desposar aquela que seria a rainha de seu coração. Para alcançar seu objetivo, se embrenhou numa floresta, pronto para desafiar todas as criaturas que cruzassem o seu caminho. Uma bruxa apareceu e prometeu ao jovem a realização de todos os seus sonhos, desde que ele respondesse uma simples pergunta: O que uma mulher mais quer na vida? Ele teria um mês para encontrar a resposta, do contrário, teria de se casar com a megera.

O rapaz ficou desesperado, pois a bruxa era a criatura mais feia e repugnante que ele já tinha visto na vida. Viajou todo o país, procurou os maiores sábios, mas ninguém parecia saber a resposta. Depois de um mês, o rapaz voltou ao covil da bruxa e, ao invés da cabana miserável onde ela vivia da primeira vez, encontrou um fabuloso castelo. Era dia e a porta do castelo foi aberta pela dama mais bela que nem em sonhos o rapaz conseguiria imaginar. Ela o convidou a entrar e lhe deu de beber e de comer.

Quando estava sozinho no salão, imaginando que tinha escapado do casamento com a bruxa, eis que surge a megera e cobra a resposta para a sua charada: O que uma mulher mais quer na vida? O rapaz contou toda a sua busca, enumerou os locais por onde passou e os sábios a quem recorreu. Por fim, confessou a sua ignorância. A bruxa então, avisou que o casamento ocorreria no dia seguinte e obrigou o rapaz a chamar todos os seus amigos, familiares e a aldeia inteira.

Humilhado por ter perdido a aposta, o rapaz distribuiu os convites das suas bodas. No dia da festa, amigos, familiares e aldeões se perguntavam se o rapaz havia perdido o juízo, pois era impossível que alguém em sã consciência escolhesse uma noiva tão horrorosa. Ainda assim, todos se divertiram na festa e saíram de lá falando mal do pobre noivo, acusando-o de interesse. “Ele se casou com a megera porque ela é rica e vive num palácio”.

À noite, enquanto se dirigia para o quarto do casal, imaginava como seria passar a noite de núpcias com a megera, mas disposto a cumprir sua parte no trato. Ao abrir a porta dos aposentos, o rapaz levou um susto ao perceber que quem aguardava por ele era a belíssima dama e não a sua esposa bruxa. A dama então falou: Você poderá escolher se me quer belíssima e ricamente trajada durante o dia, para mostrar aos seus amigos, familiares e aos aldeões o quanto sua esposa é encantadora, mas sabendo que à noite, terá de dormir com uma megera maltrapilha e asquerosa. Ou, se prefere que durante o dia eu me apresente a todos como a bruxa e à noite, no segredo do nosso quarto, seja a bela esposa dos seus sonhos.

Era uma escolha difícil, por um lado, o rapaz poderia manter as aparências para toda a aldeia, mas teria de dormir com a bruxa. Por outro, ele seria motivo de riso por estar casado com uma megera, mas teria sua recompensa dormindo com a bela dama todas as noites. Então, o rapaz respondeu: Não sou eu quem tem de decidir e sim você, pois é a sua vida e é você quem tem de escolher em que forma se sente mais confortável.

Ao ouvir a resposta do rapaz, a bela dama deu um grande sorriso e disse que ele a teria tanto de dia quanto de noite na sua forma original, pois com suas palavras havia quebrado a maldição que fazia com que a bela se transformasse na megera até que um bravo cavaleiro a libertasse. Ele havia encontrado a resposta para o enigma.

“O que uma mulher mais quer na vida – disse a dama – é ter o direito de escolher o próprio destino”.

E os dois viveram felizes para sempre, afinal, é de um conto de fadas que estamos falando.

Disponível em: <https://mardehistorias.wordpress.com/2010/01/05/um-conto-antigo-uma-licao-atual/>

ANEXO 5 – TEXTO UTILIZADO PARA A RETEXTUALIZAÇÃO



Ai Se sêsse

Se um dia nós se gostasse;
 Se um dia nós se queresse;
 Se nós dois se impariásse,
 Se juntinho nós dois vivesse!
 Se juntinho nós dois morasse,
 Se juntinho nós dois drumisse;
 Se juntinho nós dois morresse!

Se pro céu nós assubisse
 Mas porém, se acontecesse
 qui São Pêdo não abrisse
 as portas do céu e fosse
 te dizê quarqué toulice?

E eu me arriminasse
 e tu cum eu insistisse,
 prá qui eu me arrezouvesse
 e a minha faca puxasse,
 e o buxo do céu furasse?...
 Tarvez que nós dois ficasse,
 tarvez que nós dois caisse
 e o céu furado arruasse
 e as virge toda fugisse!!!

Poeta: Zé da Luz

ANEXO 6 – TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS – PROFLETRAS

TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO

(Adolescentes com 12 anos completos, maiores de 12 anos e menores de 18 anos)

Você está sendo convidado (a) a participar de um estudo denominado “**Das Narrativas orais ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos**” sob a responsabilidade da pesquisadora Sandra Maria Carneiro Santos, do curso Mestrado Profissional em Letras (Profletras). O objetivo é proporcionar, aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães, oportunidades para desenvolver os multiletramentos. Sua participação neste estudo envolve a presença nas aulas e a realização das atividades propostas com dedicação e compromisso. O motivo que nos leva a estudar esse tópico é descobrir de que maneira o Role Playig Game (RPG), partindo de elementos das narrativas orais de tradição local, pode favorecer o aprimoramento de competências leitoras e escritoras, visando o desenvolvimento de multiletramentos. Para participar deste estudo, você precisará responder um questionário e participar de encontros nos quais serão desenvolvidas atividades voltadas para o estudo da Língua Portuguesa. Este processo pode durar aproximadamente dez semanas. Você foi escolhido para participar porque é aluno do 9º ano do Ensino Fundamental II de escola pública. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos, conforme Resolução no. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa poderá proporcionar os seguintes benefícios: melhoria do desempenho como leitor e escritor em língua portuguesa; mais segurança na expressão oral; conhecimento do jogo RPG e da escrita de narrativas de aventuras nos moldes desta ferramenta, o que poderá proporcionar o desenvolvimento dos multiletramentos. Sua (s) produção (ões) será (ão) publicada (s) em um trabalho monográfico e em um livro, para isso é solicitada a sua permissão. Os procedimentos usados buscam respeitar a sua integridade física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural e espiritual. A participação nesta pesquisa não traz complicações legais. Você não terá nenhum tipo de despesa, gastos materiais ou financeiros para participar nesta pesquisa. Da forma análoga, não terá qualquer tipo de remuneração por sua participação. Apesar disso, caso seja identificado e comprovado danos provenientes desta pesquisa, você tem assegurado o direito a indenização e ressarcimento de despesas que porventura possam ocorrer. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade, inclusive não sofrerá nenhum prejuízo em relação a notas ou conceitos na sua avaliação escolar e nenhuma modificação da forma como é tratado pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Além disso, você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento, sem prejuízos para sua formação acadêmica. Este estudo pode trazer constrangimento para responder alguma pergunta do questionário ou ao participar dos encontros. Este eventual risco de ordem subjetiva inclui ainda a reflexão e/ou dúvidas sobre o seu processo de aprendizagem. Por isso, garantimos que suas

respostas são confidenciais. O processo de responder o questionário ou participar das oficinas nos encontros poderá ser interrompido a qualquer momento. A pesquisa será conduzida por pesquisador qualificado sob devida orientação. Estamos disponíveis para assisti-lo durante todo o processo de coleta de dados, esclarecendo quaisquer dúvidas ou questionamentos que deseje abordar (antes, durante e após a pesquisa). A reflexão provocada durante o processo tende a ser positiva para a aprendizagem o que se configura em possível benefício direto da sua participação. Os resultados estarão à sua disposição quando a pesquisa for finalizada. Se nomeou o material que indique sua participação, este não será liberado sem a sua permissão. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável durante o período de análise dos dados e, após esse tempo, serão destruídos. Os dados coletados podem ser publicados, mas sua privacidade será respeitada em todas as fases da pesquisa, garantindo a confidencialidade das informações coletadas. Para a sua participação, o seu responsável também deverá autorizar, assinando neste termo. Os pesquisadores envolvidos com o referido projeto são: a discente e pesquisadora responsável Sandra Maria Carneiro Santos, aluna do Mestrado Profissional em Letras, Profletras, oferecido pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS); e o Orientador Professor Doutor Patrício Nunes Barreiros; e com eles poderá manter contato pelo telefone (75) 31618336 e e-mails smcarneiro.pb@gmail.com e patricio@uefs.com.br, ou no seguinte endereço: Av. Transnordestina, s/n, Novo Horizonte Feira de Santana-BA - CEP: 44.036-900, no Departamento de Letras e Artes, módulo 2, sala MT 28. Para dúvidas a respeito de questões éticas, você poderá entrar em contato com o CEP (Comitê de Ética em Pesquisa) da UEFS, através do telefone (75) 3161-8067, ou pelo e-mail cep@uefs.br. É assegurada a assistência, em relação ao acompanhamento nas atividades a serem desenvolvidas durante toda pesquisa, bem como é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que você queira saber antes, durante e depois da sua participação.

Se você aceita participar desta pesquisa, assine este termo em duas vias, ficando uma com você e outra com os pesquisadores.

(Participante da pesquisa)

(Responsável pelo participante da pesquisa)

Sandra Maria Carneiro
Santos Pesquisadora
Responsável

ANEXO 7 – TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS – PROFLETRAS

TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO
(Adolescentes com 12 anos completos, maiores de 12 anos e menores de 18 anos)

Você está sendo convidado (a) a participar de um estudo denominado “**Das Narrativas orais ao RPG: nas trilhas dos multiletramentos**” sob a responsabilidade da pesquisadora Sandra Maria Carneiro Santos, do curso Mestrado Profissional em Letras (Profletras). O objetivo é proporcionar, aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães, oportunidades para desenvolver os multiletramentos. Sua participação neste estudo envolve a presença nas aulas e a realização das atividades propostas com dedicação e compromisso. O motivo que nos leva a estudar esse tópico é descobrir de que maneira o Role Playig Game (RPG) partindo de elementos das narrativas orais de tradição local, pode favorecer o aprimoramento de competências leitoras e escritoras visando o desenvolvimento de multiletramentos. Para participar deste estudo você precisará responder um questionário e participar de encontros onde serão desenvolvidas atividades voltadas para o estudo da Língua Portuguesa. Este processo pode durar aproximadamente dez semanas. Você foi escolhido para participar porque é aluno do 9º ano do Ensino Fundamental II de escola pública. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa poderá proporcionar os seguintes benefícios: melhoria do desempenho como leitor e escritor em língua portuguesa; mais segurança na expressão oral; conhecimento do jogo RPG e da escrita de narrativas de aventuras nos moldes desta ferramenta o que poderá proporcionar o desenvolvimento dos multiletramentos. Sua (s) produção (ões) será (ão) publicada (s) em um trabalho monográfico e em um livro, para isso é solicitada a sua permissão. Os procedimentos usados buscam respeitar a sua integridade física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural e espiritual. A participação nesta pesquisa não traz complicações legais. Você não terá nenhum tipo de despesa, gastos materiais ou financeiros para participar desta pesquisa, bem como não terá qualquer tipo de remuneração por sua participação. Apesar disso, caso seja identificado e comprovado danos provenientes desta pesquisa, você tem assegurado o direito a indenização e ressarcimento de despesas que porventura possam ocorrer. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade, inclusive não sofrerá nenhum prejuízo com relação a notas ou conceitos na sua avaliação escolar e nenhuma modificação da forma como é tratado pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Além disso, você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento, sem prejuízos para sua formação acadêmica. Este estudo pode trazer constrangimento para responder alguma pergunta do questionário ou ao participar dos encontros. Este eventual risco de ordem subjetiva inclui ainda a reflexão e/ou dúvidas sobre o seu processo de aprendizagem. Por isso, garantimos que suas respostas são confidenciais, de que o processo de responder o questionário ou participar das oficinas nos

encontros poderá ser interrompido a qualquer momento, de que a pesquisa será conduzida por pesquisador qualificado sob devida orientação, de que estamos disponíveis para assisti-lo durante todo o processo de coleta de dados, esclarecendo quaisquer dúvidas ou questionamentos que deseje abordar (antes, durante e após o término da pesquisa). A reflexão provocada durante o processo tende a ser positiva para a aprendizagem o que se configura em possível benefício direto da sua participação. Os resultados estarão à sua disposição quando a pesquisa for finalizada. Se nomeou o material que indique sua participação, este não será liberado sem a sua permissão. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável durante o período de análise dos dados, e após esse tempo serão destruídos. Os dados coletados podem ser publicados, mas sua privacidade será respeitada em todas as fases da pesquisa, garantindo a confidencialidade das informações coletadas. Para a sua participação, o seu responsável também deverá autorizar, assinando neste termo. Os pesquisadores envolvidos com o referido projeto são: a discente e pesquisadora responsável Sandra Maria Carneiro Santos, aluna do Mestrado Profissional em Letras, Profletras, oferecido pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) e o Orientador Professor Doutor Patrício Nunes Barreiros; e com eles poderá manter contato pelo telefone (75) 31618336 e e-mails smcarneiro.pb@gmail.com e patricio@uefs.com.br, ou no seguinte endereço: Av. Transnordestina, s/n, Novo Horizonte Feira de Santana-BA - CEP: 44.036-900, no Departamento de Letras e Artes, módulo 2, sala MT 28. Para dúvidas a respeito de questões éticas, você poderá entrar em contato com o CEP (Comitê de Ética em Pesquisa) da UEFS através do telefone (75) 3161-8067 ou pelo e-mail cep@uefs.br. É assegurada a assistência, em relação ao acompanhamento nas atividades a serem desenvolvidas durante toda pesquisa, bem como é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que você queira saber antes, durante e depois a sua participação.

Se você aceita participar dessa pesquisa, assine este termo em duas vias, ficando uma com você e outra com os pesquisadores.

(Participante da pesquisa)

(Responsável pelo participante da pesquisa)

Sandra Maria Carneiro
Santos Pesquisadora
Responsável

ANEXO 8 – NARRATIVAS ORAIS E NARRATIVAS DE AVENTURAS (Umas memórias e outras histórias...lá do meu Pé de Serra)

Memória - Sinhá dos Poços e os Revoltosos

Eram tempos difíceis no Sertão. Além das dificuldades trazidas pela falta de chuva, um grupo de homens, chamado de Revoltosos, fazia passagem por aqui, trazendo medo e terror por onde passavam. Saqueavam casas, desviavam tropas, invadiam cidades e iam tecendo um cenário de horror, obrigando aquela gente a abandonar seus lares e, por muitas vezes, correrem para as caatingas fechadas, na tentativa de manter a vida dos seus.

O que havia de lenda ou de fato, ninguém pagava pra ver. A verdade é que a fama, que se alastrava pelo Sertão, chegou a Pé de Serra. Aliás, por aqui, não somente a fama chegou. Eles vieram também. Em bando, repetiram nestas terras, o que faziam por onde passavam, abusando do medo e levando vantagem.

Um dia, voltavam da cidade para a fazenda Poços, os filhos de Dona Sinhá. Mulher forte e destemida, Sinhá dos Poços havia ordenado que buscassem, em seus burros, açúcar, sabão, farinha e feijão. Os meninos voltavam de Pé de Serra, cumprindo a ordem da mãe, quando foram surpreendidos pelo bando que não somente roubou a carga, como levou os animais, desaparecendo nas caatingas da região.

Chorando e com muito medo, os filhos de Sinhá chegaram até a mãe narrando, quase sem fôlego, o fato acontecido. Sinhá ouvia atentamente a história e, à medida em que os meninos contavam, uma raiva invadia o seu coração. Era um desaforo! A justiça deveria ser feita! E foi.

Pronta para a guerra, colocou um xale no ombro, reuniu seu exército – os filhos - apanhou um cavalo de estimação e saiu em busca do acampamento do bando. Não foi difícil encontrá-lo. Em meio a uma clareira na caatinga, estavam eles fazendo comida e festejando o saque realizado. Quando deram por si, viram o seu acampamento invadido por uma mulher e suas crianças.

Sinhá ignorou as espingardas em punho, a cara de mal dos Revoltosos e, com passos firmes, dirigiu-se até aquele que julgou ser o chefe. Com voz firme e resoluta, ordenou: - Devolva meus burros e minha comida! Agora!

O chefe ergueu-se da rede em que descansava e afirmou, rindo da petulância daquela mulher: - Não há nenhum animal da senhora, por aqui. Volte para sua casa, leve estes pequenos e nos deixe em paz.

Disse isso e esperou que a mulher cumprisse a sua ordem. Afinal, ele era temido por todos, dentro e fora do bando. Não teria a sua autoridade questionada por uma mulher. Porém, para a surpresa de todos, um dos burros, escondido em meio à vegetação densa, relinchou ao ouvir a voz de Sinhá. Foi o suficiente para que ela fosse até o lugar, soltasse os animais, recolhesse os seus pertences e voltasse para casa com os seus filhos, suas cargas, e seus burros.

O bando, pego de surpresa pela coragem e petulância da mulher, ficou

imóvel e não reagiu diante da cena. Deste modo, maior que a fama dos Revoltosos, foi a fama de Sinhá dos Poços, a mulher que enfrentou e venceu aquele bando. Naquelas terras, nunca houve notícia de ninguém que tenha feito o que Sinhá dos Poços fez.

Memórias de Dona Edite Lima Rios
Retextualizada por Sabine Carolina
Mattos Lima

História - Em terra de Sinhá, revoltoso não é Rei

O dia amanhecera e o sono não o visitara. Depois que ela saiu, desafiando a sua autoridade e levando os burros e os mantimentos que lhes seriam tão útil naquele momento da viagem, uma sede de vingança tomara conta de si. Fora desmoralizado diante do bando, por uma mulher.

Chamavam-na de Sinhá. Sinhá dos Poços. Quem seria aquela? Por que a chamavam de Sinhá? Quem ela pensava que era para vir até o seu acampamento e o desafiar?

De repente, aqueles pensamentos começaram a incomodá-lo mais que o chão duro em que tentava dormir. Levantou-se e foi buscar, no meio da caatinga, a inspiração para a vingança. Sempre foi assim. Desde que perdera a mulher e o filho numa emboscada que prepararam para si e formara o bando, era no seio da caatinga que encontrava o alento e o sossego para pensar nos próximos passos.

Tudo era muito bem planejado. Cada saque, cada emboscada, eram milimetricamente pensados. Mas agora, tinha diante de si um desafio inédito: salvar sua honra das atitudes de uma mulher, uma Sinhá. Quando seu fiel escudeiro acordasse, o convidaria para acompanhá-lo na missão de se vingar da Sinhá, trazer de volta os bens que roubaram e restituir a sua fama de chefe implacável.

Que diabos fazia aquele homem dormir tanto? Já estava impaciente! Decidiu acordá-lo do seu jeito...

Chegou na porta da barraca e gritou:

- Acorda sua peste! Só sabe dormir?

Rafael, assustado, acordou limpando os olhos e falou, meio atordoado: - O que tá acontecendo?

Adolfo apanha o facão da bainha e o ameaça:

- Ou você levanta ou vou enfiar esse facão no seu bucho!

Rafael levanta-se imediatamente. O tom de voz do chefe denota urgência.

- Calma, já estou acordado!

Apanha sua arma e sua capanga e se põe de pé, ao lado de Adolfo. O chefe começa a caminhar rapidamente pela caatinga. Rafael o segue sem entender o que está acontecendo e sem coragem para perguntar. Se o chefe não disse é porque não interessa ao subordinado saber do que se trata. Ele aprendeu isso, assim que entrou no bando.

Quando sua mãe morreu, ele tinha 17 anos e resolveu sumir no mundo. Em uma dessas voltas, acabou sendo assaltado e quase morto. Adolfo chegou a tempo de salvá-lo e por isso ele deve ao chefe a sua vida e a sua fidelidade.

Rafael conta a si mesmo esta história, todas as vezes em que o comportamento de Adolfo, ou o perigo do bando, o fazem desejar desistir, como agora. Mas, como todos no bando de revoltosos, o motivo que o fez entrar é bem mais forte do que a razão para sair.

Continua pensando na sua história, quando se bate no chefe, que para abruptamente. Adolfo se vira para Rafael e, chamando pelo apelido, diz: - Ta fazendo o que, Fé? Perdeu a noção do perigo?

Rafael, ainda pálido pela interrupção da caminhada, gagueja e diz, tomando coragem: - Desculpa, Senhor. Mas o que tá acontecendo?

Adolfo olha Rafael de cima a baixo e diz:

- Lembra daquela Senhora? Chamada Sinhá dos Poços? Então, vamos atrás dela. Rafael quase ri lembrando-se da cena, mas recompõe-se a tempo de perguntar:

- Quando encontrar ela, o Senhor fará o quê?

- Ainda não sei, mas ela vai me pagar por tudo que ela me fez – respondeu o chefe.

É claro que Rafael se lembrava! Naquele dia, sentiu uma inveja danada daquela senhora...

Adolfo olha novamente para Rafael, ignora sua pergunta e diz: - Preciso pensar em algo, rapidamente.

Aliás, pensar tinha sido sua principal ação, desde que a Sinhá apareceu. Mulherzinha ousada aquela! Mas ele iria encontrá-la e fazê-la engolir cada palavra dita! Olhou para o chão da caatinga e só agora Rafael percebe que o chefe segue o rastro dos cavalos da Sinhá. Ele resolve manter o silêncio e segue Adolfo, sem reclamar.

O sol já estava quase atingindo o meio do céu, quando, apontando para uma fazenda ao longe, Adolfo diz:

- Olha lá, a casa da Sinhá, vamos logo!

Rafael não acreditou no que ouviu! Como assim? Seu chefe sem nenhuma estratégia de ataque? Sem medir o perigo? Deveria estar louco!

Isso é o que ele pensa, mas, só tem coragem de dizer: - Acho melhor não confrontar ela.

Adolfo esbraveja no seu ouvido:

- Eu não tenho medo do perigo, ainda mais de uma mulher. Ela me venceu aquela vez, mas hoje não!

E continua a andar até que para de repente. Na varanda da fazenda está ela, a Sinhá! Ao lado dela não há capangas. Dois jovens, uma moça e um rapaz a acompanham. Dá para ouvir o som das risadas. Adolfo pensa surpreso: "Uma mulher? Será que é filha da Sinhá?"

Não contava em ter que lidar com juvenzinhos malcriados. Teria que mudar de estratégia. Pensando um pouco, resolveu então: - Vamos acampar aqui perto. Caso esses jovens saiam, nós a atacamos.

Rafael olha para o chefe e não entende sua reação. Em outras situações ele atiraria em todos e invadiria a fazenda tomando tudo de volta. Mas, como sempre, era hora de obedecer. Tirou uma rapadura e um punhado de farinha da capanga, sentou com o chefe de baixo de uma árvore, e descansou.

Dentro da fazenda, a conversa era diferente. Sinhá dos Poços contava aos filhos pela décima vez, a sua versão da história:

- Eles estavam pensando que eu não iria buscar meus animais e meus alimentos. Coitados! E eu lá sou mulher de deixar uma coisa dessas passar? Fui lá, tomei meus bichins. Eles disseram que não estavam com eles, mas quando ouviram minha voz (os burros) relincharam. Queriam me passar a perna, mas não sou boba!

Maria ria e dizia:

- Eles acharam que estavam lidando com uma bobinha, coitados.

José alertava: - Eu acho melhor a gente ter cuidado. Eles podem aparecer aqui e provavelmente não será à toa.

Sinhá debochava:

- Até parece que eles seriam capazes de vir até aqui, frouxos como são!
- Dizia e ria.

Enquanto Maria gargalhava, José se mantinha sério. Não gostava do que os seus tios contavam sobre os Revoltosos. Eram cruéis e impiedosos. Além disso, ouvia dizer que não toleravam mulheres. Se o seu pai ainda fosse vivo, ele teria em quem confiar a missão da sua segurança. Mas agora, por ser o mais velho, ele era o homem da casa. Um calafrio percorreu a sua espinha e chamou as mulheres para dentro.

Almoçaram em silêncio. Mesmo não tendo dito nada, elas também temiam. Eles não deixariam barato.

A tarde passava tranquila e silenciosa. Maria ajudava Sinhá nos afazeres da casa, José e os irmãos cuidavam do curral. Quando já estavam chegando em casa para o banho e a janta, ouviram um latido do cachorro que chamou a atenção. José nada disse, mas pensou: "Por que diabos esse cachorro está latindo? Parece até que tem alguém se aproximando."

Mas não queria assustar a mãe e a irmã. Resolveu fingir que nada tinha ouvido. Investigaria, assim que elas dormissem.

E foi o que fez. Mal ouviu o rressonar das duas, José levantou-se e dirigiu-se até a direção em que o cachorro latia. Esgueirando-se pelas sombras que a noite trazia, chegou ao umbuzeiro e assustou-se com o que viu: dois homens dormiam no chão da árvore. Pelas vestes, eram revoltosos. Assustado, virou-se em direção à fazenda, mas foi surpreendido por uma mão que tocou seu ombro. Assustado, José falou:

- Quem é você? E por que ousa tocar em meu ombro sem ao menos me conhecer? Era Adolfo, que diante da pergunta de José, girou a mão em sua direção desenfreando um murro que acordou Rafael. José caiu com a mão na espingarda que

levava. Adolfo segurou a sua mão e disse:

- Opa! Calma aí, né, amiguinho?

José percebeu que tinha que ficar quietinho. Ele estava certo. Aqueles homens eram do bando e não estavam ali para brincadeira. Trêmulo de medo, José falou:

- Nunca fiz nada a vocês! Por que estão aqui em minha fazenda. O que querem de mim? O que procuram aqui?

Rafael gargalhou atrás dele. Quem aquele garoto pensava que era para questionar o chefe?

Mas, para sua surpresa, ouviu do chefe a seguinte resposta:

- Calado, Fé! Deixa eu conversar com o garoto.

"Que absurdo!" - Pensou Fé. Calou-se. Afinal, tinha que obedecer.

Adolfo amarrou as mãos de José e o levantou de um só puxão. Acabara de criar uma estratégia. Ordenou que José fosse caminhando com eles até a fazenda. Ao chegar à porta sede, falou para José:

- Agora você vai chamar a sua mãe!

Rafael olhou para o chefe com admiração. Era um gênio! José não tinha outra saída. Tinha que chamar a mãe. Adolfo não acreditava no que ouvia! Aquele moleque...

Segurou firme na sua mão e explicou:

- Eu mandei você chamar ela, não falar que tem uns homens procurando ela, seu pateta!

Mas José não precisou repetir. De repente, a porta da frente da casa foi aberta em um supetão e surge Sinhá, de espingarda em punho, gritando:

- O que diabos está acontecendo aqui?

Rafael riu e pensou baixinho: "Teria sido melhor se a gente tivesse ficado no acampamento..."

Adolfo não escondeu o desagrado. Ao ver a Sinhá, sentiu um frio percorrer a espinha. "O que tinha esta mulher que o deixava assim, frouxo?" Pensou, mas não podia deixar que ninguém percebesse.

Tentando parecer seguro, Adolfo gritou:

- Vim resolver o que temos de resolver!

"Que desaforo!" - Pensou Sinhá enquanto saía para a varanda e dizia em alto e bom tom:

- Ora, vejam só! O que teríamos para resolver? Posso saber?

- Você roubou os meus burros! Acha que eu não me lembro? – Disse Adolfo.

- Seus burros? Você só pode estar louco! Você rouba meus animais e ainda diz que são seus e que fui eu que roubei? Absurdo!

Ouvindo os gritos, Maria chega atordoada pelo sono e pergunta:

- O que está acontecendo por aqui?

Sinhá vira em direção à filha e explica revoltada:

- Estes loucos! Invadiram a fazenda e estão dizendo que os animais que peguei são deles.

- Esses loucos? Louca é você! – retruca o chefe do bando. Maria, que puxara à mãe no quesito ousadia, orienta:

- Mãe não dê mole a eles! São uns covardes!

José, preocupado, sugere: - Maria eles não estão de brincadeira. Vamos tomar muito cuidado.

Eles continuariam a discussão, não fosse um barulho de trotes de cavalos chegando na fazenda. Eram os revoltosos, que seguindo o rastro do chefe e de Fé, chegaram ali, de armas em punho, prontos para atirar.

Mal ouviu o barulho, Adolfo sabia o que aconteceria se ele não intervisse. Sem explicar ou entender o porquê, ordenou a Sinhá, José, Maria, e os outros meninos que haviam saído com o barulho da discussão, que entrassem na casa e só saíssem de lá quando ele ordenasse.

Pela primeira vez, Sinhá atendeu sem reclamar.

Assim que o grupo parou os cavalos no terreiro, Adolfo gritou para eles:

- O que vocês estão fazendo aqui?

Rafael, que tinha ido até eles saber o motivo, contou ao chefe:

- Eles vieram atrás de Sinhá e do Senhor.

- Eu falei que cuidaria disso sozinho! Não pedi a ajuda de vocês - retrucou Adolfo, enfurecido.

Ali surgia a dúvida do chefe do bando: O que faria? Poderia atirar em Sinhá e mostrar para o seu bando que ele mandava em tudo e em todos. Mas, ela tinha filhos para cuidar e no fundo, tinha razão: os burros eram dela e não dele. O que fazer?

Estava a pensar na decisão a tomar quando, impaciente com a demora, Sinhá resolveu abrir a porta e ver o que estava acontecendo. Mal apareceu, um estampido de um tiro, vindo do bando, vem em sua direção.

O chefe então grita a sua decisão:

- Vamos bando, não adianta brigar pelo que não é nosso. Vamos embora e deixar Sinhá e sua família em paz.

Quando virou para dizer isso, sentiu escorrer no braço o sangue de um ferimento. Nem terminou a frase para perceber o que tinha acontecido. Ao virar para dar a ordem, ele tinha salvado Sinhá do tiro que receberia.

Mal teve tempo de saber quem tinha feito aquela besteira pois, surpreso, viu Sinhá debruçar-se sobre ele, pressionar o seu braço para estancar o sangramento e questionar:

- Por que fez isso? Não era você que queria me matar? Então por que me salvou? Aturdido pela dor e pela proximidade de Sinhá, Adolfo sussurrou:

- Eu não sei explicar. Mas, de repente, matar você me incomodava. Ver você me deixa meio frouxo.

O silêncio ali se fez.

Como assim? O chefe dos revoltosos admitindo que uma mulher o deixava sem coragem?

Rafael, que não queria que os outros homens assistissem ao fraquejar do seu chefe, pediu para que voltassem ao acampamento e os aguardassem lá.

Nesta hora, Maria e José, curiosos com o barulho, saíram da casa a tempo de verem a mãe ensanguentada sobre o chefe.

Maria, desesperada, começou a gritar:

- Mããããe! O que fizeram com a minha mãe?

José, percebendo o que de fato acontecera, explicou à irmã:

- Maria, não precisa se desesperar. A nossa mãe está bem. Quem não está bem é o homem que está no chão ensanguentado.

Disse isso e ajudou Adolfo a se levantar, enquanto via a sua mãe dizendo entre lágrimas:

- Quem diabos, em sã consciência, entra na frente de um tiro por outra pessoa? Só podia se um louco como você!

Adolfo percebeu que não havia mais o que esconder. Ergueu a cabeça em direção a Sinhá e, pela primeira vez depois que a sua esposa morreu, pronunciou:

- Devo estar louco mesmo. Porque, desde que você foi ao acampamento, não penso em outra coisa a não ser em você.

Por esta declaração ninguém ali esperava. Sinhá não sabia se o batia, pela ousadia ou se o beijava, pelo mesmo motivo. Sempre ouvira dizer que os opostos se atraem... Não era o caso.

O que começava a uni-los ali, era a semelhança da postura firme diante da vida. Deixando todos boquiabertos, Sinhá levou Adolfo para o interior da fazenda.

José ameaçou questionar, mas ela disse:

- Tenha um pouco de compaixão meu filho! Além de ter salvo sua mãe, este homem sangra como nunca ninguém sangrou na vida.

Dizendo isso, conduziu Adolfo até a sua cama, e providenciou, com os conhecimentos que tinha herdado da sua mãe, os unguentos para estancar aquele sangue. Adolfo adormeceu aos seus cuidados e Sinhá pôde então ir lá fora e explicar o que tinha acontecido:

- Eu consegui estancar o sangue e ele agora está dormindo. Precisa

recuperar as forças por ter perdido tanto sangue.

Maria, contrariada com o rumo que a história tinha tomado, falou:

- Quem diria, mãe... Nunca imaginei que aconteceria isto. É o seu coração enorme que te fez acolher este bandido ou tem algo a mais nesta história?

Sinhá sentiu que teria uma luta a enfrentar: convencer os seus filhos a embarcarem naquela história que ela, para abrandar o seu solitário coração e os delírios de Adolfo, tinha prometido iniciar. Mas, para quem já tinha enfrentado até o chefe do bando dos Revoltosos, enfrentar alguns filhos ciumentos seria uma missão fácil.

Chamou os meninos para dentro, convidou Rafael a entrar e foi cuidar do chefe. Quando ele acordasse, gostaria que fosse o primeiro a saber que se dependesse dela e dos pensamentos que alimentara desde que foi ao acampamento resgatar os burros, Adolfo seria o chefe de um novo bando, o bando da sua família.

Mas aquela seria uma

outra história... Autores:

Sabrine Carolina Mattos Lima

Ana Clara Matos Carneiro

Evilim Carneiro de Oliveira

Maria Eduarda Carneiro de Miranda

Gabrielly Lima dos Santos Rios

Sandra Maria Carneiro Santos

Memória - A Lenda da Madalena

Era o ano 1962, numa cidade bem pequenina chamada Pé de Serra. Nesta cidade, havia uma conhecida senhora chamada Adelaide. Mais conhecida que Dona Adelaide, só a cisterna que ficava na casa velha onde funcionava a sua farmácia. Essa cisterna tinha muita água e era bem profunda. Por meio dela, muitas famílias eram abastecidas naquele lugar.

Como muitas crianças moravam próximas a essa cisterna, estavam sempre brincando ao lado dela. Por conta da profundidade, todos tinham o maior o maior medo de que acontecesse alguma coisa com uma das crianças. Por isso, todo cuidado era pouco.

Na cidade, tudo transcorria em seu ritmo normal, até que em uma noite de escuridão, pois não havia energia elétrica naquele tempo, uma luz estranha surgiu de dentro da cisterna, iluminando a noite da cidade. Muitos habitantes, movidos pela curiosidade e pelo medo, dirigiram-se ao lugar buscando explicação para o clarão.

Ao chegarem ao local, todos foram surpreendidos pelo que viram: havia uma mulher lá, sobre as águas da cisterna profunda. Era uma mulher sem cabelos, com dentes grandes e falhados e soltava fogo pela boca, pelos ouvidos, pelas narinas e pelos olhos. A imagem era assustadora!

Como se não bastasse, esta mulher dizia a seguinte frase: - "Eu sou a Madalena! Eu protejo as crianças que, por acidente ou por descuido, encontram o perigo das águas". Não precisou que ela dissesse mais nada. Todos saíram correndo dali e a notícia se espalhou por toda a região.

Por não confiarem nas palavras de Madalena, os cuidados foram redobrados e não só na cisterna de Adelaide como em toda aguada da região, as crianças eram proibidas de se aproximarem. Uma vez ou outra, alguém dizia ver Madalena num açude próximo a um lajedo na zona rural do município. A presença da assombrosa era tão certa naquele lugar, que até hoje, o lugar é conhecido por todos como Lajedo da Madalena.

Se ela devorava crianças ou as protegia como dissera na cisterna, isso ninguém provou. O que se sabe por lá é que a fama de Madalena afastou muitos pequenos dos perigos das águas, pois por medo dela, pais e familiares passaram a cuidar muito mais dos seus.

Memórias de Dona Olívia
Retextualizadas por Brenda Monize Lima Rios

História - O fogo das águas: Madalena, a assombrosa

Mais forte que o sol que pairava sobre a cidade, após as fortes chuvas que encharcaram o verão daquele ano, era a dúvida que corria, de boca em boca, naquele lugar: quem seria Madalena, a assombrosa?

Para quem a viu surgir na cisterna, naquela noite sem lua, Madalena era uma divindade maligna, que se alimentava de inocência para ganhar a força que demonstrava através do fogo que emanava de si.

Para quem confiava nos dizeres escritos com labaredas pelo ar, Madalena era um anjo bom que protegia desavisados e inocentes dos perigos que as águas, mesmo escassas durante grande parte do tempo, ofereciam, nas aguadas e cisternas da região.

Juntos à dúvida, vieram os boatos e as diversas histórias sobre aparições de Madalena em diferentes pontos do município. Não era raro que, especialmente aos sábados, na feira, "corajosos" homens narrassem as suas aventuras com Madalena. Assim, enquanto alguns haviam enfrentado e vencido, outros teriam sido ajudados por ela, tendo filhos ou rebanho salvos do afogamento e da morte.

Os boatos só aumentavam as dúvidas. E foram justamente elas que chegaram a três irmãos daquela cidade...

Foi o mais velho que abriu a porta ao pai ofegante, que mal conseguia contar sobre um peso que se abateu sobre a sua bicicleta, quando passava sobre o lajedo que beirava um açude a caminho da Lagoa do Curral. Aquele era justamente o açude em que vários homens, naqueles sábados, na feira, contavam terem visto Madalena.

O peso, segundo o pai, parecia o de uma pessoa adulta e estava ali, na garupa da sua bicicleta, acompanhando-o, até o momento em que avistou um cruzeiro na rua da casa. Era assombração, só podia!

Mal esperou os pais adormecerem, o filho mais velho procurou pelos outros dois irmãos. Aquela história não podia acabar assim.

Nem esperaram amanhecer o dia e, mesmo com as reclamações constantes do irmão mais novo, que achava aquilo tudo uma besteira, apanharam um facho, um fósforo, um terço e uma faca - era a única arma que tinham - e partiram para o Lajedo da Madalena, dispostos a descobrir o mistério que havia ali.

Tinham que sair devagar e silenciosamente. Não queriam nem imaginar o que os pais diriam se descobrissem a aventura. Para demonstrar coragem, Bernardo falou: - Calma galera, vai dar tudo certo! Vamos sair logo, antes que papai e mamãe despertem ou a nossa coragem acabe.

Mesmo obedecendo à ordem de Bernardo, Miguel resmungou: - Eu não vou, eu não vou!

Catarina, rindo da sua reclamação, diz: - Hahaha, vamos sim, galera! Vire homem Miguel! Seja corajoso! Não tem absolutamente nada para temer, vocês vão ver!

Continuaram com as gracinhas e birras, próprias de irmãos, até a saída da rua. Agora a aventura começava pra valer.

Bernardo, o chefe da expedição, ia à frente com o facho de luz. Catarina, tagarelando no meio e Miguel, ainda contrariado, seguia mais atrás. Mal tinham começado a andar na estrada, um jato chamou a atenção de Miguel:

- Ei galera, vocês estão vendo aquela luz ali? Quem será? Não quero continuar! Bernardo e Catarina, não acreditando no irmão, seguiram seu caminho rindo do medo daquele. Quando já estavam distantes do local da partida, perceberam que Miguel estava muito silencioso. Não havia resmungos, nem brincadeiras de mau gosto. Catarina olhou para trás e puxando a manga da camisa de Bernardo anunciou:

- Meu Deus, o que é aquilo ali? Parece uma tocha! É uma luz muito forte, irmão!

Assustado, Bernardo percebeu também um outro detalhe: o seu irmão Miguel havia desaparecido. Desesperado pensou: “ – Eita, Senhor! Será que eu fiz errado em vir aqui? Onde está o Miguel?”

Segurou Catarina perto de si e começou a correr para longe da luz, Catarina começou a chorar e dizer: - Isso é tudo culpa nossa! Eu vou me vingar, eu vou achar o meu irmão, custe o que custar.

Mal concluíram a frase, desandaram a correr. Correram até alcançar uma casa abandonada. Acreditavam que ali, estariam protegidos da luz. Enquanto Bernardo pensava, Catarina chorava sem parar. Bernardo então faz uma constatação: - Aquela luz só pode ter levado nosso irmão. Precisamos ir até ela, antes que aconteça algo com Miguel!

Resolutos, segurando a mão um do outro, os irmãos saem da casa e caminham até o local iluminado da estrada. Cada passo pesava-lhes as pernas, o que fazia com que eles se lembrassem da história do pai naquela estrada. Bernardo, compreendendo o que estava acontecendo ali, falou:

- Ai meu Deus, não é o que estou pensando, né? É a Madalena!

Catarina sentiu arrepiar do início ao fim do seu corpo. Então Madalena havia raptado seu irmão? Voltou a chorar. O que fariam agora?

Do outro lado da luz, sem que os irmãos enxergassem, estava um Miguel paralisado. Nem tinha sentido o toque no braço que o puxou para o centro da luminosidade. Não tinha dúvidas! Era Madalena. E nem precisou perguntar, porque mal fora colocado no chão, ouviu a voz da assombrosa que dizia:

- Sou eu, Madalena, a assombrosa!

Debochada, continuou:

- Sou eu que salvo as crianças! Ou será que eu as devoro?

Miguel emudecera! Ela era muito mais assombrosa do que imaginava! Sua voz firme e grossa era curiosamente conhecida. Até o cheiro que dela exalava, não lhe era estranho. Fosse outra circunstância, ele certamente tentaria se lembrar de onde vinham aquelas memórias. Mas ali, preso pela sua mão, não pensava em outra coisa a não ser na necessidade de relembrar tudo o que sabia sobre a Assombrosa para tentar achar ali, em suas memórias, um ponto fraco.

Estava tentando se lembrar das lendas sobre ela, e de como os corajosos conseguiriam se livrar da mulher, quando sentiu sendo levado por

Madalena, para outro lugar. Entrou em desespero. Se saísse da luz, como seria achado pelos irmãos?

Miguel então, tentando ser o mais doce possível, pediu: - Oh, doce Madalena, deixe-me ir! Não me maltrate! Sou apenas um jovem e preciso viver ainda. Por favor Madalena, eu te peço!

Madalena deu uma gargalhada estrondosa e falou: - Morrendo de peninha dele! Fique tranquilo, Miguel. Você vai ficar aqui comigo! Ando tão só ultimamente. Se você não fizer nada de errado, talvez possa sair inteiro algum dia, mas, caso contrário...

Dizendo isto, vendou Miguel, impedindo-o de ver para onde estava sendo levado, e desapareceu, levando consigo a luz.

Na estrada, ao verem a luz apagar, Bernardo e Catarina entraram em desespero! E agora? Como encontrariam Miguel? Para onde Madalena o tinha levado? Sentiram os pés ficarem mais leves e tiveram a certeza de que a assombrosa havia saído dali. Catarina já ameaçava chorar quando Bernardo falou:

- Eu tive uma ideia! É um pouco perigosa, porém é a única forma de libertar nosso irmão, Catarina! Você distrai a Madalena enquanto eu pego o Miguel, certo?

Catarina, animada com a possibilidade de resgatar o irmão, diz:

- Vamos fazer assim, eu vou jogar coisas nela, distraio e aí você pega nosso irmão.

Bernardo pensou na proposta de Catarina e, concordando com ela, decidiu seguir caminho em busca de Miguel.

Mas, onde estaria Madalena? Ela não deve estar muito longe. Resolveram então seguir as pegadas de fogo que ela deixou.

E assim fizeram... Pé ante pé, seguiram cada sinal de fogo, cinza ou fumaça. Estava fácil segui-la. Certamente, em pouco tempo, alcançariam Madalena, e conseqüentemente, Miguel.

Enquanto Bernardo e Catarina seguiam a busca da assombrosa, a venda foi retirada de Miguel. Era um lugar estranho. Ele nunca viu aquilo ali. Parecia estar em uma caixa de vidro, dentro de um tanque de água. Do lado de fora, estava Madalena, curiosamente bela e calma, nem de longe parecendo aquela que o capturou.

Percebendo que Miguel abriu os olhos, Madalena falou: - Onde vais, moço?

Miguel achou boba a pergunta. Preso naquela caixa, para onde poderia ir? Mas, como não queria irritá-la, disse: - Para lugar nenhum. Estou adorando a sua companhia.

A resposta agradou à mulher que rapidamente desapareceu. Miguel pensou: "Acho que é um bom momento para uma tentativa de fuga".

Começou a olhar em todos os lados da caixa e nada encontrou. Nenhuma saída, nenhum lugar para a entrada do ar. Achou estranho aquilo e começou a esmurrar. Foi então que ele olhou para o vidro e viu, em um dos lados da caixa, nomes de crianças que ele, ou conhecia ou já ouvira falar.

Estava se perguntando justamente o que aqueles nomes faziam ali, quando Madalena voltou, trazendo nos braços uma criança pequena desacordada. Um sono tomou conta de Miguel. Ao acordar, um menino estava ao seu lado e a caixa parecia maior. Ele então perguntou a Madalena que estava descansando do lado de fora, na água:

- Madalena, o que você vai fazer com essas crianças? Por que você as

sequestrou? Ele viu Madalena mudar o tom e, de repente, como em um passe de mágica, Madalena sentou-se na caixa e começaria a contar sua história quando duas sombras na margem do açude chamou a atenção dela e de Miguel.

Eram seus irmãos! Não deu pra entender o que diziam. Mas, que bom que estavam ali!

Catarina foi quem matou a charada. Se as pegadas encerravam na água, Madalena devia estar dentro da represa. Bernardo concordou com ela e disse: - Boa Catarina! Mas como vamos entrar lá dentro?

Ela morria de medo de água e não sabia nadar. Além disso, apesar do dia já estar amanhecendo, sem a luz do sol, tudo parecia ainda mais amedrontador. Bernardo então, teve uma ideia:

- Ali tem um pedaço de madeira. Vamos pegar e usar como boia. Daí, quando estivermos no meio do açude, a gente ver se ela realmente está ali com Miguel.

E assim fizeram. Com muito trabalho, colocaram a madeira na água e, quando ela começou a flutuar, eles se sentaram no tronco e improvisaram uma boia.

Iam seguindo devagar. Agora que o dia tinha amanhecido, podiam olhar mais profundamente sobre a água.

Numa dessas tentativas, Catarina resolveu dobrar o corpo para olhar mais de perto. Ao debruçar sobre a água, o tronco virou e os dois caíram ali, na represa. Catarina gritava desesperada tentando não se afogar. Bernardo, também na água, gritava: - Socorro, esse não pode ser o nosso fim!

E não foi! Quando Catarina já afundava pela segunda vez, sentiu uma mão firme puxando-a. Porém, ao contrário de esperado, não era para cima. A mão a levava para o fundo. Não teve tempo de pensar, adormeceu. Quando acordou, se viu numa caixa no fundo da represa, com Miguel e um menino.

Não contendo a emoção, Catarina falou:

- Miguel, meu irmão! Eu não acredito! Vou dar um jeito de te tirar daí. E começou a procurar uma saída. Miguel ria, porque ele já tinha tentado fazer isso sem conseguir. Ela estava olhando para os nomes na caixa, quando viu o rosto de Madalena e ela não era assombrosa. Sem conter o espanto, Catarina falou:

- Madalena? É você? E de quem são estes nomes aqui?

Madalena nada falou. Miguel então, se aproximou da caixa e leu, nome por nome. Entre eles, havia uma coisa em comum: eram nomes de crianças que foram resgatadas com vida de afogamentos nas presas da região. Desapareciam nas águas, e depois eram encontradas com vida, na margem de cada aguada.

Assim que Miguel contou a descoberta a Catarina, Madalena, que vira seu mistério revelado, resolveu dizer:

- Crianças, enfim a minha verdadeira face foi revelada a vocês. Nem assombrosa, nem má. Sou realmente o que disse na cisterna de Adelaide: protetora das crianças e inocentes que, por acidente ou descuido caem nas águas. Estas são as crianças que já salvei. Em breve os nomes de vocês estarão também aí. Anoto para não esquecer de cada vida que salvei.

Miguel então perguntou:

- Então por que me sequestrou? Madalena respondeu:

- Porque de tanto salvar crianças, desejo ter uma pra mim. Quando vi você distraído, resmungando, achei que a sua vida ao meu lado seria mais divertida e feliz.

Miguel, entendendo a solidão de Madalena, mas pensando em como amava sua vida lá fora sugeriu:

- Que tal você libertar a gente, e quando estiver se sentindo só, nos convida para uma visita?

Madalena pensou por um instante e questionou:

- Mas, como vocês saberão que desejo encontrá-los? E onde nós nos veremos? Desta vez, Catarina respondeu:

- É só você fazer com que as águas se mexam que nós saberemos que você deseja nos ver e viremos para o lajedo.

Madalena pensou, mas deu outra sugestão, que foi imediatamente acatada pelos irmãos:

- Como sou conhecida como o fogo das águas, este vai ser o meio pelo qual vamos nos comunicar. Toda vez que uma bola de fogo sair de uma serra à outra, vocês saberão que estarei aqui, neste lajedo, esperando por vocês para vivermos grandes aventuras.

Assim ficou combinado.

Madalena ainda deu um último aviso.

- Todas as crianças que resgatei, perdem a memória do que viram aqui, assim que voltam à terra. Deixarei as lembranças de vocês. Não contem a ninguém ou o trato estará desfeito.

Miguel disse:

- Está combinado, Madalena. Não contaremos a ninguém.

Diante do prometido, Catarina tomou a iniciativa e abraçaram a doce Madalena. Já estavam pensando em como ela faria para devolvê-los à superfície, como Bernardo reagiria quando os visse, mas não tiveram tempo de pensar nada mais.

Sem saber como, os três despertaram em suas casas, na maciez do lençol que sua mãe cuidadosamente forrava, cada uma das três camas. O grito: - Levantem, meninos! Hora da escola! - fez com que se entreolhassem e levantassem de pronto. A dúvida se tudo era real ou sonho, perdurara por alguns dias. Já estavam crendo que tudo foi fruto da imaginação, quando, numa noite escura, Miguel acordou Catarina no meio da noite, com um convite estranho para aquela hora:

- Ei Catarina, que tal visitamos a nossa querida Madalena?

Catarina estranhou o convite, mas Miguel explicou olhando pela janela. Dali viram a bola de fogo cruzar o céu indo de uma serra a outra. Era o sinal.

Catarina levantou-se rapidamente e saiu com o irmão. Ali começava uma nova história...

Autores:

Brenda Monize Lima Rios

Tamires Lopes Correia de Jesus

Vanessa Lima de Jesus

Emiliy Faber Souza de Carvalho

Sandra Maria Carneiro Santos

*Memória - O boi de
Tiago Lima*

O nome dele era Tiago Lima. Dono de uma criação de gado bovino, no município de Pé de Serra, era um criador comum. Boa gente, seguia a rotina dos donos de fazenda da região, cuidando com afinco da fazenda e do rebanho.

Tudo transcorria normalmente na fazenda de seu Thiago e continuaria assim, não fosse o sumiço de um garrote, que mudou a rotina daquele lugar. Acredita-se que aquele garrote, por não integrar-se ao rebanho, pulou as cercas da fazenda e embrenhou-se na caatinga da Fazenda Barriguda.

Os vaqueiros de Seu Tiago, por aquele ser um valioso bovino, iniciaram uma busca com o objetivo de resgatar o garrote e trazê-lo ao convívio dos demais. Qual não foi a surpresa de todos, quando, ao final do dia, os corajosos homens regressaram, sem o menor sinal do garrote. Era como se ele tivesse desaparecido.

A fama do boi de Thiago Lima se espalhou, e aquela busca que teve início com os vaqueiros de Seu Tiago se ampliou, e homens de toda a região vinham a Pé de Serra, em busca do boi. De tanto procurarem e não o encontrarem, começaram a chamá-lo de boi fantasma.

O garrote era bem misterioso. Só não acreditavam que tinha morrido, porque por raríssimas vezes, alguns dos vaqueiros tiveram a honra de vê-lo ali, em meio às árvores, que retorcidas pelo tempo e desfolhadas pelo sol, escondiam o misterioso garrote.

Anos mais tarde, quando a idade que a todos debilita, certamente deixou suas marcas no boi, ele foi resgatado e trazido à cidade para a apreciação. Quem o viu, conta até hoje, que ele trazia um semblante triste e enraivecido que lhe tiravam a beleza e o vigor narrado por quem o viu em outros tempos. Não mais se alimentava. Não mais tentava se soltar das amarras. Não erguia o semblante altivo que outrora causara medo a quem o procurava. Definhava a olhos vistos. Parecia a quem o via, que a liberdade era seu oxigênio. Distante dela, não havia possibilidade de viver. E assim foi. Depois de alguns dias a sofrer após o aprisionamento, o boi fantasma morreu e tornou-se uma das lendas mais famosas de

Pé de Serra.

Memórias de Sizenane Venézia
Sampaio Retextualizadas por
Manuele Vitória Santos

*História - Magia ou
maldição?*

A lenda do boi fantasma que abalou todo o sertão

Ainda não havia nascido o sol, quando os quatro chegaram ao ponto de encontro. Vindos de locais distintos, das redondezas de Pé de Serra, chegaram juntos ao pé da Barriguda. De boca em boca, o boato de um garrote fantasma, que desafiava a lógica e os Vaqueiros, não sendo nunca domado, chegara até o quarteto. Com a fama, chegara também a informação da quantia generosa, em dinheiro, que receberia do Fazendeiro dono do boi, aquele que conseguisse trazer, da caatinga, o animal com vida.

O desafio encantava aos quatro. Porém, somente um deles, um Vaqueiro solitário, estava ali movido por este. Os outros três, apesar de montados em bons cavalos, traziam como motivação, o dinheiro. Cada um deles, o queria por um motivo diverso e forte o suficiente para fazê-los cavalgar por horas, dias, até chegarem ali, ao pé da Barriguda para aquela batalha contra os seus temores, na busca por uma recompensa que mudaria, de alguma forma, as suas vida.

O primeiro a chegar foi o Vaqueiro. Porém, ele sabia que ficaria só por pouco tempo, pois o seu apurado ouvido já anunciava o tropel de um cavalo que não tardou a aparecer. Era uma silhueta esguia. Usava chapéu e uma capa longa que cobria até a barriga do animal. Saudou o Vaqueiro com um aceno de cabeça e posicionou o cavalo ao lado do primeiro.

Não sabiam quanto tempo havia passado ou quanto silêncio havia pesado entre eles, quando viram chegar, com os primeiros raios da aurora, a figura de mais um cavaleiro que, ignorando os que ali estavam, pôs o seu cavalo sob a árvore.

Embora ninguém parecesse disposto a estabelecer um diálogo, o que, dadas as circunstâncias, soava como desnecessário, o Vaqueiro pigarreou, e com voz grossa se apresentou:

- Sou o Vaqueiro e não gosto que fiquem no meu caminho. Quem são vocês?

Meio assustados pelo silêncio rompido, os outros dois se entreolharam e Scott começou a falar:

- Sou apenas um jogador de cartas, se quiserem jogar, estarei aqui.

O Vaqueiro ensaia uma reclamação. Afinal, o que um jogador de cartas poderia querer naquele lugar? Mas seu pensamento é interrompido pelo outro cavaleiro que diz:

- Não sou de apresentação, mas me chamo Roberto e isto é somente o que saberão de mim.

Os dois olham estranho para Roberto. Primeiro estranham a voz, depois a descrição imprecisa.

Scott se aproxima dele e diz...

- Hum... Então, Roberto. Pegaste um resfriado? Tem uma voz estranha...

Roberto ensaia responder, mas o barulho de três cavalos chegando, o faz calar. É o Senhor, dono das terras e do famoso garrote fantasma, que ao chegar diz a todos:

- Creio que vieram aqui em busca da recompensa.

O Vaqueiro se adianta, e pondo o cavalo diante do Fazendeiro, diz

respeitosamente:

- Sim, Senhor. A fama do garrote chegou aos meus ouvidos.

O Fazendeiro ri da “novidade” e os convida a irem até a sede da fazenda.

Roberto segue o Vaqueiro e o Fazendeiro, enquanto Scott decide ir atrás do grupo para analisar seus oponentes.

Chegaram ao curral, quando o dia já amanhecia, e Roberto deseja conhecer as regras para captura.

Pergunta então ao Fazendeiro:

- Então, meu caro Senhor, como será efetuada essa busca pelo seu garrote?

O Fazendeiro ignora a pergunta e grita para os seus capangas as ordens que soam como indiretas para os três concorrentes:

- Homens, mostrem a eles a entrada das terras onde está o garrote. E vocês meus senhores, se conseguirem trazer o garrote com vida, discutiremos sobre a recompensa!

Dada a ordem, ele voltou para a sede da fazenda, sem olhar para trás.

Os três se entreolharam e seguiram os capangas, rumo à caatinga onde estava o boi. Assim que chegaram à porteira que permitia o acesso à caatinga, os três começaram a caçada.

O Vaqueiro adiantou-se e, em segundos, sumiu por dentro da caatinga, em busca do boi.

Roberto já ensaiava imitar o Vaqueiro, quando ouviu de Scott uma proposta:

- Vamos nos unir? Assim nossas chances serão bem maiores!

Roberto pensou e respondeu: - Talvez eu pense sobre isso depois, não posso te dá uma resposta concreta agora.

Mal falou e saiu em disparada para embrenhar-se na caatinga. Scott ainda pensou em propor acordo aos capangas, mas não os via mais. Tinham saído.

Resmungou alto e lentamente entrou na caatinga, mais fechada do que imaginara. Andou em seu cavalo por menos de meia hora, quando ouviu um barulho. Pensou: “Ai minha Nossa Senhora, o que será isso?”

Já ia buscando o frasco de água benta que carregava na capanga, quando ouviu o barulho se aproximar mais. Fez o sinal da cruz e saiu correndo a pé, por não possuir domínio sobre o animal para embrenhar-se na caatinga fechada. Quando já estava exausto de correr, e julgando ter ao menos se afastando o suficiente do barulho, parou ofegante e decidiu sentar para descansar, enquanto comia um pouco da rapadura.

Mal tinha sentado, viu a vegetação se mexendo à sua frente. Já começaria a correr novamente, quando olhou de perto e viu: era Roberto deitado sobre o cavalo, desacordado.

“Melhor ajudar, poderei usar isso ao meu favor mais tarde.” Pensou Scott, enquanto descia Roberto do cavalo. Nem bem o colocou no chão recebeu um tapa na mão que repousava em seu peito. Assustado com a reação de Roberto, Scott explicou:

- Só estou ajudando! Você estava desacordado. Deveria ser mais grato.

Roberto respirou aliviado, olhou o ferimento sangrando no seu braço e choramingou:

- Isso dói. Mas, bom... Obrigado de qualquer forma.

O olhar de Scott interrogava o que teria acontecido para que o braço dele ficasse assim. Grato pela ajuda, Roberto explicou:

- 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, carrego comigo aguardente, rapadura e água benta se precisar.

Roberto pensa um pouco e diz, já se afastando em direção ao cavalo: - Bom, seria melhor a se fazer. Mas, primeiro, temos que achar seu cavalo, pois já percebi que você está sem ele.

Puxa o alazão pelas rédeas e decide ir caminhando com ele. Seguindo em busca do cavalo de Scott e do barulho que os dois escutaram do outro lado da caatinga.

O Vaqueiro também enfrenta dificuldades. Ele, que achava ser o mais experiente, até agora não tinha visto nem o rastro do garrote fantasma. Já tinha matado duas cobras e espantado uma raposa. Desanimado, falava para si mesmo: - Será que eu vou achar esse garrote?

Então, já duvidando da existência do mesmo, decide descer do cavalo para comer um pouco do que trouxe. Quando já estava abrindo o bocapiu, observa uma sombra no chão, se aproximando. A sombra é de um homem que rapidamente chega até ele.

O Vaqueiro pensa rápido e decide perguntar o óbvio: - Quem é você?

Fala isso puxando uma peixeira do cinto e um facão da bainha. O homem, que não por acaso é o Fazendeiro, lhe diz: - Se acalme homem, apenas vim ver se estava tudo bem com vocês.

Era uma mentira. Na verdade, havia mesmo o garrote. O que não havia era o desejo de dar a quantia em dinheiro para quem o resgatasse. E aquele Vaqueiro, famoso na região, era o candidato mais indicado para pegar o boi e receber o dinheiro. Disposto a não deixar isso acontecer, o Fazendeiro decide seguir o Vaqueiro e tentar um acordo com ele. Pensando nisso propõe:

- Vaqueiro, minha conversa é ligeira como minha passagem por aqui. Quero lhe propor um acordo... É o seguinte, se você conseguir pegar o garrote, ele é seu, no lugar da quantia em dinheiro.

O Vaqueiro, assustado com a proposta, pensa rápido. Como seu interesse não era propriamente dinheiro, e sim a fama, ele responde: - Sim, eu aceito.

O Fazendeiro sorriu feliz. Seu dinheiro estaria guardado e se livraria do garrote. Disposto a colocar o seu plano em ação, resolve dar um auxílio ao Vaqueiro que lhe daria grande vantagem sobre os demais concorrentes. Meio desconfiado, entrega-lhe uma capanga, recomendando que use o que está ali dentro quando estiver diante do boi. Dito isto, desaparece misteriosamente como chegou.

O Vaqueiro, animado com a inesperada ajuda, segue montado em seu cavalo, disposto a encontrar o boi. Mal cavalga por alguns metros e vê um cavalo selado. Pelo que se recorda, é o cavalo do jogador de cartas.

Não se preocupou muito com o acontecido. Poderia ser um concorrente a menos. Ficou feliz, e como dois cavalos poderiam ser melhor do que um, seguiu puxando-o pela rédea e embrenhando-se mais ainda na caatinga.

Distante dali, quase exaustos, estavam Scott e Roberto. O jogador, quase bêbado pelo excesso de aguardente, era apoiado pelo colega de desafio que já se arrependia de ter aceitado o acordo. Cansado, Roberto decidiu sentar-se em uma pedra e deixá-lo deitar para curar um pouco de bebedeira. Já estava tirando um cochilo, quando ouviu o grito de Scott:

- Roberto, acorda! Você não vai acreditar no que estou vendo!

Roberto desperta assustado tanto com o grito quanto com o que vê, puxa Scott e fala baixinho: - Calma, não grite! Pegue lentamente as cordas e a água benta, precisamos de coragem.

Scott pega as cordas, faz a oração que aprendeu com sua mãe, agarra o vasilhinho de água benta e diz para Roberto:

- Pronto, após esse ritual a nossa vitória é certa. Quando eu der o sinal você laça o animal.

Roberto prepara o laço, fecha os olhos e lança a corda em direção ao boi. Quando acha que está com o prêmio nas mãos, e põe toda a força para puxá-lo, sente a corda leve e vazia. O boi desapareceu, inexplicavelmente, deixando os dois desolados. Restava lamentar, arrumar os apetrechos e continuar na caatinga em busca do cavalo, da saída ou do boi. O que ocorresse primeiro.

Depois da decepção, o silêncio se abatera sobre eles. Tinham perdido o prêmio e só restava um cavalo para os dois. Já devia ter passado mais de uma hora, quando ouviram novamente o barulho da primeira vez. Roberto falou primeiro: - Será que é o boi novamente? Ou é outro animal?

Scott pensou e disse:

- Não sei, mas de qualquer jeito, se prepara para o pior.

Roberto se preparou. Agora seria do seu jeito! Montou em seu cavalo, pegou a espingarda que tinha sido do seu pai e começou rodear a quixabeira para ver o que se escondia atrás da árvore.

Mal chegou do outro lado e gritou para Scott: - É ele mesmo! Vou espantá-lo para a sua direção e espero que consiga dessa vez.

Scott preparou-se também. Mas, quando estava se virando para pegar as cordas, recebeu uma forte pancada na cabeça. Estava desmaiando a tempo de ver quem fizera aquilo. Era o Vaqueiro que o queria fora da jogada.

Roberto, com a atenção voltada para o boi, e com medo de que ele desaparecesse novamente, foi tangendo-o na direção em que Scott deveria estar. Quando estava achando que tinham conseguido pegar o boi, viu o Vaqueiro surgir detrás da quixabeira e, abrindo a capanga que o Fazendeiro lhe deu, gritou:

- Aqui garrote!

O Vaqueiro jogou sobre o garrote um pó escuro que estava dentro da capanga. Como se soubesse depois, o pó, nada mais era que um tranquilizante vindo de Salvador, especialmente para a captura do boi.

O que aconteceu a seguir, Roberto contou a Scott assim que ele acordou:

- O boi desapareceu novamente, mas dessa vez foi estranho, havia uma fumaça preta que o envolveu.

Scott meio atordoado respondeu:

- Não vi nada, só lembro de ter recebido uma pancada muito forte na cabeça.

Estavam ainda tentando entender o que tinha acontecido, quando viram o Vaqueiro com o famoso boi, preso por uma corda, dando um tiro para o

alto, anunciando que tinha alcançado o prêmio.

Foi quando Roberto e Scott entenderam o que havia acontecido: a busca havia chegado ao fim e o Vaqueiro era o grande vencedor. Roberto pensou na sua mãe e no quanto ajudaria a soma em dinheiro. Scott pensou na banca de jogos e de quantas partidas poderia apostar, mas não havia o que fazer.

Iriam parabenizar o Vaqueiro, quando Roberto lembrou-se de um detalhe e gritou: - Violentar os outros concorrentes não é errado? Aliás, Vaqueiro, como conseguiu capturar o boi tão facilmente?

O Vaqueiro, que não era muito bom com as palavras, vendo-se acurrulado, foi obrigado a admitir: - O Fazendeiro me fez uma proposta. Sugeriu que se eu ganhasse o desafio, ele me daria o garrote e dispensaria o dinheiro que ele não quer pagar a ninguém.

Roberto e Scott não acreditaram no que ouviram. Nunca imaginariam que isso pudesse acontecer. Roberto então tomou a decisão:

- Essa vitória não é nem um pouco justa! Nós que iríamos capturar o garrote. Sendo assim, o Fazendeiro nos deve a quantia de dinheiro. Até porque ele não deveria estar do lado de ninguém nessa disputa.

Foi então que Scott propôs:

- Faremos assim: o Vaqueiro dirá que venceu e pedirá que o Fazendeiro entregue uma boa quantia em dinheiro. Se ele se negar ameace contar a trapaça dele. Assim que tiver a quantia em mãos, você dividirá conosco.

O Vaqueiro resmungou, mas foi obrigado a aceitar. Era isso, ou a sua reputação seria arranhada e não haveria garrote nenhum. Seguiram os três com o boi e o acordo, rumo à saída da caatinga. Não foi difícil encontrar, pois com o barulho do tiro que o Vaqueiro deu, as pessoas da região vieram conhecer o boi e os heróis que o capturaram.

Ao chegarem à porteira, o boi já estava quase sem o efeito do tranquilizante dando um certo trabalho aos três. Tal fato contribuiu para fazerem sucesso e receberem os aplausos de todos os presentes.

Mal cruzaram a porteira, foram recebidos pelo Fazendeiro, que sem entender porque os três estavam ali, fez o discurso:

- Senhores, vejo que conseguiram capturar o garrote. Mas os três?

O Vaqueiro chamou o Fazendeiro de lado e contou o que acontecera. O homem ficou irritadíssimo com a informação sobre a captura do boi, e se surpreendeu quando Roberto e Scott aproveitaram a oportunidade para lhe contar que descobriram toda a verdade e pressioná-lo quanto à atitude a tomar.

O Fazendeiro, diante das circunstâncias, decidiu: - Homens, executem esses três! Não será nada bom se...

Não terminou a frase! Os três renderam o Dono do garrote e, levando-o ao centro da aglomeração, explicaram a todos o que tinha acontecido. Roberto, tomando a palavra, explicou a todos:

- Esse homem deu a palavra que não pretendia cumprir. Para não perder o dinheiro prometido, trapaceou em meio ao desafio, colocando um dos concorrentes em vantagem desde que ele dispensasse o prêmio em dinheiro e ficasse com o garrote.

Depois do narrado, os três foram aclamados como heróis por todos. Menos, é claro, pelo Fazendeiro que foi desmoralizado e obrigado a dar o prêmio aos três. Quanto ao boi, este, foi dado ao Vaqueiro, conforme o

prometido. Ele não quis sua parte no prêmio. Cuidar daquele boi tão maltratado pelos perseguidores, seria sua recompensa.

Quanto a Scott e Roberto, deixaremos que o moço conte o seu final, e o do jogador, também.

- Eu e o Scott recebemos a recompensa. Enquanto ele continuou com os jogos e apostas, eu, finalmente, consegui pagar as dívidas do meu falecido pai. A minha mãe ficou muito feliz ao saber disso, e não convivemos mais com esse fardo. Eu nunca mais montei nem cacei garrote em lugar nenhum. Prefiro o dinheiro suado, mas longe dos perigos e trapagens.

Autores:

Marcos Filipe de Sousa

Isaque Silva

Júlia

Cláudia

Manuele

Vitória

Caio Souza

Sandra Maria Carneiro Santos

Memória - O surgimento de Pé de Serra

Todos daqui sabem do surgimento da nossa terra...

Sabem que três portugueses e uma cachorrinha chegaram por aqui em uma expedição, guiados pelo Rio Jacuípe. Sabem que, em um determinado ponto do rio, eles se desviaram em direção às duas serras que envolvem a nossa terra e se encantaram pelo nosso lugar. Sabem que, por ser um tempo seco, a cachorrinha buscou umidade na moita de gravatá e, saindo molhada, mostrou aos irmãos um minadouro que ficou conhecido por todos como Brejo. Sabem que, desta expedição, surgiu Pé de Serra, a amada terra de quem aqui nasceu.

Alguns daqui sabem da formação deste lugar...

Sabem que estes três irmãos, por motivo desconhecido, escolheram três diferentes lugares para estabelecer moradia, em nossa terra. Sabem que o primeiro, ao chegar aos pés da Serra do Bugi, encantado com a beleza do lugar, decidiu morar ali, transformando em lar uma das riquezas da região. Sabem que o segundo irmão, desbravando além do que os outros viram, escolheu as proximidades do Morro do Boqueirão para construir seu lugar. Sabem que o terceiro irmão, buscando também estabelecer-se por nossas terras, escolheu a margem de uma represa natural, chamando-a de Fazenda Água Doce. Sabem que os três, cada um do seu jeito, lutou muito para criar seus lugares e acabaram fundando o nosso Pé de Serra.

Poucos daqui sabem do povo que formou esta gente...

Sabem que uma rixa entre os três irmãos pode ter sido o motivo da decisão de cada um de seguir o seu caminho. Sabem que um dos irmãos, alimentando o ódio por um dos três, enviou o seu escravo com uma missão: matar este irmão, pondo fim à rixa dos dois. Sabem que este escravo, por amor ao jurado de morte, contou o que o seu dono pretendia fazer, livrando-o da morte e da traição.

O que ninguém daqui sabe, é o que aconteceu a este escravo, o que aconteceu a estes irmãos. Ninguém sabe das guerras que foram enfrentadas para construir esta terra de paz...

Memórias de Seu Evaldo da
Silva Lima Retextualizadas por
Elivelton Mota Sampaio

História - Nem só de paz vive uma nova terra

Quinto era o nome dele. Aliás, esta era a ordem em que fora adquirido pelo seu senhor, no mercado de escravos. Não que ainda fosse permitida a escravidão. Não nos papéis. Porque na vida, na lida, ele não passava disso: o quinto escravo adquirido pelo senhor. Uma ordem que valia um nome.

Pelo menos ele tinha um. Ao contrário daquela terra que ajudava o seu senhor a cuidar agora. Ficava ao pé de uma serra, mas não havia moradias, nem muitas outras pessoas, a não ser os outros dois irmãos do seu senhor. Cada um escolheu um rumo diverso. Ele, Quinto, não tinha escolha. Por mais que preferisse Manoel, tinha que ficar com o seu senhor, aquele homem que odiava justamente o irmão Manoel, querido de Quinto. E foi dele a ordem para que o escravo o matasse, acabando com aquela rixa entre os dois.

Quinto partira com esta missão. Era a vida de Manoel ou a dele. Como lhe custava obedecer!

Chegara na casa recém construída, quando ainda era dia. Chamou o amigo de lado e contou o que viera fazer ali. Disse mais, contou que preferiria morrer a matá-lo. Manoel agradeceu a devoção, deu-lhe algumas moedas de ouro e sugeriu que Quinto fosse construir a sua vida em outro lugar.

Depois de um longo abraço no amigo, Quinto partiu levando na capanga a tarefa de construir uma nova vida. O que ele não sabia, é que não seria tão fácil assim...

No dia seguinte, sem saber para onde ir, Quinto fugiu para a serra. Com os mantimentos que Manoel lhe dera, teria o luxo de uns dias para pensar e não podia escolher um lugar melhor para se esconder. Pelas suas contas, teria três dias de tranquilidade ali. Ele não sabia por que, mas, a cada cinco dias, o seu antigo dono sumia para aquelas pedras e misteriosamente desaparecia só retornando dois dias depois. Ninguém sabia o que ele fazia ali e aquele, com certeza, não seria o melhor momento para descobrir.

Já estava no segundo dia da sua fuga, e Quinto tinha certeza de que o seu dono já percebera que fora enganado. Deveria estar furioso com ele. E, se seria capaz de mandar matar seu irmão, o que não faria com ele se o apanhasse? O problema era que, como a região era desconhecida, não sabia qual direção tomar para chegar à cidade mais próxima e tentar recomeçar a sua vida. O que sabia é que teria que agir rapidamente. Pensou nisso e, num impulso, ergueu-se da pedra, tomando a direção oposta à que estava. Era hora de partir.

Andou por um tempo razoável. Deveria ser meio dia, pela direção em que o sol se encontrava no céu. Deveria parar em uma árvore e descansar. Esgotar-se não iria ajudar em nada. Olhava ao redor para identificar a melhor sombra, quando viu um movimento que lhe chamou a atenção. Escondeu-se atrás da moita mais próxima e esperou o causador do movimento aparecer. Qual não foi sua surpresa, quando viu Francisco, seu dono, passar. Usava uma roupa estranha e seguia esgueirando-se pela vegetação como se estivesse se escondendo de alguma coisa ou de alguém.

Quinto prendeu a respiração quando Francisco passou por ele e soltou-a quando se viu fora de perigo. A curiosidade porém, lhe presenteou com uma dúvida: seguir adiante em sua fuga, ou seguir o seu antigo dono e descobrir o que ele fazia na serra, toda semana? O risco de segui-lo era altíssimo. Certamente morreria se fosse descoberto. Por outro lado, saber do segredo poderia ser a chance de salvar a sua vida, exigindo a sua liberdade em troca da manutenção do mistério. Assim, nem precisaria fugir e poderia trabalhar para Manoel, seu amigo. Decidido pela segunda opção, continuou o caminho que Francisco seguiu em direção à serra. Todo cuidado era pouco.

Já anoitecia, quando Francisco entrou numa gruta pequenina que ficava na serra. Quinto não conhecia aquele lugar e achou estranho caber um homem numa fenda tão pequena. Ficou de longe a observar. Ao amanhecer, tentaria investigar aquela gruta e o que Francisco fazia naquele lugar.

Era dia, quando Quinto acordou. Assustado com a escuridão e o cheiro de fumaça, tentou levantar e não conseguiu. Assim que os olhos acostumaram-se à escuridão do local, percebeu que estava amarrado e dentro de uma caverna. Velas acesas davam ao local um ar de mistério e terror. Olhou mais uma vez ao redor e utensílios estranhos, ossos pendurados e crânios humanos servindo de castiçais, tornavam o ambiente ainda mais amedrontador. Ao lado de um forno a lenha, Francisco cochilava sentado no chão.

Iria morrer, com certeza. E não havia como escapar do destino final. Pensava no erro que cometera ao seguir Francisco. Poderia estar livre a construir seu destino. Mas, a curiosidade o levaria à morte. Seria uma questão de tempo. Pensava no seu fim, quando viu o seu dono se mexer. Ficou imóvel assistindo ao levantar de Francisco que, imediatamente, veio em sua direção. Era chegada a sua hora.

- Quinto dos infernos! O que diabos você fazia dormindo no meu caminho? Eu não mandei que você matasse o meu irmão e voltasse para a fazenda? – esbravejou Francisco, enquanto batia no escravo com uma espécie de cinta de couro. Quinto não ousava reclamar. Sofria calado a sua punição.

Francisco continuava: - A sua sorte é que preciso de um humano para fazer uma experiência. Como aqui, homens são raros, usarei você.

Quanto mais Francisco falava, menos Quinto entendia. Experiência? Olhou novamente para o local. Uma espécie de mesa no centro da caverna chamou a sua atenção. Seria o local da experiência? Como seria feito aquilo? Sairia com vida dali?

- Sou o seu servo, Senhor. Faça o que quiser de mim. – Falou Quinto, na tentativa de ganhar tempo para fugir dali.

- Bom assim! Levante! Vamos passar agora pelo portal. – Disse Francisco apontando para uma pedra redonda que parecia fechar um vão na pedra.

Agora Quinto entendia. Estava no interior da serra. A pequena fenda era apenas a entrada da gruta. Obediente, reuniu as forças que tinha e se levantou. Francisco desamarrou a corda que prendia suas pernas e o segurou pela mão levando-o até a pedra redonda que se abriu a um comando do seu dono.

Não escondendo o espanto, Quinto entrou em um corredor de pedras que o levou a um salão. Nada do que viveu o preparou para ver aquilo. O chão do salão estava repleto de pequenas criaturas marrons, cujas orelhas pontudas emolduravam um rosto pequeno e feio. Ficavam de pé como os humanos e possuíam um rabo que servia de equilíbrio e os impulsionava em pulos que se assemelhavam a pequenos voos. Assim, eles se locomoviam de um lado para o outro.

Contrastando com a feiura daqueles bichos, a fonte de água azulada, rodeada de flores exóticas e vegetação exuberante, era a coisa mais linda que Quinto vira na vida.

Estava encantado com aquele lugar. Gostaria de tê-lo conhecido em uma outra circunstância.

Mal teve tempo para admirar a beleza, sentiu-se flutuando no ar. Eram as criaturas que, em bando, carregavam-no para junto da fonte. Ao menos um mistério estava resolvido: como o prenderam e carregaram ao interior da caverna. Com certeza, Francisco não fizera o trabalho sozinho. Tentou se desvencilhar das criaturas, sem sucesso. Ao comando de seu dono, levaram-no até o lago que se formava ao final da fonte e o deitaram lá.

Aos poucos, a dor da surra, o cansaço da viagem, o medo, a dor, se esvaíam junto com a água e ele se sentia mais revigorado a cada minuto. Aquela água, certamente era milagrosa. Não tinha outra explicação.

- Perfeito! – Exclamou Francisco ao observar a recuperação imediata de Quinto.

- Até hoje, somente eu tinha me curado aqui. Os serranos me resgataram de uma queda do cavalo e me trouxeram para este lugar restaurando a minha saúde. Levei um pouco da água para testar fora da serra e a experiência não funcionou. A minha dúvida era se a água curaria outra pessoa, outras feridas trazidas aqui. Agora tive certeza! Tenho a fonte da cura! – Disse Francisco enquanto escrevia em um caderno antigo, anotações que Quinto desconhecia. Não sabia ler.

Francisco continuou:

- Agora, basta trazer mais pessoas para a fonte e cobrar caro pela entrada de cada uma. Vou ficar rico! Rico! Este lugar vai ficar cheio de gente! Vou ficar famoso! Rico e famoso! Meus dois sonhos realizados de uma só vez.

Rodopiava festejando com as criaturas que ele chamou de “serranos”. Quinto olhava para eles com pena. Francisco não estava pensando na sobrevivência daquela espécie que o apresentou a cura. Com a vinda de pessoas, certamente desapareceriam. Quinto levantou-se do lago e olhou também para a fonte. Sobreviveria à exploração de Francisco?

De repente, sentiu-se conectada a ela. Quase podia ouvir o pedido de socorro que a fonte lhe fazia. Decidira ali lutar pela preservação daquele paraíso. Nem que para isso, fosse necessário fazer com Francisco o que não fizera com Manoel.

Mais forte pela recuperação, não precisou do auxílio dos “serranos” para sair da fonte. Ergueu-se e aproximou-se de Francisco que estava entretido nas anotações. Era o momento perfeito. Bastaria um golpe de capoeira, e seu dono estaria morto. E faria isto, não fosse o movimento brusco de Francisco e das criaturas em direção à entrada do salão de pedras. Quando Quinto olhou para o lado, a porta se fechava lentamente. Seguindo os

demais, saiu de salão e ouviu de Francisco a explicação:

- A fonte abre o portal a cada cinco dias, e somente por duas horas. Se não sair antes, não sei o que acontece, mas ninguém sobrevive. Os crânios da caverna foram recolhidos aí. Só não fiquei preso, na primeira vez, porque os “serranos” me tiraram antes do portal fechar. Toda semana vim aqui, estudar o comportamento da fonte, e já sei de toda a sua rotina.

Quinto nada dizia. Estava desfeito o mistério. O que não conseguiria desfazer, com certeza, era o objetivo de seu dono com relação à fonte. Se tivesse tempo, estudaria uma forma de defender a fonte, os serranos e a serr daquele ambicioso homem.

Pensava numa saída para aquele problema, quando viu Francisco se levantar, pegar uma capanga, uma capa de couro e ir em direção à saída. Olhou para Quinto e falou:

- Adeus. Não vou sujar as minhas mãos com você. Vou deixá-lo preso nesta caverna por uma semana. Sem comida e na companhia das criaturas, você certamente morrerá. Triste destino, traidor.

Não adiantaria pedir compaixão. Sem perder a dignidade, Quinto nada falou. Manteve-se sentado no chão da caverna enquanto via o seu dono sair, fechando aquela fenda da serra que, conforme constatara depois, só abria pelo lado de fora.

Sozinho, Quinto levantou-se e decidiu que não morreria sem lutar. Saiu por um outro corredor e viu onde moravam os serranos. Parecia uma colmeia aquele lugar. Cada grupo ocupava um posto, cumprindo uma função. A ordem ali era fascinante. De um lado da “colmeia” Quinto viu um monte de folhas de juazeiro sendo devoradas pelos serranos. Então se alimentavam daquilo! Assim que o viram chegar, todos pararam o que estavam fazendo e o olharam. Pareciam assustados. Um ser mais velho fez um sinal que foi atendido por todos. De repente, os serranos estavam sentados diante daquele que Quinto entendeu ser o chefe. Percebeu que eles se comunicavam por sinais. Nenhum som saía dali. Volta e meia, todos se viravam para ele o que deu a entender que era o tema da conversa.

No meio da assembleia, um serrano puxou uma raiz da caverna e veio na direção de Quinto. Com a mão, pedia que ele se abaixasse, o que foi atendido prontamente. Pegou a ponta da raiz e colocou no ouvido de Quinto. O silêncio foi desfeito. Como em um passe de mágica, o escravo ouvia claramente o que era dito ali.

Ouviu que estavam arrependidos de terem salvado Francisco naquele dia. Mas, mais que isso, estavam com muito medo de que a ganância daquele homem representasse o fim da espécie, da fonte e da serra. Em pensamento, porque não sabia se entenderiam a sua voz, Quinto tentava dizer que lutaria com eles para salvar a todos. Viu que foi entendido, quando todos se ajoelharam diante dele o que foi interpretado por ele como forma de agradecimento.

Aqueles dias foram os mais incríveis da sua vida! Quinto fora tratado como um rei. A comida era providenciada na hora certa, havia um esforço muito grande para oferecer-lhe o maior conforto possível, e passavam horas pensando no plano para afastar Francisco dali. Seria muito fácil

matá-lo. Porém, a lei dos serranos proibia qualquer forma de violência.

Em exatos cinco dias, ouviram o som da rocha que se abria para a entrada de Francisco. Qual não foi o seu susto ao ver Quinto e os serranos à sua espera. Como assim? Ele deveria estar morto! Começava a esbravejar, quando entendeu que a sua relação com as criaturas mudara. Não o olhavam mais com a complacência de antes e praticamente evitavam a sua presença ali.

Como não estava nos seus planos a manutenção daquela espécie, não se incomodou com a antipatia. Com relação a Quinto, este sim, devia-lhe explicações. Já ia em direção a ele, quando o portal da fonte se abriu. Todos correram para o salão e foram surpreendidos pelo cenário de morte que assolara o ambiente. Nem água, nem flores, nem vegetação. O que antes era vida e beleza, agora era tristeza e morte. Era visível a decepção de Francisco. O fim da fonte era também o fim de seus planos.

Começou a esbravejar, xingar a todos, amaldiçoar a fonte e a vida de quem estava ali. Rasgou as anotações e voltou para a caverna, quebrando tudo o que encontrava pela frente. Depois de destruir o que estava ali, fez o que Quinto e os serranos esperavam: jogou pela fenda da serra a chave que permitia a sua entrada ali. Era uma pedra pontiaguda que, em contato com a rocha da serra, abria a fenda para a entrada de Francisco. Agora, ele não poderia mais entrar.

Quando tudo estava acabado, assistiram à trágica descida de Francisco. Decepcionado com o fim dos seus planos, decidiu pular da fenda ao chão, destruindo a própria vida.

Por um instante, Quinto e os serranos pensaram em resgatá-lo e buscar sua cura. Mas, um toque do mais velho explicou que a fonte não fazia ressurreições. Sendo assim, nada mais havia a ser feito.

Foi então que todos voltaram à fonte pela passagem secreta aberta pelo serrano mais velho. Entre risos e festejos, Quinto e os serranos retiraram toda a lama, folhas secas, e qualquer sinal de morte que tinham colocado ali para enganar Francisco. Aos poucos, a fonte ressurgia ainda mais bela e mais vigorosa.

Os mais velhos acreditam que Quinto, por meio da água da fonte, ainda está lá, vivo, no interior da serra do Leão a proteger a fonte, os serranos e a montanha. Dizem que, uma vez por ano, a fenda da serra é aberta e de lá saem vibrações que se alojam nos corações pé-de-serrenses, estimulando o amor pela serra e o desejo de preservá-la, por fora também. Contam, que a cada vez que a fenda se abre, as pessoas de bom coração sentem um indescritível desejo de erguer o olhar para a serra e admirá-la; e que, enquanto houver gente disposta a abrir o coração às vibrações da fenda, o mistério estará protegido e a serra estará preservada.

Autores:

Sandra Maria Carneiro Santos

Elivelton Mota Sampaio

Deise de Paula Silva Rios

Jeniffer Vitória

Memória - A indiazinha abandonada

Montado em seu cavalo, passava pela estrada em meio à caatinga, um rapaz chamado Jerônimo, conhecido como Zeca, por toda a região. Enquanto cavalgava, aproveitava para pensar na vida e no serviço que a tardinha da roça o trazia. Pensava na mãe que a esta hora deveria estar o esperando para moer o milho do cuscut e pensava na irmã, que certamente agora, estava na porta da frente da casa, aguardando a sua chegada e os mantimentos que fora comprar na venda do povoado. Sempre trazia um doce de banana para a faminta maninha.

A lembrança da menina lambendo os beiços após o mimo, o fez mover a boca em um sorriso, que foi interrompido por um barulho, atrás de uma moita à beira da estrada. Um misto de coragem e curiosidade o levou a descer do cavalo e entrar na caatinga em busca do motivo daquele barulho. Mal rodeou a moita, viu dois rapazes e uma mocinha, todos muito assustados olhando para ele. Eram índios, que vez ou outra, eram vistos pela região.

Não teve tempo de pensar no que estavam fazendo ali pois, mal o viram, saíram correndo em disparada, para dentro da caatinga, deixando para trás a indiazinha, que nada fazia além de chorar. Jerônimo lembrou-se novamente da irmã e se comoveu com a tristeza da indiazinha indefesa. Não pensou duas vezes, e, ignorando a mordida no braço quando tentou se aproximar dela, arrastou a indiazinha na direção do cavalo e a levou para casa.

- Oxente! Onde tu achou essa índia, menino? - Perguntou a mãe de Jerônimo, assim que o viu chegando em casa com a mocinha.

- Eu achei lá no mato, mãe. Os índios correram, deixaram essa indiazinha e eu trouxe para senhora criar. - Respondeu, sem rodeios.

Não havendo o que fazer, a mãe deixou a índia morando ali.

O tempo foi passando, a indiazinha cresceu e tornou-se uma bela moça. O encanto da índia despertou o amor de Jerônimo que não escondia o seu sentimento por ela. Para muitos ali, este amor ainda seria plenamente correspondido.

Memórias de Dona Edite Lima Rios

Retextualizada por Tailany Gomes Lima dos Santos

História - Da selva para sertão: ser fiel a uma raça ou ao amor do coração?

Era dia de festa na tribo. Apesar do motivo da saída ser o resgate da índia, o povo já celebrava o sucesso da missão. Seria simples. Bastava que os guerreiros fossem até a fazenda em que a índia fora aprisionada e trazê-la de volta para o seu lar. Nunca haviam falhado em nenhuma empreitada. Este era um mandamento da tribo. Não podiam errar. E esta lei era tão respeitada que eles demoravam meses, ou anos, como agora, planejando cada passo da ação, para que o êxito fosse garantido.

Neste caso, em especial, a missão exigia cuidados específicos por conta de dois aspectos: primeiro a índia perdida era filha do Cacique, sequestrada quando, em pequenos grupos, mudavam a tribo de lugar; depois, os homens que ficaram com a índia eram da pele desconhecida, o que significava que seus costumes também eram, para eles, um mistério. Aquilo sim era novidade. Afinal, até aquele momento, todas as batalhas foram travadas entre povos da mesma raça, cujos critérios eram estratégia e força. Por isso, a missão exigira anos de planejamento.

Enfim, chegara o dia da partida. Encontravam-se há cerca de quinze sóis ao leste da fazenda, conforme contaram os irmãos da índia que estavam presentes no fatídico dia. Assim, para aquela missão, seriam necessários fortes homens e de bom condicionamento físico.

Era a hora da escolha. Ninguém, senão o Cacique, sabia quem seriam os guerreiros escolhidos para aquela batalha. Todos da tribo sentiriam –se privilegiados em participar da busca. Seria uma honra lutar, e até mesmo morrer, na busca por Jacira, a menina dos olhos daquele povo. Ela era especial. Possuía a marca da escolhida. Aquela, cujos filhos, seriam os fundadores da nova raça, que teria como característica principal, a inteligência. Começaria ali a Era de Tupã, o deus maior. Menos dores e mais paz era o que todos esperavam.

Para casar com a escolhida, um guerreiro havia sido selecionado assim que saíra do ventre da mãe. E ele fora educado para ser o companheiro da escolhida, pai dos novos homens.

Fora ele o primeiro a ser selecionado para a missão. Apesar de ter apenas dezoito anos, seu tamanho, sua força, e, principalmente a sua posição, foram determinantes na seleção. Não houve surpresa na escolha. Além dele, mais um guerreiro havia sido selecionado: o irmão mais velho de Jacira. Dois homens seriam o suficiente.

Recebidas as bênçãos do Pajé, e mediante músicas e aclamações, os dois embrenharam-se nas matas dando início àquela missão.

Quando já não ouviam mais o som dos índios a cantar, Ubirajara explicou para Peri qual era o plano para capturar Jacira:

– Vamos esperar Jacira estar só. Então, você faz um barulho do outro lado da mata, atraindo a atenção dela e o resto eu faço, entendeu?

Peri achou simples demais a ideia. Por ele invadiriam a casa com armas envenenadas e tirariam Jacira de lá. Porém, diante da ordem de Ubirajara ele somente falou:

- Irei fazer o que você mandou.

Peri era de poucas palavras, mas conhecia muito bem as leis da tribo.

Nunca poderia questionar o chefe. Sendo assim, decidiu segui-lo respondendo apenas ao que ele perguntasse.

Em silêncio, prosseguiram por um longo tempo, e permaneceriam assim, não fosse por um movimento numa moita, logo à frente. Peri, não escondendo seu medo, falou:

- Chefe, não seria bom apurar o que causa este barulho?

Falou com aparente calma, apesar da grande vontade de gritar de medo. Tinha que apresentar coragem, sempre. Ubirajara, percebendo seu temor e concordando com a sua fala, aproximou-se da moita, viu o que estava causando aquele movimento e disse para Peri:

- Calma Peri é apenas um filhote de onça!

Peri preferiu não atirar. Onças sempre traziam boa sorte nas jornadas e eles precisavam muito da sorte ao seu lado naquela aventura.

Enquanto os dois prosseguiram sua jornada, numa fazenda no interior de Pé de Serra, Jacira pensava nos bons tempos da aldeia: - Como eu era feliz. Ao lado dos meus, era amada e respeitada. Tinha minhas tradições reconhecidas e meus costumes eram os costumes de todos.

Lembrava das festas que a encantavam, dos enfeites que usava e sentia saudades dos seus. Uma lágrima escorria pelo seu rosto, quando Jerônimo chegou até ela, e gentilmente lhe diz:

- Não chores! A tua tristeza é também minha dor. A tua saudade é também meu lamento. Eu sei que aqui não é o seu lugar, mas sei também que não há como mudar isso porque não sabemos de onde você vem.

Jacira levantou o olhar e sorriu. Naqueles cinco anos em que estava ali, Jerônimo era o único a tratá-lo como gente. Os demais a viam como animal. Jacira então levantou-se e pediu a Jerônimo:

- Se é verdade o que sentes, se sabes do que sinto, fica sempre comigo e não me deixes, pois só tenho você ao meu lado.

Jerônimo, comovido pelo pedido, respondeu:

- Nunca irei te deixar. Vou cuidar de você, te proteger e te ajudar, sempre que precisar.

Fosse na tribo, Jerônimo seria o guardião da escolhida. Mas ali, apesar de gostar da sua companhia, ele era apenas um amigo que por ela tinha compaixão. Jacira sabia que o que sentia, quando ele estava por perto, iria além do permitido. Ela sabia que não poderia amá-lo, por mais que às vezes este pensamento lhe ocorresse, pois seria um desastre. Era prometida a Peri e a promessa só poderia ser quebrada se o próprio Peri permitisse isso. Mas Jacira sabia que isso nunca aconteceria. Então, para evitar que Jerônimo alimentasse alguma esperança, Jacira aproveitou que estavam a sós e explicou:

- Jerônimo, a sua amizade é o que possuo de mais valioso aqui. Percebo e sinto que ela poderia ser mais que isso. Poderia virar amor. Porém, antes que permitamos que isso aconteça, você precisa saber: seria um amor impossível. Não poderíamos viver esta história, pois estou prometida a Peri e não posso quebrar essa promessa.

Jerônimo não entendia como Jacira poderia pensar em Peri depois de tanto tempo! Mas, diante da impossibilidade de alterar o destino, afastou-se tristemente enquanto falava para si mesmo:

- Como eu queria que ela sentisse por mim o que sente por ele...Eu seria o homem mais feliz deste mundo! Mas não, ela ama Peri e deve ser amor

verdadeiro porque sobreviveu há tantos anos...

Mal sabia ele que o casamento com Peri seria apenas o cumprimento de uma profecia. Mas isso, ela não poderia contar. Triste pelo seu destino, Jacira dirigiu-se ao juazeiro que ouvia suas dores. Era ali que Jacira lamentava seu destino e pedia a Tupã que a livrasse daquele sofrimento e a devolvesse ao seu povo. Ela não sabia que seu pedido estava prestes a ser atendido...

O sol escaldante do sertão mostrava a Peri e a Ubirajara que estavam se aproximando da fazenda. Muitos sóis haviam passado desde que tinham saído da tribo. Até agora, somente o filhote de onça ameaçara a segurança dos dois. Mal pensavam nisso, quando um estampido de arma de fogo zumbiu nos ouvidos de Peri. Ele assustado falou:

- Que barulho foi esse? Você ouviu, Ubirajara?

Ubirajara puxou Peri para trás da moita, e falou: - Parece que o barulho veio do outro lado da mata. Vamos observar se tem mais algum movimento estranho e depois nós vamos para o lado de onde veio o tiro, porque alguma coisa me diz que esse barulho tem a ver com Jacira.

Peri obedeceu à ordem de Ubirajara e foram para o outro lado da mata. Mal tinham atravessado o riacho viram um vulto passar correndo.

– O que será isso? – Peri perguntou a si mesmo.

Ubirajara reconheceu que era o vulto de um homem branco o que confirmou a sua suspeita de que estavam se aproximando da fazenda. Chamou Peri para perto de si e falou:

- Peri, prepare-se! Chegou a hora de colocar o nosso plano em ação.

Peri assentiu com a cabeça e começou a andar devagar seguindo a margem do rio. Já era noite, quando avistaram as luzes da fazenda. Ubirajara então lembrou-se da estrada onde perdera a irmã e a dor de ter deixado Jacira o fez pensar no quanto a missão de resgate deveria ser perfeita. Não haveria espaço para erros.

Ciente da batalha que enfrentariam, decidiu então que seria melhor descansar e, assim que o sol cobrisse a terra, colocariam o plano em ação e resgatariam Jacira.

Enquanto Ubirajara pensava na missão, no seu pequeno quarto, na fazenda, Jacira não fazia ideia do que estava prestes a acontecer. Tinha ouvido o lamento triste da mãe da lua e um arrepio pela espinha lhe dizia que algo triste iria acontecer. O que seria? Pensava neste canto, quando ouviu baterem na porta. Levantou de sobressalto e falou e abriu a porta. Não escondeu sua surpresa e exclamou: - O que você está fazendo aqui?

Era Jerônimo, que sem conseguir dormir, lembrando-se das lágrimas de Jacira, resolveu arriscar pela última vez. Mal entrou no quarto, segurou a mão da moça e, olhando nos seus olhos, falou: - Fica comigo! Se for possível, esquece Peri e me deixa te fazer feliz. Eu amo você.

Jacira sabia o quanto custava a ele aquele pedido. Para os homens brancos, ela era uma espécie rara de animal usada para exibição às visitas. Sua família jamais aceitaria aquele romance. Então, olhando nos olhos de Jerônimo, ela falou: - Infelizmente, esta decisão não depende de mim. Se estivesse em minhas mãos, ficaríamos juntos, pois também amo você. Mas, as minhas obrigações junto ao meu povo não me permitem aceitar.

Jerônimo, disposto a não desistir retrucou:

- A gente enfrenta sua família, negocia com seu povo, faz o que for necessário, pois estou disposto a lutar por você.

Jacira não poderia dizer que sim, mas, não queria dizer que não. Estava pensando na resposta que daria, quando Jerônimo se aproximou dela e a beijou. O que ela sentiu, não seria capaz de descrever. Por ela ficaria ali por toda a sua vida, mas o dever a chamava. Dividida entre o amor a Jerônimo e a fidelidade à sua tribo, Jacira, toma uma decisão:

- Jerônimo, por mais forte que seja esse sentimento que está em você e em mim, não posso desistir do meu povo.

Ao dizer isso a Jerônimo, ouviu novamente a mãe da lua cantar.

Jerônimo, desolado, saiu dali. Já estava na porta, quando se virou para Jacira e falou:

- Eu te amo e nunca vou esquecer você. E, mesmo que não aceites o meu amor, eu vou lutar por ele e por nós.

Ainda pensava no som daquelas palavras, quando adormeceu. Tivera um sonho estranho. Estava na aldeia e era o dia do seu casamento. Quando se aproximava do pajé, uma voz repetia incessantemente: - Ele morrerá.

Angustiado, levantou-se da cama e olhou pela janela do seu quarto que ficava no alto da fazenda. O dia já amanhecia, quando ela ouviu um assovio vindo de uma árvore ao lado do rio. O assovio se repetiu, ela então se lembrou: somente o seu irmão assoviava assim.

Mesmo sem entender como seria possível que ele estivesse ali, saiu correndo para fora da casa, buscando por sinais de onde o seu irmão estaria. Com certeza era ele! Mal saiu da fazenda, ela começou a gritar: - Ubirajara, meu irmão, onde você está? Os seus gritos tiveram o efeito oposto. Ao invés de atrair a atenção de seu irmão, Jacira viu sair de dentro da fazenda os donos, Jerônimo e os capangas. Começou a correr quando ouviu Jerônimo gritar: - Deixem ela sair! Ninguém toca um dedo nela!

Jacira desandou a correr em direção ao assovio, quando avistou dois jovens índios correndo em sua direção. Porém, quando já chegava ao abraço de seu irmão, algo a fez parar. Em pranto de choro ouviu seu irmão dizer: - Corre minha menina!

Jacira não entendeu o motivo da ordem, era só um abraço. Bastou olhar para seu irmão para entender o que havia acontecido: uma mancha de sangue borrava o peito viril de Peri. Alguém havia atirado nele. Jacira correu ao encontro do índio e perguntou:

- O que é isso? O que aconteceu? Quem fez isso? Você está bem?

Ubirajara correu para enfrentar o homem que havia atirado. Era um capanga do pai de Jerônimo.

Jerônimo desesperado gritava: - Cessem o fogo! Abaixem as armas! São os índios da tribo de Jacira!

Enquanto gritava, chegara até Jacira que tentava, desesperadamente, salvar Peri. Jacira chorava, e com as mãos ensanguentadas, dizia: - Não me deixe, fica comigo! Naquele momento, Jerônimo percebe quem é aquele homem: o prometido de Jacira. Agora, salvá-lo é uma questão de honra! Ele toma então uma decisão: carrega Peri até a sede da fazenda, chama sua mãe e a entrega o índio, dizendo: - Cuida dele, não deixa ele morrer!

Disse isso e voltou para a cena do crime. Jacira chorava nos braços do

irmão que contava a todos o que vieram fazer ali. Jerônimo, ouvido a história do irmão da sua amada, falou: - Deixemo-los a sós. Eles têm muito o que conversar. Quanto a nós, vamos aguardar o cuidado da minha mãe e rezar para que ela salve o índio Peri.

As suas palavras seguiram Jacira e Ubirajara até uma árvore lá fora. Jerônimo ficou na varanda observando. Quando tudo aquilo acabasse, ele também gostaria de uma conversa com Ubirajara.

Pensava ainda no que diria ao irmão de Jacira, quando ouviu da sua mãe a notícia que interromperia o diálogo: Peri estava fora de perigo. O sangue havia sido estancado e a bala fizera uma perfuração superficial.

Assim que contou aos irmãos a novidade, recebeu de Jacira um abraço e de Ubirajara as palavras de agradecimento pelo cuidado e preocupação.

Enquanto desfazia o abraço, sob o olhar atento de Ubirajara, os três são surpreendidos por Peri. Recuperado do susto, ele, que estava há algum tempo observando a cena, dirigiu-se a Jacira, e num gesto de nobreza e reconhecimento comunicou:

- Jacira, Ubirajara, casar com a escolhida foi tudo o que eu sempre quis. Porém, a profecia se cumpriria se houvesse entre nós o amor verdadeiro. O que, por causa do rapto, não aconteceu. Olho para Jacira e a como uma irmã. Ela olha para mim e me vê como aquele que impediu o seu amor verdadeiro de se realizar. Sendo assim, diante do que vi, e grato com Jerônimo pelo cuidado, abro mão da promessa e aceito o casamento de Jacira com Jerônimo.

Jacira não acreditava no que ouvia. Chorando falou:

- Peri, estou encantada com a atitude de carinho que você está tendo, por mim. Obrigada por entender e perceber que entre nós não há o amor que seria necessário para fazer cumprir a profecia. Aceito a sua recusa e admiro a sua nobreza.

Ubirajara não sabia que o que dizer. Pensava na promessa e na felicidade da irmã. Optando pela última, abençoou a união dos dois. Como percebeu que eles tinham pressa em oficializar aquele amor, autorizou que no dia seguinte, o padre de Riachão do Jacuípe celebrasse aquela união. Sem saberem, ali se cumpria a profecia. A escolhida, agora casada com o homem branco, daria origem a uma nova gente, mestiça, unindo a inteligência e a força.

No dia seguinte, Ubirajara e Peri voltaram à tribo carregando a novidade: o casamento de Jerônimo e Jacira, junção entre os dois mundos, construiria, a partir dali, uma nova nação: a do povo brasileiro.

Autores:

Tailany Gomes Lima dos Santos

Kaiany da Silva

Filipe Jesus da Silva

Levi Rios

Elaine Jesus dos Santos

Sandra Maria Carneiro Santos

ANEXO 9 – PARECER DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**Título da Pesquisa:** Dos causos populares ao RPG**Pesquisador:** SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS**Área Temática:****Versão:** 2**CAAE:** 79264717.6.0000.0053**Instituição Proponente:** Universidade Estadual de Feira de Santana**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio**DADOS DO PARECER****Número do Parecer:** 2.494.186**Apresentação do Projeto:**

Trata-se de um projeto pesquisa do Mestrado Profissional em Letras, do Departamento de Artes e Letras, da Universidade Estadual de Feira de Santana. . Que tem como orientador o Dr .Patrício Nunes Barreiros. A pesquisadora busca “ Elaborar uma Sequência Didática com a finalidade de ampliar a capacidade escritora de contos, pelos alunos do 9º ano, durante as aulas de Redação, através das técnicas do jogo de representação, o RPG, partindo da retextualização das narrativas orais da tradição local, com vistas a ampliar os letramentos literários e digitais, aprimorando a competência comunicativa da Língua Portuguesa.”. (Projeto pag. 07).

Para tal será realizado um estudo qualitativo com abordagem metodológica da pesquisa-ação. “As ações desenvolvidas nesta proposta de intervenção buscarão promover os multiletramentos através do Role Playing Game, o RPG, partindo da retextualização das Narrativas Orais da tradição local. O RPG será utilizado como instrumento para potencializar a escrita interativa do texto literário, pelo meio digital”. (Plataforma).

A intervenção será realizada na Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães, uma escola pública municipal localizada na sede do município de Pé de Serra, Bahia. Os participantes da pesquisa Serão Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II. Os dados serão coletados através

Endereço: Avenida Transnordestina, s/n - Novo Horizonte, UEFS**Bairro:** Módulo I, MA 17**CEP:** 44.031-460**UF:** BA**Município:****E-mail:** cep@uefs.br

Continuação do Parecer: 2.494.186

questionário de entrevista a ser respondido pelo diretor da Unidade escolar; questionário a ser respondido pelos alunos, individualmente. Estes dois instrumentos trarão dados que servirão para nortear o planejamento e execução da SD.

Diário de Bordo onde escreverá a sua visão sobre cada aula, anotando também os novos direcionamentos que esta avaliação norteará. E “Durante a SD que será realizada em etapas no formato de oficinas, todas as produções serão coletadas e servirão de base para a análise de dados com dois objetivos: 1 – permitir o planejamento de ações durante o projeto, em caráter de intervenções visando o alcance dos resultados; 2 – permitir que o pesquisador observe se os objetivos almejados com a proposta de intervenção foram ou não atingidos. (Projeto pag. 33). “Para melhor analisar os dados, serão escolhidas as produções dos alunos que frequentarem todas as aulas da intervenção pois assim, comparando produções iniciais e finais, textos fontes e retextualização, propostas de produção e escrita final, a análise conduzirá a avaliação dos aspectos pretendidos em cada etapa” (Projeto pag. 33).

Consta um orçamento no valor de R\$ 4.779,10 mencionando a contrapartida da UEFS. O cronograma encontra-se de forma adequada, com indicação de retorno para aos participantes.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Elaborar uma Sequência Didática com a finalidade de ampliar a capacidade escritora de contos, pelos alunos do 9º ano, durante as aulas de Redação, através das técnicas do jogo de representação, o RPG, partindo da retextualização das narrativas orais da tradição local, com vistas a ampliar os letramentos literários e digitais, aprimorando a competência comunicativa da Língua Portuguesa.

Objetivo Secundário:

- Identificar as relações culturais e literárias inerentes às Narrativas Oraís de tradição local;
- Explorar as técnicas de retextualização visando registrar as Narrativas Oraís;
- Reconhecer as características do RPG (Role Playing Game) enquanto estratégia de produção coletiva de Contos;
- Identificar as características estruturais e literárias dos contos;
- Desenvolver a capacidade escritora através da produção dos contos em RPG;
- Reconhecer o aplicativo Whatsapp como suporte e meio propício para a escrita de contos, no

Endereço: Avenida Transnordestina, s/n - Novo Horizonte, UEFS

Bairro: Módulo I, MA 17

CEP: 44.031-460

UF: BA

Município:

E-mail: cep@uefs.br

Continuação do Parecer: 2.494.186

RPG online.(informações básicas)

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

De acordo com a pesquisadora “Os possíveis riscos aos participantes podem ser: físicos pois irão realizar in loco a coleta de narrativas e psicológicos ao expor os mesmos à avaliação alheia ao apresentarem as suas produções escritas ao final do projeto estão relacionados aos desconfortos devido ao conflito de opiniões, pelo sentimento de estarem sendo observados e avaliados e de suas falas se tornarem públicas.

Porém menciona cuidados para evita-lo caso ocorra. E quanto aos benefícios: A pesquisadora menciona “Favorecer o acesso às tradicionais narrativas da sua comunidade local valorizando a sua identidade; o acesso à tecnologia a favor da aprendizagem no jogo RPG online; possibilitar o desenvolvimentos dos multiletramentos permitindo ao aluno a acesso à multiculturalidade e à multimodalidade.”. (Plataforma).

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Considero a pesquisa interessante e com relevância por introduzir a ferramenta tecnológica, já utilizada pelos alunos como entretenimento, facilitando assim o processo de letramento e aprendizado baseado na cultura onde estão inseridos, os causos populares.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os documentos exigidos foram apresentados de forma adequada inclusive todos os formulários necessários para realização da pesquisa e de acordo com a Resolução 466/12 e 510/2016. Contém um orçamento especificando a contrapartida da UEFS. O cronograma atualizado. TCLE e TALE de acordo com a Resolução 466/12 e 510/2016.

Recomendações:

Retirar o termo que vincula a indenização a comprovação judicial no TCLE para gestores, já foi feito nos outros TCLE.

Como o TCLE é apresentados em mais de uma folha. Este deve ser rubricado em todas as suas páginas e assinadas, ao seu término, pelo convidado a participar da pesquisa, assim como pelo pesquisador responsável, ou pela (s) pessoa (s) por ele delegada (s).

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após o atendimento das pendências, o Projeto está aprovado para execução, pois atende aos

Endereço: Avenida Transnordestina, s/n - Novo Horizonte, UEFS

Bairro: Módulo I, MA 17

CEP: 44.031-460

UF: BA

Município:

E-mail: cep@uefs.br

Continuação do Parecer: 2.494.186

princípios bioéticos para pesquisa envolvendo seres humanos, conforme norma operacional 001/2013 e a Resolução nº 466/12 e 510/2016 (CNS).

Considerações Finais a critério do CEP:

Tenho muita satisfação em informar-lhe que seu Projeto de Pesquisa satisfaz às exigências da Res. 466/12 e 510/2016 e da norma operacional 001/2013. Assim, seu projeto foi Aprovado, podendo ser iniciada a coleta de dados com os participantes da pesquisa conforme orienta o Cap. X.3, alínea a - Res. 466/12 e Cap II da Res 510/2016. Relembro que conforme institui a Res. 466/12 e 510/2016, Vossa Senhoria deverá enviar a este CEP relatórios anuais de atividades pertinentes ao referido projeto e um relatório final tão logo a pesquisa seja concluída. Em nome dos membros CEP/UEFS, desejo-lhe pleno sucesso no desenvolvimento dos trabalhos e, em tempo oportuno, um ano, este CEP aguardará o recebimento dos referidos relatórios.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMACOES_BASICAS_DO_PROJETO_1016235.pdf	30/12/2017 14:36:11		Aceito
Outros	OFICIO.docx	30/12/2017 14:35:16	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
Outros	TALENOVO.docx	30/12/2017 14:33:00	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
Outros	FICHASNOVO.docx	30/12/2017 14:31:41	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETOCEPNOVO.docx	30/12/2017 14:29:58	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLNOVO.docx	30/12/2017 14:19:28	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
Outros	FICHAS.docx	24/10/2017 10:50:54	LAURA BARRETO MIRANDA CAMPOS	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	AUTORIZACAODIRECAO.pdf	24/10/2017 10:50:26	LAURA BARRETO MIRANDA CAMPOS	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.docx	24/10/2017 10:50:01	LAURA BARRETO MIRANDA CAMPOS	Aceito
Declaração de Pesquisadores	DECLARACAOORIENTADOR.jpg	24/10/2017 10:49:26	LAURA BARRETO MIRANDA CAMPOS	Aceito
Outros	TALE.docx	21/10/2017	SANDRA MARIA	Aceito

Endereço: Avenida Transnordestina, s/n - Novo Horizonte, UEFS

Bairro: Módulo I, MA 17

CEP: 44.031-460

UF: BA

Município:

E-mail: cep@uefs.br

Continuação do Parecer: 2.494.186

Outros	TALE.docx	14:26:41	CARNEIRO SANTOS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETOCEP.docx	21/10/2017 14:26:08	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	21/10/2017 14:22:03	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
Folha de Rosto	FOLHADEROSTO.pdf	21/10/2017 13:55:48	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito
Cronograma	Cronograma.docx	21/10/2017 11:09:25	SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

FEIRA DE SANTANA, 10
de
Fevereiro de 2018

Assinado por:
Pollyana Pereira Portela (Coordenador)

Endereço: Avenida Transnordestina, s/n - Novo Horizonte, UEFs

Bairro: Módulo I, MA 17

CEP: 44.031-460

UF: BA

Município:

E-mail: cep@uefs.br

ANEXO 10 – MATERIAL DIDÁTICO



LÍNGUA PORTUGUESA

MATERIAL DIDÁTICO

**Das Narrativas Orais
de Pé de Serra ao RPG:
nas trilhas dos Multiletramentos.**



IDENTIFICAÇÃO

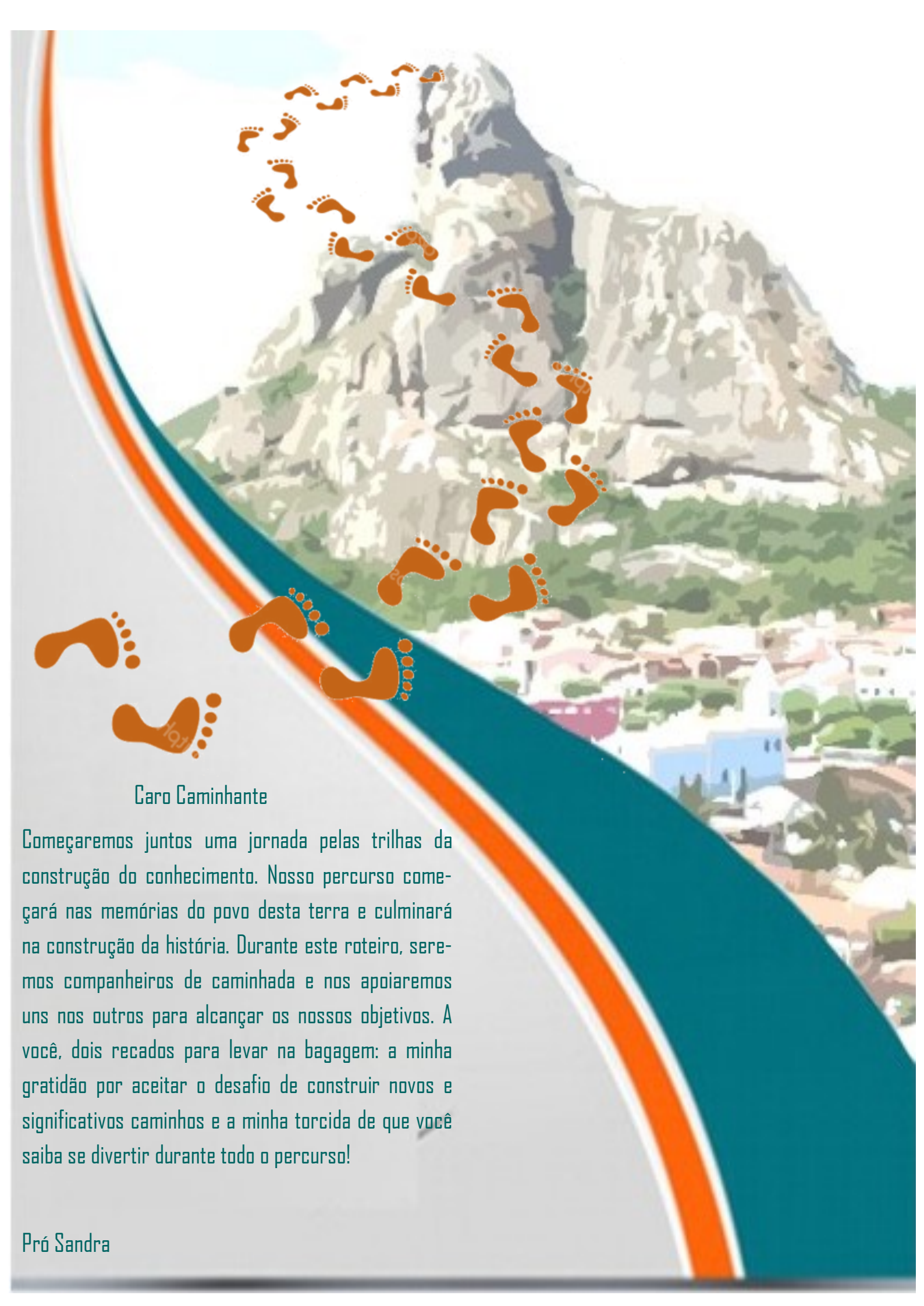
ESCOLA MUNICIPAL DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

TURMA: 9º ANO B

TURNO: MATUTINO

PROFESSORA: SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS

ALUNO(A) _____



Caro Caminhante

Começaremos juntos uma jornada pelas trilhas da construção do conhecimento. Nosso percurso começará nas memórias do povo desta terra e culminará na construção da história. Durante este roteiro, seremos companheiros de caminhada e nos apoiaremos uns nos outros para alcançar os nossos objetivos. A você, dois recados para levar na bagagem: a minha gratidão por aceitar o desafio de construir novos e significativos caminhos e a minha torcida de que você saiba se divertir durante todo o percurso!

Pró Sandra

ROTEIRO DE VIAGEM



1.) NARRATIVAS ORAIS

Elas não têm autoria definida, são resultado de um processo coletivo/continuado de criação e sua origem perde-se em tempos imemoriais.

2.) RETEXTUALIZAÇÃO

Passagem do texto de uma modalidade (escrita, oral, digital) para outra.



3.) ROLE PLAYING GAME

é uma forma de jogo em que os jogadores muitas vezes fingem ser outra pessoa, em épocas diferentes ou nos dias atuais.

4.) NARRATIVA DE AVENTURAS

é aquela que descreve ações desenvolvidas por um personagem representado por um valente herói, que vive as mais surpreendentes situações.



Se bem me lembro...

A vida não é a que a gente viveu, e sim a que a gente recorda, e como recorda para contá-la.

Gabriel Garcia Márques



UNIDADE 01
NARRATIVAS ORAIS



Unidade 01

NARRATIVAS ORAIS

As atividades e os estudos propostos neste módulo foram elaborados para ajudar você a:

- **Estabelecer** relações entre a tradição oral e a literatura;
- **Compreender** os elementos de linguagem que compõem as narrativas;
- **Valorizar** a experiência de pessoas mais velhas;
- **Compreender** o que é narrativa de tradição oral;
- **Observar** que as memórias podem ser registradas oralmente e por escrito.





Para começo de conversa

I. Nosso dia-a-dia é marcado por muitas histórias. Converse com os colegas sobre esse assunto tendo como base as questões a seguir:

- a) Você tem o hábito de ouvir e/ou contar histórias?

- a) Você se lembra de ter ouvido alguma história –verdadeira ou inventada - que tenha marcado muito sua vida? Quem a contou?

- a) Milhares de histórias reais ou inventadas circulam pelo mundo há séculos. Reflita com seus colegas por que, mesmo vivendo imerso em histórias reais, o ser humano inventa tantas narrativas?



Narrativas da Tradição Oral

As **narrativas transmitidas oralmente** nas diferentes sociedades são comumente chamadas de narrativas da tradição oral. Elas não têm autoria definida, são resultado de um processo coletivo/contínuo de criação e sua origem perde-se em tempos imemoriais. São os **primeiros gêneros ficcionais** que as diferentes sociedades utilizaram para contar fatos marcantes, provavelmente realmente ocorridos, mas que traziam em si um grau significativo de mistério para quem os viveu.

Não há povo sem narrativas orais em sua história. Como no início de sua formação as diferentes sociedades não dominavam a escrita, essas narrativas eram transmitidas de boca a boca. Sem o apoio do registro escrito, essa forma de transmissão exigia que a memória dos contadores fosse cultivada com a finalidade de garantir a manutenção do núcleo da narrativa, já que, a cada vez que era contada, ocorriam modificações: acrescentavam-se ou subtraíam-se elementos e as palavras usadas eram forçosamente modificadas para garantir que, nas sucessivas interações, os diferentes públicos pudessem entender o que se contava. Ainda hoje há grupos sociais que reservam lugar especial para a tradição e para as narrativas orais.

O fato de serem produtos da tradição não conserva as narrativas sempre iguais. Há inúmeros fatores históricos que implicam em mudanças, todos re-

lacionados com a situação de interação em que elas são contadas. É desse aspecto mutável das narrativas tradicionais que surge o conhecido ditado: *quem conta um conto, aumenta um ponto*.

O narrador (se é alguém que não sai do lugar de origem, por exemplo, ou alguém que viaja), o público ouvinte das narrativas, o lugar onde são contadas, portanto, determinam as mudanças e permanências que nelas ocorrem. O diálogo, nas interações que ocorrem nesses momentos, é vivo e imediato: o contador pode ser interrompido pelo ouvinte, que fará perguntas em pontos mais obscuros ou acrescentará contribuições, contando, por exemplo, um caso semelhante que conhece.

As narrativas da tradição oral se conservaram ao longo do tempo, seja porque são ainda transmitidas pela oralidade, seja porque foram registradas em textos escritos ou gravados em filmes e desenhos, ou porque traços dessas narrativas são incorporados em gêneros narrativos atuais.

Olimpíada de Língua Portuguesa / 2009

Disponível em: [https://](https://www.escrevendofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/nossas-publicacoes/revista/artigos/artigo/1245/narrativas-da-tradicao-oral)

www.escrevendofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/nossas-publicacoes/revista/artigos/artigo/1245/narrativas-da-tradicao-oral



Que significa...

mutável

Que se consegue mudar; que pode ser alvo de mudança; suscetível a alterações; mudável. Em que há ou poderá haver mutação; diz-se do gene que pode ser alvo de mutação.

l] Dicio.com.br

imemorial

Acerca do que não existe, não se pode ou não se deve manter na memória; que não se consegue lembrar por ser extremamente antigo; imemorial.

l] Dicio.com.br

ficcional

Que se refere a ficção; particular ou característico de ficção ou do ficcionismo. Cinema. Literatura. Televisão. Teatro. Que supõe uma compreensão interpretativa (ponto de vista, opinião etc) diferente do real; que não se pauta (...)

l] Dicio.com.br

interação

Influência recíproca: a interação da teoria e da prática. Diálogo; contato entre pessoas que se relacionam ou convivem.

l] Dicio.com.br

sucessivo

Continuo; que se repete em sequência; sem interrupção; um após o outro: trabalhou por três dias sucessivos. Intermitente; que acontece com pequenos intervalos: chuvas sucessivas.

l] Dicio.com.br

autoria

Condição da pessoa que compõe ou é responsável pela criação de alguma coisa; estado de autor: assumiu a autoria do crime. Causa; o que ocasiona alguma coisa: a prefeitura foi responsabilizada pela autoria da obra.

l] Dicio.com.br

Na memória de todos nós

“Pesquisar é acordar para o mundo.”

Marcelo Lamy



UNIDADE 02
PESQUISA DE CAMPO



Unidade 02

PESQUISA DE CAMPO

As atividades e os estudos propostos neste módulo foram elaborados para ajudar você a:

- **Valorizar** a experiência de pessoas mais velhas;
- **Observar** que as memórias podem ser registradas oralmente e por escrito;
- **Planejar e Realizar** as entrevistas;
- **Coletar** Narrativas Orais.
-





Para começo de conversa

“De onde vêm as histórias? Elas não estão escondidas como um tesouro na gruta de Aladim ou num baú que permanece no fundo do mar. Estão perto, ao alcance de sua mão. Você vai descobrir que as pessoas mais simples têm algo surpreendente a nos contar.

Quando um avô fica quietinho, com o olhar perdido no passado, não perca a ocasião. Tal como Aladim da lâmpada maravilhosa, você descobrirá os tesouros da memória. Se ter um velho amigo é bom, ter um amigo velho é ainda melhor.”

Ecléa Bosi. *Velhos amigos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.



Pesquisa de Campo

O que é Pesquisa?

Pesquisa é um conjunto de ações que visam a **descoberta de novos conhecimentos** em uma determinada área.

A palavra pesquisa deriva do termo em latim *perquirere*, que significa "procurar com perseverança". Uma parte importante de qualquer pesquisa é o recolhimento de dados, e por isso um pesquisador deve buscar por informações com diligência.

O que é Pesquisa de Campo?

Pesquisa de campo é uma das etapas da pesquisa que corresponde à observação, coleta, análise e interpretação de fatos e fenômenos que ocorrem dentro de seus nichos, cenários e ambientes naturais de vivência.

Esta é uma etapa importante da pesquisa, pois é responsável por **extrair dados e informações diretamente da realidade do objeto de estudo**. Ela também define os objetivos e hipóteses da pesquisa, assim como define a melhor forma para coletar os dados necessários, como o **uso de entrevistas ou questionários avaliativos**, que darão respostas para a situação ou problema abordado na pesquisa.

Etapas da Pesquisa de Campo

1ª fase: elaboração de um projeto de pesquisa consistente (objetivando a clareza de definições e justificativas relativas aos objetivos, tema e problema contextualizado)

2ª fase: elaboração de um protocolo de estudo (objetivando a sistematização do processo de registro do material coletado)

3ª fase: tratamento do material coletado;(e registrado para viabilizar sua análise de conteúdo)

4ª fase: elaboração do relatório de pesquisa indicando claramente seus objetivos, recursos metodológicos, caracterização da(s) unidade(s) de estudo(s), discussão do material coletado e apresentação dos resultados)

Entrevista

É utilizada para obtenção de informações sobre o que as pessoas sentem, pensam ou fazem. Pode verificar fatos, opiniões e sentimentos, determinar condutas, averiguar planos de ações. Toda entrevista deve ser preparada antecipadamente e o registro das resposta tem que ser feito no momento da entrevista, para que não se perca.

Fonte: <https://guiadamonografia.com.br/pesquisa-de-campo/>





Planejando a Pesquisa de Campo

Caro aluno, você realizará, nesta etapa, a coleta das Narrativas Orais. Cada integrante do grupo deverá gravar uma Narrativa Oral a ser coletada com idosos ou pessoas da comunidade local. Após a coleta, o grupo deverá escolher uma Narrativa a ser apresentada na próxima aula, para toda a turma. Procure seguir estes passos:

1 - DEFINIR O OBJETO DE PESQUISA— Neste projeto, serão coletadas as Narrativas Orais. (causos, contos, lendas, mitos, relatos de memórias)

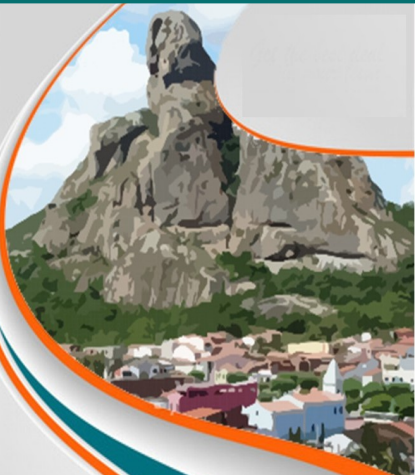
2 - SELECIONAR O ENTREVISTADO—Deverá ser um idoso ou pessoa da comunidade (um parente, um vizinho....) que mantenha o hábito de contar histórias.

3 - PLANEJAR A ABORDAGEM—Após a escolha da pessoa a ser entrevistada, é fundamental agendar com a mesma o dia e o horário da entrevista. Identifique-se e explique o objetivo da abordagem. Pergunte e registre qual o seu nome, idade, sobre como adquiriu o hábito de contar histórias e com quem aprendeu ou de quem ouviu a história que vai contar. Peça permissão para gravar a contação da história e comunique-o que há a possibilidade de exibir a gravação na sala de aula.

4 - PREPARAR O EQUIPAMENTO— Deverá levar para a entrevista a Ficha de Perguntas a ser montada pelo grupo e um celular ou outro equipamento de gravação. Lembrar de escolher um local sem ruídos e gravar do início ao fim, a narrativa.

5 - PARTILHAR A COLETA COM O GRUPO DE TRABALHO— Todos os componentes deverão agendar uma data para partilhar, no grupo do aplicativo Whatsapp, o áudio da narrativa coletada, para que seja escolhida pelo grupo, a história que será apresentada na sala no dia 27 de julho de 2018. Lembrar que esta Narrativa selecionada será a narrativa a ser retextualizada e publicada no livro.

6— SOCIALIZAR OS DADOS COLETADOS— No dia 27 de julho, cada grupo apresentará para toda a turma a Narrativa escolhida pelo mesmo, para a socialização. Apresentar também os dados do Contador de história, colhidos no dia da entrevista.



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



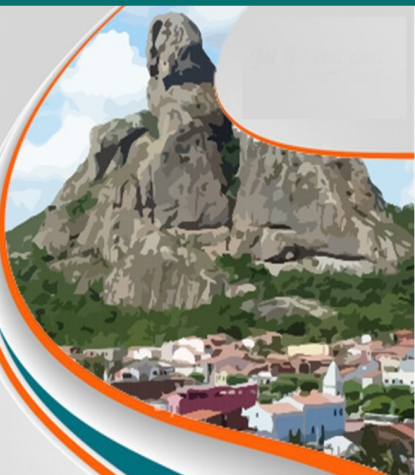
ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



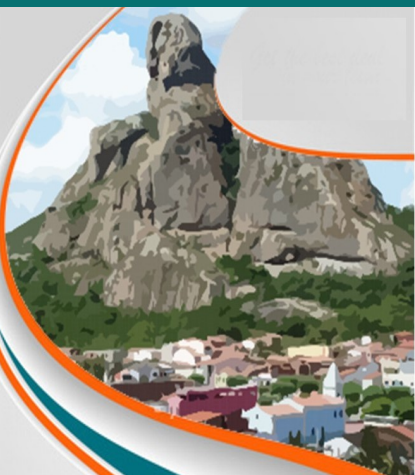
ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)



ESCOLA MUNICIPAL
DEPUTADO LUIZ EDUARDO MAGALHÃES

PESQUISADOR(A)

Da memória à história

“Escrever é deixar uma marca. É impor ao papel em branco um sinal permanente, é capturar um instante em forma de palavra.”

Margaret Atwood



Unidade 03
RETEXTUALIZAÇÃO



Unidade 03

RETEXTUALIZAÇÃO

As atividades e os estudos propostos neste módulo foram elaborados para ajudar você a:

- **Estabelecer** as relações e particularidades das modalidades orais e escritas da língua;
- **Observar** que as memórias podem ser registradas oralmente e por escrito.
- **Analisar** os procedimentos realizados para a transformação de uma narrativa oral em um conto escrito. (retextualização)
- **Desenvolver** as competências linguísticas necessárias para a escrita formal.





Para começo de conversa

I. No nosso cotidiano, em diversas circunstâncias, alteramos a modalidade em que estamos utilizando a língua. Converse com os colegas sobre esse assunto, tendo como base as questões a seguir:

A) Você já alterou a modalidade de uso da língua, passando por exemplo da oralidade para a escrita ou vice-versa?

B) Ao realizar esta mudança de modalidade, você manteve a mesma estrutura, nível de linguagem, vocabulário?

C) O que mudou?

D) Você sabe o que é retextualização?



Unidade 03 RETEXTUALIZAÇÃO

O QUE É RETEXTUALIZAÇÃO?

O que é?

Sabemos que as diferenças entre o texto falado e o texto escrito são diversas. Entretanto, estigmatizar como errôneo, caótico ou informal o texto falado não é uma atitude correta. Assim como o texto escrito não necessariamente segue normas (como exemplo temos uma poesia ou uma música), o texto falado pode sim estar de acordo com as leis gramaticais e a norma padrão da língua.

Uma forma de transformar o texto falado em escrito, e vice-versa, é a retextualização. Atitudes do cotidiano, como anotar uma aula ou contar a alguém sobre uma notícia encontrada em um jornal é uma forma de retextualizar um texto. Mas é importante ressaltar que a retextualização deve ser uma transcrição fidedigna do texto original. Nela, operações de substituição, seleção, acréscimo, reordenação e condensação devem auxiliar o documentador em seu trabalho.

Como um exemplo de retextualização, segue abaixo a música *Tiro ao Álvaro*, de Adoniran Barbosa.

Original

De tanto levar frexada do teu olhar...
meu peito até, parece sabe o quê,
tábua de tiro ao Álvaro,
não tem mais onde furar...

Não tem mais...

De tanto levar frexada do teu olhar...
meu peito até, parece sabe o quê,
tábua de tiro ao Álvaro,
não tem mais onde furar...

Seu olhar, mata mais do que bala de carabina
que veneno estricnina
que peixeira de baiano
teu olhar mata mais que atropelamento de auto-
móvel
mata mais que bala de revólver...

Retextualização

De tanto levar flechada do teu olhar
Sabe o que meu peito parece?
Tábua de tiro ao alvo
Não tem mais onde furar...

Não tem mais...

Seu olhar mata mais do que bala de carabi-
na
Que veneno estricnina
Que peixeira de baiano
Teu olhar mata mais que atropelamento de
automóvel
Mata mais que bala de revólver...

Fonte: <https://aipalavrasai.wordpress.com/2011/09/15/retextualizacao/>

Unidade 03

RETEXTUALIZAÇÃO

OPERAÇÕES DE RETEXTUALIZAÇÃO

Operações de regularização e idealização

Estratégia de eliminação	1ª operação: eliminação de marcas estritamente interacionais, hesitações e partes de palavras.	L2 — e ela mora lá... mas ela é... bem velhinha... maluca né? ela até hoje não sabe das coisas ela esquece os nome ela: a mim ela sabe... mas eu invento história pra ela... e ela acredita em todas as história que eu invento... perturba muito a vida de minha irmã porque não tem... os conceitos de higiene dela já sumiram... só gosta de andar mulamba... L1 — ((riu))	L2 — e ela mora lá mas ela é bem velhinha maluca ela até hoje não sabe das coisas ela esquece os nome ela a mim ela sabe mas eu invento história pra ela e ela acredita em todas as história que eu invento perturba muito a vida de minha irmã porque não tem os conceitos de higiene dela já sumiram só gosta de andar mulamba
Estratégia de inserção em que a primeira tentativa segue a sugestão da prosódia	2ª operação: introdução da pontuação com base na intuição fornecida pela entonação das falas.	L2 — e ela mora lá mas ela é bem velhinha maluca ela até hoje não sabe das coisas ela esquece os nome ela a mim ela sabe mas eu invento história pra ela e ela acredita em todas as história que eu invento perturba muito a vida de minha irmã porque não tem os conceitos de higiene dela já sumiram só gosta de andar mulamba	L2 — e ela mora lá, mas ela é bem velhinha, maluca, ela até hoje não sabe das coisas, ela esquece os nome, ela a mim, ela sabe, mas eu invento história pra ela e ela acredita em todas as história que eu invento, perturba muito a vida de minha irmã porque não tem os conceitos de higiene, dela, já sumiram, só gosta de andar mulamba.
Estratégia de eliminação para uma condensação linguística	3ª operação: retirada de repetições, reduplicações, redundâncias, paráfrases e pronomes egóticos.	L2 — e ela mora lá, mas ela é bem velhinha, maluca, ela até hoje não sabe das coisas, ela esquece os nome, ela a mim, ela sabe, mas eu invento história pra ela e ela acredita em todas as história que eu invento, perturba muito a vida de minha irmã porque não tem os conceitos de higiene, dela, já sumiram, só gosta de andar mulamba.	L2 — ela mora lá, mas ela é bem velhinha, maluca, ela esquece os nome, eu invento história pra ela e ela acredita em todas, perturba muito a vida de minha irmã porque os conceitos de higiene, dela, já sumiram, só gosta de andar mulamba.
Estratégia de inserção	4ª operação: introdução da paragrafação e pontuação detalhada sem modificação da ordem dos tópicos discursivos.	L2 — ela mora lá, mas ela é bem velhinha, maluca, ela esquece os nome, eu invento história pra ela e ela acredita em todas, perturba muito a vida de minha irmã porque os conceitos de higiene, dela, já sumiram, só gosta de andar mulamba.	Ela mora lá, mas ela é bem velhinha, maluca. Ela esquece os nome. Eu invento história pra ela e ela acredita em todas. Perturba muito a vida de minha irmã porque os conceitos de higiene, dela, já sumiram. Só gosta de andar mulamba.



Ponto a Ponto

O uso dos sinais de pontuação

Sinal de pontuação	Emprego	Exemplo
Vírgula	Separar elementos de uma enumeração.	Meu sangue gelava, minha respiração boiava no peito, meus músculos tiniam...
	Introduzir uma explicação a mais sobre quem faz a ação.	A Neguinha, meticulosa para virar o disco.
Travessão	Intercalar explicações que o autor acha que o leitor desconhece.	Os festejos prestavam homenagem a Santo Antônio – santo cultuado pelas moças por sua fama de casamenteiro.
	Enfatizar uma passagem, situação marcante.	Na Avenida Rio Branco, reta, larga e imponente, embicando no cais do porto [...] tivemos a nossa primeira impressão – e que impressão! – do carnaval brasileiro.
Exclamação	Transmitir ao leitor sentimentos como espanto, admiração, surpresa ou alegria.	E os lança-perfumes, que que é isso, minha gente! Quantas gostosuras! Pipoca, pé de moleque, cajuzinho, milho verde e um quentão delicioso.
Interrogação	Aproximar o autor de seu interlocutor, estabelecer diálogo com o leitor.	Uma brincadeira de que gostávamos muito era “chocar o trem”. Sabe o que é isso?
Dois-pontos	Indicar enumeração.	Onde hoje fica o Shopping Center Norte era só mato, água e muita, muita terra. Era lá meu paraíso. Meu e dos meus amigos: o Vitorino, o Zacarias...
	Indicar a introdução da fala de uma personagem ou de uma explicação ao longo do texto.	Os mais velhos ficavam aborrecidos, eu não entendia a razão: aquilo era uma distração das mais excitantes.
Ponto-final	Produzir frases curtas para imprimir ritmo ao texto.	Vivia para jogar futebol, nadar, pescar e caçar passarinhos.
Aspas	Indicar a referência a uma expressão utilizada pelo autor.	Uma brincadeira de que gostávamos muito era “chocar o trem”.
	Indicar uma ironia ou uma citação.	Não havia surgido ainda a febre dos edifícios altos; nem mesmo o “Prédio Martinelli”...

DATA: _____ SÉRIE: _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____

FAKE ou FATO?

Caro Aluno, analise as informações sobre os Sinais de Pontuação e indique se são Fakes ou Fatos.

TABELA		
SINAL DE PONTUAÇÃO	EMPREGO	FAKE ou FATO?
VÍRGULA	Indica enumeração ou a introdução na fala de uma personagem ou de uma explicação no texto.	
TRAVESSÃO	Produzir frases curtas para imprimir ritmo ao texto ou encerrar uma enunciação.	
EXCLAMAÇÃO	Transmitir ao leitor sentimentos como espanto, admiração, surpresa ou alegria.	
INTERROGAÇÃO	Aproximar o autor de seu interlocutor, estabelecendo diálogo com o leitor.	
DOIS-PONTOS	Separa elementos de uma enumeração ou introduz uma explicação a mais sobre quem faz a ação.	
PONTO-FINAL	Intercalar ações que o autor acha que o leitor desconhece. Pode também enfatizar uma passagem ou situação marcante.	
ASPAS	Indicar a referência a uma expressão utilizada pelo autor podendo indicar também um a ironia ou citação.	

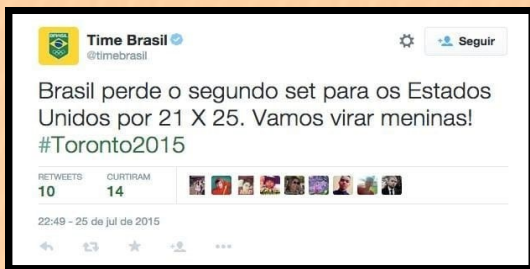
DATA: _____ SÉRIE: _____ TURMA: _____

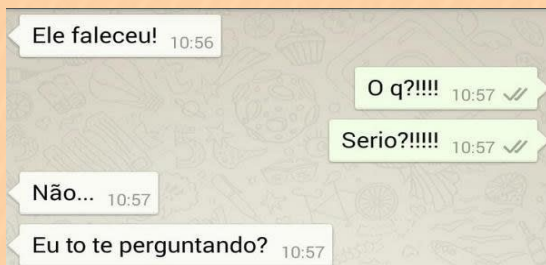
ALUNO(A): _____

OS SETE ERROS

Fundamental para a organização do texto escrito, a pontuação também é responsável pela clareza e coerência. A ausência ou a utilização da mesma de forma incorreta, pode comprometer a construção do sentido da mensagem, causando ambigüidade ou incompreensão do enunciado.

Encontre os sete erros de pontuação nos textos abaixo, em seguida reescreva cada uma das frases, corrigindo-as:







Role Playing Game



RPG

Unidade 04
Narrativas de Aventura
em RPG



Unidade 04 Narrativas de Aventura em RPG

As atividades e os estudos propostos neste módulo foram elaborados para ajudar você a:

- **Conhecer** o jogo Role Playing Game, (RPG) suas regras e modalidades;
- **Reconhecer** no RPG a possibilidade de construir coletivamente uma narrativa;
- **Partilhar** valores despertados pela cooperação promovida pelo jogo;
- **Conhecer** as características da Narrativa de aventura.



O que é RPG?

Já se imaginou nascendo em um mundo onde existem Reinos, magias, dragões? Como você se chamaria? Como você se comportaria? Esses tipos de pergunta surgem na hora que a folha e o dado estão na mesa. O RPG surgiu oficialmente no ano de 1974 com seu primeiro sistema que é conhecido como Dungeons & Dragons, para os íntimos D&D. Desde então muitos outros sistemas surgiram e foram sendo melhorados, ganhando novas versões com regras e diferentes maneiras de se jogar, é impossível saber quantos sistemas existem por todo mundo pois o RPG é o maior jogo de todos, sendo limitado apenas pela sua imaginação.

O que é?

RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens.

Durante o jogo os personagens vivem aventuras que lembram os grandes épicos de nossa literatura e cinema: enfrentam monstros, salvam princesas, desafiam impérios galácticos... Ou não, pois também é possível interpretar vilões e anti-heróis. Existem RPGs de todos os tipos: de fantasia medieval ao terror, de viagens espaciais a cenários históricos. E isso sem precisar desgrudar da cadeira e largar o refrigerante, pois tudo se passa na imaginação.

Existem formas diferentes de jogar RPG e também outros jogos que derivaram dele, mas neste artigo trataremos unicamente do RPG “de mesa”, o mais tradicional, onde os jogadores apenas *dizem* o que seus personagens farão, interpretando-os por meio de *diálogos*.

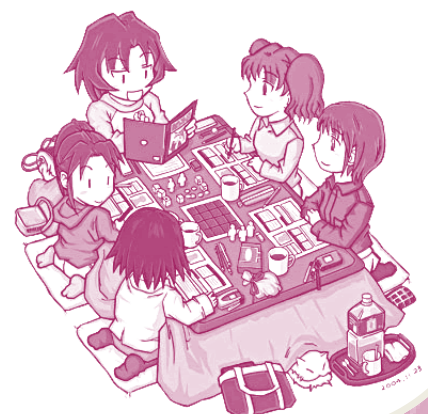
Como funciona?

O mestre prepara uma história com algum desafio a ser superado e os jogadores criam os personagens que se envolverão nesta trama. Essas histórias são geralmente chamadas de “aventuras” e um conjunto de aventuras jogado com os mesmos personagens forma uma “campanha”.

Todo jogo tem regras e no RPG geralmente elas vêm escritas em livros que contém instruções e ideias para a criação de emocionantes campanhas, personagens e antagonistas. Muitos desses livros também descrevem os cenários onde as aventuras podem acontecer e o tipo de personagem que os jogadores podem ou não criar. Faz sentido jogar com um *cowboy* no Velho Oeste, mas não numa história do rei Arthur.

Cada jogador tem um formulário – a “ficha de personagem” – onde tudo que seu personagem sabe fazer está anotado. Geralmente essas habilidades estão associadas a um número (“Natação: 10”, “Briga: 8”, etc.) e se jogam dados contra esses valores para saber se o personagem foi ou não bem sucedido em sua ação. Vem daí o apelido de RPG “de mesa”, já que é comum jogar ao redor desse apoio para os livros, os dados, etc.

O jogo inteiro baseia-se nas escolhas feitas pelos personagens que, interpretados pelos jogadores, modificam a trama, afetando o mundo da narração. Então o mestre descreve as consequências das ações dos personagens, e isso gera novas situações para que eles escolham novas ações. Assim, a história vai se construindo coletivamente.



Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>

Tutorial para jogar RPG Textual no Whatsapp

1-Primeiro você deve compreender que existem vários tipos de RPG. Não existe um estilo oficial ou certo de se jogar.

2- Na maioria dos RPGs, o personagem tem a liberdade de vagar por um cenário completamente criado ou de algum anime/filme. O que é importante nesse estilo de RPG é que todos devem ter uma mínima noção do impossível.

3- Use os sinais de jogo adequados.

Os sinais variam de jogos a jogos mas os mais comuns são esses:

* sempre que for fazer uma ação.

- antes da fala

O balão de pensamento antes de pensar

Sempre, antes de tudo, colocar o nome do personagem.

EXEMPLO:

Yukimura

andava pela floresta negra olhando a lua e seu brilho quase que divino, estava sentindo frio por conta dos ventos gelidos que vinham do norte, ele estava aguardando seu servo que chegaria naquele local em pouco tempo supostamente com a reliquia que yuki tanto queria, ele dá dois passos para frente ao avistar seu servo metros dali

-Ei venha logo *disse Yuki impaciente*

"ESPERO QUE A MISSAO TENHA DADO CERTO"

Fonte: <https://www.facebook.com/RPGwaths/>



Narrativas de Aventuras

A narrativa de aventura é aquela que descreve ações desenvolvidas por um personagem representado por um valente herói, que vive as mais surpreendentes situações. O aventureiro enfrenta desafios e se envolve em diversas aventuras para escapar do perigo. A ação é um elemento principal numa narrativa de aventura. Ex.: As Viagens de Gulliver, de Jonathan Swift, Odisseia e A Ilíada, de Homero etc.

PARA SABER MAIS...

Quem é o herói das Narrativas de Aventuras?

De modo geral, os heróis são jovens fortes e ousados. Podem ser guerreiros, aventureiro, foras da lei com senso de justiça, um homem das selvas, etc. Todos são defensores de causas nobres, em luta contra os vilões, que representam a injustiça.

Como é o espaço em que esses heróis atuam?

Em geral, são espaços que contêm perigos, como mares, ilhas, picos das montanhas, florestas, selvas, ou são exuberantes, como locais longínquos e exóticos.

Por que os super heróis diferem dos personagens das narrativas de aventura, no seu sentido mais restrito?

Embora os super-heróis também sejam defensores da justiça, eles usam seus super poderes para vencer obstáculos, enquanto os de aventura valem-se apenas de si mesmos e de sua coragem.

Fonte: Gêneros do discurso na escola: discutindo princípios e práticas.

Sim, você já viu esse filme

O herói está tocando a vida tranquilamente, até que recebe um chamado à aventura. Sem querer se complicar, ele em princípio recusa o chamado. Mas logo acontece alguma desgraça e surge um sábio ou um mentor que o encoraja a encarar o desafio e partir rumo à sua missão. No caminho, muitas tarefas difíceis, inimigos e aliados. Ao final da estrada, enfrenta um teste difícil para finalmente conseguir sua recompensa. Mas, antes de poder voltar para casa, ele precisa sobreviver a uma grande perseguição. Só então o herói pode aproveitar o tesouro, ficar com a mocinha ou ter a certeza de que o mundo foi salvo.

Sim, você já viu essa história milhares de vezes.

Carlos Charnij. Sim, você já viu esse filme. Superinteressante: O livro das mitologias. São Paulo: Abril, n.231a, out. 2006.

Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães

Data: _____ **Ano:** _____ **Turma:** _____ **Turno:** _____

Grupo: _____

Alunos (as): _____

Professora Sandra Maria

REESCRITA DA PRODUÇÃO INICIAL

Caros alunos, realizamos durante os últimos dias a Partida de RPG textual, pelo aplicativo *whatsapp*. Agora, vocês retextualizarão a narrativa escrita na partida, de acordo com as regras de escrita dentro das características do gênero textual Narrativas de Aventuras. Atenção para : pontuação, ortografia, coerência, coesão, elementos da narrativa. Segue abaixo a Campanha da Partida deste grupo. Escrevam a partir dela. OBS: Vocês poderão manter o título ou alterá-lo.

Era dia de festa na tribo. Apesar do motivo da saída, ser o resgate da índia o povo já celebrava o sucesso da missão. Seria simples. Bastava que os guerreiros fossem até a fazenda em que a índia fora aprisionada, após o sequestro, e trazê-la de volta para o seu lar. Nunca haviam falhado em nenhuma empreitada. Este era um mandamento da tribo. Não podiam errar. E esta lei era tão respeitada que eles demoravam meses, ou anos, como agora, planejando cada passo da ação, para que o êxito fosse garantido.

Neste caso, em especial, a missão exigia cuidados específicos por conta de dois aspectos: primeiro a índia perdida era filha do Cacique, sequestrada quando, em pequenos grupos, mudavam a tribo de lugar; depois, os homens que ficaram com a índia eram de pele desconhecida, o que significava que seus costumes também eram, para eles, um mistério. Aquilo sim, era novidade. Afinal, até aquele momento, todas as batalhas foram travadas entre povos da mesma raça, cujos critérios eram estratégia e força. Por isso, a missão exigira cinco anos de planejamento.

Enfim chegara o dia da partida. Encontravam-se há cerca de quinze sóis, a leste da fazenda, conforme contaram os irmãos da índia que estavam presentes no fatídico dia. Assim, para aquela missão, seriam necessários fortes homens e de bom condicionamento físico.

Era a hora da escolha. Ninguém, a não ser o Cacique, sabia quem seriam os guerreiros escolhidos para aquela batalha. Todos da tribo se sentiriam privilegiados em participar da busca. Seria uma honra lutar, e até mesmo morrer, na busca por Jacira, a menina dos olhos daquele povo. Ela era especial. Possuía a marca da escolhida. Aquela, cujos filhos, seriam os fundadores da nova raça, que teria como característica principal, a inteligência. Começaria ali a Era de Tupã, o deus maior. Menos dores e mais paz, era o que todos esperavam.

Para casar com a escolhida, um guerreiro havia sido selecionado assim que saíra do ventre da mãe. E ele fora educado para ser o companheiro da escolhida, pai dos novos homens.

Fora ele o primeiro a ser escolhido para a missão. Apesar de ter apenas quinze anos, seu tamanho, sua força, e, principalmente a sua posição, foram determinantes na seleção. Não houve surpresa na escolha. Além dele, mais um guerreiros havia sido selecionados: o irmão mais velho de Jacira. Dois homens seriam o suficiente.

Recebidas as bênçãos do Pajé, e mediante músicas e aclamações, os três embrenharam-se nas matas dando início àquela missão.

Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães

Data: _____ **Ano:** _____ **Turma:** _____ **Turno:** _____

Grupo: _____

Alunos (as): _____

Professora Sandra Maria

REESCRITA DA PRODUÇÃO INICIAL

Caros alunos, realizamos durante os últimos dias a Partida de RPG textual, pelo aplicativo *whatsapp*. Agora, vocês retextualizarão a narrativa escrita na partida, de acordo com as regras de escrita dentro das características do gênero textual Narrativas de Aventuras. Atenção para : pontuação, ortografia, coerência, coesão, elementos da narrativa. Segue abaixo a Campanha da Partida deste grupo. Escrevam a partir dela. OBS: Vocês poderão manter o título ou alterá-lo.

O dia amanhecera e o sono não o visitara. Depois que ela saiu, desafiando a sua autoridade e levando os cavalos e os mantimentos que lhes seriam tão útil naquele momento da viagem, uma sede de vingança tomara conta de si. Fora desmoralizado diante do bando, por uma mulher.

Chamavam-na de Sinhá. Sinhá dos Poços. Quem seria aquela? Por que a chamavam de Sinhá? Quem ela pensava que era para vir até o seu acampamento e o desafiar?

De repente, aqueles pensamentos começaram a incomodá-lo mais que o chão duro em que tentava dormir. Levantou-se e foi buscar ,no meio da caatinga, a inspiração para a vingança. Sempre foi assim. Desde que perdera a mulher e o filho numa emboscada que prepararam para si e formara o bando, era no seio da caatinga que encontrava o alento e o sossego para pensar nos próximos passos.

Tudo era muito bem planejado. Cada saque, cada emboscada, era milimetricamente pensada. Mas agora, tinha diante de si um desafio inédito. Salvar sua honra das atitudes de uma mulher, uma Sinhá. Não poderia deixar assim. Quando seu fiel escudeiro acordasse, o convidaria para acompanhá-lo nesta missão: se vingar da Sinhá, trazer de volta os bens que roubaram e restituir a sua fama de chefe implacável.

Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães

Data: _____ **Ano:** _____ **Turma:** _____ **Turno:** _____

Grupo: _____

Alunos (as): _____

Professora Sandra Maria

REESCRITA DA PRODUÇÃO INICIAL

Caros alunos, realizamos durante os últimos dias a Partida de RPG textual, pelo aplicativo *whatsapp*. Agora, vocês retextualizarão a narrativa escrita na partida, de acordo com as regras de escrita dentro das características do gênero textual Narrativas de Aventuras. Atenção para : pontuação, ortografia, coerência, coesão, elementos da narrativa. Segue abaixo a Campanha da Partida deste grupo. Escrevam a partir dela. OBS: Vocês poderão manter o título ou alterá-lo.

Mais forte que o sol que pairava sobre a cidade, após as fortes chuvas que encharcaram o verão daquele ano, era a dúvida que corria, de boca em boca, naquele lugar: quem seria Madalena, a assombrosa?

Para quem a viu surgir na cisterna, naquela noite sem lua, Madalena era uma divindade maligna, que se alimentava de inocência para ganhar a força que demonstrava através do fogo que emanava de si.

Para quem confiava nos dizeres escritos com labaredas pelo ar, Madalena era um anjo bom que protegia desavisados e inocentes dos perigos que as águas, mesmo escassas durante grande parte do tempo, ofereciam nas aguadas e cisternas da região.

Juntos à dúvida, vieram os boatos e as diversas histórias sobre aparições de Madalena em diferentes pontos do município. Não era raro que, especialmente aos sábados, na feira, "corajosos" homens narrassem as suas aventuras com Madalena. Assim, enquanto alguns haviam enfrentado e vencido, outros teriam sido ajudados por ela, tendo filhos ou rebanho salvos do afogamento e da morte.

Os boatos só aumentavam as dúvidas. E foram justamente elas que chegaram a três irmãos daquela cidade...

Foi o mais velho que abriu a porta ao pai ofegante, que mal conseguia contar sobre um peso que se abateu sobre a sua bicicleta, quando passava sobre o lajedo que beirava um açude a caminho da Lagoa do Curral. Aquele era justamente o açude em que vários homens, aqueles do sábado, da feira, contavam terem visto Madalena.

O peso, segundo o pai, parecia de uma pessoa adulta e estava ali, na garupa da sua bicicleta, acompanhando-o, até o momento em que avistou um Cruzeiro na rua da casa. Era assombração... só podia!

Mal esperou os pais adormecerem e o filho mais velho procurou pelos outros dois irmãos. Aquela história não podia acabar assim.

Nem esperaram amanhecer o dia e, mesmo com as reclamações constantes do irmão mais novo, que achava aquilo tudo uma besteira, apanharam um facho, um fósforo, um terço e uma faca - era a única arma que tinham - e partiram para o Lajedo da Madalena, dispostos a descobrir o mistério que havia ali.

Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães

Data: _____ **Ano:** _____ **Turma:** _____ **Turno:** _____

Grupo: _____

Alunos (as): _____

Professora Sandra Maria

REESCRITA DA PRODUÇÃO INICIAL

Caros alunos, realizamos durante os últimos dias a Partida de RPG textual, pelo aplicativo *whatsapp*. Agora, vocês retextualizarão a narrativa escrita na partida, de acordo com as regras de escrita dentro das características do gênero textual Narrativas de Aventuras. Atenção para : pontuação, ortografia, coerência, coesão, elementos da narrativa. Segue abaixo a Campanha da Partida deste grupo. Escrevam a partir dela. OBS: Vocês poderão manter o título ou alterá-lo.

Quinto era o nome dele. Aliás, esta era a ordem em que fora adquirido pelo seu senhor no mercado de escravos. Não que ainda fosse permitida a escravidão. Não nos papéis. Porque na vida, na vida, ele não passava disso: o quinto escravo adquirido pelo senhor. Uma ordem que valia um nome.

Pelo menos ele tinha um. Ao contrário daquela terra que ajudava o seu senhor a cuidar agora. Ficava ao pé de uma serra, mas não havia moradias, nem muitas outras pessoas, a não ser os outros dois irmãos do seu senhor. Cada um escolheu um rumo diverso. Ele, Quinto, não tinha escolha. Por mais que preferisse Manoel, tinha q ficar com o seu senhor, aquele homem que odiava a quem Quinto nutria afeição. E foi dele a ordem para que matasse Manoel, acabando com aquela rixa entre os dois.

Quinto partira com esta missão. Era a vida de Manoel ou a dele. Como lhe custava obedecer!

Chegara na casa recém construída de Manoel quando ainda era dia. Chamou o amigo de lado e contou o que viera fazer ali. Disse mais... contou que preferiria morrer a matá-lo. Manoel agradeceu a devoção, lhe deu algumas moedas de ouro e sugeriu que Quinto fosse construir a sua vida em outro lugar.

Depois de um longo abraço no amigo, Quinto partiu levando na capanga a tarefa de construir uma nova vida. O que ele não sabia, é que não seria tão fácil assim....

Escola Municipal Deputado Luís Eduardo Magalhães

Data: _____ **Ano:** _____ **Turma:** _____ **Turno:** _____

Grupo: _____

Alunos (as): _____

Professora Sandra Maria

REESCRITA DA PRODUÇÃO INICIAL

Caros alunos, realizamos durante os últimos dias a Partida de RPG textual, pelo aplicativo *whatsapp*. Agora, vocês retextualizarão a narrativa escrita na partida, de acordo com as regras de escrita dentro das características do gênero textual Narrativas de Aventuras. Atenção para : pontuação, ortografia, coerência, coesão, elementos da narrativa. Segue abaixo a Campanha da Partida deste grupo. Escrevam a partir dela. OBS: Vocês poderão manter o título ou alterá-lo.

Ainda não havia nascido o sol, quando os quatro chegaram ao ponto de encontro. Vindos de locais distintos, das redondezas de Pé de Serra, chegaram juntos ao pé da Barriguda. De boca em boca, o boato de um garrote fantasma, que desafiava a lógica e os vaqueiros, não sendo nunca domado, chegara até o quarteto, assim como chegara a eles a informação da quantia generosa, em dinheiro, que receberia de _____ o dono do boi, aquele que conseguisse trazer, da caatinga, o animal, com vida.

O desafio encantava aos quatro. Porém, somente um deles, um vaqueiro solitário, estava ali movido por este. Os outros três, apesar de montados em bons cavalos, traziam como motivação, o dinheiro. Cada um deles, o queria por um motivo diverso e forte o suficiente para fazê-los cavalgar por horas, dias, até chegarem ali, ao pé da Barriguda para aquela batalha contra os seus temores, na busca por uma recompensa que mudaria, de alguma forma, a sua vida.

O primeiro a chegar foi o vaqueiro. Porém, ele sabia que ficaria só por pouco tempo pois o seu apurado ouvido já anunciava o tropel de um cavalo que não tardou a aparecer. Era uma silhueta esguia. Usava chapéu e uma capa longa que cobria até a barriga do animal. Saudou o vaqueiro com um aceno de cabeça e posicionou o cavalo ao lado do primeiro.

Não sabiam quanto tempo havia passado ou quanto silêncio havia pesado entre eles, quando viram chegar, com os primeiros raios da aurora, a figura de mais um cavaleiro que, ignorando os que ali estavam, pôs o seu cavalo sob a árvore,.

Embora ninguém parecesse disposto a estabelecer um diálogo, o que, dadas as circunstâncias, soava como desnecessário, o vaqueiro pigarreou, e com voz grossa se apresentou:

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Jacqueline Peixoto. ROVAI, Célia Fagundes. *Gênero do discurso na escola: discutindo princípios e práticas*. São Paulo. FTD. 2012_

BOSI, Ecléa. *Velhos amigos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

CENPEC. *Se bem me lembro*. Caderno do professor: orientações para produção de textos. Equipe de produção: Regina Andrade Clara, Anna Helena Altenfelder e Neide Almeida. São Paulo: Cenpec, 2009 Coleção da Olimpíada.

O que é pesquisa de campo? Disponível em: <https://guiadamonografia.com.br/pesquisa-de-campo/> Acesso em 16 de agosto de 2018.

Retextualização de Gêneros escritos. Fonte: <https://aipalavrasai.wordpress.com/2011/09/15/retextualizacao/> Acesso em 21 de agosto de 2018.

O que é o RPG? Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 02 de setembro de 2018.

RPG de Whatsapp. Disponível em <https://www.facebook.com/RPGwaths/> Acesso em 07 de setembro de 2018.