



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS



PROFLETRAS

MARIA APARECIDA RESENDE OTTONI
ROZANE MENDONÇA CARDOSO DE MORAIS

CADERNO SUPLEMENTAR:

LEITURA E ESCRITA POR MEIO DO JOGO DE RPG E DA OBRA
LITERÁRIA ROBINSON CRUSOÉ: UMA PROPOSTA DE MULTILETRAMENTOS

UBERLÂNDIA-MG

2019



A palavra (e em geral, o signo) é interindividual. Tudo o que é dito, expresso, situa-se fora da “alma”, fora do locutor, não lhe pertence com exclusividade. Não se pode deixar a palavra para o locutor apenas. O autor (o locutor) tem seus direitos imprescritíveis sobre a palavra, mas também o ouvinte tem seus direitos, e todos aqueles cujas vozes soam na palavra têm seus direitos (não existe palavra que não seja de alguém). A palavra é um drama com três personagens (não é um dueto, mas um trio). E representado fora do autor, e não se pode introjetá-lo (introjeção) no autor. Se nada esperamos da palavra, se sabemos de antemão tudo quanto ela pode dizer, esta se separa do diálogo e se coisifica. (BAKHTIN, 2003, 350)

Apresentação

Caro professor,

Apresentamos este caderno de atividades com uma proposta de leitura e escrita por meio dos jogos de RPG (*Role-playing Game*), numa perspectiva dos multiletramentos¹. Esse caderno está vinculado à dissertação intitulada **Leitura e escrita por meio dos jogos de RPG: uma proposta de multiletramentos**, produzida no âmbito do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Uberlândia (Profletras – UFU), sob a orientação da Professora Doutora Maria Aparecida Resende Ottoni.

As atividades aqui propostas foram criadas por nós e desenvolvidas em uma escola pública do Distrito Federal, localizada em Brasília. Tendo em vista a formação de alunos críticos e coparticipativos em diversos eventos sociais, é preciso promover a inserção deles na sociedade de forma que compreendam os textos multissemióticos², os discursos que os constituem e como podem agir, interagir, identificar-se, representar o mundo e a si mesmos por meio deles. Também integram este trabalho ferramentas tecnológicas, visto que estão cada vez mais presentes nas práticas cotidianas dos alunos, os quais interagem fácil e agilmente com jogos, redes sociais, canais de vídeos, entre outros.

Acreditamos que este material poderá auxiliá-lo, pois contribui, por meio de uma estratégia de leitura e escrita por meio de jogos de RPG, para o ensino da Língua Portuguesa, com vistas às necessidades da contemporaneidade, para as práticas de multiletramentos no ambiente escolar, para a construção e ressignificação de sentidos.

Bom trabalho!

Profa. Doutora Maria Aparecida Resende Ottoni

Profa. Mestra Rozane Mendonça Cardoso de Moraes

¹ O termo multiletramentos, segundo Rojo (2012), tanto no sentido da diversidade cultural quanto da produção e circulação dos textos, apontam para algumas características importantes, pois são interativos, colaborativos, híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagem, modos, mídias e culturas). Isso surge em razão das novas características dos textos, que cada vez mais se valem dessas novas ferramentas imagéticas, de áudio, editáveis, que se fundem e constroem novos sentidos.

² Para Rojo (2012, p. 19) “são textos compostos por várias linguagens, ou modos, ou semioses, e exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas para fazer significar”.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	PROPOSTA DE LEITURA E ESCRITA POR MEIO DO JOGO DE RPG E DA OBRA LITERÁRIA ROBINSON CRUSOÉ.....	6
2.1	Primeira oficina: Apresentação, sondagem, análise e reflexão.....	8
2.2	Segunda oficina: Motivação.....	11
2.3	Terceira oficina: Introdução e Leitura.....	14
2.4	Quarta oficina: Leitura e interpretação.....	25
2.5	Quinta oficina: Leitura e intervalos.....	33
2.6	Sexta oficina: Leitura, interpretação e contextualização.....	37
2.7	Sétima oficina: Segunda interpretação – Parte I: Das produções.....	39
2.8	Oitava oficina: Segunda interpretação – Parte II: Da publicação.....	42
2.9	Nona oficina: Segunda interpretação – Parte III: Da Feira Literária....	44
2.10	Décima oficina: Avaliação final das oficinas.....	45
	REFERÊNCIAS.....	47

1. INTRODUÇÃO

Diante dos avanços tecnológicos, cada vez mais atrativos para os jovens e adolescentes, o desafio de trabalhar com a leitura e a escrita aumenta ainda mais, o que sinaliza para os professores de Língua Portuguesa (LP) a necessidade de se apropriarem dos letramentos digitais. Tivemos essa percepção em 2016, quando ao lecionarmos para uma turma de 7º ano do ensino fundamental, percebemos que os jogos *online* dos celulares eram muito mais interessantes que as aulas de leitura e produção textual, uma vez que os alunos ficavam totalmente envolvidos com os jogos e dispersos durante as aulas.

Essa prática extrapolava a sala de aula e, ao observarmos os alunos durante o intervalo das aulas, percebíamos que aquele tornava-se o momento de reunir os clãs, uns de jogos, outros de *snaphats*³, outros de redes sociais. Desse modo, percebemos que esses alunos, rotulados como a geração que não gosta de ler e de escrever, estavam fazendo exatamente isso, lendo e escrevendo todo o tempo, mas por meio de ferramentas digitais, com pouca ou nenhuma orientação.

A partir de então, entendemos que o trabalho com a leitura e com a escrita na escola, sobretudo nas aulas de LP, seria mais exitoso se os professores atrelassem o ensino de LP às práticas sociais das quais os alunos dessa faixa etária participam fora da escola ou no intervalo das aulas dentro do espaço da escola.

Partindo dessa análise e do ingresso no Profletras (Mestrado Profissional em Letras), curso que permite ao professor de LP do ensino fundamental ter um olhar para a sua prática docente, compreendemos que a escola, em uma de suas inúmeras funções, deve propiciar um espaço de interação, ensino e aprendizagem, que se volte para a prática social da leitura e da escrita, desenvolvendo assim práticas de letramentos não só escolar.

Assim, esperamos que a proposta aqui apresentada seja capaz de desenvolver e aprimorar a leitura e a escrita dos alunos, especialmente no tocante ao gênero conto, por meio de um jogo de RPG, com vistas a ampliar a competência discursiva, bem como contribuir para as práticas de multiletramentos no ambiente escolar.

³ É um aplicativo de troca de mensagens, fotos e vídeos bastante similar ao *Whatsapp*, sendo o foco a troca dos famosos *Snap*s que são as fotos ou vídeos instantâneos gravados através do próprio aparelho. (Disponível em: <http://escoladatecnologia.com.br/o-que-e-snapchat-para-que-serve-como-funciona/>, acesso em 26 de janeiro de 2019)

2. PROPOSTA DE LEITURA E ESCRITA POR MEIO DO JOGO DE RPG E DA OBRA LITERÁRIA ROBINSON CRUSOÉ

Professor, apresentamos a proposta de intervenção aplicada a uma turma do 7º ano do ensino fundamental, no entanto, pode ser adaptada para outro ano, sem prejuízo algum à qualidade do trabalho.

Essa proposta teórica e metodológica possibilita à professores de LP e demais interessados o aprimoramento dos seus conhecimentos, a construção de um saber fazer didático e um melhor entendimento da base teórica que sustenta a pesquisa.

Com o desenvolvimento dessa proposta, será possível:

QUADRO 1 – Objetivos específicos:

- a) investigar o conhecimento dos alunos sobre os jogos de RPG e sobre o contato com textos literários, especialmente o gênero conto;
- b) apresentar os jogos de RPG, em tabuleiro e *online*, como um hipergênero produtivo para o desenvolvimento da prática de leitura e escrita na escola, sobretudo do gênero conto, explorá-los em suas especificidades por meio da leitura e da análise desses jogos e da participação neles;
- c) promover a leitura e a análise de contos em sala, explorar as especificidades e produzir exemplares desse gênero;
- d) desenvolver letramentos digitais e em jogos por meio de práticas de letramento literário e de multiletramentos.

Para alcançar tais objetivos, essa proposta foi elaborada com base nas sequências básica e expandida (COSSON, 2006), nos pressupostos da pedagogia dos multiletramentos (ROJO, 2012; COPE; KALANTZIS, 2000, 2009), em estudos sobre os letramentos digitais (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUN, 2016), letramento literário (COSSON, 2006, 2014; COENGA, 2010); o ensino de LP (BRASIL, 1998; GERALDI, 2003), os gêneros do discurso (BAKHTIN, 2003), o gênero conto (JOLLES, 1976, FARIA, 2010; GOTLIB, 1990), o uso das novas tecnologias e dos jogos no ensino (GRANDO; TAROUTO, 2008), o jogo de RPG (SANTOS, 2014), os hipergêneros (ABAURRE, 2011; BONINI, 2003, 2011) e os gêneros digitais (MARCUSCHI, 2008), entre outros.

O tempo estimado para a aplicação é de 30 (trinta) horas/aulas, em média, a serem ministradas em 15 encontros, sendo 24 horas/aula, no horário da disciplina de LP, em sala de aula e no laboratório de informática (que deve ser previamente agendado para este fim), e em 6 horas/aula em atividade envolvendo a comunidade escolar. Esses números podem ser alterados em conformidade com a turma e com a disponibilidade de carga horária do professor.

A proposta está estruturada em 10 (dez) oficinas e organizada conforme quadro a seguir:

QUADRO 2 – Organização geral da proposta

OFICINAS	ATIVIDADE	AULAS	ENCONTROS
1ª Oficina	Apresentação, sondagem, análise e reflexão	2 (duas) horas/aulas	1
2ª Oficina	Motivação: Apresentação dos jogos de RPG online	2 (três) horas/aula	1
3ª Oficina	Introdução e leitura: Trabalhando com o gênero conto	4 (seis) horas/aula	2
4ª Oficina	Leitura e interpretação: o jogo de RPG Robinson Crusoe em tabuleiro e online	6 (sete) horas/aula	3
5ª Oficina	Leitura e intervalos: Relacionando os jogos e a obra literária	2 (duas) horas/aula	1
6ª Oficina	Leitura, interpretação e Contextualização histórica: Releituras e reflexão a partir do jogo e da obra Robinson Crusoe	2 (uma) hora/aula	1

7ª Oficina	Segunda Interpretação - Parte I: Das produções	2(quatro) horas/aulas	1
8ª Oficina	Segunda Interpretação - Parte II: Da publicação	2 (duas) horas/aula	1
9ª Oficina	Segunda Interpretação - Parte III: Da Feira Literária	6 (seis) horas/aulas	3
10ª Oficina	Avaliação final das oficinas	2 hora/aula	1
Total (previsto)		30 horas/aula	15 encontros

2.1 - Primeira oficina

Apresentação, sondagem, análise e reflexão

Esta oficina é o primeiro encontro com os alunos e pode ser realizada em (duas) aulas e tem por objetivo:

- ✓ Apresentar a proposta aos alunos, bem como seus objetivos.
- ✓ Investigar qual é o contato dos alunos com textos literários, em especial os contos.
- ✓ Sondar se conhecem os jogos de RPG.
- ✓ Investigar se percebem os jogos de RPG como uma ferramenta para a leitura e a escrita.
- ✓ Analisar e refletir com os alunos sobre os dados coletados.

Para iniciar a oficina, sugerimos que, em uma conversa inicial com a turma, o professor apresente a proposta a ser realizada com a turma, bem como seus

propósitos. Em seguida, é importante que o professor realize uma sondagem no laboratório de informática, por meio de um questionário apresentado logo a seguir. Sugerimos que esse questionário seja *online*, como os disponibilizados pelo *Google Forms*⁴, para facilitar a coleta e reflexão sobre os dados.

Os participantes irão preencher o questionário, cujas perguntas estão dispostas em questões objetivas e uma aberta e os dados gerados por esse formulário serão organizados e analisados. Em seguida, serão apresentados aos alunos e discutidos com eles, a fim de estabelecer com os alunos uma reflexão crítica dos resultados obtidos.

- *Professor, os objetivos ao aplicar esse questionário é conhecer um pouco do aluno, da relação dele com os jogos online, em especial os de RPG, e com textos literários, bem como propiciar a ele momentos de reflexão sobre como utilizam os jogos online, sobre o contato com os textos nesses jogos e seus efeitos no dia a dia.*

Segue questionário:

QUADRO 2- Questionário de Sondagem

1. Você gosta de ler obras literárias?

Sim

Não

Nunca ouvi falar

2. Você já leu algum conto?

Sim

Não

Talvez

3. Você sabe o que não pode faltar em um conto?

Sim

Não

Em partes

4. O que você mais gosta de fazer nas suas horas vagas?

jogar no celular ou em computadores

assistir séries

fazer postagens nas redes sociais

ler livros

conversar com os amigos

OUTRO.

5. Quantos livros, impressos ou digitais, você já leu nos últimos seis meses?

Nenhum

Um

⁴ O **Google Forms** é uma ferramenta para criação de formulários online. Ele é útil para todos aqueles que queiram fazer um formulário de pesquisa ou de coleta de opiniões. No *site* <https://gsuite.google.com.br/learning-center/products/forms/get-started/#/>, há um tutorial dessa ferramenta.

Dois

Três

Quatro ou mais

6. Qual é a frequência com que joga por semana?

Não joga

1 vez por semana

2 vezes por semana

3 vezes por semana

4 vezes por semana

Todo dia da semana

7. Quantas horas você joga por dia, em média?

Não joga

1 hora por dia

2 horas por dia

3 horas por dia

4 horas por dia

Não tenho noção de quanto tempo fico jogando

8. Você conhece algum jogo de RPG?

Sim

Não

Nunca ouvi falar

9. Se conhece algum jogo de RPG, qual desses já jogou ou já viu alguém jogando?

Second Life

Clash Royale

Clash of clãs

Gaia

Wonderland (American McGee's Alice)

Azeroth (World of Warcraft)

Não conheço nenhum

OUTRO.

10. Você considera que lê, escreve e compreende bem todos textos que estão a sua volta?

Talvez

Sim

Não

11. Você acha que é possível desenvolver a leitura e a escrita por meio de um jogo digital?

Sim

Não

Talvez

Não sei

12. Quando o professor pede para você produzir um texto, o que acha disso?

Não gosto.

Necessário, pois vai ajudar a ler, escrever e compreender melhor diversos textos.

Desnecessário, porque hoje encontramos tudo na internet.

Não sei.

13. Como gostaria que fossem as aulas de Língua Portuguesa?

2.2 - Segunda oficina

Motivação

No segundo encontro, acontece a segunda oficina, que pode ser realizada em 2 (duas) aulas e tem por objetivo:

- ✓ Preparar os alunos, por meio da estratégia da motivação, para conhecer melhor os jogos de RPG *online*.
- ✓ Apresentar o jogo de RPG *online*.

Considerando que, segundo Cosson (2006), a motivação consiste em preparar o aluno para entrar em contato com o texto e por compreendermos que os jogos de RPG são caminhos capazes de subsidiar a motivação para a prática de leitura e produção textual, o professor seguirá os passos a seguir:

1º passo: leve os alunos ao laboratório de informática e lhes apresente sites de jogos de RPG;

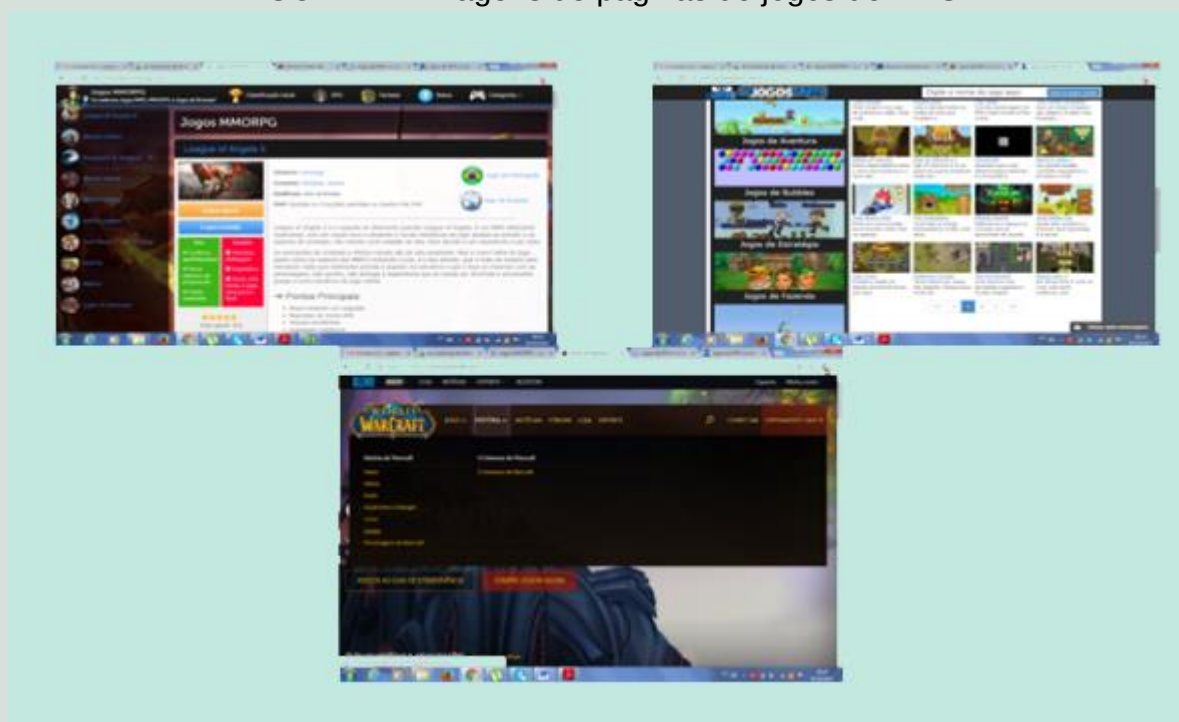
2º passo: oriente os alunos a visitarem e explorarem os sites de jogos de RPG. Seguem alguns *links*: <https://goo.gl/a8eGTK>; <https://goo.gl/RXh7W3>; <https://goo.gl/yu4Q5d>; <https://goo.gl/JTiqzb>; <https://goo.gl/dPKkak>; <https://goo.gl/6gBnR8>; <https://goo.gl/vGkEPK>;

Professor,

Os jogos de RPG foram pensados para essa proposta, porque, seguindo a perspectiva de Dudeney, Hockly e Pegrun (2016), esses jogos desenvolvem habilidades linguístico-discursivas, pois envolvem leitura, interpretação, representação de papéis e interação.

A seguir, figura de páginas de jogos de RPG *online*, em que o professor irá explorar as características desses jogos e os gêneros discursivos que fazem parte deles:

FIGURA 1 – Imagens de páginas de jogos de RPG



Fonte: recortes das páginas dos jogos.

3º passo: À medida que os alunos forem explorando os jogos RPG digitais, conduzi-los a observarem os elementos e características desses jogos (veja Box 1), bem como os diferentes gêneros que o compõem (veja Box 2);

Box 1: Professor, sugerimos que para tratar das características dos jogos RPG se observe:

- 1. O Mundo do jogo:** RPG é um jogo definido em um mundo imaginário. Os jogadores são livres para escolher como explorar o mundo do jogo, em termos do caminho escolhido através do mundo, e podem revisitar áreas previamente exploradas.
- 2. Participantes:** os participantes nos jogos são divididos entre jogadores, que controlam personagens individuais e mestres de jogos que controlam o resto do mundo do jogo além dos personagens do jogador. Os jogadores afetam a evolução do mundo do jogo através das ações de seus personagens.
- 3. Caracteres:** os caracteres controlados pelos jogadores podem ser definidos em termos quantitativos e qualitativos e são indivíduos definidos no mundo do jogo, não identificados apenas como funções ou funções.
- 4. Game Master:** Pelo menos um, mas não todos os participantes têm controle sobre o mundo do jogo além de um único personagem. Um termo comumente utilizado para esta função é "master de jogo", embora existam muitos outros. Parte da função de mestre do jogo normalmente é julgar as regras do jogo, embora essas regras não precisem ser quantitativas de qualquer forma ou depender de qualquer forma de resolução aleatória.
- 5. Interação:** os jogadores têm ampla gama de opções configuráveis para interagir com o mundo do jogo através de seus personagens, geralmente incluindo pelo menos combate, diálogo e interação com objetos.
- 6. Narrativa:** jogos RPG retratam uma série de eventos dentro do mundo do jogo, o que dá ao jogo um elemento narrativo. (HITCHENS; DRACHEN, 2008, p. 16).

Box 2: Um jogo de RPG pode conter diversos gêneros discursivos. Nos consoles digitais, o aluno poderá entrar em contato com *chats*, *crônicas*, *histórias em quadrinhos*, *relatos*. Já nos jogos de RPG de tabuleiro, o jogador estará em contato com *manuals de instruções*, *regulamentos*, entre outros. O fato é que em ambos os jogos é possível construir uma narrativa ficcional, por tratar-se de histórias que vão sendo, segundo Marcatto (1996), tecidas por meio de um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso e pela interação entre os jogadores. Os jogos de RPG são, desta forma, constituídos de narrativas ficcionais que se desenrolam a partir de um tema, de um cenário, de personagens, enredo, foco narrativo, de um tempo. Tais elementos coadunam com as especificidades do **gênero conto**, sendo possível, deste modo, explorar este gênero por meio destes jogos.

4º passo: como incentivo aos alunos, diga que eles poderão escolher um jogo *online* de RPG e jogar uma partida. Estima-se um tempo médio de 50 minutos, para que os alunos possam interagir com os jogos;

5º passo: ao final da oficina, peça aos alunos que façam um relato (neste momento é importante que o professor explique o gênero relato como um contar simples, descrevendo a partir do roteiro a seguir um relato do que acharam da oficina) por escrito. Para esse relato, o professor poderá seguir as orientações do Quadro 2. Ao final do relato, o aluno poderá, ainda, definir o que compreendeu do jogo de RPG e quais as suas possíveis finalidades, além do entretenimento.

QUADRO 3 – Roteiro para a produção de um relato da Oficina “Apresentação do jogo de RPG *online*”

Sugestão de roteiro para a produção de um relato da Oficina “Apresentação do jogo de RPG *online*”

Aluno: _____

Relato da aula do dia ____/____/____

Caro/a aluno/a, é necessário que você inicie seu relato, contando quais atividades fez durante a oficina. Ex: Na oficina “Apresentação do jogo de RPG *online*” realizada no dia ____/____/____, nós acessamos vários sites de jogos de RPG (pode citá-los, se quiser), exploramos esses jogos, observando os elementos que os constituem, suas características e os diferentes gêneros que compõem um jogo de RPG e ainda jogamos. Com essa exploração, identificamos que os jogos de RPG são XXXX. Eles se caracterizam por apresentar XXX e podem ser compostos por diferentes gêneros como XXXX.”

É importante também que você diga, no relato: o que achou da atividade, das visitas aos sites e dos jogos de RPG; o que mais chamou sua atenção na atividade; o que você entendeu dos jogos de RPG; quais as finalidades desses jogos; e se gostaria de ter mais aulas como esta, justificando sua resposta.

Além disso, gostaria de lhe pedir que inclua, em seu relato, a resposta à seguinte pergunta:

Você acha que é possível ler e escrever por meio dos jogos de RPG? Como isso pode acontecer?

2.3 - Terceira oficina

Introdução e Leitura

A terceira oficina está prevista para 2 (dois) encontros, podendo ser realizada em 4 (quatro) horas/aula, tendo por objetivo:

- ✓ Apresentar o gênero conto aos alunos.
- ✓ Levar os alunos a perceberem a relação do conto nos jogos de RPG.

De acordo com o que propõe Cosson (2006), à medida que entramos em contato com a leitura, automaticamente acionamos, de algum modo, a interpretação, visto que construímos sentido para o texto. Portanto, essa oficina valer-se-á dessas duas etapas da sequência básica, por considerarmos que estão intimamente imbricadas e interligadas.

Portanto, a fim de alcançar os objetivos da proposta, depois do professor apresentar os diferentes gêneros que compõem os jogos de RPG online, ele irá apresentar o conto como um gênero predominante nesses jogos, pois, por tratar-se de narrativas ficcionais, as histórias narradas nas plataformas dos jogos de RPG, ao contar as histórias das personagens, dos lugares e do tempo em que tudo ocorre, seguem a linearidade inicial do conto, sendo que o desfecho dependerá das estratégias utilizadas ao longo do jogo.

Assim sendo, o professor seguirá os seguintes passos:

1º passo: pergunte se já ouviram falar em contos, se já leram ou se conhecem. Se sim, peça que digam o que acham que é um conto. Em seguida, diga que lerão um conto chamado **A vaca**. Estimule-os a dizerem do que acham que se trata o conto, deixe-os levantar hipóteses. Depois da conversa, apresente o autor e o conto a ser lido. A apresentação deve ser breve e pode ser guiada por pesquisa em sites de busca sobre os autores;

2º passo: leve os alunos ao laboratório de informática e peça que acessem o *link* do conto **A vaca**, de Moacyr Scliar (veja *link* no Box 3);

3º passo: leia com os alunos o conto **A vaca**, de Moacyr Scliar;

4º passo: depois da leitura, leve os alunos a pensar se as hipóteses levantadas estão de acordo com o conto lido;

5º passo: apresente também o conto **Marinheiro na Rua**, bem como seu autor, Rubem Braga. Permita que, antes da leitura, os alunos também levantem hipóteses a partir do título do conto;

6º passo: ainda no laboratório de informática, peça que acessem o *link* do conto (veja *links* no Box 3);

Box 3 Links dos contos sugeridos

<https://goo.gl/uQaGcx>;

<https://goo.gl/62yWem>

7º passo: depois da leitura, leve a turma a pensar se as hipóteses levantadas estão de acordo com o conto lido;

8º passo: questione os alunos se conhecem algum texto que se aproxima das histórias em **A vaca** e **Marinheiro na Rua**;

Box 4. Por que esses contos, professor?

O oitavo passo foi pensado, a fim de levar os alunos a fazerem inferências sobre os textos que se relacionam com as histórias narradas nos contos lidos. Neste momento, espera-se que os alunos lembrem-se de histórias de naufrágios, tais como as **Aventuras de Pi**, **As Aventuras de Robinson Crusóé**, entre outras.

Seguem os respectivos contos:

QUADRO 4 – Contos “A vaca” e “Marinheiros na Rua”

A Vaca

Moacyr Scliar

Numa noite de temporal, um navio naufragou ao largo da costa africana. Partiu-se ao meio, e foi ao fundo em menos de um minuto. Passageiros e tripulantes pereceram instantaneamente. Salvou-se apenas um marinheiro, projetado à distância no momento do desastre. Meio afogado, pois não era bom nadador, o marinheiro orava e despedia-se da vida, quando viu a seu lado, nadando com presteza e vigor, a vaca Carola.

A vaca Carola tinha sido embarcada em Amsterdam.

Excelente ventre, fora destinada a uma fazenda na América do Sul.

Agarrado ao chifre da vaca, o marinheiro deixou-se conduzir; e assim, ao romper do dia, chegaram a uma ilha arenosa, onde a vaca depositou o infeliz rapaz, lambendo-lhe o rosto até que ele acordasse.

Notando que estava numa ilha deserta, o marinheiro rompeu em prantos: "Ai de mim! Esta ilha está fora de todas as rotas! Nunca mais verei um ser humano!" Chorou muito, prostrado na areia, enquanto a vaca Carola fitava-o com seus grandes olhos castanhos. Finalmente, o jovem enxugou as lágrimas e pôs-se de pé.

Olhou ao redor: nada havia na ilha, a não ser rochas pontiagudas e umas poucas árvores raquíticas. Sentiu fome; chamou a vaca: "Vem Carola " ordenhou-a e bebeu leite bom, quente e espumante. Sentiu-se melhor; sentou-se e ficou a olhar o oceano, "Ai de mim"- gemia de vez em quando, mas já sem muita convicção; o leite fizera-lhe bem. Naquela noite dormiu abraçado à vaca. Foi um sono bom, cheio de sonhos reconfortantes; e quando acordou - ali estava o ubre a lhe oferecer o leite abundante. Os dias foram passando e o rapaz se apegava cada vez mais com a vaca. "Vem Carola!" Ela vinha, obediente.

Ele cortava um pedaço de carne tenra - gostava muito de língua - e devorava-o cru, ainda quente, o sangue escorrendo pelo queixo. A vaca nem mugia. Lambia as feridas, apenas. O marinheiro tinha sempre o cuidado de não ferir órgãos vitais; se tirava um pulmão, deixava o outro; comeu o baço, mas não o coração. Com pedaços de couro o marinheiro fez roupas e sapatos e um toldo para abrigá-lo do sol e da chuva. Amputou a cauda de Carola para espantar as moscas.

Quando a carne começou a escassear, atrelou a vaca a um tosco arado, feito de galhos, e lavrou um pedaço de terra mais fértil, entre as árvores. Usou o excremento do animal como adubo. Como fosse escasso, triturou alguns ossos, para usá-los como fertilizante. Semeou alguns grãos de milho, que tinham ficado nas cáries da dentadura de Carola. Logo, as plantinhas começaram a brotar, e o rapaz sentiu renascer a esperança. Na festa de São João, ele comeu canjica. A primavera chegou. Durante a noite uma brisa suave soprava de lugares remotos, trazendo sutis aromas.

Olhando as estrelas, o marinheiro suspirava. Uma noite, arrancou um dos olhos de Carola, misturou-o com água do mar e engoliu esta leve massa. Teve visões voluptuosas, como nenhum mortal jamais experimentou... Transportado de desejo aproximou-se da vaca... E ainda dessa vez, foi Carola quem lhe valeu.

Muito tempo se passou, e o marinheiro avistou um navio no horizonte. Doido de alegria, berrou com todas as forças, mas não lhe respondiam: o navio estava muito longe. O marinheiro arrancou um dos chifres de Carola e improvisou uma corneta. O som poderoso atroou os ares, mas ainda assim não obteve resposta.

O rapaz desesperava-se: a noite caía e o navio afastava-se da ilha. Finalmente, o rapaz deitou Carola no chão e jogou um fósforo aceso no ventre ulcerado de Carola, onde um pouco de gordura ainda aparecia.

Rapidamente a vaca incendiou-se. Em meio a fumaça negra, fitava o marinheiro com seu único olho bom. O rapaz estremeceu; julgou ter visto uma lágrima. Mas foi só impressão. O clarão chamou a atenção do comandante do navio; uma lancha veio recolher o marinheiro. Iam partir, aproveitando a maré, quando o rapaz gritou: "Um momento!"; voltou para a ilha e apanhou do montículo de cinzas fumegantes, um punhado que guardou dentro do gibão de couro. "Adeus Carola " - murmurou. Os tripulantes da lancha se entreolharam. "É do sol" - disse um. O marinheiro chegou ao seu país natal. Abandonou a vida no mar e tornou-se um rico e respeitado granjeiro, dono de um tambor com centenas de vacas. Mas apesar disto, tornou-se infeliz e solitário, tendo pesadelos horríveis todas as noites, até os quarenta anos. Chegando a esta cidade, viajou para Europa de navio.

Uma noite, insone, deixou o luxuoso camarote e subiu ao tombadilho iluminado pelo luar. Acendeu um cigarro apoiou-se na amurada e ficou olhando o mar. De repente, estirou o pescoço, ansioso. Avistara uma ilhota no horizonte.

- Alô - disse alguém, perto dele.

Voltou-se. Era uma bela loira, de olhos castanhos e seios opulentos.

- Meu nome é Carola - disse ela.

Marinheiro na Rua

Rubem Alves

Era um pequeno marinheiro com sua blusa de gola e seu gorro, na rua deserta que a madrugada já tornava lívida. Talvez não fosse tão pequeno, a solidão da rua é que o fazia menor entre os altos edifícios.

Aproximou-se de uma grande porta e bateu com os nós dos dedos. Ninguém abriu. Depois de uma pausa, voltou a bater. Eu o olhava de longe e do alto, do fundo de uma janela escura, e ainda que voltasse a vista para mim ele não poderia me ver. Esperei que a grande porta se abrisse e ele entrasse; ele também esperava imóvel. Quando bateu novamente, foi com um punho cerrado; depois com os dois e com tanta força que o som chegava até mim. Chegava uma fração de segundo depois de seu gesto; assim na minha infância eu via as lavadeiras baterem roupas nas pedras do outro lado do rio.

Esta recordação da infância me fez subitamente suspeitar que o marinheiro fosse meu filho, e esta ideia me deu um pequeno choque. Se fosse meu filho eu não poderia estar ali, no escuro, assistindo impassível àquela cena. Eu deveria me reunir a ele, e bater também à grande porta; ou telefonar para que alguém lá dentro abrisse, ou chamar outras pessoas – a imprensa, deputados da oposição, bombeiros, o pronto-socorro.

Fosse o que fosse que houvesse lá dentro, princesa adormecida ou um animal ganindo em agonia, seria urgente abrir. Estas ideias me passaram pela cabeça com grande rapidez, pois quase imediatamente depois de pensar que o marinheiro poderia ser meu filho, me veio a suspeita de que era eu mesmo; talvez lá dentro, no bojo do imenso prédio, estivesse estirada numa rede, meio inconsciente, minha impassível amada, talvez doente, talvez sonhado um sonho triste, e eu precisaria estar a seu lado, segurar sua mão, dizer uma palavra de ternura que a fizesse sorrir e a pudesse salvar.

Cansado de bater inutilmente, o marinheiro recuou vários passos e ergueu os olhos para a porta e para a fachada do edifício, como alguém que encara outra pessoa

pedindo explicações. Ficou ali, perplexo e patético. E assim, olhando para o alto, me parecia ainda menor sob seu gorro, onde deveria estar escrito o nome de um desconhecido navio. Olhava. A fachada negra permaneceu imóvel perante seu olhar, fechada, indiferente. Com uma chuva fina, na antemanhã filtrava-se uma débil luz pálida.

Vai-te embora, marinheiro! Onde estão teus amigos, teus companheiros? Talvez do outro lado da cidade, bebendo vinho grosso em ambiente de luz amarela, entre mulheres ruivas, cantando.... Vai-te embora, marinheiro! Teu navio está longe, de luzes acesas, arfando ao embalo da maré; teu navio te espera, pequeno marinheiro...

Quando ele seguiu lentamente pela calçada, fiquei a olhá-lo de minha janela escura, até perdê-lo de vista. A rua sem ele ficou tão vazia que me veio a impressão de que todos habitantes haviam abandonado a cidade e eu ficara sozinho, numa absurda e desconhecida sala de escritório do centro, sem luz, sem saber por que estava ali, nem o que fazer.

Sentia, entretanto, que estava prestes a acontecer alguma coisa. Olhei a fachada escura do prédio em que ele tentara entrar. Olhei.... Então lá dentro todas as luzes se acenderam, e o edifício ficou maior que todos na rua escura; sua fachada oscilou um pouco; alguma coisa rangeu, houve rumores vagos, e o prédio começou a se mover pesadamente como um grande navio iluminado – e lentamente partiu.

9º passo: para tratar do gênero conto, de suas especificidades, leve o aluno a refletir sobre as condições de produção, o conteúdo temático desse gênero e sobre seus propósitos, questionando-os, oralmente, sobre:

1. Quem escreveu esses contos?
2. Quem pode escrever um conto?
3. Para que serve?
4. Qual é o propósito desses textos?
5. Para quem esses textos são escritos?
6. Onde se escreve?
7. Quais temas podem ser tratados em um conto?
8. Em relação aos dois contos lidos, quais temas foram salientados? (Observe Box 5);

Box 5

Professor, lembre-se de que:

Seguindo os princípios dos PCN (BRASIL, 1998, p. 40), compreendemos que "a prática de produção de textos precisa realizar-se num espaço em que sejam consideradas as funções e o funcionamento da escrita, bem como as condições nas quais é produzida: para que, para quem, onde e como se escreve".

10º passo: depois de tratar das condições de produção do gênero, do conteúdo temático e dos propósitos, o professor poderá levantar, oralmente, questionamentos específicos de cada conto e tentar relacioná-los. Seguem sugestões de perguntas no quadro 5:

QUADRO 5 – Questionamentos sobre os contos “**A vaca**” e “**Marinheiros na Rua**”

Sobre o conto **A Vaca**, de Moacyr Scliar:

- ✓ O que faz com que o conto **A vaca** seja considerado um texto narrativo?
- ✓ Esse conto acontece em um lugar e em um tempo determinado. A partir da leitura, onde e quando acontece essa narrativa?
- ✓ O conto narra que fatos?
- ✓ Quem é o narrador da história?
- ✓ Observe os tempos verbais e diga por que estão predominantemente no passado.
- ✓ O que a Vaca Carola representa de fato neste conto?
- ✓ Se você fosse o náufrago, também comeria Carola da mesma forma como o homem a comeu?

Sobre o conto **Marinheiro na Rua**, de Moacyr Scliar:

- ✓ O que faz com que este conto seja considerado um texto narrativo?
- ✓ A partir da leitura, onde e quando acontece essa narrativa?
- ✓ Quais são os fatos narrados no conto *O Marinheiro na rua*?
- ✓ Quem é o narrador da história?
- ✓ O marinheiro do texto é de fato um marinheiro? Por quê?
- ✓ Será que o moço que espreita o náufrago na rua também é um náufrago?
- ✓ As alucinações são sempre relatadas em histórias de náufragos. Por que você acha que isso acontece?

Quanto ao narrador:

- a) Que tipo de narrador você consegue identificar no conto **A vaca**?
- b) Que tipo de narrador você consegue identificar no conto **Marinheiro na Rua**?

• **Professor,**

Quando for tratar do tipo de narrador que o aluno identifica nos contos, lembre-se de dizer que é a posição do narrador em relação ao que ele nos conta que define seu papel. Assim, temos o narrador memorialista (quando o que ele conta, sabe de memória) e o narrador onisciente (que é aquele que recria o mundo da ficção e apresenta-nos a história como verdadeira).

Feito isso, relacione também as características comuns entre os contos: Qual é(são) a(s) característica(s) comum(s) entre o naufrago do conto **A Vaca** e o conto o **Marinheiro na rua**? (liste no quadro)

11º passo: a partir das reflexões acerca das características de cada conto e dos aspectos comuns entre eles, aborde, oralmente, com alunos a construção composicional do gênero dos textos lidos. Para tanto, faça com os alunos um quadro, na lousa, que sistematize esses aspectos do gênero lido, explorando no tocante a construção composicional (observe sugestão do Quadro 6):

- ✓ a superestrutura do conto;
- ✓ o tipo textual predominante;
- ✓ as linguagens que compõem o conto (verbal, não verbal).
- ✓ a dimensão;
- ✓ se está em prosa ou verso.

Box 6

Professor,

Em relação aos elementos composicionais do gênero discursivo conto, Sarmento e Tufano (2004), os definem da seguinte forma:

Os autores salientam também que essa organização não é linear, pois depende de cada conto.

Enredo	Conflito	Clímax	Tempo	Espaço	Desfecho
Trata-se da história, dos fatos narrados, dos acontecimentos.	Momento em que leitor e narrativa se envolvem por meio de um incidente, de um obstáculo.	Ápice da narrativa.	Quando tudo acontece.	Onde os fatos são narrados.	Fechamento, solução dos fatos narrados.

Box 7 - Professor, ao tratar do estilo no gênero discursivo, é importante retomar Bakhtin

(2003), pois o autor considera que a língua se manifesta por enunciados que refletem condições e finalidades específicas, por meio do conteúdo temático, do estilo da linguagem empregada em determinado gênero e de sua construção composicional. O estilo, para o autor, trata-se da seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua. O propósito de tratar do estilo do gênero conto é mostrar aos alunos o que é mais saliente neste gênero.

QUADRO 6 – Construção composicional dos contos

Construção composicional					
Conto “A vaca”					
Superestrutura do conto					
Enredo:	Desfecho:	Conflito:	Clímax:	Tempo:	Espaço:
É apresentado:					
Em prosa ? ()			Em versos? ()		
Quais são os tipos textuais predominantes nos contos lidos?					
Linguagens do conto					
Verbal ()		Não-verbal ()		Verbal e não verbal()	
Dimensão:					
Curto ()		Médio ()		Longo ()	
Construção composicional					
Conto “Marinheiro na Rua”					
Superestrutura composicional					
Enredo:	Desfecho:	Conflito:	Clímax:	Tempo:	Espaço:
Superestrutura do conto (É apresentado:)					
Em prosa ? ()			Em versos? ()		
Quais são os tipos textuais predominantes nos contos lidos?					
Linguagens do conto					
Verbal ()		Não-verbal ()		Verbal e não verbal()	
Dimensão:					
Curto ()		Médio ()		Longo ()	

12º passo: explore também o estilo do gênero conto; para tanto, coloque na lousa ou entregue um quadro (observe a sugestão do Quadro 7) com os questionamentos a seguir, de modo que haja, previamente, um reflexão oral e coletiva, e em seguida que façam o registro por escrito:

- ✓ Como é narrado o conto? Em primeira ou terceira pessoa?
- ✓ Qual é o discurso predominante nos contos? Direto ou indireto?
- ✓ Quais são os tempos e modos verbais predominantes nos contos?

QUADRO 7 – Estilo dos contos

Estilo do gênero Sobre o conto “A vaca”
Qual é o discurso predominante? É o direto, o indireto ou o indireto-livre?
Como é narrado o conto? Em primeira ou terceira pessoa?
Quais são os tipos de frases presentes no conto (interrogativas, exclamativas, declarativas afirmativas, declarativas negativas e/ou imperativas)?
Tem períodos simples ou compostos? As frases são curtas ou longas?
Tem mais verbos de ação ou de estado?
Quais são os tempos e modos verbais predominantes?
Como você associa essas características aos propósitos do gênero?
Estilo do gênero Sobre o conto “Marinheiro na Rua”
Qual é o discurso predominante? É o direto, o indireto ou o indireto-livre?
Como é narrado o conto? Em primeira ou terceira pessoa?
Quais são os tipos de frases presentes no conto (interrogativas, exclamativas, declarativas afirmativas, declarativas negativas e/ou imperativas)?
Tem períodos simples ou compostos? As frases são curtas ou longas?
Tem mais verbos de ação ou de estado?
Quais são os tempos e modos verbais predominantes?
Como você associa essas características aos propósitos do gênero?

13º passo: ao final da oficina, é importante que o professor, em conjunto com os alunos, construa um consolidado (observe o Quadro 8) dos principais aspectos do gênero explorado na oficina. Esse consolidado deve conter:

- ✓ as condições de produção do gênero;
- ✓ o propósito de explorar o gênero conto;
- ✓ o conteúdo temático;
- ✓ a construção composicional;
- ✓ o estilo do gênero conto.

QUADRO 8 – Consolidado

No conto “A vaca”				
Condições de produção	Propósitos	Conteúdo temático	Construção composicional	Estilo
No conto “Marinheiro na Rua”				
Condições de produção	Propósitos	Conteúdo temático	Construção composicional	Estilo

Professor, sugerimos que durante esses momentos de interação, valorize o conhecimento dos alunos, de modo que ressalte a multiplicidade cultural dos mesmos, como prevê a Pedagogia dos Multiletramentos. Sobre essa pedagogia, nos aportamos em Cope e Kalantzis (2000), os quais consideram que um ensino por meio da Pedagogia dos Multiletramentos parte da ideia de que as pessoas são constituídas socialmente, em razão dos contextos sociais, culturais e materiais que fazem parte e são inseridas, assim, o conhecimento também acontece por meio da interação e da colaboração de um com o outro.

2.4 - Quarta oficina

Leitura e interpretação

Esta oficina está prevista para 3 (três) encontros, a ser realizada em aproximadamente 6 (seis) horas/aulas e visa:

- ✓ Apresentar o jogo de RPG Robinson Crusóe na versão tabuleiro e no *online* como suportes capazes de propiciar e desenvolver a leitura, interpretação e a escrita.

FIGURA 2: Imagem do jogo de RPG em tabuleiro



Fonte: <https://conclaveeditora.lojaintegrada.com.br/rc>.

Após apresentar os jogos de RPG, pensados como uma ferramenta capaz de subsidiar a prática de leitura e escrita, e os contos, explorados na oficina anterior, o professor poderá seguir os seguintes passos:

1º passo: leve os alunos ao laboratório de informática e organize a sala de modo que os discentes fiquem dispostos em círculos, de frente para os computadores, e que haja uma mesa e quatro cadeiras centrais formando uma ilha. Seguem imagens ilustrativas de como a sala poderá ficar disposta:

FIGURA 3 – Sugestão de como dispor os alunos no laboratório de informática



2º passo: na mesa central, apresente o RPG em tabuleiro Robinson Crusóé e explique as características próprias desse tipo de jogo, a finalidade das cartas, dos cenários, dos marcadores;

3º passo: a fim de familiarizar os alunos com o jogo de RPG Robinson Crusóé em tabuleiro, passe trechos do tutorial do jogo, disponível no *Youtube* (<https://goo.gl/yYBQsT> OU <https://goo.gl/G6UfS4>);

4º passo: faça uma cópia do Guia do jogo, entregue aos alunos e leia com a turma. Ambos podem ser também disponibilizados em ambientes virtuais, como a “Google Sala de Aula”⁵. Caso o professor opte por essa estratégia, ele deverá orientar os alunos a criar um email, se não tiverem, no *Gmail*, gerar um código de acesso da turma e disponibilizar aos alunos.

Box 8 - Professor,

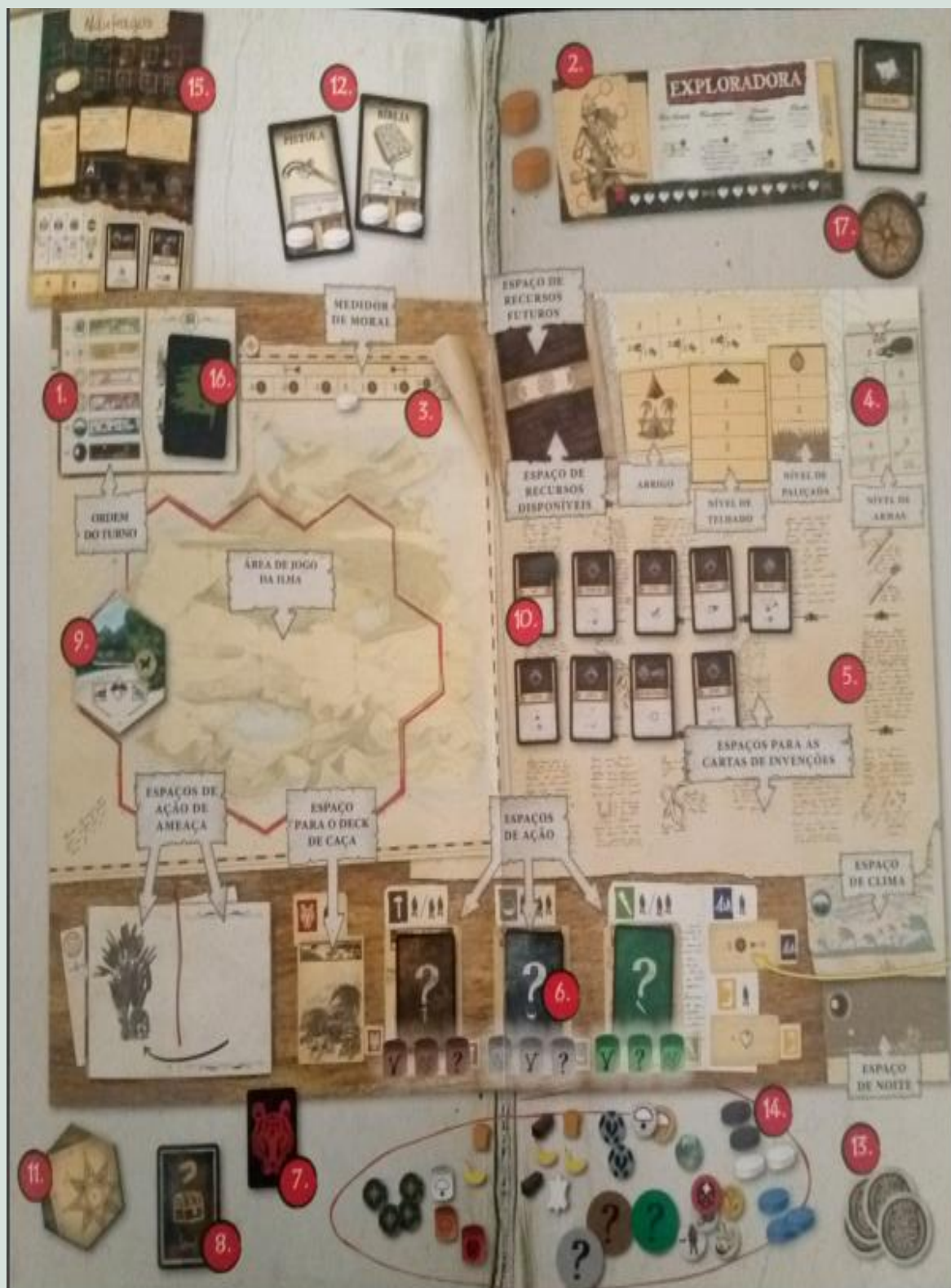
É importante que se trabalhe o gênero conto antes do RPG, pois, assim, o aluno compreenderá as especificidades deste gênero e o perceberá, com mais facilidade, como um dos gêneros que fazem parte dos jogos de RPG.

- *Professor, caso não tenha acesso ao jogo de RPG Robinson Crusóé em tabuleiro, poderá continuar a estratégia recorrendo as versões desse jogo online.*

⁵ O Google Sala de aula é um serviço da Web gratuito para escolas, organizações sem fins lucrativos e qualquer pessoa com uma Conta do Google pessoal. Com o Google Sala de aula, os alunos e professores se conectam facilmente, dentro e fora de escolas. Disponível em <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=pt-BR>

Segue figura da página de preparação do jogo e do Guia adaptado do jogo.

FIGURA 4 – Preparação do jogo de tabuleiro Robinson Crusóe



Fonte: Manual de instruções do jogo em tabuleiro.

FIGURA 5 – Guia 1 do jogo de tabuleiro Robinson Crusóé

GUIA: ROBINSON CRUSÓÉ

SETUP

- Escolha ou sorteie um personagem para cada jogador. Pegue a ficha do Personagem, carta de Invenção e um cubo vermelho.
- Embaralhe "7" e "Livro" separadamente. Pegue a metade do # de Turnos em cartas de "7" e de "Livro". Embaralhe-as e monte o deck de Eventos.
- Embaralhe e compre duas cartas. Coloque 2 marcadores em cada carta e coloque no tabuleiro.
- Pegue as cartas (> <). Embaralhe as restantes e coloque 5 cartas aleatórias no tabuleiro. Pegue 1 marcador preto e coloque na carta "Pá".
- Embaralhe cada um desses decks e deixe-os ao lado do tabuleiro.
- Pegue uma carta aleatoriamente ou escolha uma. Coloque-a no topo do deck de Eventos.
- Coloque o hex no tabuleiro e nele o marcador de Acampamento.
- Embaralhe os hexes e forme uma pilha. Deixe ao lado do tabuleiro.
- Coloque o marcador na folha do Cenário e no primeiro quadrado do Turno.
- Coloque o marcador nos espaços 0 de Moral, Telhado, Paliçada e Armas. Coloque também no Acampamento.
- Aleatoriamente escolha o jogador inicial para receber o marcador.
- **Marcadores e fichas:** deixe ao lado do tabuleiro e no alcance dos jogadores.
- **1 Personagem:** não use o Soldado (a). Use o Cão e o Sexta-feira. Construção de Abrigo, Telhado e Paliçada terão o mesmo custo do jogo de 2 Personagens. Na Fase da Moral, mova o marcador 1 espaço para a direita.
- **2 Personagens:** não use o Soldado (a). Use o Sexta-feira.
- **4 Personagens:** coloque a carta na área de Organizar o Acampamento no tabuleiro.

1 - FASE DE EVENTO

- Compre uma carta do topo do deck de Evento. Consulte a folha do Cenário ou aplique o Evento do topo da carta. Pegue o marcador "7" da mesma cor e coloque sobre o deck de Aventura também da mesma cor. Aplique o Evento do topo da carta.
- Aplique o Evento da parte de baixo da carta. Em seguida descarte-a e compre outra carta de Evento.
- Leia o topo da carta.
- Após Ler ou aplicar o Evento, coloque a carta na Área de Ameaça no tabuleiro. Posicione-a no lado direito. Tendo uma carta de Evento no espaço, mova essa carta para a esquerda. Se a Área de Ameaça estiver com duas cartas de Evento, retire a carta da esquerda, aplique a Ameaça indicada no rodapé da carta e descarte-a. Mova agora a carta que restou para a esquerda e dê espaço para a nova carta de Evento.
- Qualquer Recurso, ficha, marcador, carta de Item, etc. recebido nesta Fase, será colocado na área de Recursos Disponíveis.

2 - FASE DE MORAL

- **Determinação:** o jogador inicial confere a posição do marcador de Moral na trilha e sendo:
negativo: descarta a quantidade de marcadores de Determinação indicada.
0: nada faz.
positivo: ganha a quantidade de marcadores de Determinação indicado.
- **Nível mais alto de Moral:** o jogador inicial terá a opção de ganhar duas Determinações ou curar 1 Ferimento.
- Se o jogador Inicial não descartar a Determinação, ele receberá um Ferimento por cada marcador não descartado.

Fonte: <https://www.ludopedia.com.br/topico/12685/guia-para-o-jogo>.

FIGURA 6 – Guia 2 do jogo de tabuleiro Robinson Crusóe

GUIA: ROBINSON CRUSÓE

3 - FASE DE PRODUÇÃO

- Do hex onde está o Acampamento, identifique e pegue os Recursos disponíveis da seguinte forma:

=

=

- Pegue um Recurso do hex onde está posicionado o marcador de Atalho.
- Colete 1 Recurso à mais se o hex tiver esses marcadores.
- Cada personagem receberá 1 Ferimento ao ganhar o Recurso num hex com este marcador.
- O marcador em cima do Recurso, indicará que a fonte está esgotada (não pegue o Recurso).

3 - FASE DE AÇÕES

Regras comuns entre algumas Ações nesta Fase:

- Cada peão do personagem poderá fazer uma Ação ao ser colocado numa Ação específica. Várias dessas Ações exigem mais de 1 peão e algumas delas, poderão ser feitas mais de uma vez. Para Ações realizadas em hexes que não estejam adjacentes ao Acampamento, será exigido 1 peão à mais e para cada hex distante do Acampamento. Personagens podem juntos realizar a Ação e devem para isso identificar quem faz e quem auxilia na Ação. Quem faz, irá sofrer as consequências da Ação, se houver.
- **Sucesso na Ação:** preenchendo os requisitos em # de peões, a Ação tem sucesso imediato.
- **Ação de risco:** não preenchendo os requisitos em # de peões, o jogador deverá rolar os 3 dados de Aventura da cor da Ação que está realizando (Construir (marrom), Coletar (cinza) e Explorar (verde)). Abaixo os possíveis resultados e na ordem de resolução dos dados:
 - Lado liso: nada acontece
 - O personagem que faz a Ação recebe um Ferimento. Avance o cubo vermelho 1 ponto para a direita. Se o cubo vermelho chegar na Caveira, o personagem morre. Sendo o personagem do jogador, o jogo termina em derrota para os jogadores. Sendo o Sexta-feira, ele não poderá ser mais usado.
 - O personagem que faz a Ação ganha duas Determinações.
 - O personagem que faz a Ação tem sucesso.
 - O personagem que faz a Ação, resolve uma carta de Aventura e da Ação (cor) que está fazendo. O Sexta-feira não resolve a carta de Aventura e recebe 1 Ferimento.

Marcadores que alteram Ações e que são removidos após o uso (apenas 1 marcador do mesmo tipo em cada Ação):

- Rerole o dado de Aventura que obteve sucesso.
- Exigido um peão à mais para realizar a Ação.
- Exigido uma Madeira à mais para realizar a Ação.
- Exigido que o jogador resolva uma carta de Aventura.
- Na Ação de Caçar, aumentará em 1 ponto a Força do Animal. Nas outras Ações, o personagem que faz a Ação receberá um Ferimento (talvez evitado, dependendo do nível de Armas).

AÇÃO DE AMEAÇA

- Escolhe-se uma carta de Ameaça (ou as duas se houver) para ser eliminada da Área de Ameaça.
- A Ameaça é descrita no rodapé da carta. Os requisitos para evitá-la e o seu Bônus, estarão na parte de baixo da carta.
- Realize a Ação colocando os peões e os Recursos na carta. Poderá também ser exigido que algum item tenha sido construído antes.
- Após os jogadores escolherem todas as Ações nesta Fase, resolve-se a Ação de Ameaça. Com todas as exigências completadas, consegue-se o sucesso na Ação automaticamente. Retire os peões e descarte os Recursos na carta. Siga as instruções e aplique o seu efeito. Qualquer Recurso recebido, será colocado nos Recursos Futuros e a Determinação irá para a ficha do personagem. Por fim, retire a carta da Área de Ameaça e descarte-a.

AÇÃO DE CAÇAR

- É obrigatório 2 peões para realizar esta Ação e que tenha pelo menos uma carta na Área de Caça.
- Pode-se realizar a Ação mesmo com o nível de Armas em 0.
- Após a resolução da Ação de Ameaça, resolva a Ação de Caçar. Revele a carta do topo do deck de Caça e resolva na seguinte ordem:
 - Se a força do Animal for maior que o nível de Armas, o personagem que realiza a Ação receberá a diferença em Ferimentos. Pode-se usar os bônus temporários de Armas dados por cartas e assim aumentar o nível de Armas (não mova o marcador no nível de Armas).
 - Reduza o nível de Armas com o valor indicado, se houver. Se não for possível reduzir (se já estiver no 0), o personagem receberá 1 Ferimento para cada ponto não reduzido.
 - Receba a quantidade de Comida indicada e coloque-a nos Recursos Futuros.
 - Receba a quantidade de Pele indicada e coloque-a nos Recursos Futuros.

2

Fonte: <https://www.ludopedia.com.br/topico/12685/guia-para-o-jogo>.

5º passo: em seguida, para conhecerem o texto literário **Robinson Crusoé**, por meio do jogo de RPG digital, oriente que baixem nos computadores, tablets ou celulares, um jogo de RPG com características semelhantes a narrativa de Robinson Crusoé (para *smartphones* ou *androids* ver e baixar no *Playstore* o jogo: *Robinson Crusoé The Movie*; para computadores e/ou tablets ver e baixar pelo site <http://www.bigfishgames.com.br/jogos/2825/as-aventuras-de-robinson-crusoe>) “As aventuras de Robinson Crusoé”, e o “Robinson Crusoé The Game” em http://www.funnygames.com.br/jogo/robinson_crusoe.html. A seguir seguem as imagens do jogo tanto para computadores quanto para *androids* ou *smartphones*.

FIGURA 7 - Jogo “As aventuras de Robinson Crusoé”, no site Big Fish

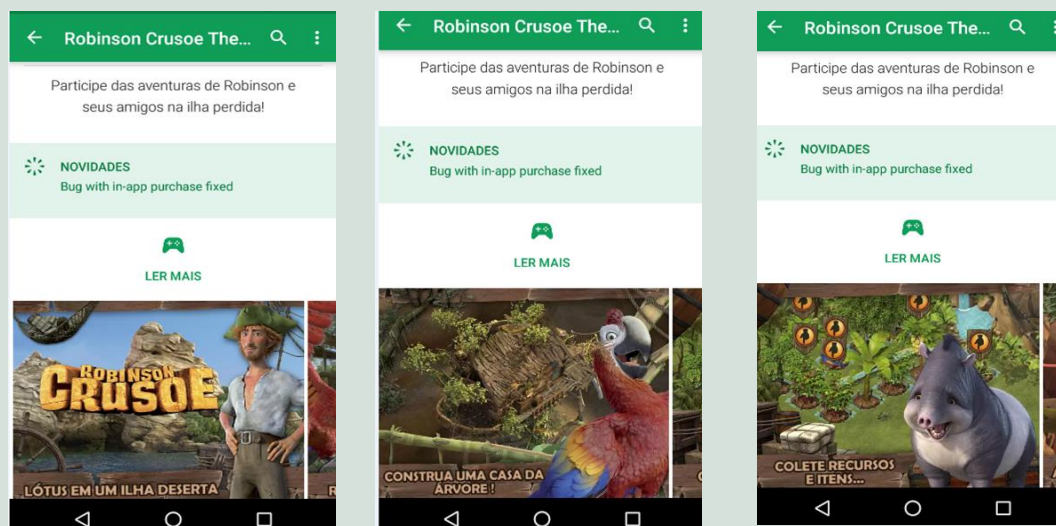


Fonte: Recorte da página do jogo - <http://www.bigfishgames.com.br/jogos/2825/as-aventuras-de-robinson-crusoe>.

⁶ Para baixar esse jogo no computador, siga as instruções: 1º Acesse o site <https://www.bigfishgames.com.br/>; 2º no ícone “Search PC Games”, digite o nome do jogo: As aventuras de Robinson Crusoe e clique no ícone pesquisar; 3º Clique no jogo com o nome indicado “As aventuras de Robinson Crusoe”, pois há outros jogos com o mesmo tema; 4º Vá em baixar jogo grátis e clique; 5º O jogo começará a baixar e em seguida solicitará que execute a ação, assim clique em EXECUTAR; 6º Em seguida, abrirá uma página para que comece a jogar. OBS.: Na versão grátis, o jogo só permite o jogador ir até determinado nível, no entanto, para a atividade isso já basta, pois, desde abertura do jogo a história de Crusoé começa a ser narrada, o que serve para o objetivo da oficina.

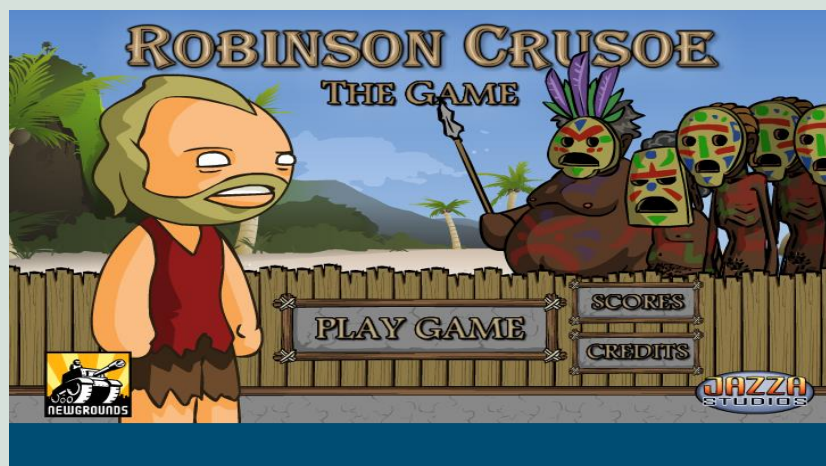
•Professor - Como o foco deste trabalho é valer-se dos jogos de RPG, para a prática da leitura e da escrita, amparamo-nos nestes jogos por entendermos que são hipergêneros, constituídos por narrativas ficcionais, tais como o conto. Para além disso, ao retomarmos os estudos de Propp (2006), podemos associar os jogos de RPG aos contos, pois como atesta o autor, em relação as personagens, que tanto no conto quanto no jogo, podem mudar de nomes e consequentemente seus atributos, mas as ações, as funções dessas personagens, em relação ao que fazem para desenrolar os acontecimentos da narrativa, mantém-se constantes.

FIGURA 8 - Jogo “Robinson Crusoe”, pelo Playstore



Fonte: Imagens do playstore.

FIGURA 9 – Jogo RPG online “Robinson Crusoe The Game”



Fonte: Recorte da página do jogo http://www.funnygames.com.br/jogo/robinson_crusoe.html.

6º passo: com os jogos instalados, oriente os alunos, a fim de explorar os recursos linguístico-discursivos dos jogos, a ouvirem, nas versões em LP da história narrada; depois de acompanharem as histórias, oriente os alunos a escolherem os

personagens, criarem as estratégias, seguirem as instruções do narrador para iniciarem o jogo;

7º passo: antes de começarem a jogar, organize a turma em 8 (oito) grupos com 4 (quatro) componentes, em média, para que revezem entre as partidas na ilha, com o RPG de tabuleiro, e nos computadores ou *androids*, com o RPG digital;

8º passo: durante as partidas do RPG, em tabuleiro, vá lembrando aos jogadores que este é um jogo cooperativo, em que eles assumem papéis, neste caso de náufragos, cozinheiros, exorcistas ou aventureiros, e, portanto, a interação entre o grupo é necessária para que as estratégias sejam alcançadas de acordo com cada cenário escolhido. Já nos consoles digitais, vá enfatizando aos discentes que durante cada partida, os jogadores exploram a ilha, plantam, colhem frutos, desmatam, constroem acampamento, enfrentam animais e encaram diversas aventuras, para tentar sobreviver e conquistar seus objetivos, que mudam conforme a orientação do narrador;

-
- *Professor, vale ressaltar, que a partida do RPG em tabuleiro dura em média 1 (uma) hora, portanto, cada grupo deverá, para atingir o mínimo das metas e estratégias de cada cenário, jogar por 1 hora/aula.*
-

9º passo: ao final da oficina, peça aos alunos que relatem, por escrito, o que acharam da atividade com os jogos de RPG de Robinson Crusoé, se a história narrada no jogo digital é a mesma daquela em tabuleiro.

QUADRO 9 – Roteiro para a produção de um relato da Oficina “Leitura e interpretação”

Sugestão de roteiro para a produção de um relato da Oficina “Leitura e interpretação”

Aluno: _____

Relato da aula do dia ____/____/____

Caro/a aluno/a, é necessário que você inicie seu relato, contando quais atividades fez durante a oficina.

Ex: Na oficina “Leitura e interpretação” realizada no dia ____/____/____, conhecemos o jogo de RPG em tabuleiro e online, exploramos e observamos mais esses jogos e os elementos que os constituem, suas características, as regras e jogamos. A medida que fomos jogando fomos percebemos que _____.”

É importante também que você diga, no relato: **o que achou da atividade**, do processo de instalação e do momento dos jogos, tanto tabuleiro quanto online, de RPG; o que mais chamou sua atenção na atividade; qual é a diferença entre o jogo de RPG em tabuleiro e o online; justificando suas respostas.

Além disso, gostaria de lhe pedir que inclua, em seu relato, a resposta à seguinte pergunta:

A partir das partidas dos jogos de RPG, em tabuleiro e online, você acha que é possível aprimorar a leitura por meio desses jogos? Em quais momentos isso pode acontecer?

2.5 - Quinta oficina **Leitura e intervalos**

No oitavo encontro, realiza-se a 5ª oficina e estima-se que ela aconteça em 2 (duas) horas/aula. Seu objetivo é:

- ✓ Relacionar o jogo de RPG Robinson Crusóé com a sua respectiva obra literária.
- ✓ Proporcionar intervalos de leitura entre os jogos de RPG, em tabuleiro e online, a obra literária e outros trechos do texto.

Nessa oficina, o professor irá propor a leitura do romance **Robinson Crusóé**, na versão adaptada por Marcelino Freire.

Caso haja exemplares suficientes desse livro, na escola, cada aluno receberá um livro e a leitura na íntegra da obra será feita em casa. Se não houver exemplares

suficientes, o professor poderá criar uma sala de aula virtual, como a “Google Sala de aula” ou “Sala de aula do Edmodo⁷”, de modo que, após gerar um código de acesso a essas salas, deverá compartilhar com os alunos. Outra alternativa é criar um grupo de *Whatsapp* da turma, digitalizar o livro e compartilhar. Escolhida a forma como a obra literária será disponibilizada, a fim de propiciar um contato maior com o texto literário, e de acompanhar a leitura dos alunos, o professor poderá intercalar leituras de trechos da obra **Robinson Crusoé**, adaptada por Monteiro Lobato e adaptada por Freire (2009).

- *Professor, as salas de aula online são sugestões, visto que os alunos podem não ter acesso ao livro impresso. Tanto a Google Sala de aula quanto o Edmodo são ambientes virtuais que podem ser criados e acessados pelos alunos. Para tanto, o professor deverá cadastrar-se nesses ambientes, criar as salas e convidar os alunos, que também deverão abrir suas contas nesse ambiente, para acessarem e participarem das atividades. O convite é enviado aos alunos por meio de um código gerado pelo ambiente.*

O intervalo para essa oficina é proposto de acordo com a sequência básica de Cosson (2006), que o considera parte da estratégia de leitura. Esses intervalos visam propor momentos de leituras de trechos da obra ou de outros textos que se aproximam dela, durante as aulas.

Os intervalos ocorrerão à medida que os alunos forem jogando o RPG Robinson Crusoé, em tabuleiro e no console digital, a fim de propiciar, além do acompanhamento da leitura por parte do docente, momentos de reflexão a respeito das diferentes abordagens das personagens, dos cenários e das aventuras, tanto no texto literário quanto no jogo.

Para tanto, espera-se que o professor:

Box 9 - Professor,

Será sugerida a leitura da obra, Robinson Crusoé, adaptada pelo escritor Marcelino Freire, no entanto há outros adaptados. Aqui lhes apresentamos outros autores que adaptaram esse romance:

- Werner Zotz (**Robinson Crusoé**, A conquista do mundo numa ilha);
- Dan Johnson (**Robinson Crusoé**, em Histórias em quadrinhos);
- Pedro Gonzaga (**Robinson Crusoé**, para neoleitores).

⁷ Para acessar esse ambiente virtual, siga as orientações no site a seguir <http://metacognicao.com.br/wp-content/uploads/2018/06/Tutorial-Edmodo.pdf>

Box 10 - Professor, sugerimos a leitura da biografia dos autores, Daniel Defoe, da obra original, e de Marcelino Freire, o adaptador:

Daniel Defoe: Nasceu em Londres em 1660. Daniel alterou seu nome para Defoe por volta de 1695. Depois de servir durante algum tempo como soldado na rebelião do duque de Monmouth, estabeleceu-se bem como mercador e percorreu toda a Inglaterra, assim como o continente. Escritor prolífico e versátil, produziu uns quinhentos livros sobre uma ampla variedade de temas, inclusive política, geografia, crime, religião, economia, matrimônio, psicologia e superstição. Teve grande influência no desenvolvimento do romance inglês, sendo que muitos o consideram o primeiro verdadeiro romancista.

Retirado de <https://www.companhiadasletras.com.br/autor.php?codigo=01040>, com adaptações.

Marcelino Freire: Nasceu em 1967, na cidade de Sertânia, interior do Pernambuco. Vive em São Paulo, vindo do Recife, desde 1991. É autor, entre outros, de *eraOdito* (aforismo) e dos livros de contos *Angu de Sangue*, *BaléRalé* e *Contos Negreiros*, que recebeu o Prêmio Jabuti de Literatura em 2006. Marcelino é também editor, tendo idealizado e organizado a antologia *Os cem contos brasileiros do século*. A adaptação de Robinson Crusoé é seu primeiro trabalho preparado especialmente para o público juvenil.

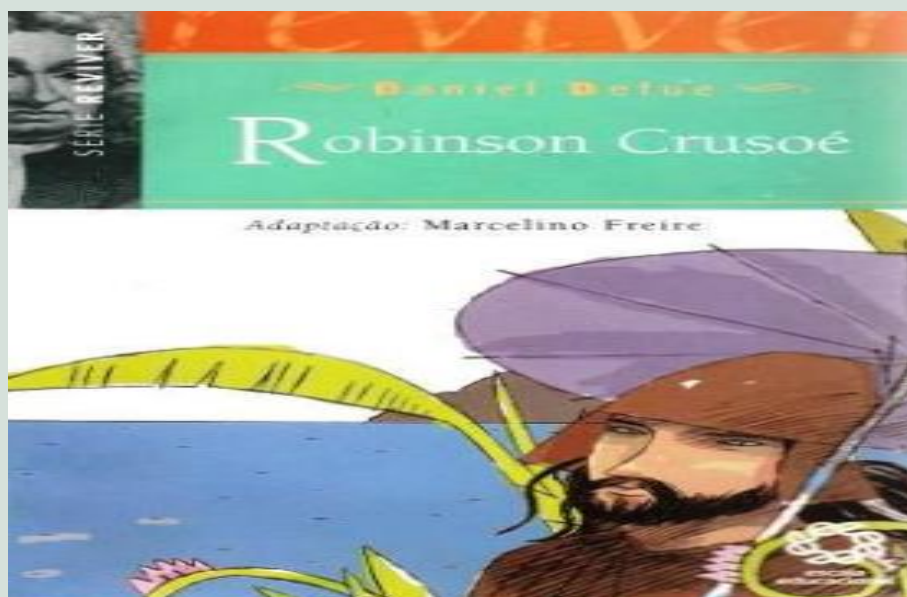
(Informações retiradas do próprio livro adaptado do autor.)

1º passo: Proponha a leitura do romance, adaptado por Freire (2009), Robinson Crusoé. Para motivá-los e introduzir a leitura, apresente o livro, os autores (veja Box 10), algumas imagens e leia um pequeno trecho das páginas 12- 14, da obra literária;

2º passo: leia também os trechos da obra **Robinson Crusoé**, adaptada por Monteiro Lobato, cujo texto consta no livro didático Português Linguagens do 7º ano, de Willian Cereja e Thereza Cochar, p. 200-201.

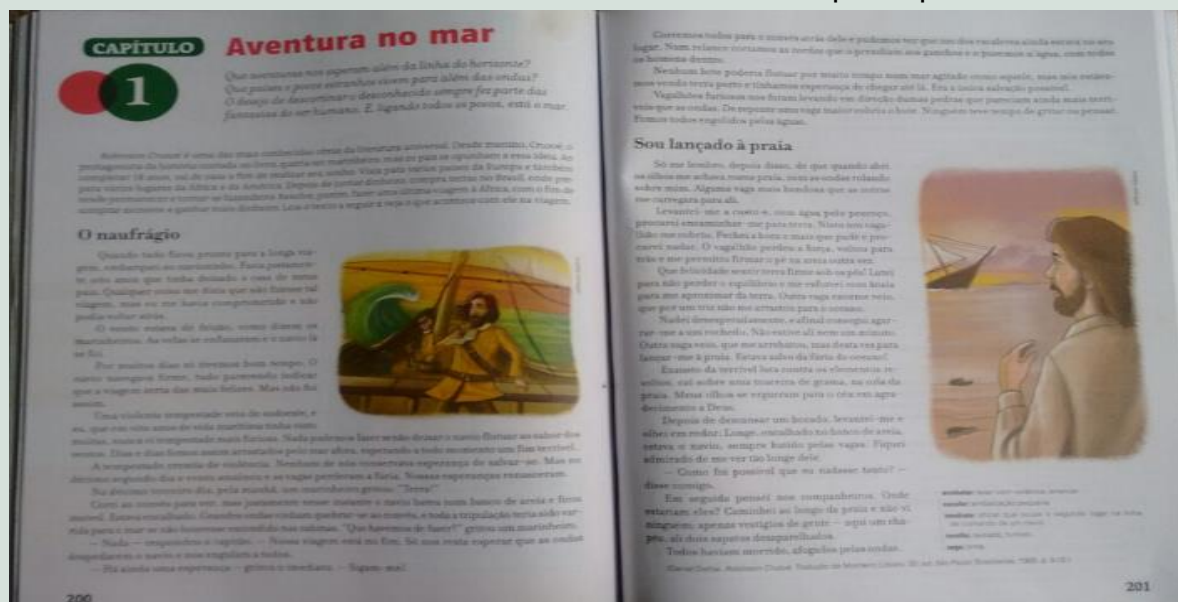
- Professor, é importante ressaltar que o livro didático utilizado foi o adotado em 2018, podendo, daqui um tempo ser substituído. No entanto, isso não inviabiliza a proposta, pois, os trechos dos textos podem ser encontrados em outras adaptações conforme podemos observar no Box 9 ou no livro virtual, disponível em <https://www.virtualbooks.com.br/v2/ebooks/pdf/00855.pdf>.

FIGURA 10 – Capa do livro Robinson Crusoe



Fonte: capa da obra literária.

FIGURA 11 – Trechos da obra **Robinson Crusoe**, adaptado por Monteiro Lobato



Fonte: Livro **Português Linguagens** p. 200 e 201.

3º passo: leia o capítulo VI da obra Robinson Crusoe, adaptada por Marcelino Freire, p. 24 a 28, que relata o momento do naufrágio;

4º passo: leve os alunos a refletirem sobre como é retratado a personagem nos diferentes textos e nos jogos de RPG, tanto no de tabuleiro quanto nos digitais;

5º passo: peça aos alunos que pensem em finais possíveis para a história de Crusoé, em seguida leve-os a compartilhar suas ideias oralmente, após isso peça que escrevam, em uma folha separada um final; depois os alunos lerão os finais produzidos.

Box 11 - Professor,

Esta oficina tem o propósito de levar os alunos a entrarem em contato com a leitura e a escrita a partir de suas vivências, dos seus repertórios socioculturais. Essa proposta se pauta na pedagogia dos multiletramentos, que, para Cope e Kalantzis (2000), trata-se de um ensino que deve partir da premissa de que a mente do ser humano é incorporada, situada e social, de que o conhecimento adquirido se dá em razão dos contextos sociais, culturais e materiais.

2.6 - Sexta oficina

Leitura, interpretação e contextualização histórica

A duração aproximada desta oficina é de 2 (duas) hora/aula e nela espera-se que os alunos sejam capazes de:

- ✓ Refletir, por meio de releituras, do jogo de RPG Robinson Crusoé e da obra literária, sobre a temática explorada em ambos os textos.

Depois de explorar a narrativa do jogo de RPG, bem como os elementos que o compõem (imagens, sons, estratégias de jogo – veja Box 12), o professor apresentará releituras da obra **Robinson Crusoé**.

Box 12 - Professor,

Estes textos são considerados multissemióticos, pois, conforme Rojo (2012, p. 19) "são textos compostos por várias linguagens, ou modos, ou semioses, e exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas para fazer significar".

Para tanto:

1º passo: passe os trailers dos filmes **As aventuras de Robinson Crusoé**, em desenho animado recém-lançado, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rakWk-zVmB4> e **As aventuras de Pi**, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=w9WjFuirLG0>; explore o que há de comum e de diferente entre as releituras e a obra literária;

2º passo: em seguida, leve os alunos a refletirem sobre a condição dos náufragos em ambas as produções; depois divida-os em cinco grupos, entregue um roteiro para que possam discutir sobre as questões que seguem no Quadro 10 e peça que registrem, no roteiro entregue, a opinião do grupo.

Professor,

Partindo dos preceitos de Rojo (2012), sobre a importância de um trabalho que contemple a diversidade de gêneros e de semioses, leve os alunos a perceberem as multisseioses nesses textos, bem como relacionarem essas obras fílmicas com a obra literária e perceberem o que há de comum e de diferente entre ambas.

Sugerimos também ressaltar que todos esses textos constituem uma cadeia de gêneros (FAIRCLOUGH, 2003). Observemos que os gêneros que compõem o hipergênero RPG (*chats*, histórias em quadrinhos, crônicas, contos etc) constituem um conjunto de gêneros, que dialogam com os textos apresentados até esta oficina e formam uma cadeia de gêneros relacionados à história de Crusoé.

QUADRO 10 – Roteiro para nortear a discussão em grupo

Roteiro para nortear a discussão em grupo

Aluno: _____

Dia ____/____/____

- 1- Como deve se sentir uma pessoa sozinha em alto mar, numa ilha deserta?
- 2- Qual o contexto histórico em que se desenrola a narrativa de Robinson Crusoé, tanto no jogo de RPG, quanto na obra lida? Onde e quando acontecem os fatos?
- 3- Como é o Crusoé do jogo de RPG e o das outras leituras (no romance, no filme)?
- 4- Quem era o Crusoé antes e depois do naufrágio?

-
- *Professor, além de tratar dos possíveis sentimentos de um náufrago, você poderá ainda levar os alunos a pensarem no contexto histórico em que a narrativa estava inserida. Nesse momento, caso o professor ache pertinente, proponha um trabalho de pesquisa com o professor de história, de modo interdisciplinar.*
-

2.7 - Sétima oficina

Segunda Interpretação - Parte I: Das produções

No décimo encontro, realizar-se-á a sétima oficina, a qual foi pensada para 2 (duas) horas/aula e tem por objetivo:

- ✓ Levar os alunos a refletirem acerca das diferenças entre a obra clássica, o jogo de RPG, os contos lidos em sala.
- ✓ Orientar a produção dos textos do gênero conto.

A partir das reflexões anteriores, do contato com o jogo de RPG e com a obra literária Robinson Crusoé, o professor seguirá os passos a seguir:

1º passo: leia com os alunos os trechos finais da obra; devolva as produções dos possíveis finais que fizeram; deixe que releiam seus textos e faça um comparativo;

2º passo: após as leituras conduza a turma a pensar em Robinson Crusoé antes e depois do naufrágio, nos valores éticos e morais da personagem;

3º passo: leve os alunos a refletirem acerca das diferenças entre a obra clássica, o jogo de RPG, os contos lidos em sala. Ressalte também neste momento que não há uma obra melhor ou pior, o que há são diferentes histórias;

4º passo: depois de interagirem com a narrativa **Robinson Crusoé** por meio dos jogos de RPG, da obra literária e de conhecerem o gênero conto e suas especificidades, proponha a produção de um conto (observe quadros 7 e 8). Aqui seguem algumas

sugestões para as produções, no entanto o professor também poderá pedir que os alunos sugiram outros temas:

- Robinson Crusoé 10 anos depois de sair da ilha amaldiçoada.
- Robinson Crusoé, como uma mulher.
- Crusoé perdido no deserto
- Crusoé casado com uma canibal.
- Crusoé contado por Sexta-feira.
- Um Robinson Crusoé perdido numa ilha deserta em pleno século XXI.

QUADRO 11 – Sugestão de roteiro para direcionar alunos na produção do conto

Condições de produção (Reflexão)	Conteúdo temático	Propósitos	Construção composicional	Estilo
• Quem vai escrever esses contos? • Quem pode escrever um conto? • Para que serve um conto? • Para quem esses textos são escritos? • Onde se escreve?	Qual ou quais temas poderão ser tratados em seu conto? Seguem algumas sugestões: • Robinson Crusoé 10 anos depois de sair da ilha amaldiçoada. • Robinson Crusoé, como uma mulher. • Crusoé perdido no deserto • Crusoé casado com uma canibal. • Crusoé contado por Sexta-feira. • Um Robinson Crusoé perdido numa ilha deserta em pleno século XXI.	Qual é o propósito da produção desses textos?	• A superestrutura do conto. Em relação aos elementos composicionais do gênero discursivo conto, Sarmento e Tufano (2004), os definem da seguinte forma: ✓ Enredo (Trata-se da história, dos fatos narrados, dos acontecimentos.) ✓ Conflito (Momento em que leitor e narrativa se envolvem por meio de um incidente, de um obstáculo.) ✓ Clímax (Ápice da narrativa.) ✓ Desfecho (Fechamento, solução dos fatos narrados.) ✓ Tempo (Quando tudo acontece) ✓ Espaço (Onde os fatos são narrados.) • O tipo textual predominante. • As linguagens que comporão o conto (verbal, não verbal). • A dimensão. • Se serão em prosa ou verso.	• Como será narrado o conto? Em primeira ou terceira pessoa? • Qual será o discurso predominante nos contos? Direto ou indireto? • Quais serão os tempos e modos verbais predominantes nos contos?

- *Professor, lembre-se de recordar com os alunos as especificidades do gênero conto. Aqui é importante que o professor estabeleça claramente os critérios para a produção do conto. Diga aos alunos que o trabalho por eles produzido será publicado, apresente algumas possibilidades para a publicação, como por exemplo em fanfictions, Facebook, blogs, permitindo-lhes outras possibilidades; e estimule-os a escrever criativamente⁸.*

QUADRO 12 – Orientação para produção de conto

Produção do conto
Aluno (a): _____ Dia ____/____/____ O conto é compreendido como uma obra que surge do imaginário, da fantasia, do poder de criar universos, seres e acontecimentos. Desde modo, a partir das nossas conversas sobre o gênero conto, da leitura de alguns exemplares, como A vaca, de Moacyr Scliar e Marinheiro na Rua, de Rubem Braga, do contato desse gênero presentes em jogos de RPG, como da história de Robinson Crusoe, narrada nesses jogos na versão online e em tabuleiro, e na obra literária propriamente dita, vocês irão produzir um texto do gênero discursivo conto, respeitando as suas especificidades. Vale lembrá-los de que como texto que envolve a narrativa, um bom conto deve apresentar narrador, personagem(s), enredo, conflito, clímax, desfecho, que acontecem em um tempo e espaço determinado. Para além disso, é importante nos atentarmos para o estilo e para o conteúdo temático a ser explorado neste gênero (veja quadro 11). Vamos lá... Mãos à obra.

⁸ Sobre a escrita criativa, Carnaz (2013) considera que ela “constitui uma das melhores formas de estimular os processos de pensamento, imaginação e divergência. A imaginação das crianças deve ser treinada, atizada, para que surjam ideias e, atrás delas, surja uma história (CARNAZ, 2013, p. 29). Para Pereira (2000), a escrita criativa, observada como um processo de escrita que extrapola o previsível e envereda pelo imaginário e pela criatividade, permite que os estudantes se identifiquem com o que escrevem, representem o mundo e a si mesmos ao seu modo. Segundo Pereira (2000) isso só é possível, à medida que os docentes propiciam aulas que consideram as vivências sociais dos alunos, de modo a estabelecer uma relação positiva com a escrita.

2.8 Oitava oficina

Segunda Interpretação - Parte II: Da publicação

A oitava oficina foi pensada para 2 (duas) horas/aula e, por meio dela, espera-se:

- ✓ Dar visibilidade aos trabalhos produzidos pelos alunos.
- ✓ Publicar os textos produzidos em uma plataforma de circulação.

Essa oficina é uma sugestão para publicação dos contos produzidos, que poderá ser alterada, caso os alunos sugiram plataformas de publicação diferentes. Portanto, como etapa da segunda interpretação e a fim de dar notoriedade aos trabalhos produzidos, o professor poderá:

1º passo: levar a turma ao laboratório de informática e orientá-la a digitar e salvar os contos produzidos em um documento do *Word*;

2º passo: depois de digitar e salvar o texto produzido, discuta com os alunos possíveis plataformas digitais para publicarem o texto produzido. Há várias plataformas de publicação e caso escolham a *Fanfiction*⁹, oriente, por meio de projeção em Datashow, o aluno a acessar a plataforma no sítio <https://fanfiction.com.br>. Outra sugestão é utilizar a rede social oficial da escola, como é o caso do *Facebook*, pois nela os alunos poderão ter acesso e fazer comentários nos textos publicados, bem como a comunidade escolar como um todo. Caso escolham o *Facebook*, peça aos alunos que enviem os contos produzidos para o email do professor, para que ele possa publicá-los;

⁹ A palavra é uma abreviatura inglesa do termo *fiction*, um conceito que se refere à criação de qualquer tipo de obra a partir de uma história já existente. Este tipo de ficção é feito por fãs que recriam histórias de outros autores. A *Fanfic* pode ser aplicada em um romance, uma série de televisão, uma história em quadrinhos, enfim, a qualquer história já publicada. Do ponto de vista histórico, este fenômeno surgiu na década de 1930, quando alguns fãs de quadrinhos criaram suas próprias histórias inspiradas em seus personagens favoritos. Disponível em: <https://conceitos.com/fanfic>

3º passo: ao final da oficina, peça aos alunos que relatem, por escrito, o que acharam da atividade de publicação dos seus textos em uma plataforma digital. A seguir segue roteiro, no quadro 19, de sugestão para o registro do relato da atividade.

FIGURA 11 – Página para publicação dos textos



Fonte: página Fanfiction <https://fanfiction.com.br>.

QUADRO 13 – Roteiro para a produção do relato sobre a publicação dos contos em plataformas digitais

Roteiro para a produção do relato sobre a publicação dos contos em plataformas digitais

Dia ____ / ____ / ____

Caro/a aluno/a, em seu relato, é necessário contemplar as respostas às seguintes questões, além de incluir todas as informações que julgar relevantes:

- 1- O que você achou de ter um texto publicado?
- 2- Sentiu alguma dificuldade em publicar os textos em plataformas digitais?
- 3- Em sua opinião, quais as vantagens e as desvantagens de publicar um texto em plataforma digital?

2.9 Nona oficina

Segunda Interpretação - Parte III: Da Feira Literária

Esta oficina tem uma duração média de 6 (seis) horas/aula, portanto, estima-se para ela uma previsão de três encontros, e objetiva-se:

- ✓ Promover uma Feira Literária envolvendo a comunidade escolar com o trabalho desenvolvido pelos alunos.
- ✓ Contribuir com práticas de multiletramentos na escola.

Partindo do princípio de que todo trabalho desenvolvido pelos alunos deve estar inserido em práticas sociais e ser significativo, durante todo o processo de ensino, o professor poderá promover uma Feira Literária envolvendo a comunidade escolar, a fim de contribuir, dessa forma, com práticas de multiletramentos na escola. Para tanto:

1º passo: convide os alunos a participarem da atividade e mostre a importância de exporem os trabalhos desenvolvidos ao longo das demais oficinas;

2º passo: divida-os em grupos para apresentarem trabalhos à comunidade escolar. Os grupos poderão tratar dos seguintes temas ou de outros definidos pela turma:

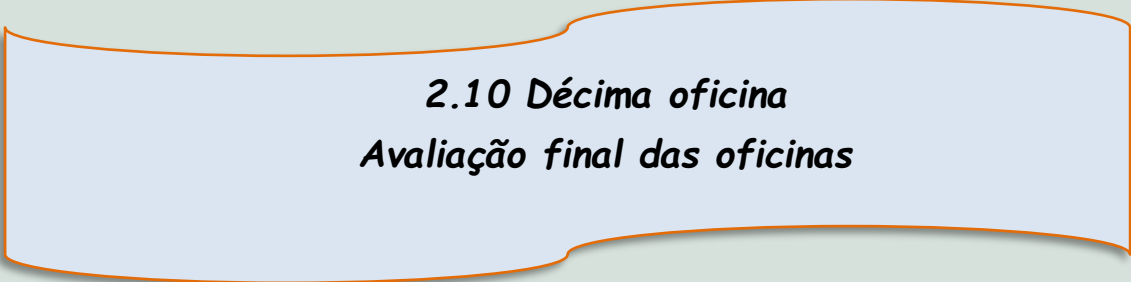
- **Grupo 1:** apresentação de como foi feito o trabalho em sala, da produção dos contos e da página da publicação dos contos produzidos;
- **Grupo 2:** apresentação das diferenças entre a obra literária Robinson Crusoé e o jogo de RPG da narrativa;
- **Grupo 3:** apresentação da história de Robinson Crusoé e das transformações dos valores éticos e morais de Crusoé depois do naufrágio;
- **Grupo 4:** apresentação do contexto histórico em que a obra Robinson Crusoé estava inserida (no Brasil e no mundo - as grandes navegações, a figura do colonizador, explorador).

3º passo: com o auxílio do professor, os alunos serão orientados a fazerem pesquisas sobre os temas de cada grupo, discutirão e decidirão o que vão apresentar para a comunidade escolar;

4º passo: depois das apresentações estarem definidas e organizadas, o professor irá reservar um espaço adequado às apresentações, com uma média de três horas /aula, e apresentação os temas na Feira Literária para as demais turmas da escola, bem como para seus pais e professores;

5º passo: proponha aos alunos que façam um convite da Feira Literária para a comunidade escolar e divulguem em uma rede social da, como no *Facebook*, *Whatsapp* ou *Instagram*;

6º passo: construa com os alunos um formulário de avaliação a ser entregue durante a Feira Literária para a comunidade escolar, a fim de avaliarem o trabalho e a iniciativa da atividade.



2.10 Décima oficina

Avaliação final das oficinas

Na nossa última oficina e último encontro, utilizaremos uma duas (duas) horas/aulas. Esse momento visa:

- ✓ Avaliar, junto com os alunos, o trabalho desenvolvido.

1º passo: no intuito de avaliar o trabalho desenvolvido, o professor iniciará a oficina apresentando os resultados, em gráficos, da avaliação que a comunidade escolar fez da atividade desenvolvida durante a Feira Literária. É importante que o professor, juntamente com os alunos aponte e reflita sobre os pontos positivos e negativos apresentados;

2º passo: em seguida, o professor organizará os alunos em grupos para que possam avaliar o trabalho feito e a aprendizagem desenvolvida e adquirida durante a aplicação da proposta;

3º passo: entregue aos alunos um questionário (observe sugestão de questionário no quadro 20) para que, além de nortear a discussão em grupo, eles possam transcrever suas impressões;

4º passo: após discutirem em grupo e transcreverem para o questionário, peça aos alunos que socializem suas impressões com a turma. Neste momento é importante que o professor faça as ponderações necessárias, ao longo da socialização, para haja um delineamento mais preciso da avaliação;

5º passo: para finalizar, o professor irá coletar os questionários dos grupos e fazer o fechamento agradecendo a participação e empenho de todos ao longo do trabalho desenvolvido.

QUADRO 20 – Avaliação Final com os participantes

Avaliação dos alunos depois da aplicação da proposta

1- Durante as oficinas, vocês consideram que houve interação e aprendizagem? Em que momentos?

2- Ao observarem os trabalhos desenvolvidos ao longo das oficinas (visita e acesso a sites de jogos de RPG online, jogadas de RPG em tabuleiro, leitura e escrita de contos, produção de relatórios, leitura da obra de Robinson Crusoe, discussões sobre as temáticas dos textos) vocês acham que houve um aprimoramento da leitura e da escrita, a partir do que foi proposto? Expliquem como.

3- Do que mais gostaram durante a realização das oficinas?

4 - Vocês já haviam lido ou ouvido falar da história de Robinson Crusoe, de Daniel Defoe? O que acharam da proposta de ler essa obra nos jogos de RPG e na obra literária?

5- Façam uma breve avaliação geral das atividades propostas ao longo de todas as oficinas.

REFERÊNCIAS

BAKTHIN, M. M. **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. 4. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2003. p. 261-282.

BLACK, R. W. Fanfiction Writing and the Construction of Space. **E-Learning**, University of California, USA, v. 4, n. 4, p. 384-397, 2007. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2304/elea.2007.4.4.384>>. Acesso em junho de 2017.

BONINI, A. **Os gêneros do jornal**: o que aponta a literatura da área de comunicação no Brasil? In: Linguagem em (Dis)curso, v.4, n.1, p.205-231, 2003.

_____, A. Mídia / suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações. Revista brasileira de Linguística Aplicada, v. 11, n. 3, p. 679-704, 2011.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa** – 5ª à 8ª série. Brasília: Secretaria do Ensino Fundamental/Ministério da Educação e Cultura, 1998.

_____. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/leis/L9394.htm. Acesso em março de 2017.

_____. Lei nº 11274/06, de 06 de fevereiro de 2006. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Atos2004-2006/2006/Lei/L11274.htm. Acesso em 12 de novembro de 2018.

_____. **A Base Nacional Comum Curricular**. Documento homologado pela Portaria nº 1.570, publicada no D.O.U. de 21/12/2017, seção 1, Pág. 146. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em 08 de janeiro de 2019.

CARNAZ, M. E. A. R. **Da Criatividade à Escrita Criativa**. 2013. Dissertação (Mestrado em Didática da Língua Portuguesa) – Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Coimbra, Coimbra.

CEREJA, W. R.; MAGALHÃES, T. C. **Português: linguagens**, 7º ano. 9 ed. reform. São Paulo: Saraiva, 2015, p. 200-201.

CHOULIARAKI, L.; FAIRCLOUGH, N. **Discourse in Late Modernity: rethinking Critical Discourse Analysis**. Edinburgh University Press: Edinburgh, 1999.

COENGA, R. **Leitura e letramento literário** – diálogos. Cuiabá – MT: Carlini & Caniato, 2010.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009.

____ (Ed.). **Multiliteracies**: Literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2000.

CORTÁZAR, J. **Valise de cronópio**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

COSSON, R. **Letramento literário**: Teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

_____, R. **Letramento literário**: teoria e prática. Contexto. Edição do Kindle, 2014.

DUDENEY, G., NICK, H., PEGRUN, M.. **Letramentos digitais**. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FAIRCLOUGH, N. **Language and power**. New York: Longman, 1989. 262 p.
_____. **Discurso e mudança social**. Coord. trad., revisão e pref. à ed. bras. de Izabel Magalhães. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001

_____. **Analysing discourse**: textual analysis for social research. London/New York: Routledge, 2003.

_____. **Critical discourse analysis as a method in social scientific research**. In: WODAK, R. & MEYER, M. (eds). *Methods of critical discourse analysis*. Londres: Sage, 2001c: 121-138.

_____. **Análise Crítica do Discurso como método em pesquisa social científica**. *Linha d'Água*, n. 25 (2), p. 307-329, 2012 (versão em Português de Iran Melo)

FARIA, M.A. **Como usar a Literatura Infantil na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

FREIRE, M. **Robinson Crusoé**, de Daniel Defoe. Adaptação: Marcelino Freire. São Paulo: Escala Educacional, 2009.

GERALDI J., et al. (orgs.). **O texto na sala de aula**. Versão e-book. São Paulo: Ática, 2011.

GERALDI, J. W. **Portos de passagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

GOTLIB, N. B. 1988. **Teoria do conto**. São Paulo: Ática, 1990.

GRANDO, A., TAROUTO, L. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **Novas Tecnologias na Educação**, UFRGS, v. 6, n. 2, 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14403/8308>>. Acesso em abril de 2017.

HAAG, C. R.; FRAGA, D.; SILVA, L.C.da; ÇACERDA, G.D. **O jogo digital como um “Hipergênero”**. In: *Revista Letra Magna. Linguística e Literatura* - Ano 02- n.03 - 2º Semestre de 2005.

HITCHENS, M; DRACHEN, A. The Many Faces of Role-Playing Games. In: **International Journal of Role-Playing**, Issue 1, p. 3-21, 2008. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/moodle/jogosnarrativos/narrativa-da-imaginacao.pdf>> Acesso em 31 de julho de 2017.

JOLLES, A. **Forma simples**. 1 ed. São Paulo: Coltrix, 1976.

LIMA, S. C. **Hipergênero**: agrupamento ordenado de gêneros na constituição de um macroenunciado. Tese (doutorado) – Programa de Pós-graduação em Linguística, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

MAGALHÃES JUNIOR, R. **A arte do conto**. Suas histórias. Seus gêneros. Sua técnica. Seus mestres. Rio de Janeiro: Bloch editores, 1972.

MAIMONE, E. et al. **Diálogos sobre letramento**: de professores para professores. São Paulo: Pontes Editores, 2015.

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

MARCUSCHI, L. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. (org.) **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

_____. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

_____. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. In: XAVIER, Antônio C. (orgs). **Hipertexto e gêneros digitais**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, p.13-67.

MOISÉS, M. **O conto**. In: _____. A criação literária: Prosa I. São Paulo: Cultrix, 2006, p.15-54.

OLIVEIRA, R. C., PIERSON, A. H, ZUIN, V. G. **O uso do Role Playing Games (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no ensino de química**. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciência (ENPEC), 7, Florianópolis, 2009.

OTTONI, M. A. R. **Os gêneros do humor no ensino da língua portuguesa**: uma abordagem discursiva crítica. 2007. 399 f. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

PEREIRA, L. Á. **Escrever em Português**: Didáticas e Práticas. Porto: Edições Asa, 2000.

_____, M. A. R. **Letramento como prática social**: uma abordagem transdisciplinar. Brasília, 2003 (trabalho não publicado, realizado ao final da disciplina Letramento como Prática Social, ministrada pela Profa. Dra. Maria Izabel Magalhães)

PIGLIA, R. Novas teses sobre o conto. In: _____. **Formas breves**. Tradução José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 97-114.

_____. Teses sobre o conto. In: _____. **Formas breves**. Tradução José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 89-94.

PROPP, V I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Tradução: Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2006.

QUEIRÓS, B. C. **Sobre ler, escrever e outros diálogos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

RAMALHO, V.; RESENDE, V. de M. **Análise de discurso crítica**. São Paulo: Contexto. 2006

_____. **Análise de discurso (para a) crítica: o texto como material de pesquisa**. São Paulo: Pontes Editores, 2011.

_____. **Análise de discurso (para a) crítica: o texto como material de pesquisa**. São Paulo: Pontes Editores, 2011/2016.

RESENDE, V. de M.; RAMALHO, V.C.V.S. **Análise de discurso crítica, do modelo tridimensional à articulação entre práticas: implicações teórico-metodológicas. Linguagem em (Dis)curso - LemD**, Tubarão, v. 5, n.1, p. 185-207, jul./dez. 2004.

ROJO, R.; MOURA, E. (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R. Textos multimodais. In: FRADE, I. C. A. S; VAL, M. da G. C. G; BREGUNCI, M. das G. C. (Org.). **Glossário Ceale de termos de Alfabetização, leitura e escrita par educadores**. Belo Horizonte: CEALE/Faculdade de Educação da UFMG. 2014. p. 1. Disponível em: <<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/textos-multimodais>> Acesso em: julho de 2017.

ROSENFELD, A. **Estrutura e problemas da obra literária**. São Paulo, Perspectiva, 1976.

SANTOS, A. **Narrativas interativas: o legado dos jogos de RPG (portuguese edition)**. Edição do Kindle, 2014.

SANTOS, L. I. S; SOBRINHO, G. R. (org.). **Multiletramentos: articulações para/no ensino da leitura e da escrita**. Cáceres: UNEMAT, 2015.

SARMENTO, L. L.; TUFANO, D. **Português: literatura, gramática, produção de texto**. São Paulo: editora Moderna, 2004.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

_____. **Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na cibercultura**. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81 p. 143-160, 2002. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

WODAK, R.. Do que trata a ACD – um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. **Linguagem em (Dis)curso - LemD**, Tubarão, v. 4, n.esp, p. 223-243, 2004.

WODAK, R.; MEYER, M. Critical Discourse Analysis: history, agenda, theory and methodology. In: WODAK, R.; MEYER, M. (ed.). **Methods of critical discourse analysis**. 2. ed. Londres: Sage, 2009, p. 1-33.