



<https://dx.doi.org/10.35499/tl.v19i2.24800>

ASPECTOS E DIMENSÕES DA ORALIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA MEDIADA PELO ROLE- PLAYING GAME (RPG)

LETÍCIA JOVELINA STORTO (UENP)*

 <https://orcid.org/0000-0002-7175-338X>

MAIRA ZUCOLOTTO (SEDUC-SP)**

 <https://orcid.org/0009-0008-7455-3149>

RESUMO

Este artigo apresenta a elaboração e a análise de um material didático voltado ao ensino da oralidade em aulas de Língua Portuguesa, destinado ao 6º ano do Ensino Fundamental, utilizando o *role-playing game* (RPG) como recurso pedagógico. A pesquisa parte da seguinte problemática: quais aspectos e dimensões da oralidade são mobilizados nesse material didático? Com base em uma abordagem qualitativa e descritiva, fundamentada em Marcuschi (2010), Dolz, Schneuwly e Haller (2011) e Leal (2012), foi desenvolvido um caderno pedagógico estruturado em uma aventura de RPG inspirada na obra *Os Lusíadas*. As atividades propostas buscam desenvolver aspectos linguísticos, paralinguísticos, cinésicos e extralinguísticos da oralidade, articulando-os às quatro dimensões do ensino do oral: (i) valorização de textos de tradição oral; (ii) oralização do texto escrito; (iii) valorização linguística e relações entre fala e escrita; e (iv) produção e compreensão de gêneros orais. Os resultados indicam que o RPG configura uma prática multimodal, interativa e cooperativa, com potencial para fortalecer a oralidade como eixo efetivo no ensino da Língua Portuguesa.

Palavras-Chave: Língua Portuguesa; Oralidade; Role-Playing Game; Ensino; Gêneros orais.

* É Doutora em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina. É professora associada da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). É Bolsista de Produtividade em Pesquisa, pela Fundação Araucária. *Curriculum Lattes:* <http://lattes.cnpq.br/0743245285126825>.
E-mail: leticiajstorto@gmail.com.

** É Mestra em Letras (Profletras) pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). É professora da rede estadual de ensino de São Paulo (SEDUC-SP). *Curriculum Lattes:* <http://lattes.cnpq.br/9548845802862252>.
E-mail: mairazucolotto@gmail.com.

ABSTRACT

ASPECTS AND DIMENSIONS OF ORALITY IN PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING: A DIDACTIC PROPOSAL MEDIATED BY ROLE-PLAYING GAME (RPG)

This article presents the development and analysis of a didactic material aimed at teaching orality in Portuguese language classes for 6th-grade students, using the role-playing game (RPG) as a pedagogical resource. The research is guided by the following question: which aspects and dimensions of orality are mobilized in this didactic material? Based on a qualitative and descriptive approach, grounded in Marcuschi (2010), Dolz, Schneuwly, and Haller (2011), and Leal (2012), a pedagogical workbook was developed, structured around an RPG adventure inspired by *Os Lusíadas*. The activities proposed seek to develop linguistic, paralinguistic, kinesic, and extralinguistic aspects of orality, articulating them with the four dimensions of oral teaching: (i) appreciation of texts from oral tradition; (ii) oralization of written texts; (iii) linguistic valorization and relations between speech and writing; and (iv) production and comprehension of oral genres. The results indicate that RPG constitutes a multimodal, interactive, and cooperative practice with the potential to strengthen orality as an effective axis in the teaching of the Portuguese language.

Keywords: Portuguese Language; Orality; Role-Playing Game; Teaching; Oral Genres.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A partir da década de 1980, os estudos linguísticos passaram a incorporar, de forma mais sistemática, a perspectiva discursiva da linguagem como prática social, impulsionando reflexões acerca dos usos da língua (escrita e oral) em diferentes esferas de atividade humana. Essa mudança de paradigma, intensificada pelas contribuições do interacionismo sociocomunicativo e pelas formulações teóricas de autores como Luiz Antonio Marcuschi, demandou um novo olhar para os processos de ensino e aprendizagem da língua materna, com ênfase na funcionalidade da linguagem em contextos reais de uso. Ainda que importantes avanços tenham sido observados nesse campo, sobretudo no que tange às pesquisas sobre oralidade, às práticas pedagógicas inovadoras, à análise

de livros didáticos e à formulação de documentos oficiais, reconhecemos que o ensino de Língua Portuguesa ainda permanece, em muitos aspectos, ancorado em uma tradição que privilegia a modalidade escrita em detrimento da oralidade.

A homologação da *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) em 2018 representou um esforço de retomada e aprofundamento das diretrizes já esboçadas nos *Parâmetros Curriculares Nacionais* (PCN) de 1998, ao equiparar, em termos normativos, a importância da oralidade à da escrita na formação integral dos estudantes da Educação Básica. Todavia, observamos que persistem entraves para a consolidação de um ensino efetivamente equânime entre as duas modalidades (Storto; Costa-Maciel; Magalhaes, 2023).

Tais obstáculos decorrem, em grande parte, de uma cultura escolar que ainda dissemina a ideia equivocada de supremacia da escrita, dificultando, assim, a incorporação de práticas pedagógicas voltadas ao desenvolvimento das competências orais em sala de aula (Magalhaes *et al.*, 2023; 2022).

Diante desse cenário, empreendemos uma pesquisa que resultou na elaboração de um caderno pedagógico intitulado *Guia Pedagógico do Mestre*, cujo objetivo central é promover o ensino da oralidade. Para isso, propusemos a mediação didática por meio do jogo *role-playing game* (RPG), também conhecido como “jogo de interpretação de papéis”. A partir dessa proposta, formulamos a seguinte questão de pesquisa: Que aspectos e dimensões da oralidade são mobilizados no Guia Pedagógico do Mestre? Nosso objetivo geral, portanto, foi analisar essas dimensões, tomando como referência os pressupostos teóricos de Marcuschi (2010), Dolz, Schneuwly e Haller (2011) e Leal (2012), em consonância com as diretrizes da BNCC (Brasil, 2018).

Destinado a estudantes do Ensino Fundamental, anos finais, o Guia teve como objetivos específicos: (a) colaborar para a ampliação da competência oral dos alunos no processo de ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa, por meio da utilização do RPG como recurso pedagógico; e (b) fomentar um trabalho consciente e sistemático com os aspectos e dimensões da oralidade, contribuindo para a produção e recepção de gêneros orais em contexto escolar. Para alcançar tais fins, estruturamos a proposta em torno do ensino do gênero discursivo contação de história, articulando-o à produção e à implementação do Guia.

O Guia vislumbra o trabalho com a oralidade, compreendendo 16 aulas. A aventura RPG é trazida pronta para o narrador/

mestre (nesse caso, o próprio professor), facilitando seu trabalho, pensando em professores e alunos que pouco ou nunca tiveram contato com esse jogo. Prescreve para o professor utilizar o jogo fazendo com os alunos, em grupos, implementem seus conhecimentos na prática. O *Guia Pedagógico do Mestre* contém: a ficha de personagem, mapas e ilustrações que colaboram com a visualização dos cenários pretendidos, uma aventura RPG, baseada na epopeia *Os Lusíadas*. Seguindo a metodologia RPGista, o guia se divide em duas partes: a primeira (ambientação), consiste em atividades que levam ao aluno a se ambientar no contexto da jornada e seus obstáculos (atividades com trabalho oral), seguida da segunda parte, a aventura, ou seja, proposta das aulas-jogo para aplicação (mantendo fragmentos da obra original).

A escolha do RPG como instrumento pedagógico justifica-se por seu potencial lúdico, pela interatividade, pelo caráter cooperativo e pela flexibilidade de adaptação ao contexto escolar. Segundo Mendonça (2015), a estrutura ou hierarquia do RPG condiciona o jogador a realizar atividades de leitura e de locução oral, em que ele precisa possuir conhecimentos sobre a história a ser narrada, sobre os personagens, locais, objetivos etc. “Essa natureza desse tipo de jogo pode ser muito útil para a formatação de objetos de aprendizagem (Mendonça, 2015, p. 25). A narrativa proposta está fundamentada na obra *Os Lusíadas*, de Camões (1982 [1572]), cujos cantos foram utilizados como base para a criação das sessões de aula-jogo, associando o texto original a versões adaptadas, com vistas à acessibilidade dos alunos.

Embora suas origens remontem aos Estados Unidos (Witwer, 2016), o RPG disseminou-se em diferentes mídias e contextos socioculturais, ganhando espaço no ambien-

te escolar brasileiro, conforme demonstram os trabalhos de Marcatto (1996), Rodrigues (2004) e Marcondes (2004). Inspirados na estrutura do Livro do Mestre, base tradicional do jogo, organizamos o Guia a partir de três eixos fundamentais: (i) a economia de tempo para professores que desejam utilizar o RPG em sala de aula, (ii) a consideração do nível de familiaridade de docentes e discentes com o jogo, e (iii) a manutenção da lógica narrativa do RPG, com ambientação e desenvolvimento da aventura.

Ressaltamos que a utilização de jogos como recurso didático não é recente na educação. Por suas propriedades lúdicas e potencial formativo, os jogos vêm sendo valorizados como estratégias de mediação no processo de construção do conhecimento. Como afirma Marcatto (1996, p. 178), “o jogo, com suas características lúdicas, tem sido utilizado no ensino formal como uma alternativa para a aprendizagem e socialização do conhecimento”. No mesmo sentido, Marcondes (2004, p. 5) destaca o papel do jogo na promoção da oralidade, da imaginação e da criatividade.

Do ponto de vista metodológico, desenvolvemos uma pesquisa básica de abordagem qualitativa, caracterizada pela abertura no processo de coleta de dados e pela ênfase na compreensão aprofundada do caso estudado (Flick, 2013). Optamos pelo método indutivo, que parte da observação de situações concretas para, posteriormente, formular generalizações (Gil, 2008), uma vez que lidamos com práticas reais de sala de aula. Nessa perspectiva, a investigação também se classifica como descritiva, pois objetiva delinear as características do fenômeno em foco e estabelecer possíveis relações entre variáveis (Gil, 2008; Paiva, 2019). A seguir, apresentamos a fundamentação teórica que embasa a nossa pesquisa.

ORALIDADE E ENSINO

A fundamentação teórica do presente artigo ancora-se em uma perspectiva sociointeracionista da linguagem, em especial nos estudos de Luiz Antônio Marcuschi (Marcuschi; Dionisio, 2007; Marcuschi, 2010), e articula-se às discussões sobre oralidade, letramento e ensino de gêneros orais.

Fala e Escrita, Oralidades e Letramentos

Com base em Marcuschi (2010) e Marcuschi e Dionisio (2007), compreendemos a fala e a escrita como modalidades linguísticas e, por outro lado, a oralidade e o letramento como práticas sociais de linguagem. Essa distinção orienta nossa análise sobre os usos da linguagem na escola e sustenta a proposta didática aqui apresentada.

Historicamente, o ensino da língua favoreceu a escrita em detrimento da oralidade, como mostram Botelho (2012) e Ong (1982 *apud* Botelho, 2012), reforçando uma equivocada hierarquia entre modalidades que apenas nas últimas décadas começou a ser desconstruída. Para o autor (1982 *apud* Botelho, 2012, p. 28), “a escrita é, pois, a tecnologia que moldou e capacitou a intelectualidade do homem moderno”.

O interesse nos estudos sobre letramentos, envolvendo escrita e fala, oralidade e letramentos, foi crescente à medida que as “mudanças socioeconômicas e culturais passam a ser encaradas como resultado dos efeitos do letramento” (Botelho, 2012, p. 26), e assim, muitas perspectivas sobre a relação entre letramento e oralidade surgiram. Botelho (2012) examina que, somente entre 1950 e 1980, houve preocupação linguística associada ao estudo dos usos e funcionamentos da língua na sociedade. Porém, Botelho (2012, p. 30) esclarece que, no primeiro momento, os estudos linguísticos se debruçaram na escrita (considerada sin-

tética e contrária à fala, que já era natural ao homem), colocando-a como superior à oralidade em dicotomia. Adotamos o modelo ideológico de letramento (Street, 1993), por considerá-lo o mais adequado para compreender a linguagem como prática social situada, em que fala e escrita não se opõem, mas se articulam na construção do sentido (Marcuschi, 2010).

A partir da década de 1980, a visão dicotômica, presente nos modelos teóricos que se centravam na escrita, começa a ser combatida “com estudos, em especial nos EUA e na Inglaterra, que sugerem relação contínua entre letramento e oralidade, evitando a noção de autonomia e supremacia da escrita” (Marcuschi, 2007, p. 48).

Dentre as quatro perspectivas analisadas por Marcuschi (2010) sobre a relação entre fala e escrita, adotamos a sociointeracionista, que compreende ambas como modalidades discursivas interdependentes e situadas em um contínuo de práticas. Inspiramo-nos na concepção de contínuo tipológico de Marcuschi (2010), segundo a qual fala e escrita se articulam gradualmente em diferentes gêneros textuais, rompendo com visões dicotômicas e valorizando a diversidade dos usos linguísticos.

Partindo do princípio de que não há motivos reais para que somente a escrita ocupe os espaços escolares e considerando que “a oralidade e as práticas e/ou gêneros a ela ligados são essenciais no desenvolvimento das competências linguísticas e comunicativas dos alunos dos mais diversos níveis de ensino” (Bentes, 2010, p. 129), defendemos, a partir dessa perspectiva, a importância do desenvolvimento do ensino da oralidade.

Não é um trabalho simples, pois “o desempenho linguístico na fala não se serve apenas da gramática e do léxico da língua, mas lança mão dos mais variados recur-

sos, sejam eles verbais ou não” (Marcuschi, 2003, p. 5), uma vez que não se trata de uma forma simplista em que se considera que pelo aluno já saber falar, domina a oralidade e os gêneros orais em sua totalidade e em contextos de maior formalidade de fala.

A oralidade constitui uma prática discursiva multimodal, em que aspectos linguísticos, paralinguísticos e corporais atuam conjuntamente (Travaglia *et al.*, 2017; Dolz; Schneuwly; Haller, 2011; Marcuschi, 2010; Bentes, 2010; Dionisio, 2007; Bueno *et al.*, 2024). A crescente presença da multimodalidade nos discursos e textos exige do estudante uma percepção crítica e ampliada da realidade sociocomunicativa em que está inserido, assim como requer do professor uma abordagem pedagógica sensível a essa complexidade (Crescitelli; Reis, 2011). Nesse contexto, é papel da escola contemporânea promover a formação de usuários linguisticamente competentes, aptos a mobilizar diferentes recursos da linguagem de modo adequado em situações públicas de interlocução marcadas pela diversidade e pela complexidade (Crescitelli; Reis, 2011). Contudo, esse trabalho tem sido deixado de lado pela comunidade escolar, como pontua Leal (2012), já que o foco das aulas de Língua Portuguesa ainda recai quase que exclusivamente sobre a escrita. Procuramos, a partir desta pesquisa, dar suporte ao trabalho docente no tocante às práticas orais desenvolvidas na escola, visando à ampliação de dimensões importantes da oralidade mediante o RPG.

Defendemos que a utilização consciente dos aspectos orais por parte dos estudantes possibilita otimização do trabalho com a oralidade e contribui com a produção/recepção de gêneros orais. Dolz, Schneuwly e Haller (2011, p. 126) ressaltam que “é necessário definir claramente as característi-

cas do oral a ser ensinado”. E partindo disso, o próximo tópico trata das dimensões e dos aspectos do oral que orientaram nosso trabalho didático com gêneros textuais, consoante o objetivo deste artigo.

Aspectos e Dimensões da Oralidade

Consoante Marcuschi (2010, p. 9), no ensino de língua, “não se trata de saber como se chega a um texto ideal pelo emprego de formas, mas como se chega a um discurso significativo pelo uso adequado às práticas e à situação a que se destina”. Além disso, o ensino deve levar os estudantes a ultrapassarem o uso cotidiano da oralidade e dos gêneros orais, buscando-se a apropriação dos gêneros orais formais e públicos (Dolz; Schneuwly; Haller, 2011). Travaglia *et al.* (2017, p. 7), Bueno *et al.* (2024), Dolz, Schneuwly e Haller (2011) etc. explicam que os gêneros orais são caracterizados pela multimodalidade (diferentes linguagens simultâneas), haja vista envolvem gestos, expressões fisionômicas, música, atitudes e posturas corporais, entre outros, como sendo outras linguagens presentes, simultaneamente, na oralidade. Os autores pontuam que elementos da fala (entonações, altura de voz, tom etc.) precisam ser considerados na análise ou constituição de gêneros orais, uma vez que podem se tornar “característicos e caracterizadores” (Travaglia *et al.*, 2017) de alguns gêneros.

A linguagem falada manifesta-se sonoramente utilizando o aparelho fonador, produzindo a voz realizada pelo aparelho fonador (Dolz; Schneuwly; Haller, 2011; Marcuschi, 2010). No entanto, lançamos mão de diversos **recursos linguísticos** (fonologia, sintática e variedades linguísticas), **recursos paralinguísticos** (gestos, movimentos corporais, mímica), **recursos cinésicos** (gestualidade, postura corporal, direcionamento do

olhar, expressão facial) e **recursos extralinguísticos** (interação social: o lugar social, a finalidade da atividade, a relação enunciatador/destinatário), no intuito de melhor expressar o que se tem a dizer. Esses recursos articulam-se e abrangem um conjunto de elementos pertinentes à expressão oral.

Dolz, Schneuwly e Haller (2011, p. 130) ressaltam que os fatos prosódicos (altura, intensidade e duração) são “dimensões essenciais de toda produção oral” e explicam que esses fatos (entonação, a acentuação e o ritmo) têm a vocalização como instrumento linguístico:

- A **entonação**: as variações tonais podem ter uma função linguística do sistema da língua (função modal entoacional interrogativo), ou traduzirem as variações das emoções, ou atitudes particulares ao enunciatador. Sua principal função é permitir “a regulação dos turnos de fala entre os interlocutores” (Dolz; Schneuwly; Haller, 2011, p. 130).
- A **acentuação**: a ênfase das sílabas (uma ou mais) em palavras confere ritmo ao fluxo da fala, que pode ser restringido pela língua e a intensidade, “que resultam da livre escolha do locutor, de certa maneira, de seu estilo e/ou intenção” (Dolz; Schneuwly; Haller, 2011, p. 131).
- O **ritmo**: a produção e recepção dos acentos e pausas, cuja função demarcadora é delimitada pelo acento final. As pausas de respiração, de hesitação delimitam o grupo de fôlego.

Consideramos, ainda, os recursos paralinguísticos e cinésicos, como gestos, posturas, mímicas e expressões faciais, fundamentais para a produção oral eficaz (Dolz; Schneuwly; Haller, 2011; Bentes, 2010; Dionísio, 2007; Bueno *et al.*, 2024).

Figura 1: Meios não linguísticos da Comunicação Oral

Fonte: Elaborado pelas autoras com base em Dolz, Schneuwly e Haller (2011, p. 134).

Os recursos cinésicos (c), outro importante aspecto da produção oral, envolvem percepção visual, gesto e movimento corporal (gestualidade, postura corporal, direcionamento do olhar, expressão facial) como “forma de manter e/ou de modificar tanto o curso da interação como os sentidos produzidos em seu interior” (Bentes, 2010, p. 134). Para Dolz, Schneuwly, Pietro e Zahnd (2011, p. 192), “um certo gesto que ilustra o propósito, como uma postura que cria conveniência; a mão que escande as partes etc.”.

Tomando os recursos linguísticos (fonologia, sintática e variedades linguísticas), paralinguísticos (gestos, movimentos corporais, mímica) cinésicos (gestualidade, postura corporal, direcionamento do olhar, expressão facial) e extralinguísticos (interação social: o lugar social, a finalidade da atividade, a relação enunciador/destinatário)

como elementos essenciais ao desenvolvimento da comunicação oral. Segundo Bentes (2010), o desenvolvimento sistemático dos aspectos da fala favorece a inserção social dos sujeitos e amplia suas competências comunicativas e interacionais. Assim, torna-se uma possibilidade de trabalho em sala de aula direcionar o desenvolvimento de reflexões sobre as modalidades de fala e linguagens concomitantes a ela, e oportunizar atividades que possibilitem a prática desses aspectos orais.

O desenvolvimento da expressão oral se faz não somente através da concepção consciente de seus aspectos linguísticos, paralinguísticos e cinésicos, mas também compreende situações públicas diversificadas e se faz necessário “definir objetivos didáticos explícitos relativos a pelo menos quatro dimensões que envolvem o desenvolvimento da linguagem oral” (Leal, 2012, p. 6):

(i) valorização de textos de tradição oral: contempla a busca pela valorização da linguagem oral local (a própria comunidade), bem como da cultura e seus falantes. Nessa dimensão, busca-se a contribuição para desenvolvimento da fluência e articulação das palavras, aspectos importantes para a expressão oral. Ressaltando que os textos (orais) permanecem através do tempo por meio de diferentes gêneros orais adotados pelas pessoas para novas pessoas em uma cadeia de transmissão oral. Em sala de aula, uma possibilidade de trabalho que o professor pode vir a desenvolver seria a coleta de dados a respeito de receita culinária junto a pessoas que tenham experiência nisso.

(ii) oralização do texto escrito: procura evidenciar diferentes recursos usados nas práticas de linguagem em que circulam textos. Essa dimensão envolve tanto o desenvolvimento da fluência de leitura quanto de algumas habilidades típicas da comunicação oral.

(iii) valorização linguística e relações entre fala e escrita: busca refletir sobre a fala e suas variações. Essa dimensão trabalha com foco nas relações entre a oralidade e a escrita; compreende a descrição das diferentes formas dialetais, explicitando a existência de variações na fala e seus contextos de uso da língua. Em sala de aula, uma possibilidade de trabalho poderia ser desenvolver na comparação entre as semelhanças de alguns gêneros orais e escritos, tais como: o conto oral e o conto escrito; as instruções de jogos escritas e as instruções orais sobre como jogar; as reclamações orais e as cartas de reclamação; entre outros.

(iv) produção e compreensão de gêneros orais: contempla a produção e compreensão de textos orais voltadas ao desenvolvimento de habilidades, atitudes e conhecimentos relativos à forma composi-

cional de gêneros complexos, à fala, ao monitoramento do tempo de fala, à escuta atenta; compreende também a variação quanto ao nível de formalidade e tipos de relação que se estabelecem entre os falantes. Essa dimensão desenvolve-se de capacidades de uso da língua para atender a diferentes finalidades comunicativas.

Para Leal (2012, p. 11), “uma concepção de aprendizagem como atividade social, como construção coletiva, em que o sujeito aprende na interação com os outros”; assim, com a troca de saberes entre os alunos, há uma construção social. Essas dimensões orientam a elaboração e análise do Guia Pedagógico do Mestre, concebido neste trabalho como proposta didática mediada pelo jogo RPG. Ao desenvolver atividades que favoreçam a escuta ativa, a produção oral formal, o reconhecimento da diversidade linguística e a prática de gêneros orais em contextos simulados, pretendemos contribuir para o fortalecimento da oralidade como eixo estruturante no ensino da Língua Portuguesa, em consonância com as diretrizes da BNCC (Brasil, 2018).

Na próxima seção, analisamos o Guia, utilizando como critérios os aspectos e as dimensões orais (Marcuschi, 2010; Leal, 2012; Dolz; Schneuwly; Haller, 2011), constatando se o material contempla ou não tais propostas.

ANÁLISE DO GUIA PEDAGÓGICO DO MESTRE

A análise do Guia Pedagógico do Mestre foi estruturada com base em três eixos complementares: (i) a organização do material didático, (ii) os aspectos linguísticos e expressivos da oralidade mobilizados nas atividades e (iii) o tratamento das quatro dimensões do ensino da oralidade propos-

tas por Leal (2012). Nosso objetivo foi examinar criticamente em que medida o RPG, enquanto prática discursiva multimodal, pode promover um ensino sistemático da oralidade no contexto do Ensino Fundamental.

O Guia foi concebido a partir da lógica narrativa do RPG e estruturado com base na obra *Os Lusíadas*, de Luís de Camões. Essa escolha buscou conciliar uma tradição literária canônica a práticas pedagógicas contemporâneas, aproximando o aluno do texto literário por meio de uma experiência lúdica e colaborativa. A ambientação da aventura, dividida em cantos, respeita a estrutura do texto-fonte, mas opera adaptações linguísticas e narrativas para torná-lo acessível ao público-alvo. Reconhecemos, contudo, que essa adaptação exige constante equilíbrio entre fidelidade ao texto literário e adequação à linguagem dos alunos.

Do ponto de vista dos aspectos orais mobilizados, o Guia propõe atividades que envolvem escuta ativa, turnos de fala, cooperação discursiva, simulação de situações comunicativas, além de expressividade vocal e corporal. O jogo oferece aos alunos oportunidades reais de se engajarem em práticas de linguagem situadas, mediadas por papéis sociais, regras narrativas e conflitos simbólicos. A presença dos recursos linguísticos (entonação, ritmo, articulação), paralinguísticos (volume, pausas, ênfase) e cinésicos (gestos, postura, movimento) se dá de forma integrada, especialmente em momentos de negociação narrativa e resolução de desafios dentro do enredo.

Quanto à metodologia RPGista: estrutura do Guia

Para o trabalho com RPG em sala, é necessário que se opte por sua adequação de acordo com o que se pretende em sala.

Tendo em vista as propriedades latentes ao jogo (Expressividade oral; Expressividade corporal; Capacidade de simulação; Interatividade; Cooperativo; Flexibilidade/ adequação), e de forma geral, por se tratar de um jogo oral, fizemos uso da própria estrutura de jogo que consiste em: ambientação e sessões de jogo.

Segundo Marcatto (1996, p.27), a ambientação é “a primeira fase ocorre antes da sessão de RPG. O mestre deverá [...] optar pelo sistema que mais o agrada e que forneça as regras e ambientações mais adequadas à aventura que tenha em mente”. Assim, na ambientação, o jogador e o mestre encontrarão as informações necessárias para prosseguir o jogo.

A ambientação, no Guia, prevê o trabalho com a oralidade e a familiarização dos estudantes no ambiente onde a aventura se passará. Para tanto, são oito (8) atividades, divididas em nove (9) aulas, que alternam entre atividades de fala e escuta, de maneira a proporcionar ao aluno, oralmente, o contexto histórico e textos de tradição oral, bem como estimular o protagonismo jovem ao solicitá-lo como pesquisador (na primeira atividade) e após, compartilhar o conhecimento obtido com a turma.

As atividades 1, 2 e 3 giram em torno da pesquisa sobre os temas propostos acerca do período histórico da Grandes Navegações (séculos XV e XVI), de forma a contextualizá-los, e estimular o trabalho oral: forma com a qual espera-se explicitar e compartilhar troca de conhecimento entre os alunos.

Como se nota abaixo, as atividades 1, 2 e 3 oportunizam o trabalho oral de forma interativa - em grupo e compartilhamento de informações entre os alunos - e introduzem o aluno ao ambiente em que a aventura RPG acontece, simultaneamente.

Figura 2: Atividade 1 e 2 do Guia

ATIVIDADE 1: Organizar a turma em grupos com 5 ou 6 alunos. Distribuir os temas (Grandes Navegações, contexto histórico de Portugal nesse período) para cada grupo, e explicar que realizarão discussões orais e pesquisas acerca desses temas.

TEMAS:

I) SOCIEDADE EUROPEIA DOS SÉCULOS XV E XVI;

II) EXPANSÃO MARÍTIMA;

III) ROTAS DE COMÉRCIO ENTRE ESSES SÉCULOS;

IV) CRENÇAS E RELIGIÃO EUROPEIAS DO SÉCULO XV E XVI;

V) PRODUÇÃO DE MAPAS NESSE PERÍODO;

VI) COMO ERAM ESSAS VIAGENS DE NAVIO (DURAÇÃO, CONDIÇÕES NOS NAVIOS)

ATIVIDADE 2: Explicar à turma que o resultado da pesquisa – ATIVIDADE 1 - será compartilhado entre os demais grupos. Fazer os seguintes apontamentos:

- Organização do tema entre os integrantes do grupo, de forma que todos partilhem o conhecimento pesquisado;
- Orientar para que os grupos estudem o conteúdo pesquisado para próxima aula, e que este, não esteja em mãos dos estudantes. Dessa forma, não realizarão leitura em voz alta, mas discutirão, de forma oral, o conhecimento agregado.

Fonte: As autoras (o Guia).

Note-se também que a metodologia da aula permite ao aluno buscar conhecimento de maneira ativa (pesquisa) o que se assemelha ao RPG, pois uma vez que o jogador se propõe a começar uma aventura, este deve procurar textos e lê-los para entender o contexto geral da história e aumentar a possibilidade de sucesso no jogo.


Sendo as atividades 1 e 2 a solicitação e a preparação para que os alunos concluam

a tarefa (atividade 3), é possível destacar a atenção que se é dada a cada etapa da atividade que consiste em pesquisa e compartilhamento oral de informações.

A atividade 3 traz uma sequência de pontos pertinentes e observações que ajudam o professor a ampliar o trabalho oral em sala, como as sugestões de configurações de sala (posicionamento de círculo, semicírculo...), que facilitam a interação, e a organização das trocas de turno.

Figura 3: Atividade 3 do Guia

ATIVIDADE 3: Posicionar os grupos discentes de forma a promover interação oral e troca de informação entre os estudantes (em círculo, semicírculo ...). Escolher um grupo para iniciar.



Organizar o espaço onde as apresentações acontecerão é uma forma de potencializar o tempo. Lembre-se, as atividades serão adequadas por você, a cada aula.

Professor: Terminada o compartilhamento das informações, espera-se que o aluno esteja ambientado ao contexto histórico. Acompanhe a troca de informações, e acrescente informações pertinentes que talvez possam estar ausentes. Também, é uma excelente oportunidade para se observar a troca do turno da fala entre os alunos e o volume da voz com que apresentam as informações.

Professor: ATENÇÃO! Para a atividade a seguir, você (professor) vai precisar de um aparelho que reproduza som e tenha acesso a internet. E fazer uma breve pesquisa de uma ou duas músicas que os alunos mais conheçam.

Fonte: As autoras (o Guia).

A partir da atividade 4, os alunos são orientados a voltar sua atenção especificamente para os aspectos expressivos da oralidade, como ritmo, entonação e variações de intensidade vocal. Nesse momento, a escuta atenta e a observação das performances orais ganham centralidade, configurando-se como práticas de análise e sen-

sibilização para os recursos linguísticos e paralinguísticos presentes na fala. As atividades 4 e 5 assumem uma função formativa essencial: propõem uma escuta pedagógica orientada, que visa não apenas à recepção passiva, mas à construção de uma consciência crítica sobre os elementos constitutivos da oralidade, em consonância com os prin-

Figura 4: Atividade 4 do Guia

Atividade 4: Observação e escuta. Apresente textos, de sua escolha, na forma oral (sem a necessidade de apresentar a letra ou fazer com que os alunos copiem) utilizando, como recurso, o serviço virtual de voz gratuito do *Google* de modo que o aluno se atente a falta de entonação e ritmo do serviço, que iguala a tonalidade, entonação e ritmo de todo e qualquer texto. Depois, repita os textos, porém utilizando os aspectos orais devidos a cada um. Como fazer:

- 1- Utilizando celular, computador, *notebook* ou *tablet* e, com acesso à internet, no navegador (de sua preferência), acesse ao site do Google Tradutor e digite o texto a ser analisado pelos estudantes. Depois, selecione o botão “Ouvir”. Permita aos alunos a escuta atenta, mais de uma vez.
- 2- Após a escuta do texto, da forma acima citada, faça a leitura do texto (ou procure na internet) utilizando seus recursos expressivos orais necessários. Assim, espera-se que o aluno perceba o sentido atribuído ou alterado que a primeira escuta proporcionou pela ausência dos aspectos orais adequados.

Fonte: As autoras (o Guia).

cípios de uma educação linguística multimodal e situada.

Como se observa, o aluno é primeiro convidado a ouvir e se atentar aos sentidos que os aspectos linguísticos (tonalidade, entonação e ritmo) podem afetar nos textos trabalhados. Em seguida, na atividade 5, também mobiliza a escuta, direcionando ao conjunto de aspectos que englobam o gênero contação de história: o professor realiza uma contação de forma a possibilitar ao aluno o contato com o gênero.

As atividades que se seguem buscam a proximidade do aluno ao desenvolvimento da consciência linguística da utilização dos aspectos orais, apresentando-os e disponibilizando momento de reflexão (rodas de conversa) para que haja assimilação da importância do assunto. Chegando à atividade 8, encerramento da primeira seção – a ambientação – em que se é proposto uma contação de história pelos alunos, agora como locutores das histórias passados por outros da família ou vizinhos.

Ao final da aula 9, espera-se que o aluno esteja ambientado ao período histórico em que se passa a aventura RPG, fundamentada na obra *Os Lusíadas*, de Camões, e consciente da presença dos aspectos orais.

Das aulas 9 a 11, há um sistema simples de criação de personagem, de forma o guia traz em anexo o modelo, portanto é instruído o sistema de regras bastante simplificado. A escolha é feita em grupo, propiciando interação e socialização. A caracterização dos personagens pelos grupos, sendo cada grupo representado por um personagem, permite que seja focado o trabalho com aspectos extralinguísticos (interação social: o lugar social, a finalidade da atividade, a relação enunciador/destinatário).

Os alunos, nesse momento, interagem entre eles mesmos e devem acordar com

as características de cada personagem que lhes forem adequados à aventura, e acrescentar características pessoais de interesse coletivo. Portanto, essa atividade propicia a interação social, e estabelece o desenvolvimento da relação de comunicação entre os alunos que precisam tanto ouvir as ideias coletivas como expor a própria opinião, relevando o espaço em que se encontra.

Ao longo das aulas 9 e 11 são trabalhados outros aspectos e dimensões orais – que estão detalhados na subseção seguinte (6.3 e 6.4) – para que a ambientação seja satisfatória e assim o aluno tenha condições de participar das aulas-jogo entendendo não somente o contexto (e conseqüentemente a obra) como também o trato com a oralidade na qual as atividades estão espelhadas.

As aulas 12 e 13 dão conta das aulas-jogos onde o professor desenvolve o papel de mestre/narrador e o aluno, em seu grupo, desenvolve o papel das personagens por eles criadas. É durante o jogo que o aluno tem a oportunidade de praticar as concepções trabalhadas ao longo da ambientação.

As regras criadas para esse RPG, embora muito simples, possibilitam aos alunos a experiência de jogar RPG, trabalhar oralidade e de se manterem entretidos com o jogo. A simplicidade das regras não interferiu na dinâmica e no propósito do jogo de RPG, pois o verdadeiro fundamento do *role-playing game* está na interpretação dos personagens e na narrativa oral.

Quanto aos aspectos orais

A análise do Guia Pedagógico do Mestre evidencia que o trabalho com a oralidade foi planejado de maneira progressiva e intencional, em consonância com as recomenda-

ções de Dolz, Schneuwly e Haller (2011) e Leal (2012), que defendem a necessidade de definir com clareza os elementos do oral a serem ensinados. Ao longo das atividades, observamos uma transição metodológica que vai da exploração inicial para a aplica-

ção performativa em contextos simulados, mobilizando aspectos linguísticos e paralinguísticos de forma integrada.

No que tange os aspectos orais, categorizamos, segundo Dolz, Schneuwly e Haller (2011), na tabela a seguir:

Tabela 1: Categorização dos aspectos orais

RECURSOS LINGUÍSTICOS (L)	RECURSOS PARALINGUÍSTICOS (P)
a. Qualidade da voz	a. Gestos
b. Melodia	b. Postura corporal / Mímica
c. Elocução e pausas	c. Direcionamento do olhar
d. Respiração/Ritmo	d. Expressão facial
e. Entonação	e. Movimentos corporais

Fonte: Adaptado de Dolz, Schneuwly e Haller (2011, p.134).

A proposição de trabalho dos recursos linguísticos e paralinguísticos, acima listados, acontece de maneira gradativa ao longo de cada atividade proposta, tendo em vista que: na primeira seção, as atividades abarcam oportunidades que se alteram entre escuta, reflexão, prática, reflexão desses as-

pectos; na segunda, as aulas-jogo oportunizam ao aluno colocar na prática as concepções trabalhadas anteriormente.

Em relação aos aspectos linguísticos (L) e paralinguísticos (P), desenvolvemos a tabela a seguir relacionando a atividade proposta e o respectiva aspecto trabalhado:

Tabela 2: Relação entre atividades e aspectos orais mobilizados no Guia Pedagógico do Mestre

ATIVIDADES	PROPOSIÇÃO DIDÁTICA	ASPECTOS ORAIS MOBILIZADOS	ESCUITA	PRÁTICA ORAL
1 e 2	Organização dos grupos e pesquisa sobre os temas distribuídos	-	-	-
3	Interação oral e troca de informações entre os grupos	L: qualidade da voz, entonação; P: direcionamento do olhar, expressão facial	✓	✓
4	Observação e escuta de textos com problemas e acertos de entonação, ritmo e tonalidade	L: qualidade da voz, melodia, elocução e pausas, respiração/ritmo, entonação	✓	-

5	Contação de história pelo professor e reflexão sobre aspectos orais	L: qualidade da voz, melodia, elocução e pausas, respiração/ritmo, entonação; P: gestos, postura corporal/mímica, direcionamento do olhar, expressão facial, movimentos corporais	✓	-
6	Roda de conversa com trava-línguas, cantigas e piadas	L: qualidade da voz, melodia, elocução e pausas, respiração/ritmo, entonação; P: gestos, postura corporal/mímica, direcionamento do olhar, expressão facial, movimentos corporais	✓	✓
7 e 8	Contação de histórias pelos alunos	L: qualidade da voz, melodia, elocução e pausas, respiração/ritmo, entonação; P: gestos, postura corporal/mímica, direcionamento do olhar, expressão facial, movimentos corporais	-	✓
Aulas-jogo	Aventuras narradas pelo mestre (professor), com escuta ativa e prática oral durante o RPG	L: qualidade da voz, melodia, elocução e pausas, respiração/ritmo, entonação; P: gestos, postura corporal/mímica, direcionamento do olhar, expressão facial, movimentos corporais	✓	✓

Legenda: L = aspectos linguísticos; P = aspectos paralinguísticos; ✓ = propriedade explorada no Guia.
Fonte: as autoras.

Observamos que, nas atividades 1 a 4, os estudantes são introduzidos a situações de **compartilhamento oral de informações**, nas quais se exige atenção à organização dos turnos de fala e ao controle da intensidade vocal. Esse momento inicial favorece a conscientização sobre a necessidade de coordenação interacional, ainda que de forma incipiente.

Na atividade 5, o trabalho com a oralidade avança para uma etapa de **escuta crítica e análise reflexiva**. O professor propõe a observação sistemática de recursos

linguísticos e paralinguísticos, evidenciando tanto sua presença quanto sua ausência nas produções orais. Esse procedimento promove um deslocamento do aluno de uma prática espontânea para uma prática consciente, permitindo-lhe perceber como escolhas expressivas impactam a eficácia comunicativa.

As atividades 6 e 7 consolidam essa progressão ao alternarem momentos de **escuta ativa com práticas de oralidade estruturada**. A roda de conversa, com trava-línguas e cantigas, estimula a espontaneidade e a ludi-

cidade, enquanto a contação de histórias exige maior planejamento discursivo e controle expressivo. Em ambos os casos, a mediação docente é essencial para provocar reflexões sobre quais recursos orais se fazem necessários, como eles interferem na construção de sentidos e que efeitos positivos ou negativos emergem de seu uso (ou ausência).

A segunda seção, composta pelas aulas-jogo, representa o ápice do trabalho pedagógico com a oralidade, ao propor desafios que demandam **mobilização integrada de**

aspectos linguísticos e paralinguísticos.

Ao assumir papéis na narrativa do RPG, os estudantes deixam de ser meros observadores ou analistas e passam a atuar como sujeitos ativos da interação, inseridos em situações públicas simuladas que exigem cooperação discursiva e negociação de sentidos. Nessa etapa, o caráter multimodal e sociointerativo da oralidade torna-se evidente: voz, gestualidade, postura, expressão facial e alternância de turnos articulam-se na construção coletiva da narrativa.

Figura 5: Exemplo de obstáculo no RPG

NPC VELHO DO RESTELO: Vale arriscar a vida em águas sorrateiras em que a morte é o destino certo? Vamos Perder recursos e homens. E se invasões acontecerem? Como vamos lutar contra os inimigos mouros? Esses homens que aqui deixam suas famílias e arriscam suas vidas... Farão falta.

Mestre: Alguém não deseja debater a ideia? O capitão pareceu ficar um pouco receoso. E se a viagem for cancelada? Vocês não voltariam...

Professor: Aqui é uma importante oportunidade de que os alunos tentem convencer do contrário. Debate, oratória, e postura para que vocês sejam ouvidos. Claro que a viagem vai acontecer, mas você professor deve insistir que eles se pronunciem.

Fonte: As autoras (o Guia).

A transição para as aulas-jogo representa um ponto de inflexão no percurso metodológico do *Guia Pedagógico do Mestre*, pois marca o deslocamento do aluno de um exercício exploratório e reflexivo da oralidade para uma prática performativa e situada. Nesse momento, os estudantes deixam de apenas reconhecer e analisar os recursos linguísticos e paralinguísticos e passam a mobilizá-los ativamente em interações públicas simuladas, típicas do universo do RPG. Essa etapa evidencia o caráter multimodal e sociointerativo da oralidade, na medida em que integra voz, gestualidade, postura, expressão facial e cooperação discursiva na construção coletiva da narrativa. Do ponto de vista crítico, essa mudança metodológica revela como o ensino da oralidade, quando intencionalmente planejado, pode superar

práticas meramente espontâneas ou episódicas, promovendo situações de uso da língua que aproximam o espaço escolar de contextos reais de comunicação.

No que se refere à viabilidade e à adequação do trabalho com a oralidade por meio do RPG, elaboramos a tabela a seguir com o objetivo de explicitar a relação entre as propriedades estruturais e interacionais do jogo e os recursos orais, linguísticos (L) e paralinguísticos (P), mobilizados ao longo das aulas-jogo. Essa articulação permite evidenciar como as características do RPG (como cooperação, simulação, improviso e alternância de turnos) se alinham a práticas discursivas orais situadas, promovendo um espaço pedagógico propício ao desenvolvimento da competência comunicativa dos alunos em contextos significativos de interação.

Tabela 3: Relação entre propriedades do RPG, atividades propostas e aspectos orais mobilizados

PROPRIEDADES DO RPG	NARRATIVA DO MESTRE	ATIVIDADES PROPOSTAS	ASPECTOS ORAIS MOBILIZADOS
Expressividade oral	✓	- Escuta da aventura narrada pelo mestre - Intervenções orais ao longo da narrativa - Contar piadas ao gigante Adamastor - Concluir discurso no Concílio - Campeonato de trava-línguas - Contação de histórias - Oralização de lenda	L: qualidade da voz, melodia, elocução, pausas, ritmo respiratório, entonação P: gestos, postura corporal, mímica, direcionamento do olhar, expressão facial
Expressividade corporal	✓	- Observação da narrativa - Conclusão do discurso no Concílio - Contação de histórias - Oralização de lenda	P: gestos, postura corporal, mímica, movimentos, expressão facial, direcionamento do olhar
Capacidade de simulação	✓	(Atividades implícitas em toda a dinâmica do RPG)	(Expressividade oral e corporal integradas à performance dos papéis assumidos)
Interatividade	✓	- Cada grupo assume um personagem e interage em função dos objetivos coletivos - Intervenções durante a aventura	L: elocução, entonação, pausas, melodia, fluência discursiva P: gestualidade, postura, expressão facial, mímica, orientação visual, sincronia entre falas e ações
Cooperatividade	✓	- Realização de objetivos comuns aos grupos participantes	(Coordenação comunicativa entre os participantes; aspectos orais mediados pela colaboração no discurso)
Flexibilidade e adequação	✓	- Adaptação da obra Os Lusíadas ao contexto da aventura pedagógica	(Integração de elementos da oralidade formal e expressiva em um gênero narrativo adaptado)

Legenda:

- ✓: propriedade explorada no Guia.
- L (Linguísticos): elementos relacionados à organização verbal da fala (voz, ritmo, entonação, etc.).
- P (Paralinguísticos): elementos não verbais que acompanham e qualificam a expressão oral (gestos, expressões, mímica, postura, etc.).

Fonte: as autoras.

A tabela apresentada evidencia a articulação entre três eixos fundamentais que sustentam a proposta de associação entre

oralidade e RPG no contexto educacional: as dimensões do ensino da oralidade, os aspectos orais envolvidos (linguísticos e paralin-

guísticos) e as propriedades estruturais do jogo. A análise permite observar que as características inerentes ao RPG, como a simulação, a expressividade e a interatividade, não apenas favorecem o desenvolvimento de competências orais, mas também oferecem condições para sua sistematização em sala de aula.

Essa estrutura evidencia que o ensino da oralidade exige planejamento, progressão e intencionalidade, superando práticas escolares pontuais ou exclusivamente espontâneas. Ao integrar atividades de exploração, reflexão e aplicação performativa, o *Guia Pedagógico do Mestre* aproxima o trabalho escolar de contextos reais de comunicação, oferecendo aos alunos um espaço seguro para a experimentação e a sistematização da oralidade. Esse percurso contribui não apenas para o desenvolvimento da competência discursiva e interacional, mas também para a formação crítica e cidadã, ao evidenciar que a oralidade é prática social situada e multimodal, conforme defendido por Marcuschi (2010, 2018).

Quanto às dimensões da oralidade

Em relação às dimensões da oralidade propostas por Leal (2012), observamos que o material contempla com consistência três delas:

(i) Valorização de textos de tradição oral: a estrutura narrativa do RPG favorece o resgate de elementos da tradição oral, como o narrador, os heróis e as aventuras épicas, funcionando como dispositivo de entrada para práticas orais mais elaboradas.

(ii) Oralização do texto escrito: os alunos são convidados a transformar excertos narrativos em fala encenada, o que favorece a apropriação de estruturas sintáticas mais complexas e o desenvolvimento da oralidade planejada.

(iv) Produção e compreensão de gêneros orais: a participação no RPG exige que os alunos produzam turnos orais coerentes, interpretem falas dos colegas, mobilizem estratégias discursivas e compreendam implícitos, habilidades fundamentais para a interlocução efetiva.

Contudo, identificamos que a dimensão (iii) valorização linguística e relações entre fala e escrita não foi suficientemente explorada. O material não propõe atividades que abordem a variação linguística ou que promovam reflexões sobre os usos legítimos da fala em suas diferentes formas sociais. Essa ausência fragiliza o compromisso do Guia com uma educação linguística crítica e plural, uma vez que impede o reconhecimento da diversidade linguística dos alunos como recurso didático e formativo. A inclusão dessa dimensão é fundamental para combater visões normativas e preconceituosas da linguagem, especialmente em contextos escolares marcados pela heterogeneidade sociolinguística.

No que se refere à dimensão (i), de valorização de textos de tradição oral, o Guia possibilita o contato do aluno com práticas discursivas de sua comunidade, incentivando o resgate e a transmissão de narrativas familiares, cantigas, piadas e histórias de caráter local. Esse movimento cumpre duplo papel: de um lado, reconhece a oralidade como patrimônio cultural e memória coletiva; de outro, promove fluência e articulação verbal, aspectos fundamentais para o desenvolvimento da competência oral. Essa abordagem reforça a concepção de que a escola deve assumir a oralidade não apenas como conteúdo, mas como prática social que legitima saberes comunitários, em sintonia com uma perspectiva de letramentos ideológicos (Street, 1993; Marcuschi, 2010). Essa dimensão está contemplada na atividade 6 da primeira seção do guia e na passagem, já na aventura:

Figura 6: Valorização de textos de tradição oral

Professor: Deixe que os alunos pensem em algum ataque, mas a força dele é tremenda [ADAMASTOR]. Se quiserem atacar: os alunos têm que jogar os dois dados simultaneamente e somar a ao valor da HABILIDADE deles, essa é a Força do Ataque dos alunos. Isso também é válido para Adamastor. Um ataca e depois o outro. Os estudantes devem seguir essa sequência até zerar os pontos de ENERGIA de um dos dois (anotar esses valores na ficha, nos quadrados menores). Se não conseguirem o valor maior na primeira rodada, ele vem com mais raiva atacar. Se tudo estiver dando errado, há um segredo: ele se acalma com cantiga de ninar.

Fonte: As autoras (o Guia).

No que se refere à dimensão (ii), relativa à oralização do texto escrito, o Guia Pedagógico do Mestre propicia momentos planejados de produção e leitura oral de trechos narrativos, favorecendo o desenvolvimento da fluência, da entonação e da prosódia na leitura em voz alta. Ao transformar trechos do texto escrito — adaptados de *Os Lusíadas* — em enunciados orais no contexto do jogo, os alunos exercitam

a articulação entre diferentes registros da língua, transitando entre a linguagem literária e a fala encenada. Essa prática promove não apenas o domínio de estruturas sintático-discursivas mais complexas, mas também o aprimoramento da expressividade e da autonomia leitora, contribuindo para o fortalecimento da oralidade planejada como competência escolar legítima, como segue:

Figura 7: oralização do texto escrito

5 - Reunião dos deuses – Parte II

Mestre: Agora é hora! Todos os deuses saíram dos sete céus e estão a caminho do Olimpo, onde governam a humanidade. Vêm pela Via Láctea juntamente convocados. Você, agora na pele de Júpiter, toma seu trono no Olimpo e aguarda os deuses. Começaram a chegar. E vão se assentando, Júpiter (você) está no centro mais alto. Os mais os antigos estão mais abaixo; e os menores, mais abaixo desses.
Júpiter começa a reunião com voz grave:

Professor: Agora é vez de o aluno realizar essa atividade (começa o discurso e será interrompido);

Fonte: As autoras (o Guia).

A presença da dimensão (ii), referente à oralização do texto escrito, também se manifesta de forma significativa na atividade descrita a seguir, que propõe a oralização de um conto. Nesse momento do percurso didático, os alunos são convidados a transpor para a linguagem oral um texto previamente escrito, mobilizando estratégias discursivas que envolvem entonação, ritmo, pausas e expressividade corporal. A proposta favorece o desenvolvimento da

fluência e da performance narrativa, além de estimular a compreensão das diferenças entre os modos de organização da linguagem na oralidade e na escrita. Ao recontarem o texto em voz alta, os estudantes não apenas exercitam a leitura expressiva, mas também se apropriam de recursos próprios da linguagem falada em contextos comunicativos reais, o que reforça a articulação entre as esferas oral e escrita no processo de letramento.

Figura 8: Oralização de texto escrito

Mestre: Os marinheiros matam o tempo contando histórias e ouvindo o episódio lendário de *Os Doze de Inglaterra*. Os marinheiros adoram essa história, precisa ser lida por alguém. Quem a contará?

Fonte: As autoras (o Guia).

No que se refere à dimensão (iii), valorização linguística e relações entre fala e escrita, o Guia não trouxe atividades focadas nesse aspecto. Em um contexto educacional marcado pela diversidade linguística, essa dimensão não pode ser tratada como um adendo opcional, mas como eixo central de um trabalho comprometido com práticas discursivas plurais e com o enfrentamento de preconceitos linguísticos.

Ao não contemplar atividades que abordem, por exemplo, a variação dialetal, a reflexão sobre preconceitos linguísticos ou as relações entre as diferentes formas de registro da língua (oralidade e escrita), o Guia corre o risco de reproduzir, ainda que involuntariamente, uma visão normativa da linguagem. Essa ausência também pode comprometer a apropriação crítica da oralidade por parte dos alunos, especialmente daqueles cuja fala se afasta da variedade linguística escolarmente valorizada.

Do ponto de vista didático, essa dimensão poderia ser explorada por meio de atividades comparativas entre gêneros orais e escritos, análise de variações linguísticas em diferentes situações comunicativas, bem como por práticas que promovam o reconhecimento da legitimidade de modos de falar distintos do padrão formal. A literatura já consolidada sobre letramento crítico e educação linguística plural aponta para a urgência de práticas pedagógicas que não apenas reconheçam a variação, mas a tomem como conteúdo a ser ensinado e debatido.

A ausência de trabalho com essa dimensão não constitui uma limitação pontual do

material, mas representa um ponto frágil que necessita ser revisto e aprofundado, a fim de assegurar, a coerência com os princípios teóricos que sustentam a proposta, especialmente aqueles relacionados à perspectiva dos letramentos ideológicos (Street, 1993).

Sugerimos a inserção de atividades que conduzam os alunos a realizar descrições das diferentes formas dialetais (formal, informal, regional, social, histórica etc.) e reflexões dos fatores que provocam as diferenças nos modos de falar e entender as relações entre tais variações e os contextos de uso da língua. Uma revisão e complemento de atividade no material pedagógico que trabalhassem essa dimensão seria muito significativo. No entanto não houve tempo para adequação desta dimensão.

Sobre a dimensão (iv), produção e compreensão de gêneros orais, observa-se que, ao longo do guia, as atividades propostas envolvem práticas que favorecem tanto a produção quanto a compreensão de textos orais. Essas atividades visam ao desenvolvimento de habilidades interacionais e de atitudes de respeito ao outro, como o cuidado com o tempo e o monitoramento da fala, a escuta atenta etc.

Por meio da análise, identificamos que os dados levantados a respeito do trabalho com aspectos e dimensões orais estão ancorados sob viés dos letramentos ideológicos que busca o trabalho com o oral em situação real de uso no jogo. Nessa perspectiva, observa-se o trato com aspectos orais dentro do contexto local e cotidiano dos alunos, não deixando de atendê-los, colocando-os em

contato com um clássico da literatura portuguesa adaptado ao jogo RPG, popular entre pessoas das mais variadas idades e culturas. Cumpre comentar que a implementação do jogo na sala de aula pode enfrentar alguns obstáculos, como, por exemplo, tempo disponível, formação do professor, resistência institucional, perfil dos alunos ou infraestrutura tecnológica.

Por fim, a adoção do RPG como estratégia didática mostra-se promissora não apenas por seu caráter lúdico, mas por permitir experiências de linguagem mais autênticas, imersivas e multimodais. Em sala de aula, o RPG pode funcionar como espaço seguro de experimentação da oralidade, deslocando o aluno da posição de espectador para a de sujeito ativo da linguagem. Nesse processo, os usos da língua não são apenas praticados, mas construídos em interação e em consonância com os princípios discursivos e sociais defendidos por Marcuschi (2010).

Além disso, ressaltamos que, embora o Guia tenha sido concebido com rigor didático e sensibilidade pedagógica, sua análise foi realizada a partir da estrutura interna do material, sem dados empíricos de aplicação. Ainda que esta seja uma etapa inicial da pesquisa, a ausência de registros de uso em sala de aula limita a compreensão dos efeitos reais das atividades na oralidade dos alunos. Estudos posteriores devem investir na coleta e análise de dados produzidos durante a implementação do Guia, de modo a avaliar sua efetividade e possíveis ajustes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, propusemos o uso do *role-playing game* (RPG) como recurso pedagógico para o ensino da oralidade em aulas de Língua Portuguesa, considerando os aspectos (Marcuschi, 2010; Dolz; Schneuwly; Haller, 2011) e as dimensões (Leal, 2012)

que envolvem essa competência no contexto educacional. Partimos do pressuposto de que o ensino da oralidade exige ações planejadas, sistemáticas e intencionais, que ultrapassem práticas pontuais ou meramente espontâneas em sala de aula.

Ao longo do estudo, discutimos como a oralidade foi sendo progressivamente reconhecida como eixo estruturante do ensino da língua, em conformidade com os avanços teóricos e documentais, como evidenciado pela *Base Nacional Comum Curricular* (Brasil, 2018). Identificamos, ainda, como as visões dicotômicas entre fala e escrita vêm sendo superadas por abordagens que compreendem a linguagem sob uma perspectiva sociointeracionista, em consonância com os postulados de Luiz Antonio Marcuschi.

A escolha do RPG como instrumento de mediação pedagógica mostrou-se particularmente adequada ao trabalho com a oralidade, não apenas por seu caráter lúdico e interativo, mas por mobilizar diferentes recursos expressivos (linguísticos, paralinguísticos, cinésicos e extralinguísticos) que constituem a complexidade da linguagem oral. Como demonstrado na análise do *Guia Pedagógico do Mestre*, a estrutura narrativa do jogo possibilita a vivência de situações comunicativas que favorecem a escuta ativa, a produção oral planejada, a cooperação discursiva e a ampliação das práticas de letramento oral.

O Guia, elaborado a partir das propriedades inerentes ao RPG, como expressividade oral e corporal, capacidade de simulação, interatividade e flexibilidade, contemplou satisfatoriamente as dimensões da oralidade propostas por Leal (2012): (i) valorização de textos de tradição oral, (ii) oralização do texto escrito, (iii) valorização linguística e relações entre fala e escrita e (iv) produção e compreensão de gêneros orais. Embora

a dimensão (iii) ainda demande aprofundamento no material, reconhecemos que o percurso metodológico adotado constituiu um avanço no sentido da sistematização do ensino da oralidade em contextos escolares.

Com este estudo, reiteramos que o RPG pode ser considerado uma prática discursiva multimodal e culturalmente significativa, com grande potencial para integrar o ensino da oralidade à formação linguística e cidadã dos alunos. Esperamos ter contribuído, assim, com a ampliação das possibilidades pedagógicas que tomem a oralidade como objeto de ensino, respeitando suas especificidades e complexidades.

Concluimos reafirmando a defesa de Marcuschi (2018, p. 55), segundo a qual “a escola não ensina língua, mas os usos da língua e formas não corriqueiras de comunicação escrita e oral”. Que este trabalho possa inspirar novas práticas pedagógicas e investigações que fortaleçam a presença da oralidade no currículo escolar, abrindo espaço para abordagens mais dialógicas, sensíveis e críticas sobre o ensino da língua.

REFERÊNCIAS

BENTES, Anna Christina. Linguagem oral no espaço escolar: discutindo o lugar das práticas e dos gêneros orais na escola. *In: RANGEL, Egon de Oliveira; ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Língua Portuguesa*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. p.129-154. Vol. 19. (Coleção Explorando o Ensino).

BOTELHO, José Mario. **Oralidade e escrita sob a perspectiva do letramento**. Jundiaí: Paco Editorial, 2012.

BUENO, Luzia; MAGALHÃES, Tânia Guedes; Storto, Letícia Jovelina; COSTA-MACIEL, Débora Amorim Gomes da. Análises de gêneros orais: tecendo articulações a partir de Marcuschi, Dolz e Schneuwly. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, SC, v. 24, p.1-18, 2024. e-1982-4017-24-41.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:**

educação é a base. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa (PCNEF) Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

CAMÕES, Luís Vaz de. **Os Lusíadas**. São Paulo: Abril Cultural, 1982 [1572].

CRESCITELLI, Mercedes Canha; REIS, Amália Salazar. O ingresso do texto oral em sala de aula. *In: ELIAS, Vanda Maria. Ensino de língua portuguesa: oralidade, escrita, ensino*. São Paulo: Contexto, 2011. p. 29-40.

DIONISIO, Angela Paiva. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita. *In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; DIONÍSIO, Ângela Paiva (org.). Fala e escrita*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p.31-56.177-196.

DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard; HALLER, Sylvie. O oral como texto: como construir um objeto de ensino. 3.ed. *In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. Gêneros orais e escritos na escola*. Tradução de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011. p. 125-155. p.134.

DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard; PIETRO, Jean-François; ZAHND, Gabrielle. A exposição oral. *In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim; e colaboradores. Gêneros orais e escritos na escola*. Organização e tradução de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2011. p.183-211.

FLICK, Uwe. **Introdução à Metodologia de Pesquisa:** um guia para iniciantes. Porto Alegre: Editora Penso, 2013.

GIL, Antônio C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

MAGALHÃES, Tânia Guedes; BUENO, Luzia; STORTO, Letícia Jovelina; COSTA-MACIEL, Débora Amorim Gomes da. Um decálogo para a inserção da oralidade na formação docente. **Vereadas – Revista de Estudos Linguísticos**, Juiz de Fora, v.26, n.1, p.384-413, 2022. DOI: <https://doi.org/10.34019/1982-2243.2022.v26.37776>.

MAGALHÃES, Tânia Guedes; STORTO, Letícia Jovelina; COSTA-MACIEL, Débora Amorim Gomes

da; BUENO, Luzia. Elaboração de materiais com gêneros orais na formação inicial: procedimentos para o trabalho com a oralidade na escola básica. **Oralidad-es**, Bogotá, Colombia, vol. 9, p. 1-18, 2023. <https://doi.org/10.53534/oralidad-es.v9a3>.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: Edição do Autor, 1996.

MARCONDES, Gustavo C. **O livro das Lendas, aventuras didáticas**. São Paulo: Zouk, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. 1.ed. 11.reimpressão. São Paulo: Parábola, 2018.

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Oralidade e letramento como práticas sociais. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; DIONÍSIO, Ângela Paiva (org.). **Fala e escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p.31-56.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Concepção de língua falada nos manuais de português de 1.º e 2.º graus: uma visão crítica. **Trabalhos de Linguística Aplicada**. Campinas-SP, n. 30, p.39-79. Jul.-dez. 1997.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; DIONÍSIO, Ângela Paiva. Princípios gerais para o tratamento das relações entre a fala e a escrita. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; DIONÍSIO, Ângela Paiva (org.). **Fala e escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p.13-30.

MENDONÇA, André Noronha Furtado de. **O Jogo Digital como incentivador da leitura em alunos do Ensino Médio**. Tese (Doutorado em In-

formática na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2004.

STORTO, Letícia Jovelina; COSTA-MACIEL, Débora Amorim Gomes da; MAGALHÃES, Tânia Guedes. Gêneros orais da esfera científica na Base Nacional Comum Curricular. **Calidoscópio**, v. 21, n. 1, p. 197-217, janeiro-abril 2023. DOI: <https://doi.org/10.4013/cld.2023.211.11>.

STREET, Brian V. Introduction: the new literacy studies. In: STREET, Brian V. (Ed.). **Cross-cultural approaches to literacy**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993. p.1-21. Disponível em: <http://bit.ly/2MsgHV0>. Acesso em: jul. 2025.

STREET, Brian V. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação**. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos *et al.* Gêneros orais - conceitos e caracterização. **Olhares & Trilhas**, Uberlândia, vol.19, n.2, jul./dez. 2017.

WITWER, Michael. **Dungeons and Dragons o império da imaginação: a história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo**. São Paulo: LeYa, 2016.

Recebido em: 06/08/2025

Aprovado em: 04/11/2025



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.