

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – PORTUGUÊS E INGLÊS

GLEND A CUNHA PEREIRA

NARRATIVAS AMAZÔNICAS: RPG e *Storytelling* no Ensino Fundamental I

MACAPÁ – AP
2026

GLEND A CUNHA PEREIRA

NARRATIVAS AMAZÔNICAS: RPG e *Storytelling* no Ensino Fundamental I

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a coordenação do curso de Licenciatura em Letras – Português e Inglês como requisito avaliativo para obtenção do título de Licenciatura em Letras – Português e Inglês. Orientador: Dr. Caio Teixeira Brandão.

MACAPÁ - AP

2026

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P436n Pereira, Glenda Cunha
 Narrativas Amazônicas: RPG e Storytelling no Ensino Fundamental I.
 / Glenda Cunha Pereira - Macapá, 2026.
 49 f.

 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Instituto
 Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus
 Macapá, Licenciatura em Letras Português/Inglês, 2026.

 Orientador: Caio Teixeira Brandão.

 1. Metodologias ativas. 2. Literatura Amazônica. I. Brandão, Caio
 Teixeira, orient. II. Título.


Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do IFAP
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

GLENDACUNHA PEREIRA

NARRATIVAS AMAZÔNICAS: RPG e *Storytelling* no Ensino Fundamental I


Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a coordenação do curso de Licenciatura em Letras – Português e Inglês como requisito avaliativo para obtenção do título de Licenciatura em Letras – Português e Inglês.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 CAIO TEIXEIRA BRANDAO
Data: 05/02/2026 19:49:06-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


Prof. Dr. Caio Teixeira Brandão (Orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Documento assinado digitalmente
 INGRID LARA DE ARAUJO UTZIG
Data: 05/02/2026 21:30:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Ingrid Lara de Araújo Utzig

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Documento assinado digitalmente
 BRUNO SERVULO DA SILVA MATOS
Data: 05/02/2026 21:45:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Bruno Sérvulo da Silva Matos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Apresentado em: 29 / 01 / 2026.

Conceito/Nota: 90

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar as contribuições do jogo de mesa Role-Playing Game (RPG), aliado à metodologia ativa do *storytelling*, para o desenvolvimento das habilidades narrativas, orais e escritas de alunos do Ensino Fundamental I. A pesquisa foi desenvolvida no Instituto Nacional Leva Ciência (INALC), por meio da realização de uma oficina pedagógica intitulada “*Narrativas Amazônicas: RPG e Storytelling no Ensino Fundamental I*”, composta por oito encontros com alunos de 9 a 11 anos de idade. A proposta da oficina baseou-se na criação de narrativas inspiradas na literatura amazônica, com ênfase nos mitos e lendas da região, integradas a situações-problema relacionadas a questões ambientais. A metodologia adotada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação, utilizando como instrumentos de coleta de dados a observação participante, registros em diário de campo, produções escritas dos alunos e gravações em áudio e vídeo das mesas de RPG. Os resultados indicam avanços significativos na oralidade, na organização das narrativas e na segurança dos alunos ao se expressarem, evidenciando o potencial do RPG e do *storytelling* como estratégias pedagógicas capazes de promover uma aprendizagem mais significativa, participativa e contextualizada.

Palavras-chave: RPG educacional; *storytelling*; narratividade; oralidade e escrita; literatura amazônica.

ABSTRACT

This study aims to analyze the contributions of the tabletop Role-Playing Game (RPG), combined with the active methodology of storytelling, to the development of narrative, oral, and written skills of elementary school students. The research was carried out at the Instituto Nacional Leva Ciência (INALC) through a pedagogical workshop entitled “*Amazonian Narratives: RPG and Storytelling in Elementary Education*”, consisting of eight meetings with students aged 9 to 11. The workshop proposal was based on the creation of narratives inspired by Amazonian literature, with an emphasis on regional myths and legends, integrated into problem-solving situations related to environmental issues. The methodological approach is qualitative, characterized as action research, using participant observation, field notes, students’ written productions, and audio and video recordings of RPG sessions as data collection instruments. The results indicate significant improvements in students’ oral expression, narrative organization, and confidence in communication, highlighting the potential of RPG and storytelling as pedagogical strategies that promote meaningful, participatory, and contextualized learning.

Keywords: Educational RPG; storytelling; narrativity; oral and written skills; amazonian literature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ficha de personagens	15
Figura 2 – Pirâmide da Aprendizagem de Glasser	17
Figura 3 – Ficha de criação da personagem Lua	31
Figura 4 – Narrativa de Ley	32
Figura 5 – Narrativa de Cancetuais	33
Figura 6 – Narrativa de Drago	33
Figura 7 – Narrativa de Kinotaka	34
Figura 8 – Relato de Suki	41
Figura 9 – 1º Relato de Orion	42
Figura 10 – 2º Relato de Orion	42

LISTA DE SIGLAS

3D&T	Defensores de Tóquio 3ª edição
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
D&D	<i>Dungeons and Dragons</i>
HQs	Histórias em quadrinhos
IFAP	Instituto Federal do Amapá
INALC	Instituto Nacional Leva Ciência
MP-AP	Ministério Público do Amapá
NPC	<i>Non Playable Character</i>
ODS	Objetivo Desenvolvimento Sustentável
PA	Pontos de Ação
PM	Pontos de Mana
PV	Pontos de Vida
RPG	<i>Role-Playing Game</i>
STEAM	<i>Science, Technology, Engineering, Arts and Math</i>
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFC	Universidade Federal do Ceará

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	<i>Role Playing Game (RPG)</i>	13
2.1.1	Defensores de Tóquio 3ª edição – 3D&T	14
2.2	<i>Storytelling</i>	15
2.3	Fanfic	18
2.4	Narratividade de Gérard Genette	19
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	23
3.1	Caracterização da pesquisa	23
3.2	Contexto da pesquisa	24
3.3	Descrição da oficina	26
4	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	29
4.1	Primeiro dia de oficina	29
4.2	Segundo dia de oficina	30
4.3	Terceiro dia de oficina	31
4.4	Quarto dia de oficina	34
4.5	Quinto dia de oficina	36
4.6	Sexto dia de oficina	37
4.7	Sétimo dia de oficina	38
4.8	Oitavo dia de oficina	39
5	RESULTADOS	40
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
	REFERÊNCIAS	47

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a educação tem passado por transformações significativas, impulsionadas pelas mudanças sociais, culturais e tecnológicas que atravessam a sociedade contemporânea. Essas transformações têm exigido da escola novas posturas pedagógicas, capazes de dialogar com os interesses dos alunos e de promover aprendizagens que ultrapassem a mera memorização de conteúdo. Nesse cenário, torna-se cada vez mais evidente a necessidade de práticas pedagógicas que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, significativo e participativo, favorecendo o desenvolvimento integral dos estudantes.

Diante dessas demandas, as metodologias ativas ganham destaque por colocarem o aluno no centro do processo de aprendizagem, incentivando uma participação mais efetiva e consciente. “Nas metodologias ativas, o aluno é colocado como protagonista do processo de aprendizagem, sendo incentivado a participar ativamente, a tomar decisões e a construir seu próprio conhecimento.” (Vieira, 2023)

Essas metodologias buscam estimular a autonomia, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades comunicativas, cognitivas e sociais, rompendo com modelos tradicionais de ensino centrados apenas na transmissão de conteúdo. Ao assumir um papel mais ativo, o aluno passa a construir o conhecimento de forma mais significativa, relacionando o que aprende com suas experiências e vivências.

Nesse contexto, a linguagem ocupa um papel central no processo educativo, uma vez que é por meio dela que os sujeitos constroem sentidos, expressam ideias, compartilham experiências e se inserem socialmente. As habilidades de oralidade, escrita e narratividade são fundamentais para o desenvolvimento acadêmico e social dos alunos, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. No entanto, práticas pedagógicas tradicionais nem sempre conseguem estimular de forma efetiva essas competências, o que resulta em dificuldades na organização do pensamento, na construção de narrativas coerentes e na comunicação oral espontânea. Baseando na competência 1 da BNCC “Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.”

Além disso, observa-se que o ensino da literatura e da narrativa, sobretudo nos anos iniciais, enfrenta desafios que vão além da simples leitura de textos. Muitos alunos demonstram fragilidades na expressão oral e escrita, apresentando dificuldades em narrar acontecimentos de

forma coesa e significativa. Essas dificuldades tornam-se ainda mais evidentes em situações que exigem apresentações orais, nas quais se percebe, com frequência, a reprodução mecanizada de falas decoradas, indicando pouco domínio do conteúdo apresentado e limitada capacidade de adaptação discursiva ao interlocutor.

Nesse sentido, a inserção do lúdico no ensino apresenta-se como uma estratégia relevante para tornar a aprendizagem mais envolvente e significativa. O lúdico, quando utilizado de forma intencional, contribui para o engajamento dos alunos, favorecendo a participação ativa e a construção do conhecimento de maneira mais prazerosa. Assim, metodologias que associam ludicidade, linguagem e protagonismo discente mostram-se promissoras no contexto educacional contemporâneo. Andrea Pavão (2000) evidencia esse fato, no seu trabalho intitulado “A aventura da leitura e da escrita entre mestre de *Role-Playing Games* (RPG)”, “Através da imersão no campo, constatou-se grande intensidades das práticas de leitura e de escrita entre esta comunidade de leitores e o quanto tais práticas sofrem influência da mídia.”

Entre essas metodologias, destaca-se o uso do *Role-Playing Game* (RPG) como prática pedagógica. O RPG é um jogo narrativo de interpretação de papéis, no qual os participantes assumem personagens e constroem histórias de forma colaborativa, mediadas por regras e pela atuação de um narrador. Ao ser incorporado ao contexto educacional, o RPG possibilita a criação de ambientes de aprendizagem dinâmicos, nos quais os alunos são incentivados a tomar decisões, resolver problemas e interagir verbalmente, favorecendo o desenvolvimento da oralidade, da escrita, da imaginação e do pensamento crítico.

Associado ao RPG, o *storytelling* apresenta-se como uma estratégia educacional potente, uma vez que se fundamenta na arte de contar histórias como forma de organizar ideias, transmitir sentidos e compartilhar experiências. O *storytelling* contribui para o desenvolvimento da narratividade, permitindo que os alunos compreendam a estrutura das histórias e atribuam significado às ações vivenciadas no processo de aprendizagem. Ao criar e narrar histórias, os estudantes estabelecem conexões entre conteúdos escolares, experiências pessoais e contextos culturais, o que amplia o engajamento e a aprendizagem significativa.

É nesse contexto que se insere o *storytelling* como ferramenta pedagógica. Trata-se do uso de narrativas com significado social ou cultural, com o objetivo de promover a reflexão acerca de conceitos e valores, consolidando ideias abstratas a partir da percepção de sua relevância e significância para um determinado grupo de indivíduos.

storytelling como ferramenta pedagógica. Ele consiste, grosso modo, no uso de narrativas com significado social ou cultural para promover a reflexão acerca de conceitos e valores, de forma a consolidar essas ideias abstratas por meio da percepção da relevância e significância de tais conceitos e valores a um grupo de indivíduos. (Valença; Tostes, 2019)

A relação entre narrativa, aprendizagem e engajamento torna-se ainda mais evidente quando essas metodologias são trabalhadas de forma integrada. O RPG, aliado ao *storytelling*, cria situações comunicativas reais, nas quais os alunos assumem o papel de narradores e protagonistas, exercitando constantemente a oralidade e a escrita. Dessa forma, a aprendizagem ocorre de maneira ativa e contextualizada, favorecendo o desenvolvimento das competências linguísticas.

Essa realidade também é perceptível no contexto da organização não governamental Instituto Nacional Leva Ciência (INALC)¹. Durante as apresentações orais de projetos científicos desenvolvidos por alunos do Ensino Fundamental I, observa-se que, embora os estudantes participem ativamente da construção dos projetos, suas exposições orais tendem a apresentar discursos rígidos, pouco espontâneos e excessivamente decorados. Tal postura compromete a clareza da comunicação e a efetiva apropriação do conhecimento, evidenciando a necessidade de práticas pedagógicas que fortaleçam a narratividade e a comunicação oral.

Diante desse cenário, torna-se essencial investigar metodologias que favoreçam a formação de narradores, promovendo o desenvolvimento integrado da leitura, da escrita e da oralidade. O uso do RPG e do *storytelling* surge como uma possibilidade relevante, pois incentiva os alunos a criar, interpretar e narrar histórias de forma ativa. No entanto, a aplicação dessas metodologias no contexto educacional exige planejamento, intencionalidade pedagógica e mediação adequada por parte dos educadores.

Nesse sentido, o uso da literatura amazônica, com ênfase nos mitos e lendas da região, apresenta-se como um recurso pedagógico significativo. Além de valorizar a cultura local, essas narrativas possibilitam o contato dos alunos com histórias simbólicas que dialogam com questões ambientais e sociais, favorecendo a construção de narrativas mais contextualizadas e significativas. A inserção de personagens como Curupira, Iara e Boitatá contribui para a aproximação dos alunos com seu contexto cultural, ao mesmo tempo em que amplia as possibilidades narrativas dentro do RPG.

Dessa forma, este trabalho tem como objetivo geral analisar de que forma o jogo de mesa

¹ O Instituto Nacional Leva Ciência (INALC) é uma organização não governamental (ONG), criada oficialmente em 2018, com o objetivo de democratizar o acesso à ciência entre crianças, adolescentes, jovens e profissionais da educação na região amazônica.

RPG, aliado à metodologia ativa do *storytelling*, pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades narrativas, orais e escritas em crianças do Ensino Fundamental I atendidas pelo Instituto Nacional Leva Ciência (INALC).

Como objetivos específicos, pretende-se: investigar as contribuições do RPG e do *storytelling* para o desenvolvimento da narratividade; identificar mudanças nas práticas de oralidade e escrita dos alunos ao longo das oficinas; e analisar como a utilização de mitos e lendas amazônicos favorece a construção de narrativas autorais e contextualizadas.

A metodologia adotada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio da realização de oficinas pedagógicas com alunos de 9 a 11 anos de idade. Nessas oficinas, mitos e lendas amazônicos foram utilizados como base narrativa para a resolução de problemas ambientais inspirados em situações reais da região amazônica. A coleta de dados ocorreu a partir da observação das interações dos alunos durante as mesas de RPG, bem como da análise de suas produções escritas e relatos orais.

A partir disso, o problema que norteia esta pesquisa é: como trabalhar mitos e lendas amazônicos por meio da metodologia ativa do *storytelling* dentro do jogo de mesa RPG, visando ao desenvolvimento da escrita e da oralidade em alunos do Ensino Fundamental I? Parte-se da hipótese de que a realização de oficinas de RPG e *storytelling*, com enfoque na literatura amazônica, pode contribuir significativamente para o aprimoramento das habilidades narrativas, promovendo maior domínio discursivo, criatividade e segurança na expressão oral e escrita dos estudantes.

A monografia está organizada em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta os fundamentos teóricos que embasam a pesquisa, abordando o RPG e seus benefícios no contexto educacional, o *storytelling* aplicado à educação e o papel do narrador, a partir das contribuições de autores como Walter Benjamin. O segundo capítulo descreve o planejamento e a execução das oficinas pedagógicas realizadas. O terceiro capítulo dedica-se à análise e discussão dos resultados obtidos, considerando o desenvolvimento das habilidades narrativas, escritas e orais dos alunos participantes.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Role Playing Game (RPG)

O RPG surgiu na década de 70 do século XX nos Estados Unidos. Foi idealizado por Gary Gygax e Dave Arneson e inspirado no jogo de tabuleiro WAR, sendo um jogo em que os jogadores precisam interpretar personagens, no determinado cenário, em sua maioria medievais ou inspirados na coleção de obras do mundo de J.R.R Tolkien, a trilogia Senhor dos Anéis, tendo como personagens seres fictícios como: dragões, anão, magos, elfos. *Dungeons and Dragons* (D&D) [do inglês Masmorras & Dragões], criado em 1974 nos Estados Unidos, foi o jogo que deu notoriedade ao formato, se espalhando por diversos países. O jogo possui um estilo colaborativo e não competitivo como outros jogos são. Os jogadores precisam se unir para alcançar um objetivo em comum, montando estratégias.

Neste sistema de jogo, para além dos jogadores comuns há também o mestre de mesa. Direcionando a discussão para o mestre e o narrador, eles são comparados neste sentido: o narrador descreve o mundo ao leitor e o mestre descreve o mundo ao jogador, ambos narram história como se fosse realidade.

De acordo com Marcus Paulo Rodrigues, no seu trabalho intitulado “RPG de Mesa como laboratório ficcional na literatura contemporânea e o estatuto do narrador”, publicado em 2021. Nas partidas de RPG, o mestre de mesa é quem conduz a história narrando os cenários, interpretando os personagens não jogáveis (NPC, do inglês *Not playable character*), informando as missões e conduzindo as batalhas. Os jogadores, sob comando do mestre de mesa, devem explorar o cenário buscando soluções para as missões apresentadas. As ações dos jogadores são mensuradas em seu efeito pelos dados, cada jogador define uma ação e seu sucesso é determinado pelo resultado da jogada de dados, mais específico o chamado d20, dado responsável por determinar o sucesso ou fracasso do jogador, sendo abaixo de 10 fracasso, de 10 a 12 tentativa com pouca chance de dano e de 13 a 20 grande sucesso, sendo que se o dado for 20 o dano é inevitável, caso o ataque seja bem sucedido, o jogador deve jogar um d8, dado de 8 faces responsável por definir o dano a ser dado. Nesse contexto, o mestre de mesa corresponde ao universo em que os jogadores estarão inseridos.

O RPG é um jogo de décadas, mas mundialmente conhecido, atualmente sua ascensão teve destaque após o grande sucesso da série estadunidense *Stranger Things*, onde sua história se passa na cidade de Hawkins, nos anos 80, onde crianças crescem jogando e baseiam suas estratégias no jogo para enfrentar problemas reais que a cidade enfrenta.

2.1.1 - Defensores de Tóquio 3ª Edição (3D&T)

Defensores de Tóquio é um sistema de RPG é amplamente conhecido pela sigla 3D&T, referente à sua terceira edição. Inicialmente concebido como uma proposta satírica inspirada em histórias em quadrinhos e animações japonesas, o sistema passou, ao longo do tempo, por um processo de ampliação temática, incorporando diferentes gêneros e estilos narrativos. Entre seus cenários, destaca-se Tormenta, ambientado em um universo de fantasia medieval que apresenta semelhanças com cenários tradicionais utilizados em jogos como *Dungeons & Dragons*, sendo atualmente o mais popular entre os jogadores.

O 3D&T foi desenvolvido com o objetivo de ser um sistema acessível, especialmente voltado para iniciantes, priorizando regras simples e baixo custo. Essa acessibilidade se evidencia no uso exclusivo de dados de seis faces, facilmente encontrados no cotidiano, além de não exigir a aquisição de materiais ou livros dispendiosos (CASSAR 2015). A versão mais recente do sistema, denominada 3D&T Alpha Revisado, foi lançada originalmente em 2011 e posteriormente reimpressa em 2015, consolidando-se como referência para jogadores e mediadores do sistema.

Toda mesa de RPG necessita de um sistema de regras, o 3DeT é um sistema lançado recentemente, as suas histórias são inspiradas em HQs e animes, porém, permite trabalhar outras narrativas em diversos mundos fictícios, facilitando o uso de temáticas variadas, oferece tanto partidas rápidas quanto campanhas mais longas. É conhecido por sua simplicidade, sendo ideal para jogadores iniciantes, com regras fáceis de entender, inclusive na criação de personagens que são descritas como rápidas e simples.

Conforme apontam Franco et al. (2018), o RPG no Brasil se desenvolve tanto em produções profissionais quanto em iniciativas vernaculares, marcadas pela colaboração, criatividade e forte presença de narrativas compartilhadas.

O primeiro passo no jogo é a criação dos personagens, considerada a representação do jogador no mundo fictício. Para esta etapa, o jogador deve escolher um personagem com base na sua identificação, e para que esse processo ocorra é necessário levantar questões como "Quem ele é?" e "Como ele é?", após, com regras de pontuação de habilidades que visam equilibrar os poderes dos personagens evitando que sejam excessivamente fortes. E para isso, o jogo conta com pontos que são distribuídos entre Poder (força física e personalidade), Habilidade (agilidade, raciocínio, técnica e coordenação) e Resistência (vigor físico e resiliência mental). Além disso, o jogo conta com recursos como Pontos de Ação (PA), Pontos

refletir conceitos, valores, ideias e imagens sobre o mundo e as experiências humanas, consolidando essas ideias abstratas por meio da percepção de sua relevância e significância para um grupo de indivíduos, com o objetivo de evidenciar as diferenças entre a contação de histórias como forma de entretenimento e sua utilidade como estratégia pedagógica.

A premissa subjacente ao aprendizado ativo sugere que aprendemos mais quando o que é estudado faz sentido ao estar associado a uma experiência real ou mental, contextualizada por valores e sentidos culturais e sociais. O estudante deve perceber a relevância do tema de estudo para a sua vida ou contexto social. Assim, a ideia de se constituir um sentido mental deve ser considerada pelo professor ao planejar a atividade do *storytelling*. (Tostes; Valença, 2019, p. 228).

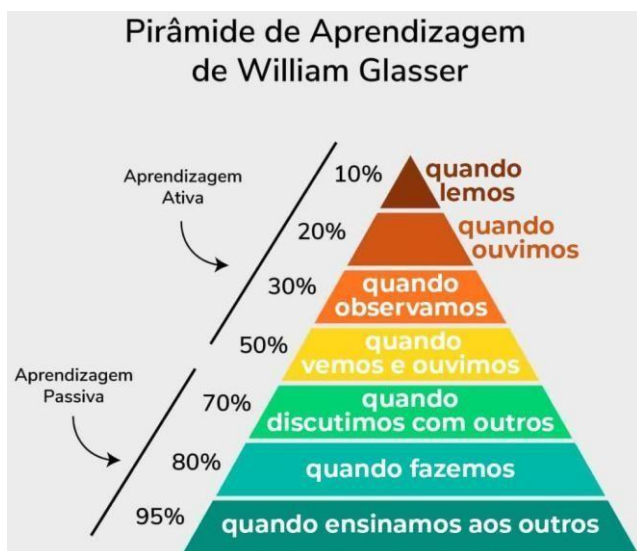
Ao final do seu artigo, os autores constataram que o uso do *Storytelling* na educação gera resultados significativos, destacando que a primeira contribuição dos estudos se refere aos ganhos cognitivos, fazendo com que o aluno consiga absorver mais o conteúdo estudado, mas também são capazes de estabelecer conexões lógicas entre o tema e experiências vividas. A segunda contribuição analisada pelos autores, é a capacidade dos alunos em inovar, questionar e explorar. Estímulos de diferentes aspectos – ler, falar, manipular – promovem maior dinamicidade ao aprendizado, aumentando a exposição e estimulando diferentes áreas do cérebro, contribuindo para a consolidação do aprendizado à longo prazo. Isso é visto quando analisamos a pirâmide de Glasser, ou pirâmide da aprendizagem, onde dispõem a porcentagem que o aluno consegue absorver baseado em suas ações, por exemplo, quando o aluno apenas prático a leitura.

De acordo com os autores Valença e Tostes (2019), ao utilizar essa metodologia ativa, "ele se torna parte ativa na construção do conhecimento" O *storytelling* complementa o que Walter Benjamin (1994) explica sobre o papel do narrador, pois, para ambos, a aprendizagem não se resume a reproduzir o que é informado, mas a trabalhar a maneira como a informação é transmitida. Com isso, os autores buscam, por meio de etapas estruturadas, incorporar elementos pedagógicos que estimulem a criatividade e o senso crítico dos alunos, que deixariam de ser apenas a audiência de uma história contada tradicionalmente.

Esse aspecto dialoga diretamente com a chamada Pirâmide da Aprendizagem, associada aos estudos de William Glasser (2001), observada na figura abaixo, que demonstra que a retenção do conhecimento varia conforme o nível de participação do aluno. Segundo essa perspectiva, atividades passivas, como apenas ler ou ouvir, resultam em menor assimilação do conteúdo, enquanto ações ativas, como discutir, ensinar e praticar, ampliam significativamente a aprendizagem. Nesse sentido, o *storytelling* e o RPG favorecem níveis mais elevados de

engajamento, uma vez que exigem do aluno a tomada de decisões, a criação de narrativas e a participação ativa no processo educativo.

Figura 2 - Pirâmide da aprendizagem



Fonte: Instituto Somos.

Já no artigo intitulado "Uso do *Storytelling* para a Construção e o Compartilhamento do Conhecimento na Educação", de Nelson Tenório e Letícia Dal Forno (2020), visa analisar e entender como o uso do *storytelling* pode contribuir para a construção e compartilhamento do conhecimento na educação. Para os autores, para que a prática se torne efetiva, é preciso que o aluno leve em consideração suas experiências, sendo o protagonista de sua aprendizagem, enquanto o professor atua como mediador na construção do conhecimento.

Uma das contribuições mais significativas do *storytelling* está no desenvolvimento do pensamento crítico. Ao ouvir, analisar e criar histórias, os alunos são estimulados a refletir sobre diferentes perspectivas, identificar relações de causa e consequência, inferir significados e construir argumentos sólidos. Essa prática favorece uma aprendizagem ativa, na qual o estudante é desafiado a interpretar, questionar e reconfigurar o conteúdo de forma autônoma. (Mariot, 2025)

Esse ato de aprendizagem é crucial, pois, ao não receber conteúdos prontos e apenas reproduzir informações alheias, o aluno passa a buscar e identificar métodos próprios de pesquisa e apresentação, pois utilizando o *storytelling* no processo de ensino e aprendizagem o aluno pode recorrer a interações com histórias, metáforas e narrativas que envolvam pessoas dispostas a ouvirem e assistirem, estimulando na pessoa que está ouvindo emoções e

imaginação, pois é com o *storytelling* que o aluno pode convencer o público dos fatos narrados por ele.

2.3 Fanfic

De acordo com a autora Vargas (2005), a fanfic configura-se, na atualidade, como uma prática de letramento digital que ainda é pouco conhecida no âmbito educacional brasileiro. No entanto, nos Estados Unidos, essa prática antecede o surgimento da internet, estando relacionada às primeiras manifestações das comunidades de fãs. A *fanfiction* tem suas origens no chamado *fandom*, ou seja, em grupos de admiradores que se organizavam em torno de obras, personagens e universos ficcionais compartilhados, produzindo narrativas próprias a partir desses referenciais.

A *fanfiction* pode ser compreendida como uma prática de escrita criativa que envolve a produção e o compartilhamento de narrativas em ambientes digitais, Além de seu potencial pedagógico. De modo geral, as fanfics consistem na criação de histórias baseadas em personagens e universos já conhecidos, porém desenvolvidas a partir de novos enredos, interpretações e desfechos, permitindo ao autor explorar possibilidades narrativas diferentes da obra original.

Em muitos casos, essas narrativas são produzidas e organizadas pelos próprios fãs em plataformas on-line, o que evidencia o caráter colaborativo e participativo desse tipo de escrita. Nesse processo, os autores das fanfics expressam suas leituras, compreensões e interpretações pessoais dos universos ficcionais que consomem.

Embora atualmente esteja fortemente associada à internet, a *fanfiction* não é uma prática recente. Antes mesmo do ambiente digital, já existiam registros de leitores que criavam histórias inspiradas em personagens e mundos fictícios conhecidos. No entanto, com a popularização da internet, essa prática ganhou maior visibilidade e alcance, permitindo que pessoas de diferentes lugares compartilhassem suas produções, trocassem experiências e ampliassem o uso da escrita criativa como forma de expressão narrativa.

No desenvolvimento desta pesquisa, optou-se por utilizar fanfics como referência narrativa para a adaptação do enredo da mesa de RPG, especialmente aquelas que abordam o universo do Castelobrujo, escola de magia situada no Brasil. Para desenvolver o enredo da mesa, fanfics do site Spirit foram utilizadas, baseando em recortes de cada uma e por fim acrescentando enredos para chegar ao objetivo da oficina. As fanfics selecionadas apresentam releituras do mundo bruxo a partir de uma perspectiva mais próxima da realidade brasileira,

incorporando elementos culturais, sociais e simbólicos que dialogam com o contexto dos alunos.

Essas produções narrativas foram escolhidas por explorarem a ideia de um mundo mágico localizado na Amazônia, o que possibilitou uma articulação direta com os mitos e lendas amazônicos trabalhados ao longo da oficina. A partir dessas narrativas, foi possível adaptar cenários, conflitos e personagens para a mesa de RPG, criando um ambiente ficcional que, embora inspirado em um universo já conhecido pelos alunos, permitiu ampliações e recriações autorais.

O uso dessas fanfics não teve como objetivo a reprodução literal de seus enredos, mas sim a apropriação de estruturas narrativas, como a ambientação, a lógica do mundo mágico e a presença de conflitos que exigem tomada de decisão por parte dos personagens. Dessa forma, as fanfics funcionaram como um ponto de partida para a construção coletiva da narrativa, possibilitando que os alunos atuassem como coautores da história desenvolvida durante as mesas de RPG.

Ao utilizar fanfics disponíveis em plataformas digitais, como o *Spirit Fanfiction*, reforçasse a ideia de que a narrativa pode ser construída de maneira colaborativa e participativa, aproximando a prática pedagógica das experiências culturais já vivenciadas pelos alunos fora do ambiente escolar. Esse aspecto contribuiu para o engajamento dos participantes e para a ampliação de seu repertório narrativo, além de favorecer o desenvolvimento da oralidade e da escrita de forma mais espontânea.

Assim, a utilização de fanfics como base para a adaptação da mesa de RPG dialoga diretamente com a proposta desta pesquisa, ao valorizar práticas contemporâneas de produção textual e ao reconhecer o potencial pedagógico dessas narrativas para o ensino da narratividade, da linguagem e da autoria no Ensino Fundamental I.

2.4 Narratividade de Gerard Genette

A narrativa ocupa um papel muito importante no desenvolvimento da linguagem, principalmente quando falamos das habilidades de oralidade, escrita e organização do pensamento. Desde os primeiros anos escolares, contar histórias faz parte da rotina das crianças e contribui diretamente para a forma como elas expressam ideias, sentimentos e experiências. Nesse sentido, trabalhar a narratividade na escola torna-se fundamental, pois vai além do simples ato de ler ou escrever textos, envolvendo também a construção de sentido e a comunicação.

No contexto escolar, percebe-se que muitos alunos apresentam dificuldades em organizar suas falas e escritas de forma coerente, o que impacta diretamente no processo de aprendizagem. Segundo a pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil” de 2019, apresentadas pela autora Mariana Lana, no seu trabalho intitulado “Uso de *fanfics* enquanto recurso de incentivo à leitura: uma análise sobre boas práticas desenvolvidas em bibliotecas”.

52% os brasileiros com mais de 5 anos afirmam ter lido pelo menos um livro inteiro nos últimos 3 meses, uma diminuição de 4% desde a última pesquisa de 2015, demonstrando a baixa frequência de leitura no país. Entre os jovens, os que leem por gosto são poucos: 33% de 11 a 13 anos e apenas 24% dos adolescentes entre 14 e 17 anos, comprovando a necessidade de encontrar novas formas de engajá-los na leitura. (Instituto Somos, 2024)

Um dado que merece destaque refere-se ao número de livros lidos por ano, considerando o total de entrevistados, apresentado na página 31 da pesquisa. O levantamento traz um histórico dos índices de leitura na região Norte do Brasil, evidenciando oscilações significativas ao longo dos anos. Observa-se que, em 2007, 2011 e 2015, a região apresentou baixos índices de leitura, ocupando, em alguns desses períodos, as últimas posições no ranking nacional.

A partir de 2019, nota-se uma melhora expressiva nesses indicadores, quando a região Norte deixa de ocupar o último lugar e passa a figurar na terceira posição entre as cinco regiões brasileiras, com uma diferença relativamente pequena em relação às regiões Centro-Oeste e Sul. No entanto, em 2024, os dados indicam uma nova queda, posicionando novamente a região Norte em quarto lugar no ranking nacional de leitura.

Esse movimento revela avanços pontuais, mas também evidencia a instabilidade dos hábitos de leitura na região, reforçando a necessidade de políticas públicas e práticas pedagógicas que incentivem o contato contínuo com a leitura desde os anos iniciais da escolarização, especialmente em contextos social e culturalmente vulneráveis, como o amazônico.

A narrativa, quando bem trabalhada, possibilita que o aluno compreenda a estrutura dos textos, reconheça personagens, tempo, espaço e enredo, além de estimular a criatividade e a autonomia. Dessa forma, o ensino da narrativa contribui para a formação de sujeitos mais críticos e participativos, capazes de se comunicar de maneira mais clara e significativa.

Os estudos de Gérard Genette, especialmente apresentados na obra *Discurso da Narrativa*, publicada em 1979, trazem importantes contribuições para a compreensão de como

uma narrativa é construída. O autor propõe uma análise mais detalhada da estrutura narrativa, destacando elementos fundamentais que organizam o texto, como o tempo, o modo e a voz narrativa. Esses conceitos ajudam a entender que uma história não acontece de forma aleatória, mas sim a partir de escolhas feitas por quem narra.

Em relação ao tempo narrativo, Genette (1979) apresenta categorias como ordem, duração e frequência. A ordem diz respeito à sequência dos acontecimentos, ou seja, se a história segue uma linha cronológica ou se há retornos ao passado. A duração está relacionada ao ritmo da narrativa, mostrando que alguns acontecimentos podem ser narrados rapidamente enquanto outros recebem mais destaque. Já a frequência refere-se a quantas vezes um mesmo fato é narrado ao longo da história. Esses elementos são essenciais para o ensino da narratividade, pois auxiliam os alunos a perceberem que narrar é organizar acontecimentos e não apenas contar fatos soltos.

Outro aspecto importante é a voz narrativa, que se refere a quem narra a história e de qual ponto de vista ela é contada. Ao compreender esse conceito, o aluno passa a refletir sobre o papel do narrador e sobre as diferentes formas de narrar uma mesma história, o que contribui para produções mais conscientes e autorais.

No contexto educacional, os conceitos de Genette (1979) podem ser aplicados de forma adaptada, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Trabalhar elementos como tempo, espaço, narrador e enredo ajuda os alunos a organizarem melhor suas produções orais e escritas, favorecendo a coerência e a progressão da narrativa. Quando esses elementos são apresentados de maneira prática e contextualizada, os alunos conseguem compreender a lógica da narrativa sem a necessidade de um ensino excessivamente teórico. Assim, o ensino da narratividade deixa de ser algo intuitivo e passa a ser construído de forma orientada, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem e da comunicação.

O *storytelling* e o RPG (*Role-Playing Game*) se apresentam como metodologias ativas que dialogam diretamente com os estudos da narratividade. Ambas as práticas colocam o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, incentivando a criação e a vivência de histórias. No RPG de mesa, os alunos interpretam personagens e constroem narrativas de forma coletiva, tomando decisões que influenciam o andamento da história. Esse processo exige organização do discurso, coerência narrativa e participação oral constante. Nesse sentido, os conceitos de Genette (1979) auxiliam na compreensão de como essas narrativas se estruturam, principalmente no que se refere ao tempo e ao enredo.

Já o *storytelling* contribui para que os alunos aprendam a contar histórias de forma mais envolvente, organizando ideias e transmitindo informações de maneira clara. A articulação entre RPG e *storytelling* favorece o engajamento dos alunos e torna o aprendizado mais significativo.

A utilização da literatura amazônica, com foco nos mitos e lendas da região, como Curupira, Iara e Boi Tatá, configura-se como um recurso importante para o ensino da narratividade. Essas narrativas tradicionais apresentam estruturas ricas e simbólicas, que facilitam o trabalho com elementos narrativos como tempo, espaço e personagens.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Caracterização da pesquisa

Este projeto tem como natureza a pesquisa qualitativa, pois tem como objetivo buscar resolver os problemas no desenvolvimento de habilidades encontradas dentro de sala de aula. Para isso este projeto foi realizado por meio de uma abordagem metodológica de pesquisa-ação, que visa integrar a reflexão crítica com a prática direta no campo de estudo. Thiolent (1992, p.14) define a pesquisa ação como uma resolução de um problema coletivo:

Um tipo de pesquisa social com base empírica, concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (Thiolent, 1992)

A oficina foi organizada de forma progressiva e articulada, respeitando o desenvolvimento gradual das habilidades narrativas dos alunos. Os encontros foram planejados para que os participantes tivessem, inicialmente, contato com os conceitos básicos do RPG, do *storytelling* e do universo narrativo proposto, avançando, ao longo do processo, para a criação de personagens, construção de narrativas e vivência das mesas de RPG.

Nos primeiros encontros, o foco esteve na apresentação do universo ficcional, na contextualização dos mitos e lendas amazônicos e na compreensão das regras básicas do jogo. Em seguida, os alunos foram orientados na criação de seus personagens, refletindo sobre características físicas, emocionais e narrativas, o que possibilitou um primeiro contato com elementos fundamentais da narratividade, como personagem, tempo e espaço.

A partir do quarto encontro, iniciou-se a vivência das mesas de RPG, momento em que os alunos passaram a aplicar, de forma prática, os conteúdos trabalhados anteriormente. As mesas foram estruturadas de modo a incentivar a interação entre os participantes, a tomada de decisões coletivas, a resolução de problemas e, principalmente, o exercício da oralidade e da construção narrativa. Ao longo dos encontros seguintes, as situações propostas tornaram-se progressivamente mais complexas, exigindo maior organização do discurso, criatividade e envolvimento com a história.

Essa organização permitiu que os alunos evoluíssem de uma postura inicialmente mais insegura para uma participação mais ativa e autônoma, assumindo, gradualmente, o papel de narradores e protagonistas de suas próprias histórias.

Para o acompanhamento do desenvolvimento dos alunos ao longo da oficina, foram utilizados diferentes instrumentos de registro, com o objetivo de captar tanto os aspectos da oralidade quanto da escrita e da participação dos estudantes. A pesquisadora realizou observação participante durante todos os encontros, registrando em diário de campo as interações, comportamentos, falas espontâneas e estratégias narrativas utilizadas pelos alunos durante as mesas de RPG.

Além disso, áudios e vídeos de algumas mesas de RPG foram gravados, com autorização prévia, possibilitando uma análise mais detalhada das interações orais, da evolução da segurança na fala e da organização do discurso narrativo dos participantes. Esses registros audiovisuais contribuíram para a observação de aspectos como entonação, clareza da fala, improvisação e permanência no papel do personagem.

Ao final de cada encontro, os alunos também foram incentivados a realizar relatos escritos, nos quais registravam os acontecimentos da mesa, as ações de seus personagens e suas percepções sobre a experiência vivenciada. Esses relatos serviram como material de análise para observar o desenvolvimento da escrita, a ampliação do vocabulário, o uso de elementos narrativos e o nível de envolvimento com a história construída coletivamente.

A utilização desses diferentes instrumentos permitiu uma análise mais ampla e integrada do processo, considerando não apenas o produto, mas todo o percurso formativo dos alunos ao longo da oficina.

3.2 Contexto da pesquisa

O Instituto Nacional Leva Ciência (INALC) é uma organização não governamental, criada oficialmente em 2018, com o objetivo de democratizar o acesso à ciência entre crianças, adolescentes, jovens e profissionais da educação na região amazônica. Suas ações são orientadas pelos princípios dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, promovendo uma educação científica comprometida com a equidade social, o desenvolvimento humano e a sustentabilidade.

A instituição atua no apoio a crianças e adolescentes da região Norte do Brasil, incentivando o desenvolvimento de projetos científicos e possibilitando a participação desses estudantes em feiras científicas de âmbito nacional e internacional, ampliando suas oportunidades acadêmicas, sociais e profissionais.

A iniciativa surgiu a partir da experiência de uma aluna amapaense que enfrentou diversas dificuldades para participar de feiras científicas, especialmente relacionadas à

limitação de recursos financeiros e à ausência de apoio institucional. Diante desse cenário, o INALC foi idealizado como uma alternativa para reduzir desigualdades educacionais e oferecer suporte a estudantes com potencial científico, mas com poucas oportunidades de acesso.

Atualmente, o Instituto já impactou mais de 8 mil alunos da rede pública, além de contar com 75 mentorados, entre crianças e adolescentes, premiados em competições científicas nacionais e internacionais. Os dados institucionais indicam que 100% dos alunos mentorados foram premiados, 24% receberam bolsas de estudo, 92% são oriundos de escolas públicas e 62% são meninas, evidenciando o compromisso do INALC com a inclusão e a equidade de gênero na ciência.

O Instituto consolidou-se como uma referência na promoção da educação científica na Amazônia. Entre suas representantes, destaca-se a cofundadora Aira Beatriz, reconhecida nacionalmente, com destaque em publicações como a *Forbes*, além de múltiplas premiações na área educacional e científica. Aira atua como orientadora de dezenas de alunos que desenvolvem projetos científicos no âmbito do Instituto, contribuindo diretamente para sua formação acadêmica e pessoal.

Outro nome de destaque é Isabela Fernanda, aluna amapaense responsável pela ampliação das monitorias on-line do Instituto. Multimedalhista pelo Leva Ciência, Isabela conquistou reconhecimento ainda muito jovem e, aos 13 anos de idade, foi aprovada no curso de Física da Universidade Federal do Ceará (UFC). Além disso, aos 10 anos, desenvolveu um projeto voltado ao cultivo de fungos em condições de microgravidade, tornando-se um exemplo do impacto das ações promovidas pelo INALC.

Para além do desenvolvimento científico, o Leva Ciência também atua no apoio psicossocial de seus alunos e familiares. Um exemplo é o acompanhamento oferecido a estudantes com laudos diagnósticos, como o aluno Daniel, autista, que apresentou avanços significativos em sua socialização e atualmente desenvolve pesquisas voltadas ao estudo do sistema solar, evidenciando a importância de uma abordagem educacional integral.

O INALC desenvolve ainda programas e projetos estruturantes, como o *Amazon Scientists*², voltado à educação científica nas áreas de astronomia, engenharia aeroespacial e robótica. O projeto promove a cooperação internacional Brasil–Estados Unidos, sendo financiado pela Embaixada dos Estados Unidos no Brasil. Outro programa de destaque é o

² Programa Amazon Scientist, uma iniciativa em fruto da parceria entre a Embaixada Norte Americana e Instituto Nacional Leva Ciência (INALC), com o apoio do Ministério Público do Amapá (MP-AP), para incentivar jovens, crianças e adolescentes para a ciência e tecnologia.

Valoriza, alinhado ao ODS 3 – Saúde e Bem-estar, que busca garantir dignidade aos alunos atendidos, especialmente no que se refere ao acesso a itens básicos de saúde, tanto no Instituto quanto em escolas parceiras.

Além disso, o Leva Ciência adota a metodologia STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), desenvolvendo atividades como aulas *maker* e robótica educacional. Em 2025, a equipe de robótica do Instituto conquistou o primeiro lugar no estado do Amapá, classificando-se para a etapa nacional, realizada no estado do Espírito Santo.

A escolha da instituição deu-se em função da abertura da equipe pedagógica para a realização de práticas metodológicas diferenciadas, bem como da observação prévia de dificuldades relacionadas ao desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e oralidade por parte dos alunos.

O contexto escolar apresentava características comuns a muitas realidades educacionais, como o predomínio de metodologias tradicionais e a dificuldade de engajamento dos alunos em atividades de produção textual. Observou-se a partir das observações nas feiras científicas e em conversas com orientadores, que muitos estudantes demonstravam insegurança ao se expressar oralmente, dificuldades na organização de narrativas escritas e pouco interesse por atividades que envolvessem leitura e escrita de textos.

Diante desse cenário, identificou-se a necessidade de uma intervenção pedagógica que possibilitasse aos alunos vivenciar práticas mais dinâmicas e participativas, capazes de estimular a criatividade, a interação social e o uso significativo da linguagem. Assim, optou-se pela realização de oficinas pedagógicas fundamentadas no RPG e no *storytelling*, considerando o potencial dessas estratégias para o desenvolvimento das competências linguísticas.

3.3 Descrição da oficina pedagógica

O planejamento das oficinas pedagógicas foi realizado de forma intencional e sistemática, tendo como foco principal o desenvolvimento das habilidades narrativas, escritas e orais dos alunos. As oficinas foram organizadas a partir de objetivos claros, alinhados aos pressupostos teóricos apresentados no capítulo anterior, especialmente no que se refere ao uso do RPG e do *storytelling* como estratégias pedagógicas.

O objetivo geral das oficinas foi promover o desenvolvimento da linguagem por meio da construção coletiva de narrativas, utilizando o RPG como recurso didático. Como objetivos específicos, buscou-se estimular a criatividade dos alunos; favorecer a participação ativa nas

atividades propostas; desenvolver a capacidade de expressão oral; e aprimorar a produção escrita a partir do registro das narrativas construídas durante as oficinas.

A metodologia adotada baseou-se na realização de oficinas pedagógicas, entendidas como espaços de aprendizagem colaborativa e prática. As atividades foram planejadas de modo a envolver os alunos em todas as etapas do processo narrativo, desde a criação dos personagens até o desenvolvimento e o registro das histórias. Essa abordagem permitiu que os estudantes assumissem o papel de protagonistas, em consonância com os princípios das metodologias ativas.

As oficinas foram estruturadas em etapas, contemplando momentos de apresentação da proposta, criação dos personagens, desenvolvimento das narrativas e produção escrita. Inicialmente, os alunos foram apresentados ao conceito de RPG e às regras básicas do jogo, de forma acessível e adequada à faixa etária. Em seguida, realizaram a criação dos personagens, definindo características físicas, psicológicas e habilidades, o que contribuiu para o desenvolvimento da imaginação e da autoria.

No que se refere aos materiais utilizados, foram elaboradas fichas de personagens, roteiros narrativos e instrumentos de registro escrito. Além disso, foram utilizados recursos simples, como papel, lápis e textos de apoio, com o intuito de facilitar a organização das atividades. O professor assumiu o papel de narrador, mediando a construção da história e incentivando a participação dos alunos.

O planejamento das oficinas também considerou a flexibilidade necessária para adaptar as atividades às necessidades e ao ritmo dos alunos. Dessa forma, o professor esteve atento às reações e dificuldades apresentadas pelos estudantes, realizando ajustes sempre que necessário para garantir a participação e o envolvimento de todos.

A oficina intitulada “Narrativas Amazônicas: RPG e *Storytelling* no Ensino Fundamental I” foi planejada como uma intervenção pedagógica composta por sete encontros presenciais, com duração aproximada de duas horas cada, atendendo um grupo de cinco a dez alunos do Ensino Fundamental I, vinculados ao Instituto Nacional Leva Ciência (INALC).

O planejamento da oficina partiu dos problemas observados entre os alunos da ONG, especialmente no que se refere às dificuldades apresentadas pelos alunos na construção de narrativas autorais e na comunicação oral espontânea. Apesar de participarem ativamente do desenvolvimento de projetos científicos e apresentarem bom desempenho conceitual, muitos estudantes demonstravam fragilidades durante apresentações orais, com discursos excessivamente decorados, pouco expressivos e com baixo domínio discursivo, refletindo diretamente em avaliações de oralidade inferiores ao esperado. Dentro do Leva Ciência é

trabalhado a oralidade dos alunos, melhora no tom de voz e expressividade, porém a oficina foi pensada como uma complementação no trabalho já realizado.

Diante desse cenário, a oficina foi concebida com o objetivo de desenvolver habilidades fundamentais de oralidade e escrita, por meio do uso de metodologias ativas como o RPG de mesa e o *storytelling*. Optou-se por trabalhar o *storytelling* de forma implícita, integrado à dinâmica do jogo, de modo que os alunos desenvolvessem competências narrativas sem a percepção de uma atividade formal de ensino, favorecendo o engajamento e a espontaneidade.

O uso do RPG de mesa, articulado ao *storytelling* e à literatura amazônica, justifica-se por promover situações comunicativas significativas, nas quais os alunos assumem o papel de narradores e protagonistas de suas próprias histórias, trabalhando a criatividade, estratégia e o trabalho em equipe. Além disso, a inserção de mitos e lendas amazônicas contribuiu para a valorização da cultura regional, o fortalecimento da identidade cultural dos participantes e a reflexão sobre questões ambientais, em consonância com o cenário narrativo proposto.

No que se refere aos conteúdos trabalhados, a oficina abordou os elementos da narrativa, com base nos estudos de Gérard Genette, especialmente no que diz respeito ao tempo, espaço e enredo, aplicados de forma prática durante a criação de personagens e o desenvolvimento das histórias. Paralelamente, foram explorados mitos e lendas amazônicas, como Curupira, Iara e Boitatá, que serviram de base simbólica para a construção do universo narrativo do jogo.

A oficina ocorreu nas instalações antiga, localizada no bairro Jesus de Nazaré, as aulas tinham duração de 2 horas cada, com encontros marcados aos sábados.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 Primeiro dia de oficina

O primeiro encontro foi destinado à apresentação dos conceitos centrais da oficina, como o conceito e funcionamento do RPG, a contextualização dos mitos e lendas amazônicos. Para esse momento, utilizou-se material expositivo em formato de slides, além da participação de um mestre de mesa experiente, voluntário do INALC, responsável por conduzir a dinâmica inicial, o professor David Rodrigues.

Foram apresentadas, de forma dialogada, inicialmente, o conceito de RPG, a relação dos jogadores e do mestre de mesa, assim como a autoridade e respeito para com o mestre. Foi necessário também apresentar os materiais trabalhados na mesa de RPG, como dados, folha para anotações e ficha dos personagens. Vale ressaltar que em relação as fichas dos personagens, busca-se trabalhá-las de forma mais livre e dinâmica, em consonância com a realidade e a experiência dos alunos, ou seja, inicialmente, elaborá-las em de acordo com a visão de cada aluno, uma forma de observar e analisar cada aluno.

Após será trabalhado o conceito de mito e lenda, assim como a sua importância do valor cultural que essas narrativas carregam consigo. Para esse momento, é necessário buscar a participação ativa dos alunos, fazendo com que possam colaborar com seus conhecimentos prévios sobre mitos e lendas que tem conhecimento. Para isso, será disponibilizado vídeos que contam a história de algumas narrativas pré-selecionadas como Caipora, Cobra Sofia, Iara e Boitatá. Enfatizando não só a sua narrativa, mas sua importância simbólica e ambiental, como a história do Curupira, personagem associado à proteção da floresta.

Para finalizar o primeiro encontro da oficina, é necessário apresentar aos alunos elementos do mundo bruxo, cenário ficcional baseado em fanfics da coleção de livro Harry Potter, da autora J.K Rowling. Sendo os elementos essenciais: o que é o mundo bruxo, destacar sobre a divisão das casas do castelo bruxo, a escola de magia do Brasil. Em seguida, realizou-se uma roda de conversa com os alunos, a fim de sanar dúvidas e realizar complementação da apresentação.

Nesse dia, também foram apresentadas as regras do RPG, enfatizando a importância das escolhas feitas pelos personagens e suas consequências dentro da narrativa, destacando que as decisões tomadas durante o jogo não poderiam ser desfeitas, o que contribuiu para o desenvolvimento da responsabilidade narrativa e da coerência discursiva.

4.2 Segundo dia de oficina

O segundo encontro foi dedicado ao processo de criação dos personagens, etapa fundamental para a imersão dos alunos no universo do RPG. Para orientar essa construção, foram utilizadas perguntas norteadoras, que auxiliaram os alunos a refletirem sobre aspectos físicos, emocionais e sociais de seus personagens.

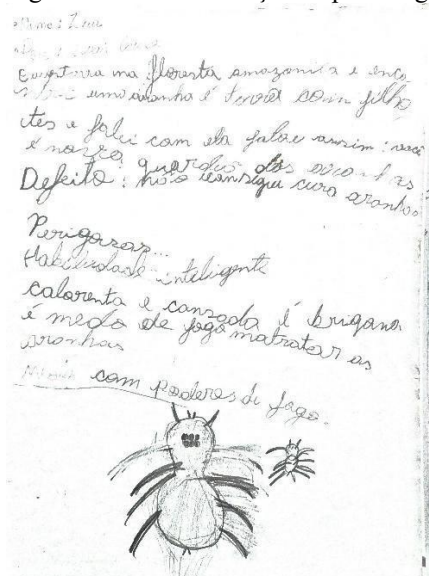
Perguntas norteadoras utilizadas:

- Qual o seu nome?
- Quais são as suas habilidades?
- O que ele mais valoriza?
- Quem ele considera um amigo?
- Existe alguém ou algo que ele evita ou teme?
- Qual é o maior sonho do seu personagem?
- Qual é sua maior qualidade?
- Qual é sua maior dificuldade ou fraqueza?
- Como ele reage diante de conflitos?
- O que o motiva a agir?

A partir dessas questões, os alunos produziram registros escritos com o nome, características, medos, relações e motivações de seus personagens. Nesse momento, enfatiza-se que, durante a mesa de RPG, os participantes deveriam agir e falar de acordo com o personagem criado, favorecendo o exercício da oralidade, da empatia e da construção de discursos mais autorais.

Na figura abaixo observa-se como a criação dos personagens se deu, a aluna em questão, usaremos os nomes dos personagens para se referir aos alunos, Lua baseou sua personagem na sua própria personalidade, baseando-se na sua pesquisa científica e intitulando-se “guardiã das aranhas”.

Figura 3 - Ficha de criação de personagem.



Fonte: Acervo pessoal.

4.3 Terceiro dia de oficina

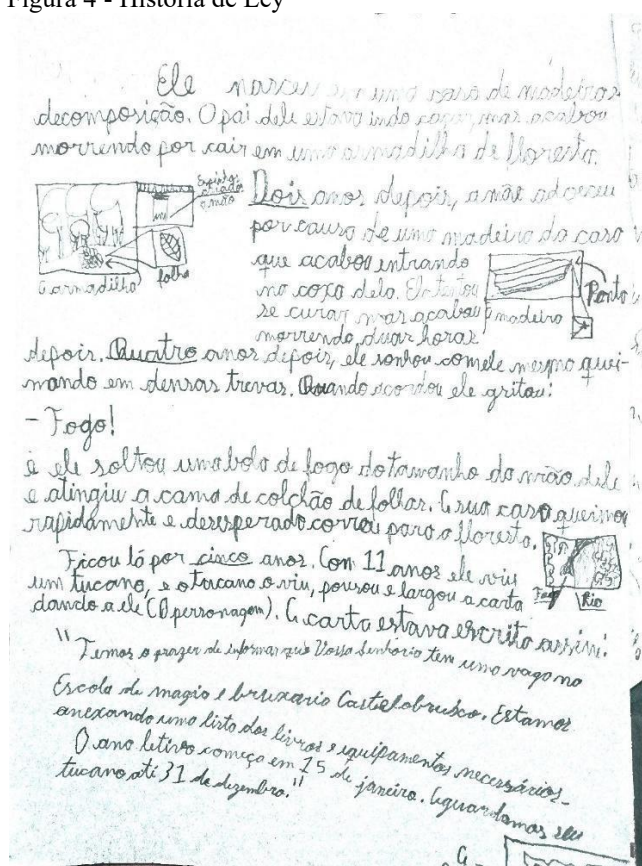
O terceiro encontro foi destinado ao trabalho com os elementos da narrativa, especialmente no que se refere à organização do enredo. Com base em uma estrutura previamente apresentada no quadro, os alunos iniciaram a escrita da história de seus personagens, abordando aspectos como origem, família, trajetória pessoal e os acontecimentos que os levaram ao início da aventura proposta, simbolizada pela chegada da carta de convocação para o universo narrativo.

Para esse momento, foi utilizada uma estrutura básica de narrativa, composta por introdução, apresentação dos personagens e contextualização do conflito inicial, desenvolvimento e conclusão, sendo o momento do início do enredo da mesa de RPG, permitindo que os alunos compreendessem, de forma prática, como organizar uma história coerente e significativa.

Como observado a seguir, a análise dos relatos produzidos pelos alunos evidencia a recorrência de determinados padrões narrativos. Entre os registros analisados, quatro relatos apresentaram a morte dos pais como elemento central na construção da história dos personagens, configurando-se como um modelo narrativo-base. A repetição desse recurso indica uma limitação no repertório narrativo mobilizado pelos alunos, bem como uma tendência à reprodução de estruturas já conhecidas, possivelmente influenciadas por narrativas midiáticas e literárias amplamente difundidas no imaginário infantil e juvenil.

Nesse sentido, o trabalho com o RPG aliado ao storytelling mostra-se fundamental para promover o desenvolvimento narrativo dos alunos, uma vez que oferece múltiplas situações-problema, conflitos diversificados e possibilidades de escolha. Ao serem instigados a construir histórias de forma coletiva e mediada, os estudantes passam a experimentar novos caminhos narrativos, rompendo gradualmente com modelos repetitivos e explorando enredos mais elaborados, coerentes e significativos. Assim, a análise dos relatos aponta não apenas para limitações iniciais, mas também para a necessidade e o potencial formativo de práticas pedagógicas que favoreçam a construção de narrativas mais ricas e diversificadas.

Figura 4 - História de Ley




Fonte: Acervo pessoal.

Figura 5 – Narrativa de Canevais.

AOS BANOS TINHA MUITA VONTADE DE SER UM BRUJO, UM DIA ENTÃO APARECEU NA MINHA CASA COM UMA CARTA NA BOCA EU MOSTREI PARA MINHA MÃE E ELA FALOU QUE EU PODERIA LER AOS 11 ANOS. (MEU PAI ME TAVIA E ME TESTAVA, ME ENSIÑOU A FORJAR, TALSAS ELUTAR, AOS 11 ANOS PEQUEI VIAGEM PARA A ESCOLA DE MAGIA ATÉ QUE OS MATA CORES LE ARRABRE OCARRA O BATEU E MEU PAI LUTOU CONTRA ELES E MORREU, E MÃE TRISTE CHOROU MUITO MINHA MÃE FALOU SOBRE ACARTA E ME FALOU QUE FOP ATINGIDA NABATIPA Quando CHEGUEI NA ESCOLA, ELA TAVA SUMINDO MUITO RESER VADO E AGORA PROCURO SER UM PROFESSOR DE FARSA PARA ENCIÑAR COMO MEU PAI ME ENCIÑON. PARA OUTRAS RESOROS APRENDEREM HABILIDA DES: PASADA DE GELO, BOLA DE FOGO. FRAQUEZA: MEU PASADO MEDO ENLOUARESE, ERIGAR, PAANHA, PASSADO QUE VOCÊ NÃO GOSTA: ARPNHA E PESSOAS QUE VOCÊ NÃO GOSTA: O PROFESSOR DE ARTE DAS TREVAS.

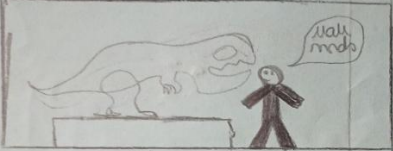

ANTES CANEVAIS



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 6 – Narrativa de Drago

Um Drago nasci nos Estados Unidos e vim para o Brasil para conhecer a cultura daqui mas quando vim para o Brasil eu fui para um mundo e vi um T-Rex eu nunca tinha visto um animal tão grande e impressionante

no que debis acenbal minha Magia a estatua da a cila um cima de mim mas foi ai que acenbal um das coisas mais incrédulas da minha vida eu senti como se meu corpo estivesse andando de um lado para o outro muito grande e ai eu me transformei em um T-Rex!!!

mas meu pai impôs minha moral e quando voltei para minha casa ainda no Brasil um Tucano veio em minha casa e eu fui para o Castelo Branco.

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 7 – Narrativa de Kinotaka

KINOTAKA: Eu e meu irmão fomos orfão, desde quando nossos pais morreram. A gente foi para um defumado e nós descobrimos que nosso pai era um bruxo da Amazonia e nossa mãe é uma traxe. A gente ficou curioso para conhecer. Aí, magiada, um dia fomos fazer compras, o meu irmão estava caído, vive que usou magia para ajudá-lo, foi assim que eu descobri, que tinha magia de terra, fogo e água.

fiquei escondendo isso de todo mundo só quem sabe disso é o meu irmão. Sou bom em esporte desde quando tinha 4 anos e descobri que tenho um fraquinho de ficar. É tempo medo de fantasma, não gosto de que as pessoas fiquem me mandando fazer as coisas toda a hora por que não gosto de ficar fazendo as coisas e não gosto de pessoas que gostam de ficar forçando amizade e fingendo de amigo.

Fonte: Acervo Pessoal

Essa recorrência revela a necessidade de ampliar o desenvolvimento das competências narrativas, especialmente no que diz respeito à diversidade de conflitos, motivações e trajetórias dos personagens. A escolha reiterada da perda parental como gatilho narrativo sugere que os alunos ainda apresentam dificuldades em explorar outras possibilidades de construção de enredo, recorrendo a soluções dramáticas prontas para justificar a jornada do herói. Tal aspecto evidencia fragilidades na elaboração de narrativas mais complexas e autorais, reforçando a importância de intervenções pedagógicas que estimulem a criatividade, a autonomia discursiva e a ampliação do repertório simbólico.

4.4 Quarto dia de oficina

O quarto encontro marcou o início da mesa de RPG, momento em que os alunos passaram a vivenciar, de forma mais concreta, o universo narrativo construído ao longo dos encontros anteriores. Esse encontro teve como foco principal a socialização entre os personagens, que a partir desse momento passariam a compartilhar uma mesma jornada dentro da história.

A mesa contou com a colaboração de voluntários do Instituto Nacional Leva Ciência, entre eles David, mestre de mesa experiente, que se propôs a auxiliar na condução da narrativa,

além dos voluntários Gabriel Melo e Emerson, que atuaram como personagens do universo fictício, assumindo o papel de professores do Castelobruxo. A presença desses mediadores teve como objetivo enriquecer a experiência narrativa e oferecer maior suporte aos alunos, considerando que se tratava da primeira vivência prática com o RPG.

O enredo desse encontro foi centrado nas aventuras iniciais durante a viagem de barco até o Castelo Bruxo, cenário que possibilitou o desenvolvimento de situações investigativas e estratégicas. Ao longo da narrativa, os alunos foram instigados a observar o ambiente, analisar o castelo e interagir entre si, sempre considerando as características de seus personagens. Nesse momento, buscou-se estimular o ato de narrar, o pensamento estratégico e a tomada de decisões, respeitando o ritmo dos alunos e levando em conta que ainda estavam em processo de adaptação à dinâmica do jogo.

Para trabalhar o *storytelling* de forma contínua e integrada à jogabilidade, o mestre de mesa utilizou perguntas norteadoras simples e recorrentes, como: “O que você deseja fazer agora?”, “Isso aconteceu, e qual será sua próxima ação?”, “Descreva como o seu personagem age nessa situação”. Essas intervenções tinham como objetivo incentivar os alunos a verbalizarem suas ações, organizarem suas falas e permanecerem fiéis às características dos personagens criados, evitando que saíssem do papel assumido.

Nesse início de mesa, foi enfatizada a importância da encenação, orientando os alunos a deixarem de lado suas identidades pessoais e assumirem, naquele momento, o papel dos personagens. Para reforçar essa ideia, o mestre frequentemente direcionava as falas aos personagens e não aos alunos, utilizando questionamentos como: “Quem quer fazer isso, aluno ou Drago?”, destacando que cada personagem possuía características próprias que deveriam ser respeitadas ao longo da narrativa. Também foi considerado fundamental, logo no início da mesa, alertar os alunos sobre as regras de jogabilidade, explicando que as escolhas feitas pelos personagens teriam consequências dentro da história. Essa orientação contribuiu para que os alunos compreendessem a importância da responsabilidade narrativa e da coerência em suas decisões, sabendo que assim que verbalizadas, suas ações não poderiam ser desfeitas.

De modo geral, a primeira mesa de RPG teve como propósito estimular a curiosidade, o desenvolvimento de estratégias e a criação de vínculos entre os personagens, além de favorecer a adaptação dos alunos ao novo cenário narrativo. Esse encontro deu continuidade à história criada coletivamente e estabeleceu as bases para o aprofundamento das habilidades narrativas, orais e sociais que seriam trabalhadas nos encontros seguintes. Ao fim da primeira mesa, os alunos devem realizar o relato escrito de suas aventuras em folhas de papel A4.

4.5 Quinto dia de oficina

O quinto encontro deu continuidade à mesa de RPG iniciada no encontro anterior, permitindo o avanço da narrativa construída coletivamente pelos alunos. Nesse momento, os personagens finalmente chegaram à escola de magia, espaço central do enredo, onde passaram por uma etapa simbólica importante: o teste das casas, responsável por definir a qual grupo cada personagem pertenceria dentro da história.

Esse momento teve como objetivo fortalecer o vínculo dos alunos com seus personagens, além de favorecer o sentimento de pertencimento ao universo narrativo. A divisão em casas também contribuiu para o desenvolvimento da socialização, da cooperação e do respeito às diferenças entre os personagens, aspectos importantes para a continuidade das mesas.

Este encontro marcou, ainda, o início da jornada dos alunos/jogadores diante dos problemas ambientais, eixo central da narrativa proposta. A partir desse ponto, os personagens passaram a enfrentar desafios inspirados em situações ambientais reais, vivenciadas por personagens dos mitos e lendas amazônicas. A primeira situação apresentada envolveu sereias que fugiam de um incêndio na floresta às margens de um rio, criando um cenário de urgência e sensibilização.

Diante desse conflito, os alunos foram incentivados a utilizar seus conhecimentos básicos de magia, bem como habilidades estratégicas e narrativas, para pensar em formas de salvar a floresta e ajudar as sereias. O mestre de mesa conduziu a situação por meio de questionamentos que estimulavam a oralidade e a tomada de decisões, como: “O que o seu personagem faria nessa situação?” e “Como você pretende ajudar as sereias?”.

Durante o percurso, os personagens encontraram o Boi Tatá, figura central do folclore amazônico, associado à proteção da floresta. A presença desse personagem ampliou o conflito narrativo, exigindo que os alunos elaborassem estratégias coletivas para conter o incêndio e, ao mesmo tempo, investigar quem estaria por trás do crime ambiental.

Esse encontro possibilitou o desenvolvimento da narração de ações, da argumentação oral e da cooperação entre os alunos, uma vez que as decisões precisavam ser discutidas e justificadas coletivamente. Além disso, o contato com os mitos e lendas amazônicas reforçou a relação entre narrativa, cultura local e educação ambiental, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa.

4.6 Sexto dia de oficina

O sexto encontro representou um momento de maior complexidade narrativa e cognitiva dentro da oficina, uma vez que os alunos já demonstravam maior familiaridade com a dinâmica do RPG e com o universo ficcional construído coletivamente. A narrativa teve continuidade a partir do conflito ambiental apresentado no encontro anterior, aprofundando as consequências do incêndio próximo ao rio e da fuga das sereias.

Durante esse encontro, os personagens foram conduzidos a uma região mais afastada da floresta, onde passaram a investigar a origem da poluição da água. Ao longo da mesa, os alunos descobriram indícios da presença de garimpeiros ilegais, responsáveis pela contaminação do rio por mercúrio, afetando diretamente os animais, as comunidades ribeirinhas e as criaturas mágicas que habitavam a região. Esse elemento narrativo provocou impacto imediato nos alunos, que passaram a demonstrar indignação e envolvimento emocional com a situação apresentada.

O desenvolvimento da mesa exigiu que os alunos narrassem ações mais elaboradas, como estratégias de observação, diálogo com personagens não jogáveis e tomadas de decisão coletivas. Diferentemente dos encontros iniciais, percebeu-se que os alunos passaram a solicitar menos validação do mestre de mesa, demonstrando maior autonomia ao descrever suas ações e justificar suas escolhas. As falas tornaram-se mais longas e organizadas, evidenciando avanços na oralidade e na construção discursiva.

Nesse encontro, também foi possível observar maior cooperação entre os alunos. As decisões passaram a ser discutidas em grupo, com argumentações e contrapontos, o que favoreceu o desenvolvimento do pensamento crítico e da escuta ativa. Alguns alunos que anteriormente apresentavam postura mais passiva começaram a participar com maior frequência, sugerindo estratégias e narrando ações de seus personagens com mais segurança. Ao final da mesa, os relatos escritos evidenciaram maior detalhamento dos acontecimentos e maior envolvimento emocional com a narrativa. Os alunos passaram a descrever não apenas as ações, mas também sentimentos dos personagens diante da destruição ambiental, demonstrando ampliação do repertório narrativo e maior compreensão das consequências dos problemas apresentados.

4.7 Sétimo dia de oficina

O sétimo encontro aprofundou ainda mais o eixo ambiental da oficina, introduzindo o conflito relacionado ao desmatamento ilegal. A narrativa levou os personagens a uma área da floresta considerada sagrada, protegida por espíritos da mata e por criaturas do folclore amazônico. Nesse cenário, os alunos se depararam com árvores sendo derrubadas de forma ilegal, causando desequilíbrio ambiental e afetando diretamente os seres mágicos que dependiam daquele espaço.

Diferentemente dos encontros anteriores, este encontro exigiu dos alunos maior elaboração estratégica e ética. Não se tratava apenas de enfrentar inimigos, mas de decidir como agir diante de uma situação complexa, que envolvia confronto, negociação e reflexão sobre as consequências das ações humanas. Em diversos momentos, os alunos optaram por dialogar com personagens antagonistas antes de recorrer ao confronto direto, demonstrando amadurecimento na tomada de decisões e maior consciência narrativa.

Observou-se, nesse encontro, um avanço significativo na capacidade argumentativa dos alunos. As falas tornaram-se mais consistentes, com justificativas claras para as escolhas feitas pelos personagens. Alunos que anteriormente se limitavam a seguir decisões do grupo passaram a expor suas próprias ideias, mesmo que divergentes, o que enriqueceu a construção coletiva da narrativa.

No que se refere à permanência no papel do personagem, houve uma evolução perceptível. Os alunos passaram a utilizar expressões condizentes com o universo ficcional e a respeitar as características previamente definidas para seus personagens, evitando misturar aspectos da vida pessoal com a narrativa do jogo. Essa postura contribuiu para maior imersão e coerência discursiva.

Os registros escritos desse encontro apresentaram maior organização textual, com início, desenvolvimento e desfecho mais bem definidos. Alguns alunos passaram a utilizar conectores narrativos de forma mais recorrente, ainda que de maneira intuitiva, indicando avanços na construção de textos mais coesos.

4.8 Oitavo encontro

O oitavo e último encontro foi marcado pelo desfecho da narrativa construída ao longo da oficina e pela consolidação das aprendizagens desenvolvidas durante todo o processo. Nesse

encontro, os alunos enfrentaram o principal antagonista da história, personagem responsável por articular ações de garimpo ilegal, queimadas e desmatamento na região amazônica.

A resolução do conflito exigiu que os alunos retomassem conhecimentos adquiridos nos encontros anteriores, articulando estratégias narrativas, argumentação oral e cooperação em grupo. Foi possível observar que os alunos passaram a antecipar consequências de suas ações, demonstrando maior responsabilidade narrativa e compreensão da lógica do jogo.

Durante a mesa, os alunos demonstraram maior controle da oralidade, organizando suas falas de forma clara e objetiva. As interrupções diminuíram significativamente, e houve maior respeito ao turno de fala dos colegas. A atuação dos alunos tornou-se mais segura, evidenciando que o ambiente lúdico do RPG contribuiu para a redução da insegurança comunicativa observada no início da oficina.

Ao final da mesa, realizou-se uma roda de conversa avaliativa, na qual os alunos compartilharam suas percepções sobre a experiência vivenciada. Muitos relataram que passaram a gostar mais de escrever e contar histórias, além de demonstrarem maior interesse pelos temas ambientais abordados ao longo da narrativa. Esse momento permitiu identificar que os alunos compreenderam a relação entre ficção e realidade, reconhecendo os problemas ambientais como questões presentes em seu cotidiano.

5 RESULTADOS

Os relatos escritos finais apresentaram avanços significativos em relação aos primeiros textos produzidos. Observou-se maior extensão dos textos, uso mais expressivo da linguagem e maior preocupação em organizar os acontecimentos de forma coerente. Alguns alunos passaram a relatar não apenas as ações dos personagens, mas também reflexões sobre as consequências ambientais das decisões tomadas, indicando desenvolvimento do pensamento crítico.

Ao final do processo da oficina “Narrativas Amazônicas: RPG e Storytelling no Ensino Fundamental I”, foi possível observar mudanças significativas no comportamento comunicativo, narrativo e social dos alunos participantes. Essas transformações tornaram-se evidentes tanto nas produções orais quanto nos registros escritos realizados ao longo dos encontros, especialmente quando comparados aos primeiros momentos da oficina.

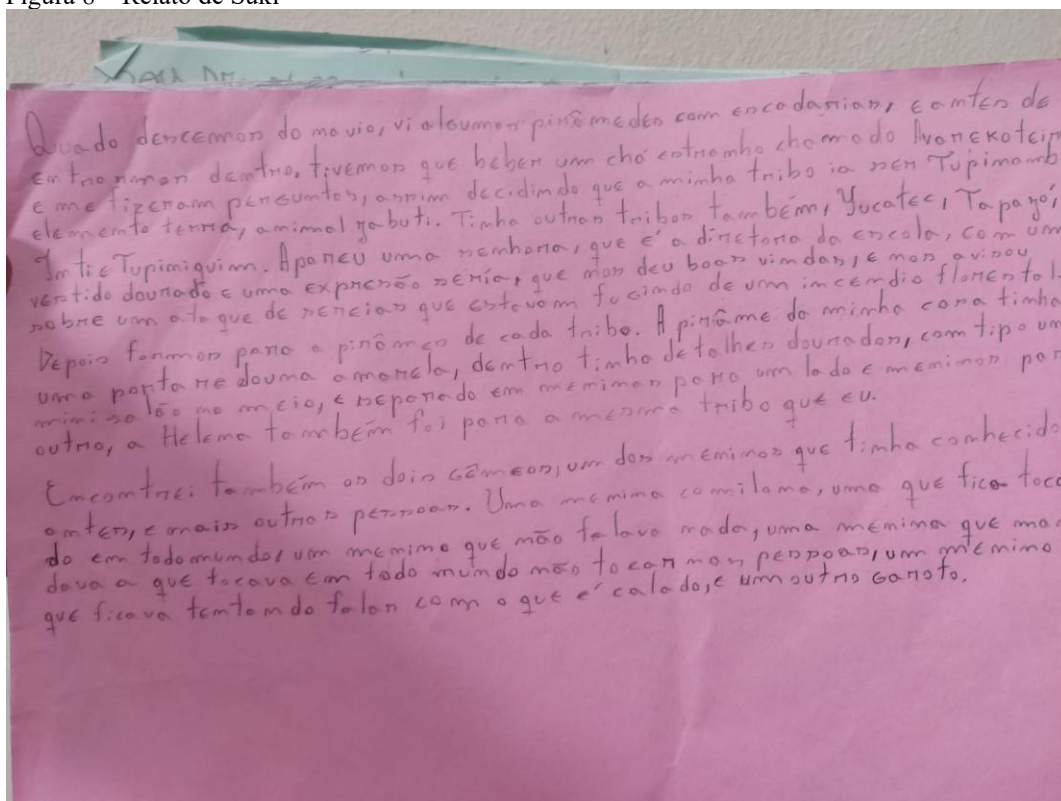
No início do processo, os alunos demonstravam insegurança ao se comunicar, principalmente durante situações que exigiam tomada de decisão ou narração de ações. Era comum que buscassem validação constante do mediador ou do mestre de mesa, perguntando se poderiam agir de determinada forma ou se suas escolhas estavam corretas. Essa postura refletia dificuldades relacionadas à autonomia discursiva e à confiança na própria fala, aspecto já observado anteriormente nas apresentações orais realizadas no contexto do INALC. Na primeira atividade de produção textual, os alunos utilizaram a história base, dada como exemplo pela professora e mudaram algumas informações apenas.

Com o avanço das mesas de RPG, especialmente a partir do quarto encontro, percebeu-se uma mudança gradual na postura dos alunos, que passaram a se expressar com maior naturalidade e segurança. O fato de assumirem personagens e atuarem em um universo ficcional contribuiu para que se sentissem mais à vontade para falar, errar, reformular ideias e narrar suas ações sem o receio constante de julgamento.

No que se refere à oralidade, observou-se uma evolução significativa. Os relatos orais tornaram-se mais organizados, detalhados e coerentes, com maior preocupação em contextualizar ações e justificar escolhas feitas pelos personagens. Alunos que, no início da oficina, respondiam de forma curta e pouco desenvolvida passaram a construir falas mais longas, demonstrando envolvimento com a narrativa e maior domínio discursivo. Além disso, notou-se uma redução na rigidez das falas, que anteriormente eram mais decoradas e mecanizadas, dando lugar a uma comunicação mais espontânea.

A escrita dos relatos também apresentou avanços importantes. Alguns alunos passaram a produzir textos mais extensos, com maior riqueza de detalhes e uso mais expressivo da linguagem. Um exemplo significativo foi o relato da aluna Suki que descreveu os acontecimentos do encontro com riqueza narrativa, detalhando cenários, emoções e ações. Ao analisar seu texto, foi possível perceber traços de uma aluna leitora, com maior repertório linguístico e domínio da estrutura narrativa, o que reforça a relação entre leitura e produção textual.

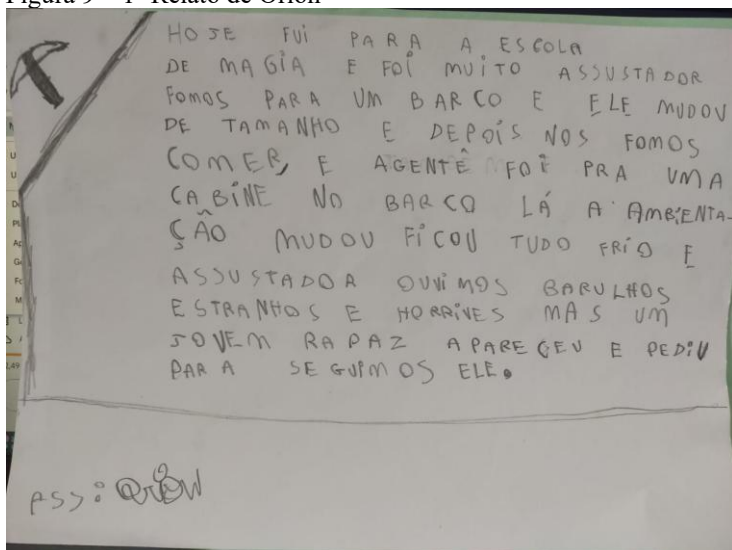
Figura 8 – Relato de Suki



Fonte: Acervo pessoal

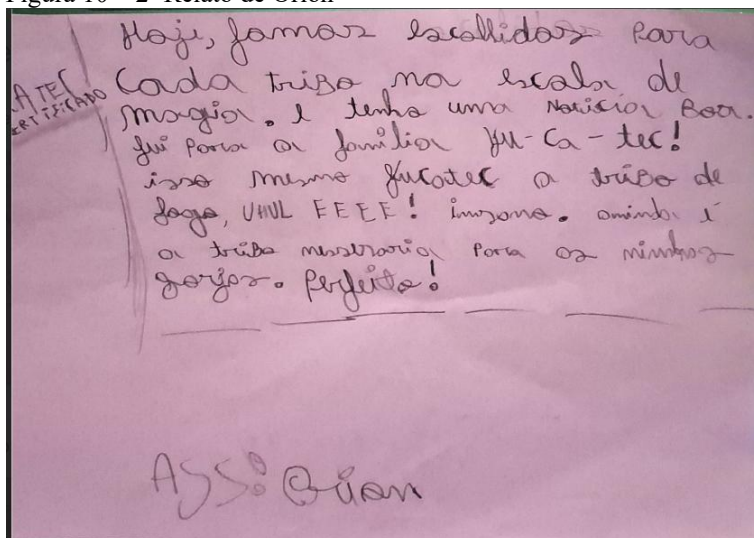
Por outro lado, o aluno Orion apresentou em seus registros escritos um linguajar influenciado pelo universo gamer, utilizando expressões próprias desse contexto. Embora, inicialmente, esse aspecto tenha causado estranhamento, optou-se por compreendê-lo como parte do repertório cultural do aluno. Com o decorrer da oficina, foi possível observar que esse vocabulário passou a ser melhor integrado à narrativa, demonstrando que o aluno conseguia adaptar sua linguagem ao contexto proposto, ainda que mantendo traços de sua identidade discursiva.

Figura 9 – 1º Relato de Orion



Fonte: Acervo pessoal

Figura 10 – 2º Relato de Orion



Fonte: Acervo Pessoal

Vale ressaltar e compreender, que no início alguns alunos não compreenderam de fato o propósito, tendo diversos contrapontos, como aluno criando personagens que tangenciavam o que foi pedido pelos professores e mestres.

De modo geral, os textos escritos passaram a demonstrar maior empolgação e envolvimento emocional, evidenciados pela escolha de palavras, pela extensão dos relatos e pelo cuidado em narrar os acontecimentos de forma mais detalhada. Esse aspecto indica que o RPG e o *storytelling* contribuíram para tornar a escrita uma atividade mais significativa e menos mecânica para os alunos.

Entretanto, nem todos os resultados ocorreram de forma homogênea. Um dos desafios enfrentados durante a oficina foi a dificuldade inicial de alguns alunos em permanecer no papel do personagem, especialmente nos primeiros encontros da mesa de RPG. Em alguns momentos, os alunos misturavam características pessoais com as do personagem ou interrompiam a narrativa para falar de situações externas ao jogo. Esse comportamento exigiu intervenções constantes do mestre de mesa e dos mediadores, reforçando a importância da encenação e da imersão narrativa.

Outro ponto que não ocorreu exatamente como esperado foi o tempo de adaptação à jogabilidade. Apesar das explicações iniciais, alguns alunos demonstraram dificuldade em compreender plenamente as regras do RPG e suas consequências narrativas, o que, em determinados momentos, comprometeu o ritmo da mesa. Foi necessário retomar explicações e adaptar a complexidade das situações, evidenciando que o uso do RPG no contexto educacional exige flexibilidade e ajustes contínuos por parte dos mediadores.

Também se observou que, em situações que exigiam maior elaboração estratégica, alguns alunos tendiam a seguir as ideias dos colegas mais comunicativos, participando de forma mais passiva. Embora essa postura tenha diminuído ao longo dos encontros, ela evidencia a necessidade de estratégias complementares que incentivem a participação equitativa de todos os alunos, especialmente daqueles mais tímidos.

Apesar desses desafios, os benefícios do trabalho com RPG mostraram-se expressivos. A oficina proporcionou um ambiente de aprendizagem descontraído e envolvente, no qual os alunos aprenderam de forma implícita, sem a percepção de estarem realizando atividades tradicionais de ensino. O caráter lúdico do RPG favoreceu o interesse constante dos participantes, que demonstravam curiosidade em relação aos próximos acontecimentos da história e buscavam, de forma espontânea, ampliar seus conhecimentos para melhor atuar dentro da narrativa.

Trabalhar com RPG e *storytelling* com crianças revelou-se uma estratégia eficaz para o desenvolvimento de habilidades fundamentais, especialmente a oralidade e a escrita, ao mesmo tempo em que promoveu a valorização da cultura amazônica e a reflexão sobre questões ambientais. Ao assumir o papel de narradores e protagonistas, os alunos puderam experimentar novas formas de se expressar, construindo narrativas mais autorais, organizadas e significativas. Dessa forma, os resultados obtidos indicam que a utilização do RPG como ferramenta pedagógica, aliada ao *storytelling* e à literatura amazônica, contribui de maneira positiva para o processo de ensino-aprendizagem, embora demande planejamento cuidadoso, mediação constante e adaptações conforme o perfil dos alunos. A experiência reforça a importância de

metodologias ativas que considerem o aluno como sujeito do conhecimento e a narrativa como eixo central do desenvolvimento linguístico e comunicativo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar as contribuições do uso do RPG aliado ao *Storytelling* para o desenvolvimento das habilidades narrativas, escritas e orais dos alunos participantes de oficinas pedagógicas. Partindo dos desafios enfrentados pela educação contemporânea no que diz respeito ao engajamento discente e ao desenvolvimento da linguagem, buscou-se investigar metodologias que favorecessem a participação ativa dos alunos e a construção significativa do conhecimento.

A fundamentação teórica permitiu compreender o potencial pedagógico do RPG e do *Storytelling* no contexto educacional. As contribuições de Karla Camacho e Wagner Schmit evidenciaram o RPG como uma metodologia ativa capaz de promover o protagonismo do aluno, o trabalho colaborativo e o desenvolvimento de competências linguísticas e socioemocionais. Já os estudos de Ana Tostes e Marcelo Valença destacaram o *Storytelling* como uma estratégia pedagógica que favorece a aprendizagem significativa por meio da narrativa, da emoção e da construção de sentidos. As reflexões de Walter Benjamin acerca do papel do narrador contribuíram para compreender a importância da narrativa como forma de transmissão de experiências e construção do conhecimento.

No que se refere à metodologia adotada, as oficinas pedagógicas mostraram-se um espaço privilegiado para a aplicação do RPG e do *Storytelling*, possibilitando a observação direta do desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos. O planejamento e a execução das oficinas evidenciaram a importância de uma prática pedagógica intencional, que considere os interesses e as necessidades dos estudantes, bem como a mediação do professor no processo de aprendizagem.

A análise dos resultados indicou avanços significativos no desenvolvimento das habilidades narrativas dos alunos, especialmente no que diz respeito à organização da estrutura narrativa, à coerência dos enredos e à criatividade na construção das histórias. A vivência das narrativas por meio do RPG possibilitou que os estudantes compreendessem, de forma prática, os elementos que compõem uma narrativa, favorecendo a autoria e a expressão criativa.

No campo da escrita, observou-se uma evolução gradual nas produções textuais dos alunos, com melhorias na organização das ideias, na ampliação do vocabulário e na clareza da exposição dos acontecimentos. O registro das narrativas vivenciadas durante as oficinas contribuiu para que os alunos percebessem a escrita como uma forma de expressão de experiências, e não apenas como uma atividade mecânica, fortalecendo o interesse pela produção textual.

Quanto ao desenvolvimento da oralidade, os resultados evidenciaram um aumento significativo da participação dos alunos nas atividades, bem como maior segurança ao se expressar diante do grupo. A dinâmica do RPG, que exige a constante verbalização de ações e decisões, favoreceu o desenvolvimento da argumentação, da escuta ativa e do respeito às opiniões dos colegas, aspectos fundamentais para a formação integral dos estudantes.

Apesar dos resultados positivos, é importante destacar algumas limitações da pesquisa, como o tempo reduzido destinado às oficinas e o número restrito de participantes. Tais fatores podem ter influenciado a abrangência dos resultados, indicando a necessidade de estudos futuros que ampliem o tempo de aplicação das oficinas e explorem diferentes contextos educacionais e níveis de ensino.

Dessa forma, conclui-se que o uso do RPG aliado ao Storytelling constitui uma estratégia pedagógica eficaz para o desenvolvimento das habilidades narrativas, escritas e orais dos alunos, contribuindo para a construção de um ensino mais significativo, participativo e humanizado. Espera-se que esta pesquisa possa incentivar outros educadores a explorarem práticas pedagógicas baseadas na narrativa, ampliando as possibilidades de aprendizagem no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

- ABLON, Italo. **Curiosidades do Mundo Bruxo Brasileiro**. Wattpad. Disponível em :<https://www.wattpad.com/1340408482-curiosidades-do-mundo-bruxo-brasileiro-f%C3%A3projeto>. Acesso em: 15 ago. 2023.
- AFIXIONADOS. **Castelobrujo**: conheça a escola de magia no Brasil de Harry Potter. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/castelobrujo>. Acesso em: 15 ago. 2023.
- ANAGRAMAS. ATRIVICO. **Castelobrujo**. Spirit Fanfiction. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/castelobrujo-19161929>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- AUTOR. **Defensores de Tóquio 3ª Edição** - 3DeT Victory. Porto Alegre: Jambô Editora. Disponível em: <https://www.catarse.me/3det>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- BENJAMIN, Walter. **O narrador**: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.
- BUSATO, Susana; FRANCO JÚNIOR, Arnaldo; LIMA, Leila A. C. de Freitas. **As Categorias de modo e voz, de Gérard Genette na construção do herói-autor Mil rosas roubadas, de Silvano Santiago**. Acta Scientiarum. Language and Culture, Maringá, v. 45, e65681, 2023.
- CAMACHO, Karla. **O que é RPG**. ProDigital, 2022. Disponível em: <https://pop.proddigital.com.br/o-que-e/rpg>. Acesso em: 9 jul. 2024.
- CASSARO, Marcelo. **Manual 3D&T revisado, ampliado e turbinado**. São Paulo: Trama, 2001. 144p. ISBN 1413-599X.
- GENETTE, Gérard. **Discurso da Narrativa**. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Editora Vega, 1980.
- GLASSER, William. **Teoria da Escolha**: Uma nova psicologia de liberdade pessoal. São Paulo: Mercury, 2001.
- INSTITUTO SOMOS. **Aprender é uma escolha**: conheça a Pirâmide de Aprendizagem, de William Glasser. Disponível em: <https://www.institutosomos.org/aprender-e-uma-escolha-conheca-a-piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser/>. Acesso em: 23 dez. 2024.
- LOURENÇO, Miguel. **História Castelo Bruxo - História**. Spirit Fanfics. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/castelo-bruxo-25066674>. Acesso em: 07 jun. 2024.
- LUKYE. **Castelobrujo Interativa**. Spirit Fanfiction. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/castelobrujo-interativa-6428593>. Acesso em: 29 nov. 2024.
- MARIOT, Elizangela. STORYTELLING NA EDUCAÇÃO. **Revista Tópicos**, 3(24). Disponível em:<https://doi.org/10.5281/zenodo.16734028>. Acesso em: 18 set. 2025.
- PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. Manual de pesquisa em Estudos Linguísticos. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. 160 p.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. **Notas sobre a história dos RPGs (roleplaying games) de mesa brasileiros**. Projética, Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021.

PUBLISHNEWS. **53% dos brasileiros não leem livros, aponta Pesquisa Retratos da Leitura 2024**. Disponível em: <<https://www.publishnews.com.br/materias/2024/11/19/53-dos-brasileiros-nao-leem-livros-apontapesquisa-retratos-da-leitura-2024>>. Acesso em: 1 dez. 2025.

RODRIGUES, Marcus Paulo de Oliveira. **O RPG de mesa como laboratório ficcional na literatura contemporânea e o estatuto do narrador**. 2021. 169 fl. Dissertação (Programa de Pós-Graduação STRICTO SENSU em Letras) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia.

SCHMIT, Wagner. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SILVA, Bruno Müller da; DOMICIANO, Cássia Leticia Carrara; LANDIM, Paula da Cruz; MOURA, Mônica Cristina; Leonardo Alvarez Franco; "**Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI**", p-702-716. In: . São Paulo: Blucher, 2018.

TENÓRIO, Nelson; DAL FORNO, Leticia Fleig; FACCIN, Tatiana Carla; GOZZI, Fernanda. **Uso da Storytelling para a construção e o compartilhamento do conhecimento na educação. Educação Por Escrito, [S. l.]**, v. 11, n. 2, p. e30601, 2020. DOI: 10.15448/2179-8435.2020.2.30601. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/poescrito/article/view/30601>. Acesso em: 22 nov. 2025.

THIOLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa ação**. 5. ed. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1992.

VALENÇA, Marcelo; TOSTES, Ana Paula. **O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo**. Rev. Carta Inter, Belo Horizonte, ano 2019, v. 14, n. 2, p. 221-243, 2019. Disponível em: <https://www.cartainternacional.abri.org.br/Carta/article/view/917/732>. Acesso em: 15 set. 2024.