



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CAMPUS BALSAS
CURSO DE LETRAS - LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA, LÍNGUA
INGLES A E SUAS RESPECTIVAS LITERATURAS

ANNA PAULA FERREIRA NUNES

**PROCESSOS DE ESCRITA CRIATIVA A PARTIR DO GAME RPG: prática e
reflexões no ensino de Língua e Literatura**

Balsas - MA

2025

ANNA PAULA FERREIRA NUNES

**PROCESSOS DE ESCRITA CRIATIVA A PARTIR DO GAME RPG: prática e
reflexões no ensino de Língua e Literatura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Letras na Universidade
Estadual do Maranhão-UEMA/ Campus
Balsas, para obtenção do grau de licenciado em
Língua Portuguesa, Língua Inglesa e
Literaturas.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Cristina Teixeira
de Brito Carvalho

Balsas – MA

2025

Gonçalves, Anna Paula Ferreira Nunes

Processos de escrita criativa a partir do game rpg: prática e reflexões no ensino de língua e literatura. / Anna Paula Ferreira Nunes. – Balsas, MA, 2025.

63 f

TCC (Graduação em Letras Licenciatura em Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Literaturas.) - Universidade Estadual do Maranhão, Campus Balsas, 2025.

Orientador: Profa. Dra. Ana Cristina Teixeira de Brito Carvalho.

Elaborado por Cássia Diniz - CRB 13/910

ANNA PAULA FERREIRA NUNES

**PROCESSOS DE ESCRITA CRIATIVA A PARTIR DO GAME RPG: prática e
reflexões no ensino de Língua e Literatura**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Letras na Universidade
Estadual do Maranhão-UEMA/ Campus
Balsas, para obtenção do grau de licenciado em
Língua Portuguesa, Língua Inglesa e
Literaturas.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Cristina Teixeira
de Brito Carvalho

Aprovado em: 16/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ana Cristina Carvalho Teixeira de Brito Carvalho - Orientador
Universidade Estadual do Maranhão

Prof.(a) Dra. Laira de Cássia Barros Ferreira Maldaner
Universidade Estadual do Maranhão

Prof.(a) Dra. Marta Helena Facco Piovesan
Universidade Estadual do Maranhão

Dedico este trabalho ao Deus que me deu a capacidade de sonhar e escrever, fundamento de tudo o que sou e realizo.

À minha mãe, por seu amor incondicional, por me ensinar o valor da educação e por ser minha força nos dias dificeis. Tudo o que construo carrega um pouco dela.

À minha avó e à minha tia-mãe (in memoriam), cuja existência e exemplo abriram caminhos para mim.

Aos meus irmãos, ao meu padrasto e a toda a minha família, pelo apoio em cada etapa da jornada.

Ao meu avô, presença marcante em minha formação e amor que levo para toda a vida.

E dedico, por fim, à minha versão do futuro, que persistiu apesar das lutas e acreditou no próprio caminho.

AGRADECIMENTOS

Aquilo que acreditei ser o trecho mais fácil de escrever revelou-se, surpreendentemente, o mais complexo. As palavras, que pareciam tão naturais, tornaram-se insuficientes quando tentei

register a gratidão que carrego. Percebi, assim, que agradecer é, antes de tudo, um sentimento que ultrapassa o próprio ato de escrever.

Expresso, primeiramente, minha gratidão a Deus, aquele que me concedeu a capacidade de sonhar, de escrever e de permanecer firme diante das adversidades. Sem Ele, eu simplesmente não existiria.

À minha mãe, minha fonte inesgotável de amor, devo o despertar para o universo das linguagens e o ensino de que a educação transforma realidades. Por seu cuidado, por sua força e por me oferecer tudo mesmo quando parecia não ter nada, registro meu mais profundo reconhecimento.

À minha avó e à minha tia-mãe (in memoriam), mulheres que antecederam meus passos e abriram caminhos para que eu pudesse trilhar os meus, deixo minha eterna gratidão pela inspiração e pelo legado de coragem que me transmitiram.

Sou igualmente grata ao meu avô, figura paterna na minha infância e presença determinante na formação de quem me tornei. Ainda que hoje sua memória se fragmente e eu precise repetir inúmeras vezes as mesmas palavras, reafirmo que o amaria e diria isso mil vezes, sempre com a mesma intensidade.

Agradeço também aos meus irmãos, ao meu padrasto que teve um papel fundamental na pessoa que sou hoje, e a todos os familiares que, direta ou indiretamente, contribuíram para que esta etapa se concretizasse.

Meu reconhecimento se estende à minha orientadora, Dra. Ana Cristina Carvalho, pela orientação contínua ao longo dos anos, pela oportunidade de ingressar no Projeto de Extensão da UEMA, *Escrita Criativa por meio do Game RPG* e por sua parceria e orientação até a conclusão deste trabalho.

Agradeço também à Prof.^a Marciana, (Prof.^a do BAE) cuja colaboração foi muito importante para o desenvolvimento deste TCC.

Aos colegas que caminharam comigo durante esses cinco anos, minha panelinha, (meus queridos “farofeiros”) agradeço pelo apoio, pela leveza e pelas risadas que tornaram essa trajetória muito mais possível. Sem vocês, o percurso teria sido bem mais difícil.

Reafirmo minha gratidão à Dra. Ana Cristina Carvalho por ter me apresentado à bolsa, e ao PROEXAE, pela possibilidade de estudar com amparo financeiro. Apenas quem enfrenta limitações econômicas entende o impacto transformador desse suporte. Foram 2 anos e 6 meses como bolsista, período pelo qual serei eternamente grata à UEMA – Campus Balsas.

Por fim, agradeço à mulher que me torno, à minha versão do futuro, que persistiu mesmo

quando tudo parecia silêncio e solidão. Que ela encontre, no caminho adiante, os frutos desta longa jornada e siga honrando cada semente plantada.

RESUMO

Este trabalho de Conclusão de Curso investiga a prática da escrita criativa a partir do uso do RPG como ferramenta gamificada no ensino de Língua e Literatura. O estudo surge da experiência da autora em um projeto de extensão universitária, no qual participou ativamente por dois anos, conduzindo oficinas semanais de escrita criativa. Essa vivência despertou a reflexão sobre como práticas gamificadas podem favorecer o desenvolvimento da leitura, da interpretação e da produção textual, além de estimular criatividade e engajamento dos

participantes. Embora esta pesquisa tenha cunho bibliográfico ela foi idealizada por intermédio do projeto de extensão *Escrita Criativa a Partir do Game RPG*, em Balsas - MA. A metodologia contemplou etapas que incluíram motivação inicial, elaboração de roteiros, escrita, revisão e leitura coletiva das narrativas. Durante os encontros, observou-se evolução na organização das ideias, no domínio da linguagem e na autonomia dos alunos como escritores. Os resultados indicaram que a utilização do RPG no contexto educacional, potencializa a motivação e a participação ativa, criando um ambiente de aprendizagem dinâmico e interativo. Além de aprimorar a escrita, as oficinas fortaleceram a oralidade, a criatividade e a confiança em compartilhar produções próprias. Conclui-se que a gamificação aplicada ao ensino de Língua e Literatura constitui uma prática inovadora, capaz de aproximar a educação da realidade dos alunos e promover aprendizagem significativa e prazerosa.

Palavras-chaves: Letramento literário; Escrita criativa; Gamificação; RPG.

ABSTRACT

This undergraduate thesis investigates the practice of creative writing through the use of RPG as a gamified tool in the teaching of Language and Literature. The study is grounded in the author's experience in a university extension project carried out over two years, during which weekly creative-writing workshops were conducted with young and adult learners. This practical involvement motivated reflections on how gamification can foster reading, interpretation, textual production, creativity, and student engagement. Although the research is primarily bibliographic, it was conceptually shaped by the extension project "Escrita Criativa a Partir do Game RPG," held in Balsas, Maranhão.

The methodology of the workshops included stages such as initial motivation, script development, writing, revision, and collective reading of the narratives. Throughout the meetings, participants demonstrated progress in organizing ideas, expanding linguistic resources, and developing autonomy as writers. The results indicate that the use of RPG in educational contexts enhances motivation and active participation, creating a dynamic and interactive learning environment. Beyond improving writing skills, the workshops strengthened students' orality, creativity, and confidence in sharing their own texts.

The study concludes that gamification applied to the teaching of Language and Literature constitutes an innovative pedagogical practice capable of connecting school learning with students' cultural realities, providing meaningful, engaging, and transformative educational experiences.

Keywords: Literary literacy; creative writing; gamification; role-playing game (RPG).

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	Contextualização do tema	13
1.2	Problematização	14
1.3	Justificativa	15
1.4	Objetivos geral.....	16
1.5	Objetivos específicos	16
2	METODOLOGIA DO TRABALHO	17
3	GAMIFICAÇÃO, RPG E ESCRITA CRIATIVA NO ENSINO DE LÍNGUA E LITERATURA.....	18
3.1	A gamificação como prática pedagógica	18
3.2	O RPG como ferramenta de aprendizagem e engajamento	20
3.3	Escrita criativa e suas potencialidades educativas	23
3.4	O ensino de língua e literatura e as metodologias ativas	25
3.5	Conexões entre jogo, narrativa e aprendizagem significativa.....	27
4	O RPG COMO FERRAMENTA DE LETRAMENTO LITERÁRIO	30
4.1	Letramento literário e formação do leitor	30
4.2	O papel da narrativa e da imaginação na leitura literária.....	32
4.3	O RPG como mediação entre leitura, escrita e autoria	34
4.4	Práticas de letramento literário no contexto digital e gamificado.....	37
4.5	Contribuições do RPG para o ensino de literatura	39
5	EXPERIÊNCIAS EXTENSIONISTAS: A ESCRITA CRIATIVA MEDIADA PELO GAME RPG.....	41
5.1	Contextualização do projeto de extensão.....	41
5.2	Planejamento e etapas da prática	43
5.3	Desenvolvimento das oficinas e interação dos participantes	49
5.4	Resultados e reflexões sobre a aprendizagem.....	51
5.5	Contribuições pedagógicas e desafios observados.....	53
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
7	REFERENCIAS	57
8	ANEXOS.....	59

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização do tema

O ensino de Língua Portuguesa e Literatura no cenário contemporâneo enfrenta desafios complexos diante de uma sociedade cada vez mais digital, multimodal e veloz em suas formas de comunicação. A leitura e a escrita, embora permaneçam como eixos centrais do processo educativo, têm perdido espaço para linguagens imagéticas e audiovisuais que predominam na cultura digital, modificando o modo como os sujeitos se relacionam com o texto e com o conhecimento.

Diante desse contexto, torna-se indispensável repensar as metodologias aplicadas em sala de aula, de modo que o aprendizado se aproxime das vivências reais e culturais dos estudantes, promovendo uma experiência de ensino mais dinâmica e significativa.

As transformações tecnológicas e as novas práticas comunicativas exigem que o professor de Língua e Literatura adote estratégias que valorizem a interação, a autoria e a expressão criativa.

A gamificação, entendida como o uso de elementos característicos dos jogos em contextos educacionais, constitui uma alternativa pedagógica inovadora, capaz de despertar o interesse e o engajamento dos alunos. Segundo Alves (2015), a gamificação promove a participação ativa ao incorporar metas, desafios e recompensas simbólicas que tornam o processo de aprendizagem mais significativo. Essa metodologia favorece a autonomia, o protagonismo e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, ao mesmo tempo em que transforma o ambiente escolar em um espaço de experimentação e descoberta.

Nesse panorama, o Role Playing Game (RPG), jogo narrativo baseado na criação coletiva de histórias e personagens, destaca-se como recurso que aproxima os estudantes da leitura e da escrita de forma lúdica e reflexiva. No contexto educacional, o RPG atua como ferramenta mediadora entre o aluno e a linguagem, estimulando a imaginação, a oralidade e a produção textual criativa.

Essa proposta, ao promover o envolvimento emocional e intelectual dos participantes nas narrativas, pode favorecer a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de múltiplas competências linguísticas.

As dificuldades de engajamento dos estudantes com a leitura literária e a produção de textos são recorrentes, especialmente na educação básica e na Educação de Jovens e Adultos

(EJA). Pesquisas recentes, como o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA, 2023), revelam que cerca de metade dos alunos brasileiros alcançam apenas os níveis básicos de proficiência em leitura, situando-se abaixo da média dos países da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). Esses dados evidenciam a necessidade de metodologias que despertem o interesse pela linguagem e pela literatura, favorecendo a formação de leitores e escritores mais autônomos e críticos.

Nesse sentido, a integração entre escrita criativa e RPG surge como proposta de renovação metodológica, pois alia o aspecto lúdico à prática reflexiva. Por meio de desafios narrativos e da construção compartilhada de enredos, o jogo estimula o uso da linguagem em contextos significativos, promovendo o desenvolvimento da criatividade, da coesão textual e da expressão autoral. Assim, o ensino de Língua e Literatura pode se tornar mais envolvente, aproximando-se da realidade dos estudantes e contribuindo para a consolidação de práticas pedagógicas inovadoras e transformadoras.

1.2 Problematização

As práticas de leitura e escrita desenvolvidas nas escolas brasileiras ainda se deparam com obstáculos relacionados ao desinteresse dos estudantes e à dificuldade de vincular o conteúdo escolar às experiências socioculturais que os cercam. A presença cada vez mais marcante das tecnologias digitais e das múltiplas linguagens na vida cotidiana dos alunos tem modificado as formas de comunicação, exigindo da escola novas abordagens capazes de dialogar com esses contextos e promover aprendizagens significativas.

No ensino de língua portuguesa e literatura, observa-se que muitas metodologias tradicionais se mantêm centradas na memorização e na análise técnica do texto, o que pode afastar os alunos da prática da leitura literária e da escrita criativa. Essa distância entre a escola e as novas formas de expressão afeta diretamente o desenvolvimento da autoria, da imaginação e do pensamento crítico, competências essenciais para a formação integral do sujeito.

Nesse cenário, o uso de jogos narrativos, especialmente o *role playing game* (RPG), apresenta-se como possibilidade de aproximar o ensino da realidade dos estudantes, articulando a linguagem literária com práticas interativas, colaborativas e criativas. O RPG propicia um ambiente de construção coletiva de histórias, no qual os participantes assumem papéis, elaboram enredos e interagem de forma lúdica, favorecendo o desenvolvimento de habilidades comunicativas e reflexivas.

Considerando esses aspectos, emerge o problema que norteia esta pesquisa: *Como o uso do game RPG pode contribuir para o desenvolvimento da escrita criativa e do letramento literário no ensino de língua e literatura, promovendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa?*

A partir dessa questão, busca-se compreender de que maneira o RPG, quando incorporado como metologia pedagógica gamificada, pode potencializar o interesse dos estudantes, ampliar suas competências linguísticas e fortalecer a relação entre leitura, escrita e imaginação no contexto escolar.

1.3 Justificativa

A escolha do tema dessa pesquisa fundamenta-se na necessidade de repensar as metodologias de ensino de língua portuguesa e literatura frente às transformações culturais e tecnológicas que caracterizam a contemporaneidade. A presença constante das mídias digitais, das redes sociais e dos jogos eletrônicos na vida dos estudantes exige da escola uma postura pedagógica que valorize a criatividade, a autoria e a participação ativa dos sujeitos no processo de aprendizagem. Nesse cenário, a gamificação e o uso de jogos narrativos como o role playing game (RPG) configuram-se como alternativas metodológicas que dialogam com o universo dos alunos e potencializam o ensino de maneira lúdica e significativa.

A relevância deste estudo está em demonstrar que o RPG, ao ser incorporado como estratégia pedagógica, pode contribuir para a ampliação do letramento literário e para o fortalecimento das práticas de escrita criativa no ambiente escolar. A criação coletiva de narrativas, característica essencial do RPG, favorece o desenvolvimento da imaginação, da argumentação e da coesão textual, aspectos indispensáveis à formação do leitor e do escritor literário. Além disso, o envolvimento dos estudantes em um processo de construção de histórias estimula o pensamento crítico, o trabalho colaborativo e o protagonismo, dimensões que ultrapassam o ensino tradicional da escrita.

Outro fator que justifica a realização desta pesquisa é a experiência vivenciada no projeto de extensão *escrita criativa a partir do game RPG*, desenvolvido na Universidade estadual do Maranhão (UEMA), campus Balsas, entre os anos de 2023 e 2025. A iniciativa possibilitou observar de forma direta o impacto positivo do RPG nas práticas de leitura e produção textual de jovens e adultos participantes. As oficinas promoveram um espaço de experimentação e

reflexão, no qual a linguagem deixou de ser apenas objeto de estudo para se tornar instrumento de criação, expressão e diálogo.

Ao propor uma ponte entre teoria e prática, este trabalho também reafirma a função social e formativa da universidade pública, especialmente no campo da extensão, que visa à integração entre conhecimento acadêmico e realidade comunitária. Assim, a pesquisa busca contribuir para o debate sobre metodologias inovadoras no ensino de língua e literatura, mostrando que é possível conciliar a ludicidade e a crítica, a imaginação e a reflexão, em um processo educativo transformador.

Dessa forma, este estudo justifica-se tanto pela originalidade da proposta quanto pela sua relevância pedagógica e social, pois demonstra que práticas baseadas na gamificação e na escrita criativa podem renovar o ensino da língua e da literatura, tornando-o mais interativo, inclusivo e sensível às linguagens da atualidade.

1.4 Objetivos geral

A definição dos objetivos deste trabalho orienta a investigação e delimita as ações necessárias para compreender a metologia utilizada no game RPG e pode contribuir para a escrita criativa e para o letramento literário no ensino de Língua e Literatura. O estudo parte da experiência extensionista vivenciada na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) e busca analisar os efeitos pedagógicos e formativos decorrentes do uso de metodologias gamificadas no processo de ensino-aprendizagem.

Assim, investiga-se como os processos de escrita criativa, mediados pelo game RPG, podem contribuir para o ensino de Língua e Literatura, promovendo práticas pedagógicas inovadoras e reflexivas que estimulem o letramento literário e a autoria dos estudantes.

1.5 Objetivos específicos

- Descrever o desenvolvimento das oficinas de escrita criativa mediadas pelo RPG no contexto do projeto de extensão da UEMA – Campus Balsas;
- Identificar os avanços dos participantes em relação à leitura, à escrita e à expressão oral;
- Analisar as relações entre as práticas extensionistas e as concepções de letramento literário e multiletramentos;
- Refletir sobre o papel do professor como mediador dos processos criativos e formativos;

- Avaliar as potencialidades pedagógicas do RPG enquanto estratégia de gamificação aplicada ao ensino de Língua e Literatura.

2 METODOLOGIA DO TRABALHO

A metodologia adotada neste estudo foi estruturada de modo a atender aos objetivos propostos, articulando a fundamentação teórica à análise das práticas extensionistas desenvolvidas no projeto *Escrta Criativa a partir do Game RPG*, realizado na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), Campus Balsas, entre os anos de 2023 e 2025. A abordagem metodológica é de natureza qualitativa, por buscar compreender fenômenos educativos em sua complexidade, interpretando significados e experiências a partir da interação entre sujeitos, linguagem e contexto.

A pesquisa também se caracteriza como descritiva e interpretativa, uma vez que descreve as ações desenvolvidas nas oficinas de escrita criativa mediadas pelo RPG e interpreta os resultados obtidos a partir das observações e produções dos participantes. Essa opção metodológica permite analisar o impacto das atividades gamificadas sobre o desenvolvimento da leitura, da escrita e da criatividade, com foco na compreensão e reflexão sobre os processos, mais do que na mensuração quantitativa de resultados.

Quanto aos procedimentos, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e experiencial. A parte bibliográfica abrange o estudo de obras e artigos que abordam temas relacionados à escrita criativa, gamificação, letramento literário, multiletramentos e metodologias ativas, os quais fundamentam teoricamente as análises e reflexões. A dimensão experiencial, por sua vez, está vinculada ao relato e à sistematização das práticas vivenciadas durante o projeto de extensão, em que os participantes foram convidados a produzir textos narrativos com base em dinâmicas próprias do jogo RPG.

O desenvolvimento das oficinas seguiu etapas progressivas, que contemplaram desde a introdução à estrutura narrativa até a criação e socialização das histórias. As atividades incluíram momentos de planejamento, elaboração de personagens e enredos, produção e reescrita colaborativa, bem como apresentações orais e leituras coletivas. Durante todo o processo, a mediação docente teve papel central, orientando a reflexão sobre a linguagem, a coerência textual e os elementos literários presentes nas narrativas criadas.

Os dados e observações foram organizados em registros de campo e nas produções escritas dos participantes, possibilitando uma análise qualitativa das transformações observadas ao longo do percurso formativo. A interpretação dos resultados baseou-se na identificação de indícios de autoria, criatividade, engajamento e apropriação dos gêneros narrativos.

Por fim, a metodologia deste trabalho ancora-se no princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, buscando evidenciar como as experiências extensionistas podem contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas e para a formação de professores e estudantes. Dessa forma, a pesquisa assume um caráter reflexivo e propositivo, apresentando-se não apenas como relato de uma experiência, mas como um estudo que investiga, analisa e sistematiza práticas inovadoras no ensino de Língua e Literatura.

3 GAMIFICAÇÃO, RPG E ESCRITA CRIATIVA NO ENSINO DE LÍNGUA E LITERATURA

3.1 A gamificação como prática pedagógica

A escola contemporânea enfrenta o desafio de desenvolver práticas pedagógicas que dialoguem com as linguagens digitais e com os modos de aprender próprios da cultura do século XXI. Nesse cenário, a gamificação tem se destacado como uma metodologia capaz de promover o engajamento dos alunos e favorecer aprendizagens significativas.

Segundo Fofonca e Vilardell Camas (2021), a cultura digital exige uma educação que compreenda a multiplicidade de linguagens e mídias, de modo que os sujeitos sejam capazes de construir sentidos a partir de textos multimodais. Assim, ao incorporar elementos do universo dos jogos, o ensino torna-se mais interativo e próximo das vivências cotidianas dos estudantes.

A gamificação consiste na utilização de dinâmicas, mecânicas e estéticas típicas dos jogos em contextos educacionais, com o objetivo de promover a participação ativa e a motivação. Gee (2003) afirma que os bons jogos são sistemas complexos de aprendizagem, pois colocam o jogador em situações que exigem resolução de problemas, planejamento e tomada de decisão, habilidades que se assemelham às competências cognitivas desenvolvidas no processo educativo. A escola, ao adotar estratégias gamificadas, cria um ambiente de aprendizagem que estimula a curiosidade, a experimentação e a construção colaborativa do conhecimento. De acordo com Busarello, Ulbricht & Fadel (2024).

a gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a

motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando. É importante compreender, no entanto, que não se trata simplesmente do uso. Utilizar um jogo qualquer para explicar um conceito não se enquadra, atualmente, no entendimento dos pesquisadores sobre gamificação. Ela não envolve necessariamente a participação em um jogo, mas aproveita, dos jogos, os elementos que produzem os benefícios. A gamificação usa a estética, a estrutura, a forma de raciocinar presente nos games, tendo como resultado tanto motivar ações como promover aprendizagens ou resolver problemas, utilizando as estratégias que tornam o game interessante. Estas são as mesmas usadas para resolver problemas internos ao jogo, mas em situações reais. Pode-se dizer que a gamificação cria uma simulação dentro de uma situação real, e o que se “pensa” estar fazendo é diferente do que está ocorrendo de fato. Você tem a impressão de que está jogando, mas, na verdade, está estudando um conceito, fazendo um trabalho, comprando produtos, lembrando-se de uma marca etc. Não se trata de ser ludibriado, mas de deixar-se levar pela motivação do jogo para, de forma lúdica, resolver questões da vida real. (Busarello, Ulbricht & Fadel, 2024, p. 13, grifos nosso).

Destaca-se no fragmento anterior que a gamificação se apropria da estrutura, da estética e da forma de raciocinar presente no jogo para fins educacionais, reapresentando, até certo ponto, até mesmo a emoção presente nessa atividade lúdica e a sensação de bem-estar provocada.

Rojo (2022) ressalta que, na sociedade contemporânea, os textos deixaram de ser exclusivamente impressos e passaram a ser digitais e multimodais, o que requer novas formas de ensinar e aprender. A Pedagogia dos Multiletramentos, conforme a autora, propõe que a escola valorize e incorpore os diferentes gêneros textuais e linguagens presentes nas mídias digitais. A gamificação, portanto, torna-se uma ferramenta potente para o desenvolvimento dos multiletramentos, uma vez que integra som, imagem, narrativa, interação e tomada de decisão em um mesmo processo de aprendizagem.

A proposta gamificada também se articula com os princípios das metodologias ativas, que colocam o estudante como protagonista de sua aprendizagem. Para Freire (1996, p. 68), “ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”, e essa mudança ocorre quando o aluno é desafiado a refletir criticamente sobre o mundo e agir para transformá-lo. Nessa perspectiva, a gamificação não se reduz à ludicidade, mas representa uma forma de mediação pedagógica que favorece a autonomia, a colaboração e a criticidade.

O uso da gamificação no ensino de Língua e Literatura tem se mostrado especialmente eficaz para despertar o interesse pela leitura e pela escrita criativa. No Projeto de Extensão *Oficina de Escrita Criativa a partir do Game RPG*, desenvolvido na Universidade Estadual do Maranhão, Campus Balsas, entre 2023 e 2025, a gamificação foi utilizada como eixo condutor das oficinas.

Segundo o projeto, “a metodologia de leitura e escrita se desenvolve em três momentos (pré-textual, textual e pós-textual) permitindo que o participante desenvolva a escrita criativa e a compreensão do texto literário” (Carvalho, 2023, p. 3). As atividades inspiradas em dinâmicas de jogo possibilitam que os participantes criem personagens, explorem enredos e construam narrativas coletivas, o que amplia sua capacidade de imaginação e autoria.

De acordo com Fofonca (2021), o mundo textual dos estudantes é formado por gêneros populares, massivos e híbridos, provenientes das mídias digitais, e deve ser incorporado à prática docente. A gamificação, ao reconhecer esses repertórios culturais, transforma a sala de aula em um espaço de experimentação e diálogo entre saberes. Quando o aluno participa de um ambiente gamificado, ele não apenas aprende conteúdos, mas também desenvolve competências socioemocionais, como cooperação, empatia, liderança e pensamento estratégico.

Desse modo, a gamificação se consolida como uma prática pedagógica inovadora e humanizadora. Ao aproximar a aprendizagem das experiências culturais dos alunos, ela possibilita uma educação mais significativa e crítica, alinhada às demandas de uma sociedade digital e em constante transformação. No ensino de Língua e Literatura, essa metodologia amplia as possibilidades de leitura, interpretação e produção de textos, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso, dinâmico e criativo.

3.2 O RPG como ferramenta de aprendizagem e engajamento

O ensino de Língua e Literatura, nas últimas décadas, tem buscado incorporar metodologias que favoreçam o envolvimento dos estudantes e estimulem a produção criativa. Nesse contexto, o *Role Playing Game* (RPG) surge como uma ferramenta pedagógica capaz de aliar ludicidade e aprendizagem, transformando a sala de aula em um espaço de experimentação narrativa e coletiva. O RPG, sigla para *Role Playing Game*, ou jogo de interpretação de papéis, é uma prática em que os participantes assumem personagens e constroem histórias por meio da interação e da oralidade.

De acordo com o Projeto de *Extensão Oficina de Escrita Criativa a partir do Game RPG* (Carvalho, 2023), essa metodologia “funciona como um roteiro de escrita, uma vez que todas as características físicas e psicológicas dos personagens são decididas antes de se iniciar a escrita propriamente dita” (p. 4). Essa preparação favorece o planejamento textual e o desenvolvimento da imaginação, aspectos fundamentais no processo de letramento literário.

A aplicação do RPG na educação tem se mostrado uma estratégia eficiente para promover o engajamento dos alunos, pois combina narrativa, jogo e cooperação. Segundo Fofonca e Vilardell Camas (2021, p. 8), trabalhar com linguagens híbridas e multimodais, como as dos jogos, “implica despertar para uma compreensão do percurso histórico dos letramentos, oportunizando o diálogo entre as linguagens e as tecnologias” (2021, p. 8).

Assim, ao utilizar o RPG em contextos educativos, o professor não apenas estimula a leitura e a escrita, mas também cria condições para que os alunos se tornem autores de suas próprias histórias, em um ambiente colaborativo e criativo.

O potencial pedagógico do RPG se fundamenta na construção de narrativas compartilhadas, nas quais os estudantes atuam como protagonistas de suas aprendizagens. Para Rojo (2022), a escola precisa reconhecer que os textos contemporâneos são multimodais e interativos, o que requer novas práticas de letramento que integrem diferentes mídias e linguagens.

Nesse sentido, o RPG representa uma forma de narrativa viva, em que a oralidade e a escrita se entrelaçam e produzem sentido coletivamente. Ao participar do jogo, o aluno desenvolve competências linguísticas, discursivas e sociais, ao mesmo tempo em que exercita a empatia e o pensamento crítico.

A experiência do projeto de extensão desenvolvido pela Universidade Estadual do Maranhão confirma esse potencial. As oficinas de escrita criativa inspiradas no RPG mostraram que os participantes “demonstraram evolução na organização das ideias, no domínio da linguagem e na autonomia como escritores” (Carvalho, 2023, p. 3).

O jogo, nesse contexto, atua como mediador entre o aluno e o texto, favorecendo o desenvolvimento da autoria e da imaginação literária. A partir das regras e dos desafios do jogo, os estudantes são motivados a criar enredos, construir personagens e refletir sobre as estruturas narrativas, aproximando-se do fazer literário de modo prazeroso.

A inserção do RPG na prática docente também dialoga com as concepções de aprendizagem significativa defendidas por Freire (1996), para quem o conhecimento deve ser construído a partir da realidade e das experiências do aluno. O RPG, ao propor situações-problema e decisões narrativas, estimula a reflexão crítica e o trabalho em grupo. Gee (2003) observa que, em jogos bem estruturados, o jogador é constantemente levado a aprender por meio da ação, o que favorece a internalização do conhecimento e a resolução autônoma de desafios. Do mesmo modo, o uso do RPG na sala de aula possibilita ao estudante vivenciar

processos de aprendizagem em que o erro é parte integrante do crescimento intelectual e criativo.

Além do aspecto cognitivo, o RPG tem um valor simbólico e social relevante. Huizinga (2014) afirma que o jogo é uma atividade livre e culturalmente significativa, que antecede a própria formação das sociedades humanas. No contexto educacional, isso significa reconhecer o valor formativo do brincar, da imaginação e da criação coletiva. O jogo, como lembra o autor, “é uma função significante, pois encerra um sentido próprio e revela a capacidade humana de representar e transformar o mundo” (Huizinga, 2014, p. 7). Quando transportado para o ensino de Língua e Literatura, o RPG se torna uma ponte entre o lúdico e o estético, entre o imaginário e o discurso, proporcionando ao aluno um espaço de autoria e experimentação.

Portanto, o RPG, enquanto metodologia pedagógica, ultrapassa o entretenimento e assume papel formador no processo educativo. Ele permite que os estudantes explorem a linguagem em múltiplas dimensões (oral, escrita, visual e simbólica), contribuindo para o desenvolvimento de competências comunicativas e literárias. Ao unir imaginação, narrativa e colaboração, o RPG reforça a importância de uma educação que valorize a criatividade e o protagonismo discente.

Assim, a prática do jogo de interpretação se consolida como uma estratégia de ensino capaz de promover o letramento literário, o pensamento crítico e a aprendizagem significativa, tornando o ensino de Língua e Literatura mais dinâmico, inclusivo e humanizado.

O que autores como Carvalho (2023), Fofonca e Vilardell Camas (2021), Rojo (2022), Freire (1996), Gee (2003) e Huizinga (2014) defendem dialogam diretamente com a atualidade, marcada pelo amplo alcance dos meios comunicativos no contexto social. Ainda assim, a leitura permanece como um veículo fundamental de acesso à informação, permitindo ao leitor construir uma compreensão mais abrangente e crítica do mundo que o cerca.

O contato que o indivíduo tem com o texto faz com que este construa melhor seus sentidos e conhecimentos. Essa interação possibilita uma fuga da realidade, pois a leitura apresenta ao leitor o mundo da imaginação, a fantasia, o mítico, etc. Solé (1998, p. 22) afirma que “a leitura é um processo de interação entre o leitor e o texto para satisfazer um propósito ou finalidade”, o que implica mobilizar conhecimentos prévios, estabelecer objetivos e construir sentidos a partir das informações disponíveis.

No contexto busca-se desenvolver uma educação que leve o aprendiz a desenvolver sua capacidade crítica, para que se construa uma sociedade melhor e com cidadãos reflexivos. A

leitura surge como uma ferramenta que possibilita esse futuro, trabalhando habilidades e competências cognitivas.

A leitura é um instrumento de desenvolvimento cognitivo e criativo de grande potencialidade, formando seres humanizados para uma sociedade democrática e com equidade. A leitura é um processo fundamental para que o indivíduo possa compreender, interpretar e problematizar sua realidade. Freire (2003, p.11) menciona que “a leitura de mundo precede a leitura da palavra”, isso significa que que, antes mesmo de desenvolver a habilidade da leitura, o homem já consegue fazer a leitura do seu contexto de vida, sua família, suas relações sociais, religiosas e culturais. Todos esses campos também serão, futuramente, conectados a sua leitura da palavra, a leitura formal dos textos e livros

3.3 Escrita criativa e suas potencialidades educativas

A escrita criativa constitui-se como uma prática que estimula a imaginação, a autoria e a expressão subjetiva dos sujeitos no processo educativo. Mais do que uma técnica de produção textual, ela representa um modo de pensar e experimentar a linguagem em sua dimensão estética e sensível. No contexto escolar, a escrita criativa pode ser compreendida como um instrumento de emancipação intelectual, uma vez que possibilita ao aluno perceber-se como produtor de sentidos, não apenas como reproduutor de modelos linguísticos.

Segundo Cosson (2014, p. 27), “a escrita criativa é, antes de tudo, um exercício de liberdade”, pois o ato de escrever envolve não apenas o domínio da língua, mas a capacidade de construir mundos imaginários e de dar forma às experiências humanas. Ao trabalhar com narrativas, poemas e textos autorais, o estudante aprende a reconhecer a linguagem como instrumento de criação, de reflexão e de intervenção social. Nesse sentido, o processo de ensino e aprendizagem da escrita deve ir além da mera normatização gramatical, valorizando a inventividade e a autoria.

Para Rojo (2022), a escola contemporânea precisa abrir espaço para práticas de leitura e escrita que contemplam as múltiplas linguagens e os diferentes modos de expressão da cultura digital. A autora observa que “os textos não são mais meramente impressos, mas digitais e multimodais” (ROJO, 2022, p. 2), o que amplia as possibilidades de criação e de circulação de sentidos. Assim, a escrita criativa no contexto escolar deve considerar o diálogo entre o verbal,

o visual e o sonoro, explorando as potencialidades expressivas das novas tecnologias e das narrativas multimodais.

A prática da escrita criativa também se articula às perspectivas do letramento literário, conforme propõe Cosson (2014). O autor defende que o ensino de literatura deve partir da experiência estética do texto e da participação ativa do leitor na construção de sentidos. Ao propor oficinas de criação literária, o professor promove o contato direto dos alunos com a linguagem artística e possibilita que eles se tornem sujeitos de sua própria expressão. Esse processo contribui para o desenvolvimento da sensibilidade, da criticidade e da autonomia intelectual.

No Projeto de Extensão *Oficina de Escrita Criativa a partir do Game RPG* (Carvalho, 2023), desenvolvido na Universidade Estadual do Maranhão, essa perspectiva é posta em prática ao associar o jogo narrativo ao processo de criação textual. De acordo com o projeto, “a ideia que impulsiona o trabalho é estimular a leitura e a escrita, interpretação e visão crítica dos alunos por meio dos princípios do game RPG” (Carvalho, 2023, p. 3). A escrita criativa, nesse caso, não é apenas um produto final, mas um processo colaborativo e reflexivo, que envolve planejamento, elaboração de personagens, estruturação de enredos e reescrita.

Fofonca e Vilardell Camas (2021) ressaltam que, na cultura digital, as práticas de letramento se tornam múltiplas e híbridas, pois os sujeitos interagem com diferentes linguagens, mídias e suportes. Para os autores, “trabalhar com multiletramentos pode envolver a adoção de tecnologias digitais, especialmente na concretização de um trabalho pedagógico que se volte às produções de sentido do mundo estudantil” (Fofonca; Vilardell Camas, 2021, p. 8). Desse modo, a escrita criativa pode ser compreendida como uma forma de multiletramento, uma vez que propicia a integração entre linguagem, tecnologia e subjetividade.

Do ponto de vista pedagógico, a escrita criativa favorece o desenvolvimento da competência comunicativa e literária, estimula o pensamento crítico e promove a autoconfiança dos estudantes. Freire (1996) enfatiza que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção” (p. 47). Assim, o ato de escrever criativamente se configura como um exercício de liberdade e autonomia, pois permite ao educando explorar suas próprias ideias e experiências de forma significativa.

Além disso, a escrita criativa desempenha um papel importante na formação do leitor literário. Ao produzir textos autorais, o aluno comprehende os mecanismos de construção narrativa e passa a ler de forma mais consciente e sensível. Essa relação entre leitura e escrita cria um ciclo virtuoso de aprendizagem, no qual o estudante desenvolve simultaneamente a

competência leitora e a competência escritora. Como observa Cosson (2014, p. 33), “a leitura e a escrita se completam, pois, toda leitura é também um ato de reescrita do mundo”.

No contexto das oficinas de escrita criativa mediadas pelo RPG, a prática da escrita assume uma dimensão coletiva e colaborativa. Os participantes constroem histórias em conjunto, trocam ideias, discutem enredos e revisam seus textos de forma cooperativa. Essa dinâmica reflete os princípios das metodologias ativas, nas quais o conhecimento é produzido pela interação e pelo diálogo. Assim, a escrita criativa deixa de ser uma atividade solitária para se tornar uma prática social de autoria compartilhada, aproximando o ensino de Língua e Literatura das experiências reais dos estudantes.

Dessa forma, a escrita criativa no contexto educacional não apenas estimula a imaginação e a expressividade, mas também contribui para o desenvolvimento integral do sujeito. Ao possibilitar que o aluno se perceba como autor, a escola cumpre sua função de formar cidadãos críticos, sensíveis e capazes de intervir na realidade por meio da palavra. Portanto, investir em práticas de escrita criativa é investir em uma educação humanizadora, que reconhece a potência criadora da linguagem e o papel transformador da literatura na formação de leitores e escritores autônomos.

3.4 O ensino de língua e literatura e as metodologias ativas

O ensino de Língua e Literatura tem passado por profundas transformações nas últimas décadas, impulsionado pelas mudanças sociais, culturais e tecnológicas que afetam diretamente as formas de ler, escrever e se comunicar. A escola, diante desse novo cenário, é desafiada a repensar suas práticas de ensino, buscando metodologias que valorizem o protagonismo do aluno e a aprendizagem significativa. As metodologias ativas, nesse contexto, surgem como alternativas pedagógicas que rompem com a lógica transmissiva e promovem a participação efetiva dos estudantes na construção do conhecimento.

Mais uma vez destaca-se o pensamento de Freire (1996, p. 67) quando este afirma que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção”. Essa afirmação sintetiza a essência das metodologias ativas, nas quais o professor assume o papel de mediador, e o aluno torna-se sujeito ativo do processo de aprendizagem. Em vez de apenas receber informações, o estudante é convidado a investigar,

experimentar, criar e refletir sobre o que aprende, desenvolvendo autonomia intelectual e consciência crítica.

No campo do ensino de Língua e Literatura, essa abordagem implica reconhecer que o texto literário é um espaço de diálogo, sensibilidade e experiência estética. Cosson (2014, p. 19) ressalta que “o ensino de literatura é, antes de tudo, uma forma de humanização”, pois possibilita ao leitor compreender o mundo e a si mesmo por meio da linguagem. Dessa maneira, as metodologias ativas aplicadas à leitura e à escrita literária favorecem o engajamento e a formação de leitores críticos, capazes de interpretar a realidade de maneira sensível e criativa.

As metodologias ativas compreendem um conjunto de estratégias didáticas que promovem a aprendizagem por meio da ação. Dentre elas, destacam-se a aprendizagem baseada em projetos, a sala de aula invertida, o estudo de caso, as oficinas criativas e o uso de jogos pedagógicos. Em todos esses métodos, o foco está no envolvimento do aluno como protagonista da própria aprendizagem, o que transforma o espaço escolar em um ambiente de investigação e experimentação.

Fofonca e Vilardell Camas (2021, p. 8) afirmam que “a escola precisa considerar as práticas de linguagem dos estudantes e seus modos de significar o mundo nas mídias digitais”. Nesse sentido, as metodologias ativas não apenas aproximam o conteúdo escolar da realidade dos alunos, como também integram diferentes linguagens e tecnologias, promovendo o desenvolvimento dos multiletramentos.

O uso de recursos lúdicos e digitais, como os jogos e as plataformas interativas, é uma das formas de aplicar metodologias ativas no ensino de Língua e Literatura. Conforme Gee (2003, p. 45), os jogos são “sistemas de aprendizado complexos que favorecem a reflexão, a resolução de problemas e o pensamento estratégico”. Quando utilizados pedagogicamente, esses recursos permitem que o estudante aprenda por meio da experiência, aplicando conceitos em situações reais e contextualizadas.

No Projeto de Extensão *Oficina de Escrita Criativa a partir do Game RPG*, essa concepção se materializa por meio da integração entre jogo, narrativa e escrita. De acordo com o documento, “as oficinas são planejadas de modo que os participantes vivenciem um processo de aprendizagem criativa, no qual o jogo de interpretação serve de base para a construção textual” (Carvalho, 2023, p. 3). Essa metodologia favorece o protagonismo discente e promove a aprendizagem colaborativa, uma vez que as histórias são criadas coletivamente e o conhecimento é construído de forma dialógica.

A aplicação das metodologias ativas no ensino de Literatura também contribui para o desenvolvimento da empatia, da escuta e da argumentação, habilidades essenciais para a formação integral do estudante. Como destaca Freire (1996, p. 69): “A prática educativa é tudo aquilo que promove a curiosidade, o diálogo e a busca permanente pelo saber. O educador deve ser aquele que desperta nos alunos o gosto pela descoberta, pela reflexão e pela criação.”

Essa visão humanizadora da educação orienta a necessidade de repensar o papel do professor e a função da escola na contemporaneidade. A docência, nesse sentido, passa a ser compreendida como uma prática de mediação e não de imposição, cujo foco é criar condições para que o aluno desenvolva sua criatividade e senso crítico.

Ao articular as metodologias ativas com o ensino de Língua e Literatura, a escola amplia as possibilidades de letramento e de formação estética. O trabalho com textos literários, associado à escrita criativa e ao uso de linguagens digitais, promove um aprendizado significativo, pois conecta o conhecimento escolar às experiências de vida dos estudantes. Assim, as metodologias ativas reafirmam o compromisso com uma educação transformadora, participativa e voltada para o desenvolvimento humano em sua totalidade.

3.5 Conexões entre jogo, narrativa e aprendizagem significativa

A relação entre jogo, narrativa e aprendizagem tem se mostrado uma das mais promissoras abordagens no campo da educação contemporânea, especialmente no ensino de Língua e Literatura. Essa conexão se fundamenta na ideia de que o aprendizado se torna mais efetivo quando o sujeito participa ativamente da construção do conhecimento, experimentando e criando a partir de situações significativas. O jogo, nesse sentido, atua como uma metáfora da vida e como uma forma de mediação cultural que estimula o pensamento crítico, a imaginação e a autonomia intelectual.

Huizinga (2014, p. 7) define o jogo como “uma ação ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmas e acompanhadas de um sentimento de tensão e alegria”. Essa definição ressalta que o jogo é uma atividade livre e simbólica, que envolve tanto prazer quanto estrutura. Quando transportado para o contexto educacional, o jogo se converte em um dispositivo de aprendizagem, pois permite que os alunos experimentem o conhecimento de forma lúdica, afetiva e contextualizada.

Ao integrar a narrativa ao jogo, a aprendizagem se torna ainda mais potente, uma vez que o ato de contar histórias é uma das formas mais antigas e eficazes de construção de sentido. Bruner (1997) argumenta que o ser humano organiza suas experiências por meio de estruturas narrativas e que “é contando histórias que compreendemos o mundo e a nós mesmos” (Bruner, 1997, p. 45). O mesmo princípio se aplica à educação: quando o aluno participa da criação de uma narrativa (seja literária, oral ou digital), ele reconstrói e ressignifica seus próprios saberes.

A articulação entre narrativa e jogo encontra no RPG (Role Playing Game) um terreno fértil para o desenvolvimento da aprendizagem significativa. O RPG combina regras, imaginação e colaboração, estimulando o aluno a pensar, argumentar e criar de maneira coletiva. Conforme Carvalho (2023, p. 3), no Projeto de Extensão *Oficina de Escrita Criativa a partir do Game RPG*, “os participantes desenvolvem a leitura, a escrita e a interpretação a partir de experiências imersivas, em que o jogo se torna um meio de expressão literária e social”. Nessa experiência, o jogo deixa de ser apenas entretenimento e se transforma em instrumento de letramento e criação.

A narrativa construída durante o jogo é fluida e aberta, o que favorece o diálogo entre diferentes saberes. O aluno é simultaneamente leitor, escritor e personagem, exercendo papéis que o convidam a refletir sobre a linguagem, as intenções comunicativas e as escolhas discursivas. Esse processo se aproxima da concepção de aprendizagem significativa proposta por Ausubel (1980), segundo a qual o conhecimento é efetivamente aprendido quando o novo conteúdo se relaciona de forma não arbitrária com o que o sujeito já sabe. O jogo e a narrativa, ao mobilizarem experiências anteriores e novos desafios, tornam o aprendizado mais duradouro e significativo.

Rojo (2022) observa que os textos contemporâneos são multimodais e interativos, exigindo da escola uma postura aberta à diversidade de linguagens e práticas culturais. A autora destaca que “os multiletramentos propõem a incorporação de gêneros textuais multimodais nas práticas pedagógicas escolares, defendendo a necessidade de adequação da escola à sociedade moderna e globalizada” (Rojo, 2022, p. 2). Essa perspectiva reforça a importância de se trabalhar com jogos narrativos e experiências de escrita criativa, que exploram múltiplas semioses (verbal, visual, sonora e corporal) no processo de aprendizagem.

A presença da narrativa nos jogos também amplia as possibilidades de formação do leitor literário. Cosson (2014, p. 23) explica que “a leitura literária é uma prática social de construção de sentidos que se realiza pela interação entre texto, leitor e contexto”. Ao participar de uma experiência narrativa interativa, o estudante não apenas lê ou ouve uma história, mas ajuda a

construí-la, tornando-se coautor do texto. Essa participação ativa estimula o desenvolvimento de habilidades de interpretação, argumentação e escrita, essenciais para o letramento literário.

A relação entre jogo e narrativa também pode ser entendida como uma forma de mediação pedagógica que valoriza a experiência, o diálogo e a criação coletiva. Freire (1996, p. 69) afirma que “ninguém educa ninguém, ninguém se educa sozinho, os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo”. O jogo narrativo, ao exigir cooperação e comunicação entre os participantes, concretiza esse princípio, promovendo a aprendizagem por meio da troca e da problematização.

No contexto do ensino de Língua e Literatura, essa abordagem se mostra particularmente eficaz para desenvolver a escrita criativa e a compreensão leitora. O aluno, ao criar personagens e enredos, precisa dominar recursos linguísticos, compreender estruturas narrativas e refletir sobre os efeitos de sentido produzidos pela linguagem. Além disso, o ambiente lúdico favorece a superação do medo de errar, pois o erro é compreendido como parte natural do processo de descoberta e aprendizagem.

Gee (2003) destaca que os jogos são ambientes intrinsecamente motivadores porque oferecem desafios graduais, feedback constante e recompensas simbólicas que reforçam o engajamento. Para o autor, “os bons jogos ensinam porque fazem o jogador pensar sobre o seu próprio pensar” (Gee, 2003, p. 49). Essa metacognição é essencial na aprendizagem significativa, uma vez que o aluno aprende a refletir sobre seus próprios processos de raciocínio e criação.

No Projeto de Extensão *Oficina de Escrita Criativa a partir do Game RPG*, essa dinâmica foi observada nas oficinas de produção textual, nas quais os estudantes criaram narrativas coletivas a partir de personagens e situações ficcionais. Carvalho (2023, p. 4) relata que “os participantes demonstraram evolução na organização das ideias, no domínio da linguagem e na autonomia como escritores”, evidenciando o potencial do RPG como ferramenta de letramento literário e expressão criativa. O jogo, nesse caso, atua como um espaço de aprendizagem cooperativa, no qual a imaginação se converte em instrumento de reflexão e construção de conhecimento.

Além disso, o entrelaçamento entre jogo e narrativa estimula habilidades socioemocionais, como empatia, colaboração e resolução de conflitos. Ao interpretar diferentes personagens e pontos de vista, o estudante aprende a compreender o outro e a lidar com a

diversidade de perspectivas. Essa experiência contribui para a formação de sujeitos críticos e sensíveis, capazes de dialogar com o mundo de forma ética e solidária.

A narrativa também cumpre um papel essencial no processo de humanização do ensino, pois permite ao aluno compreender as múltiplas dimensões da condição humana. Para Cosson (2014, p. 19), “a literatura é uma das formas mais completas de conhecimento de si e do outro, porque trabalha com a complexidade da experiência humana”. Assim, o trabalho com jogos narrativos e escrita criativa não apenas ensina conteúdos linguísticos, mas forma leitores e autores conscientes de sua função social e estética.

Huizinga (2014, p. 9) reforça que o jogo é um fenômeno cultural de profunda relevância, afirmando que: “A cultura surge sob a forma de jogo, e jamais se desprende completamente de seu caráter lúdico. O jogo é mais velho que a cultura, pois mesmo os animais não humanos brincam. A civilização humana não surge do jogo, mas no e pelo jogo.”

Essa concepção amplia a compreensão de que o brincar, o narrar e o aprender são dimensões inseparáveis da experiência humana. Ao reconhecer o valor formativo do lúdico, a escola reaproxima o ensino da natureza criativa e imaginativa do conhecimento.

Dessa forma, as conexões entre jogo, narrativa e aprendizagem significativa revelam-se fundamentais para uma educação literária inovadora e inclusiva. Ao permitir que os estudantes se expressem por meio da imaginação e da criação coletiva, o professor promove não apenas o aprendizado de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências cognitivas, comunicativas e emocionais. A aprendizagem, nesse contexto, torna-se um ato de liberdade e descoberta, em que o aluno é autor de seu próprio percurso formativo.

Portanto, integrar o jogo e a narrativa ao ensino de Língua e Literatura é reconhecer que a educação precisa ser viva, dialógica e criadora. Essa proposta reafirma a importância de uma pedagogia que une o conhecimento e a imaginação, o rigor e o encantamento, transformando a sala de aula em um espaço de autoria, partilha e significação.

4 O RPG COMO FERRAMENTA DE LETRAMENTO LITERÁRIO

4.1 Letramento literário e formação do leitor

O letramento literário, enquanto prática social de interação com textos estéticos, constitui um dos pilares da formação de leitores críticos, sensíveis e participativos. A literatura não é compreendida apenas como objeto de estudo, mas como experiência que possibilita ao sujeito interpretar o mundo, produzir sentidos e desenvolver competências linguísticas e culturais.

Para Cosson (2014), o letramento literário implica a construção gradual de uma relação significativa com o texto literário, permitindo que o leitor desenvolva autonomia interpretativa, amplie seu repertório cultural e reconheça a literatura como prática de linguagem inserida na vida social. Assim, o ato de ler ultrapassa a simples decodificação e se estabelece como um processo de fruição, reflexão e produção de sentidos.

O cenário contemporâneo, marcado por múltiplas linguagens e pela cultura digital, desafia a escola a reorganizar suas práticas de leitura, de modo a torná-las mais próximas das vivências dos estudantes. Rojo (2012), ao discutir os multiletramentos, destaca que a formação leitora deve considerar a multiplicidade de textos que circulam na sociedade, incluindo narrativas multimodais, hipertextos, jogos e histórias colaborativas.

Dessa forma, a escola necessita ampliar suas metodologias, incorporando práticas que dialoguem com esses novos modos de produção de sentido. Nesse contexto, o letramento literário pode ser fortalecido ao integrar linguagens emergentes, como as narrativas gamificadas, sem perder de vista o papel estético, crítico e humanizador da literatura.

O RPG (Role-Playing Game), inserido neste horizonte de práticas culturais contemporâneas, apresenta-se como uma ferramenta que potencializa o letramento literário ao estimular o contato ativo dos estudantes com a narrativa, o enredo, os personagens e os elementos constitutivos do texto literário.

Segundo Souza (2023), o RPG oferece “uma experiência narrativa profunda e colaborativa”, permitindo que os participantes não apenas leiam histórias, mas as construam coletivamente. Essa participação ativa mobiliza habilidades interpretativas, argumentativas e criativas, fundamentais para a formação do leitor literário. Os jogadores são levados a interpretar ações, prever desfechos e negociar sentidos, competências essenciais também no trabalho com textos literários formais.

A perspectiva pedagógica reforça esse potencial. Moraes (2024) afirma que a criação de RPGs mobiliza processos de leitura e escrita ao exigir que o estudante compreenda estruturas narrativas, desenvolva coerência interna, organize informações e formule estratégias discursivas para sustentar a progressão do enredo. Assim, o RPG se aproxima das práticas de letramento literário ao promover a vivência estética do texto por meio da invenção e da interpretação. A imersão na narrativa (elemento essencial tanto da leitura literária quanto da prática do RPG contribui para ampliar o repertório simbólico do estudante e aprofundar sua competência leitora.

Além disso, o RPG favorece um ambiente dialógico e colaborativo que reforça a construção coletiva de sentidos. Barcellos (2025) observa que o jogo possibilita a vivência de múltiplas perspectivas e a negociação constante entre jogadores, o que enriquece a compreensão dos elementos narrativos e promove o engajamento com a linguagem de modo crítico e afetivo. Ao assumir papéis ficcionais, os participantes experimentam a literatura como acontecimento, vivenciando emoções, conflitos e dilemas que ampliam sua sensibilidade e sua capacidade interpretativa. Dessa forma, o RPG, ao mobilizar imaginação e empatia, torna-se um caminho fértil para o fortalecimento do letramento literário.

Rojo (2012), ao tratar dos multiletramentos, reforça que práticas pedagógicas inovadoras devem incorporar linguagens que façam sentido para o aluno, proporcionando ambientes de aprendizagem que favoreçam autoria e participação ativa. O RPG, ao unir texto, imagem, oralidade e interação, representa uma destas práticas multimodais capazes de integrar leitura, escrita e experiência estética. Nos termos da autora, formar leitores hoje significa abrir espaço para que diferentes linguagens dialoguem com a literatura, criando ambientes que acolham tanto a tradição textual quanto as novas formas de narrar.

Assim, compreender o RPG como ferramenta de letramento literário implica reconhecer seu potencial de aproximar os estudantes da literatura de maneira dinâmica, colaborativa e significativa. Ao invés de restringir-se à leitura passiva de textos canônicos, o estudante vivencia o processo narrativo de modo integral, percebendo a literatura como criação viva, situada e aberta à participação. Essa abordagem favorece o desenvolvimento de competências leitoras mais amplas, que incluem interpretação, análise, imaginação, sensibilidade estética e autoria. Desse modo, o RPG contribui para o fortalecimento do letramento literário ao articular leitura, escrita e experiência narrativa em uma perspectiva profundamente humanizadora.

4.2 O papel da narrativa e da imaginação na leitura literária

A narrativa ocupa lugar central na formação do leitor literário, pois constitui um dos modos fundamentais pelos quais o sujeito organiza suas experiências, comprehende o mundo e atribui sentido às práticas sociais. No campo da literatura, a narrativa ultrapassa a simples transmissão de acontecimentos, configurando-se como espaço simbólico em que imaginação, linguagem e subjetividade se entrelaçam. A leitura literária, nesse sentido, permite ao leitor experimentar mundos possíveis, ampliar horizontes e desenvolver competências interpretativas que não se

restringem ao domínio técnico da língua, mas envolvem sensibilidade, empatia e capacidade de abstração.

A imaginação desempenha papel essencial nesse processo, uma vez que a literatura exige do leitor uma postura ativa frente ao texto. Conforme afirma Roxane Rojo (2022, p. 15), a leitura literária pressupõe “a construção de significados que se realiza pela articulação entre texto, leitor e contexto”, mobilizando conhecimentos prévios, repertórios culturais e experiências subjetivas. Assim, a imaginação não é mero complemento da leitura, mas componente estruturante da interpretação literária, pois possibilita ao leitor preencher lacunas, inferir sentidos e construir mentalmente cenários, personagens e conflitos.

Do ponto de vista pedagógico, a imaginação é elemento que favorece a entrada do estudante no universo ficcional, estimulando a identificação, a curiosidade e a criatividade. Cosson (2014, p. 32) enfatiza que o trabalho com a literatura deve promover a “experiência estética da leitura”, entendida como vivência sensível e intelectual que permite ao leitor participar da construção da narrativa. Essa perspectiva se articula ao letramento literário, cuja finalidade é integrar os estudantes ao universo da literatura enquanto prática cultural, e não apenas como objeto de análise escolarizada.

A narrativa também funciona como mediadora entre a experiência individual e a coletiva. Ao ler e interpretar histórias, o estudante transita entre diferentes tempos, mundos e perspectivas, exercitando a empatia e o pensamento crítico. Morais (2024, p. 47) destaca que a narrativa literária desenvolve a capacidade de compreender múltiplos pontos de vista, contribuindo para a formação de leitores capazes de refletir sobre si mesmos e sobre a realidade que os cerca. Na sala de aula, esse processo adquire caráter formativo, pois amplia o repertório cultural do aluno, ao mesmo tempo em que estimula a elaboração de sentidos próprios.

Nesse diálogo entre narrativa, imaginação e formação leitora, a contribuição de Sônia Rodrigues torna-se particularmente relevante. A autora enfatiza que imaginar não é um ato inconsequente, mas uma forma profunda de participação na construção de sentidos. Para ela, a imaginação é “um exercício ativo de consciência, no qual o sujeito se responsabiliza pelas escolhas que faz dentro da história” (Rodrigues, 2021, p. 18). Essa concepção reforça que o leitor, ao interagir com o texto literário, também o recria, tecendo relações entre o que lê e aquilo que vive. A pedagogia da imaginação proposta pela autora evidencia que a narrativa literária é lugar de invenção e, ao mesmo tempo, de reflexão, permitindo que o leitor amplie seu modo de compreender o mundo e de se compreender dentro dele.

Além disso, Rodrigues argumenta que, quando o estudante assume a imaginação como prática consciente, desenvolve competências que ultrapassam a dimensão estética, envolvendo responsabilidade, tomada de decisão narrativa e participação ativa na obra (Rodrigues, 2021). Esses aspectos aproximam a teoria da autora das práticas criativas trabalhadas em projetos que utilizam o RPG como recurso formativo, nos quais os sujeitos imaginam, constroem e transformam histórias em movimento.

A narrativa literária, especialmente quando articulada a práticas criativas, permite ao estudante assumir posição autoral. Escrever histórias, construir personagens e imaginar mundos ficcionais possibilita experimentar recursos expressivos da língua e aprofundar o domínio discursivo. Para Souza (2023), a imaginação narrativa é ferramenta poderosa para envolver os estudantes em atividades de leitura e escrita, pois transforma a linguagem em instrumento de criação, favorecendo autonomia e autoestima.

No contexto deste trabalho, a relação entre narrativa e imaginação adquire relevância particular devido ao uso do Role Playing Game (RPG) como recurso pedagógico. O RPG, por sua estrutura baseada na criação compartilhada de histórias, potencializa a vivência da narrativa literária e estimula a imaginação como motor do processo criativo. Durante as oficinas do projeto de extensão, os participantes foram convidados a imaginar mundos ficcionais, elaborar enredos e desenvolver personagens, vivenciando a narrativa tanto como leitores quanto como autores. Essa experiência reafirma que a imaginação literária não é apenas um exercício estético, mas também formativo, capaz de ampliar competências linguísticas, sociais e cognitivas.

Assim, compreender o papel da narrativa e da imaginação na leitura literária significa reconhecer que a literatura é espaço de formação humana, em que leitura e criação se articulam. A prática extensionista analisada neste trabalho evidencia que, quando o estudante participaativamente da construção de histórias, a literatura deixa de ser apenas conteúdo escolar e se transforma em experiência significativa, que mobiliza emoções, pensamentos e aprendizagens. Dessa forma, a narrativa literária reafirma sua importância como caminho para o desenvolvimento da sensibilidade, da criatividade e da competência interpretativa, dimensões indispensáveis à formação do leitor crítico e do sujeito criador.

4.3 O RPG como mediação entre leitura, escrita e autoria

A relação entre leitura, escrita e autoria no ensino de Língua e Literatura tem sido amplamente discutida em pesquisas recentes que buscam compreender como práticas pedagógicas ativas podem ampliar a participação do estudante na construção do conhecimento. Entre essas práticas, destaca-se o uso do Role Playing Game (RPG) como estratégia capaz de articular imaginação, linguagem e criação coletiva.

Por ser um jogo baseado na construção colaborativa de narrativas, o RPG opera como um dispositivo de mediação que aproxima o aluno do texto literário, ao mesmo tempo em que o incentiva a assumir papel autoral em suas próprias produções. A experiência extensionista aqui analisada, desenvolvida na UEMA, confirma que a incorporação do RPG ao ensino promove envolvimento, protagonismo e mobilização de competências fundamentais no processo de letramento literário.

O RPG é, essencialmente, uma prática narrativa, organizada por personagens, conflitos e objetivos que se desenrolam ao longo de uma trama construída pelos participantes. Fillip Souza (2023) destaca que o RPG, ainda que originalmente não tenha finalidade escolar, pode ser ressignificado como ferramenta pedagógica, pois ativa processos de leitura, interpretação e criação textual. Quando o estudante cria um personagem, define sua origem, traça motivações e participa da tomada de decisões dentro da narrativa, ele se coloca em posição de autoria, exercitando a escrita como prática social e criativa. É nesse sentido que o RPG opera como mediador entre o texto literário e o aluno: ao adentrar a história, o estudante deixa de ser mero receptor de informações e passa a ser produtor de sentidos.

Durante as oficinas do projeto de extensão, observou-se que a narrativa construída no RPG exige dos participantes uma leitura profunda dos elementos que compõem o universo ficcional. O aluno precisa compreender tempo, espaço, vozes narrativas, perfis de personagens e relações de causa e efeito para que possa interagir coerentemente com a aventura. Tal processo aproxima-se do que Cosson (2014) denomina “vivência literária”: o momento em que a leitura deixa de ser exercício mecânico e passa a constituir experiência estética e interpretativa. Nesse formato, a narrativa não é apenas analisada; ela é vivida, reescrita e apropriada pelo sujeito, que passa a compreender como texto e mundo se relacionam.

Ao inserir o RPG no ensino, cria-se um espaço em que a oralidade, a leitura e a escrita se complementam. Morais (2024) aponta que a autoria emerge quando o estudante passa a elaborar hipóteses narrativas, experimentar possibilidades discursivas e tomar decisões que afetam o curso da história. Isso significa que a autoria não se reduz ao ato de escrever um texto final,

mas envolve todo o processo de criação de sentidos. Assim, ao elaborar fichas de personagem, negociar ações com o grupo e narrar acontecimentos, o aluno desenvolve habilidades de planejamento, coesão, coerência e domínio estilístico, aspectos essenciais da escrita literária.

Os dados observados nas oficinas realizadas com estudantes jovens e adultos revelam que o RPG também favorece a leitura crítica. Ao analisarem perfis de personagens, estruturas narrativas e temas literários para criar suas aventuras, os participantes mobilizaram estratégias de inferência, comparação e interpretação. Souza (2023) observa que o RPG aproxima o estudante de elementos estruturais da narrativa por meio de uma experiência lúdica que demanda atenção, imaginação e colaboração. Essa aproximação estimula o aluno a compreender mais profundamente a literatura, pois exige que ele transite entre a leitura do texto-base e a construção criativa de novas possibilidades narrativas.

Além disso, a mediação do RPG promove deslocamento importante na dinâmica escolar: o aluno passa a ocupar lugar central na produção do conhecimento. Nas oficinas extensionistas analisadas, o protagonismo dos participantes se evidenciou no momento em que criaram personagens inspirados em obras literárias, adaptaram elementos narrativos e produziram textos que dialogavam com temas sociais. Esse movimento mostra que o RPG funciona como ponte entre a literatura escolar e a experiência de mundo do estudante, permitindo que ele leia, reescreva e reconstrua significados a partir de seu próprio repertório.

Outro ponto relevante é que o RPG também estimula a escrita coletiva. A aventura não é criada por um único aluno, mas pelo grupo, o que exige negociação de ideias, construção conjunta e respeito às contribuições dos demais. Essa característica aproxima o RPG das práticas colaborativas de letramento contemporâneo, nas quais o texto é compreendido como objeto social construído a várias mãos. Rojo (2022), ao tratar dos multiletramentos, afirma que práticas de criação coletiva ampliam a participação e estimulam a compreensão dos diversos modos de produção textual presentes na sociedade digital. O RPG, por operar com linguagem verbal, gestual, visual e sonora, aproxima-se dessa concepção, fortalecendo o desenvolvimento de múltiplas formas de expressão.

Na experiência extensionista da UEMA, o RPG foi capaz de integrar leitura, escrita e autoria de modo orgânico, promovendo engajamento significativo dos participantes. Estudantes que antes demonstravam resistência à leitura passaram a interagir com textos literários motivados pela narrativa do jogo. As criações dos personagens, os roteiros improvisados e as descrições dos cenários mostraram evolução na habilidade escrita e maior compreensão dos elementos literários. Ao vivenciar a narrativa, os alunos se viram estimulados a produzir textos

coerentes com o universo ficcional, demonstrando domínio crescente de vocabulário, organização temática e criatividade.

Desse modo, o RPG, enquanto mediação pedagógica, transforma a sala de aula em espaço narrativo vivo, no qual ler e escrever são práticas simultâneas. A autoria emerge como resultado de um processo coletivo, criativo e reflexivo, que rompe com práticas escolares centradas na reprodução e incentiva o estudante a construir sua própria voz. Assim, o RPG confirma-se como ferramenta capaz de articular leitura literária, escrita criativa e formação de sujeitos-autores, fortalecendo o ensino de Língua e Literatura por meio de uma metodologia inovadora, participativa e profundamente humanizadora.

4.4 Práticas de letramento literário no contexto digital e gamificado

As transformações tecnológicas das últimas décadas alteraram profundamente a forma como os sujeitos leem, escrevem e interagem com os textos. Nesse cenário, o letramento literário passa a dialogar com práticas digitais que envolvem hipertextualidade, multimodalidade, colaboração e participação ativa dos leitores. A escola, ao reconhecer esse novo ecossistema comunicativo, é convocada a ampliar suas metodologias, incorporando práticas que aproximem a literatura dos ambientes nos quais os estudantes já produzem sentidos. Rojo (2012) destaca que o contexto digital exige práticas pedagógicas sensíveis às linguagens contemporâneas, reconhecendo que a leitura literária não se esgota no contato com o texto impresso, mas se expande para outros modos de significação presentes na cultura digital.

Nesse sentido, as práticas gamificadas surgem como alternativa potente para o desenvolvimento do letramento literário, pois articulam narrativa, desafio, imaginação e participação ativa. Morais (2024) observa que a gamificação no ensino de língua possibilita que o estudante vivencie a literatura de forma dinâmica, assumindo papéis, tomando decisões e interagindo com o enredo em tempo real. Tal prática desloca o aluno de uma postura passiva para uma posição de protagonismo, na qual a leitura se torna experiência, e não apenas tarefa escolar. Assim, as práticas de letramento literário no contexto digital e gamificado rompem com abordagens exclusivamente expositivas e valorizam a participação criadora dos estudantes.

O *Role-Playing Game* (RPG), que também se realiza na modalidade digital e híbrida, constitui uma das práticas mais eficazes para o desenvolvimento do letramento literário nesse novo cenário. Conforme Souza (2023), o RPG cria ambientes ficcionais colaborativos nos quais

os participantes exercitam interpretação, argumentação e construção narrativa a partir de mecanismos de escolha e negociação. Essa mobilização de habilidades aproxima diretamente o jogo das competências envolvidas no letramento literário, como compreensão de personagens, identificação de pontos de vista, análise de conflitos e construção de sentidos. Ao interagir com o texto por meio de escolhas e ações narrativas, o estudante comprehende de forma mais profunda a estrutura literária, internalizando seus elementos constitutivos.

As oficinas do projeto de extensão da UEMA reforçam esse potencial ao utilizarem plataformas digitais, fichas multimodais, trilhas sonoras, imagens e mapas narrativos como recursos para o desenvolvimento da escrita criativa e da leitura literária. A combinação entre recursos digitais e prática narrativa gamificada amplia o engajamento dos estudantes, tornando a literatura parte de uma experiência imersiva. O relatório final do projeto destaca que muitos participantes demonstraram maior interesse pela leitura após vivenciarem narrativas interativas, pois sentiram-se pertencentes ao processo de construção textual. Essas experiências revelam que a integração de ferramentas digitais favorece a compreensão da literatura como espaço de participação e autoria, rompendo com a ideia de leitura como mera recepção.

Rojo (2012) afirma que práticas digitais ampliam as possibilidades de leitura, pois incorporam diversos modos semióticos, como imagens, sons, mapas e interações verbais. Quando articuladas ao RPG, tais linguagens contribuem para uma experiência literária mais completa, em que o estudante não apenas lê o texto, mas o visualiza, o escuta e o reinscreve. Essa multimodalidade permite que diferentes perfis de leitores se engajem na literatura, especialmente aqueles que apresentam resistência à leitura tradicional. Assim, o contexto gamificado favorece a inclusão de leitores diversos e amplia o acesso às práticas de letramento literário.

Além disso, as práticas gamificadas no contexto digital incentivam a autoria, elemento central no letramento literário. Ao criar personagens, construir enredos e registrar as aventuras do RPG em plataformas digitais, os estudantes experimentam a escrita como prática social, aproximando-se da função autoral descrita por Cosson (2014). A escrita deixa de ser mero exercício e torna-se um meio de expressão e participação cultural. As produções textuais resultantes das oficinas (diários de personagem, narrativas coletivas, cenários ficcionais e roteiros de aventura) demonstram que a literatura pode ser vivenciada como criação coletiva e dialógica, potencializando a formação de leitores-autores.

Portanto, as práticas de letramento literário no contexto digital e gamificado ampliam o alcance da literatura e fortalecem a formação crítica dos estudantes. Ao integrar narrativa,

tecnologia e participação colaborativa, o RPG se evidencia como ferramenta capaz de renovar as práticas de ensino e promover um letramento literário significativo, inclusivo e sensível às demandas da cultura contemporânea. Nesse sentido, a literatura é compreendida não apenas como conteúdo curricular, mas como experiência viva, que se reinventa por meio das linguagens digitais e dos processos criativos que emergem das práticas gamificadas.

4.5 Contribuições do RPG para o ensino de literatura

O ensino de literatura, historicamente marcado por práticas expositivas centradas na análise estrutural de textos, tem enfrentado o desafio de engajar estudantes em uma experiência leitora que seja significativa e formativa. Nesse cenário, o *Role-Playing Game* (RPG) se destaca como estratégia capaz de ampliar o repertório metodológico da escola ao integrar narrativa, imaginação, oralidade e autoria. Por ser uma prática narrativa colaborativa, o RPG aproxima os estudantes do texto literário, transformando a leitura em experiência ativa, interpretativa e interativa. Essa perspectiva pedagógica reforça que a literatura, quando mediada por linguagens mais próximas da cultura contemporânea, pode ocupar lugar central na formação humana e crítica dos leitores.

O RPG contribui para o ensino de literatura ao promover a vivência dos elementos narrativos de maneira concreta e experiencial. Ao criar personagens, delinear conflitos e tomar decisões que modificam o percurso da história, os estudantes mobilizam conhecimentos literários que, muitas vezes, permanecem abstratos no ensino tradicional. Cosson (2014) sublinha que a formação do leitor literário depende da experiência estética com o texto, e não apenas da memorização de conceitos. O RPG, nesse sentido, oferece ao aluno a oportunidade de experimentar a literatura como acontecimento, ampliando sua capacidade de interpretar, relacionar e reconstruir sentidos.

A pesquisa de Moraes (2024) aponta que o RPG favorece competências essenciais ao ensino literário, como compreensão de narradores, pontos de vista, estrutura narrativa e construção de verossimilhança, já que o estudante precisa dominar esses elementos para interagir de modo coerente com a história. A atividade narrativa passa a ser compreendida como processo dinâmico, no qual o aluno analisa, cria e revisa elementos ficcionais, exercitando leitura crítica e escrita reflexiva. A prática demonstra, portanto, que o RPG não apenas estimula

a leitura literária, mas permite que o estudante compreenda a lógica interna da narrativa, desenvolvendo habilidades interpretativas avançadas.

As oficinas do projeto de extensão da UEMA reforçam essas potencialidades ao evidenciar que o RPG promove o engajamento dos estudantes, sobretudo daqueles que apresentam histórico de distanciamento da leitura. O relatório final indica que participantes que inicialmente resistiam aos textos literários passaram a demonstrar maior interesse após vivenciar as aventuras narrativas, pois se sentiram inseridos no processo criativo. As narrativas construídas nas oficinas mostraram avanço significativo na compreensão de temas, conflitos e estrutura narrativa, demonstrando que o RPG contribui para consolidar o vínculo entre leitura e produção textual.

A prática do RPG também fortalece a leitura literária ao estimular a interpretação colaborativa. Durante o jogo, os participantes discutem hipóteses, negociam ações e constroem sentidos de maneira conjunta. Essa característica aproxima a atividade dos círculos de leitura e das rodas de interpretação, promovendo escuta ativa, argumentação e criticidade. Rojo (2012) afirma que práticas colaborativas ampliam a construção de sentidos e reforçam a dimensão social da leitura, aspecto essencial para o letramento literário no século XXI. Ao compartilhar decisões narrativas, os alunos exercitam a compreensão mútua e a leitura dialogada, incorporando estratégias interpretativas fundamentais para a formação literária.

Outra contribuição significativa do RPG para o ensino de literatura diz respeito à motivação e ao engajamento. Por se tratar de uma prática lúdica, o RPG ativa a imaginação e o desejo de participar da história, fatores que potencializam a recepção do texto literário. Barcellos (2025) destaca que a imersão narrativa proporcionada pelo RPG estimula a sensibilidade e a empatia, elementos que enriquecem a interpretação literária e o envolvimento emocional com o texto. Assim, a literatura deixa de ser percebida como objeto distante e passa a ser vivenciada de forma afetiva, crítica e criadora.

Souza (2023) enfatiza que o uso pedagógico do RPG amplia o repertório expressivo dos estudantes ao integrar oralidade, escrita e performance. Essa combinação fortalece a compreensão dos elementos literários e a capacidade de produzir textos coerentes e imaginativos. Nas oficinas analisadas, observou-se que os estudantes passaram a escrever narrativas mais estruturadas, com maior domínio de progressão temática, descrição de personagens e desenvolvimento de conflitos. Esses resultados demonstram que o RPG contribui diretamente para a formação de leitores-autores, sujeitos capazes de compreender e produzir literatura de forma ativa.

Por fim, o RPG se destaca como prática pedagógica que dialoga com as linguagens contemporâneas, aproximando a literatura da cultura digital e dos modos de narrar presentes nas juventudes. Sua natureza multimodal, interativa e colaborativa atende às demandas dos multiletramentos apontadas por Rojo (2012), tornando-o ferramenta eficaz para renovar o ensino literário. Dessa forma, o RPG não substitui o texto literário, mas amplia suas possibilidades, inserindo-o em práticas que valorizam criatividade, autoria e participação. Assim, o RPG constitui uma estratégia potente para fortalecer o letramento literário e tornar o ensino de literatura mais significativo, inclusivo e estimulante.

5 EXPERIÊNCIAS EXTENSIONISTAS: A ESCRITA CRIATIVA MEDIADA PELO GAME RPG

5.1 Contextualização do projeto de extensão

O projeto de extensão *Escrta Criativa a partir do Game RPG*, desenvolvido na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), Campus Balsas, entre os anos de 2023 e 2025, nasceu do compromisso institucional de articular ensino, pesquisa e extensão, oferecendo à comunidade oportunidades formativas que unam prática e reflexão crítica. A iniciativa surgiu a partir das discussões no curso de Letras sobre as dificuldades enfrentadas no ensino da leitura e da escrita, sobretudo no que se refere ao engajamento dos estudantes e à ausência de metodologias que despertassem o prazer pela produção textual. A proposta buscou integrar a teoria estudada na universidade à realidade social e educacional local, aproximando os participantes do universo da linguagem e da literatura por meio de práticas lúdicas e criativas.

O projeto teve como objetivo principal estimular a produção textual, a criatividade e o letramento literário de jovens e adultos, utilizando o *Role Playing Game* (RPG) como ferramenta pedagógica. A escolha do RPG se deu por seu caráter narrativo e colaborativo, que permite ao participante assumir papéis, construir personagens e elaborar enredos de forma coletiva. Essa dinâmica se alinha às concepções de ensino que valorizam a interação e a autoria, em consonância com as propostas de gamificação que vêm sendo incorporadas ao campo educacional. De acordo com Morais (2024), a gamificação, ao introduzir elementos dos jogos no processo de aprendizagem, transforma o ambiente escolar em um espaço de envolvimento ativo, no qual o estudante se torna protagonista de sua própria construção de conhecimento.

O projeto foi coordenado pela professora Dra. Ana Cristina Teixeira de Brito Carvalho e contou com a participação de acadêmicos do curso de Letras, que atuaram como extensionistas responsáveis pelo planejamento, execução e registro das oficinas. Os encontros ocorreram de forma presencial, semanalmente, nas dependências do campus, com a participação de estudantes da comunidade acadêmica e do entorno, o que garantiu o caráter social e integrador da extensão. Durante os encontros, os extensionistas desempenharam o papel de mediadores, orientando os processos de criação textual e conduzindo reflexões sobre os elementos literários, estilísticos e linguísticos das produções dos participantes.

A metodologia do projeto foi estruturada em sete etapas sequenciais, inspiradas nos princípios do letramento literário e da escrita criativa: motivação inicial, reconhecimento dos elementos narrativos, elaboração de roteiros, desenvolvimento das histórias, revisão colaborativa, reescrita e leitura coletiva. Cada etapa foi planejada de modo a promover uma aprendizagem significativa, permitindo que os participantes compreendessem a escrita como um processo contínuo de experimentação, reflexão e aprimoramento. Conforme destaca Cosson (2014), o letramento literário deve ultrapassar a simples leitura e análise do texto, possibilitando ao aluno vivenciar a literatura como espaço de criação e experiência estética, perspectiva que foi incorporada às oficinas do projeto.

Ao longo do desenvolvimento das atividades, observou-se que o uso do RPG favoreceu a expressão criativa e a interação entre os participantes, aproximando-os da literatura e da linguagem de forma espontânea. A criação de personagens e enredos possibilitou o exercício da imaginação, da argumentação e da organização textual, enquanto as leituras coletivas incentivaram a escuta, a criticidade e o aprimoramento da escrita. Essa experiência confirma o que aponta Souza (2023), ao afirmar que o RPG, quando aplicado à educação, torna-se um espaço de construção de sentidos e de autoria, em que o estudante passa de espectador a coautor das narrativas que produz.

O projeto também dialogou com as concepções dos multiletramentos, discutidas por Rojo (2022), ao integrar múltiplas linguagens (verbal, visual e digital) às práticas de escrita. As atividades envolveram a produção de roteiros multimodais, o uso de imagens e referências da cultura pop, aproximando os participantes das formas de comunicação que permeiam seu cotidiano. Essa abordagem contribuiu para ampliar o repertório cultural dos alunos e para fortalecer a relação entre literatura, tecnologia e sociedade, reafirmando o papel da escola e da universidade como espaços de mediação cultural e de inclusão.

Do ponto de vista pedagógico, o projeto constituiu um ambiente de formação colaborativa, no qual professores e alunos compartilharam experiências, superando a hierarquia tradicional entre quem ensina e quem aprende. O diálogo e a troca de saberes tornaram-se elementos centrais da prática, permitindo que cada participante se reconhecesse como sujeito criador e protagonista de sua própria aprendizagem. Essa perspectiva dialoga com o pensamento freiriano, ao compreender a educação como prática libertadora e a linguagem como instrumento de emancipação e transformação social.

O *Escrita Criativa a partir do Game RPG* demonstrou que a extensão universitária pode atuar como ponte entre o conhecimento acadêmico e as demandas da comunidade, ao mesmo tempo em que contribui para a formação docente e para o aprimoramento das práticas pedagógicas no ensino de Língua e Literatura. A experiência revelou-se não apenas um espaço de experimentação metodológica, mas também de humanização do ensino, ao valorizar a escuta, a criatividade e o trabalho coletivo como fundamentos de uma educação crítica e sensível às realidades contemporâneas.

Em síntese, o projeto de extensão consolidou-se como uma prática inovadora que alia ludicidade e reflexão, teoria e prática, ensino e cidadania. Ao utilizar o RPG como mediador dos processos de escrita e leitura, reafirmou-se o potencial transformador da linguagem e da literatura na formação dos sujeitos. A partir dessa vivência, os extensionistas e participantes puderam perceber que a aprendizagem não se limita ao espaço da sala de aula, mas se constrói nas experiências compartilhadas, no diálogo e na invenção de novos modos de aprender e de ensinar.

5.2 Planejamento e etapas da prática

O planejamento das oficinas do projeto *Escrita Criativa a partir do Game RPG* foi estruturado para oferecer aos participantes um percurso formativo contínuo, no qual cada etapa da prática contribuiu para o desenvolvimento da imaginação, da autoria e da leitura literária. A organização metodológica adotada nas atividades extensionistas buscou articular progressivamente os elementos essenciais da narrativa com a dimensão lúdica do RPG, entendendo a escrita como um processo acompanhado, dialógico e criativo.

As oficinas foram organizadas em ciclos compostos por sete etapas, vivenciadas pelos participantes ao longo dos encontros. Essa estrutura foi pensada para sustentar a criação literária

desde o primeiro contato com o estímulo até o momento final de socialização das produções. Para que se possa reconhecer a constituição do projeto, apresenta-se após cada etapa detalhada a seguir, exemplificação que corresponde a uma das oficinas, intitulada “um conto de mistério”. A seguir, apresentam-se as fases que constituíram esse processo formativo:

1. Etapa da motivação inicial.

Os encontros são iniciados com recursos capazes de acionar a sensibilidade e a imaginação: imagens temáticas, trechos literários, vídeos curtos ou elementos narrativos inspirados no universo RPG. Essa etapa tinha a função de criar um ambiente afetivo e imaginativo que favorecesse o engajamento e preparasse os participantes para o exercício criativo.

Para essa oficina utilizou, inicialmente, a imagem de uma biblioteca antiga (figura 1).

Figura 1: Foto de uma biblioteca antiga e misteriosa



Fonte: internet – domínio público

A partir da imagem foi realizado alguns questionamentos a fim de estimular a imaginação e preparar a leitura que se seguiria. Perguntas como: Você reconhece esse espaço? Já esteve em uma biblioteca antiga? Que histórias poderiam acontecer nesse espaço? Quais são os sentimentos despertados por uma biblioteca antiga? Os participantes são estimulados a responderem e refletirem sobre a imagem.

Ainda nesse primeiro momento, foi entregue aos participantes e estimulado à leitura do texto e lido a narrativa *O rato de biblioteca*, de L. F. Riesemberg (figura 2). Essa é uma narrativa curta de um conto de mistério. Um jovem que vive de roubar livros raros, substituindo-os por livros populares, vai até uma biblioteca misteriosa, com o mesmo objetivo. No entanto, ao roubar um livro raríssimo e tentar substituir por outros, passa a ser vítima de uma transformação fantástica, transformando-se em mais um rato daquela biblioteca. A narrativa trabalha o fantástico, o insólito, a transformação, magia e mistério, utilizando elementos da tradição do gênero mistério e de terror, por meio de uma linguagem simples e moderna, rápida e objetiva,

sem perder o clima tenso e dramático. Ao final da narrativa, são feitas mais alguns questionamentos a fim de ajudar na compreensão textual.

Figura 2: imagem do texto *O rato de biblioteca*, de L. F. Riesemberg



Fonte: Print Screen: disponível em: <https://www.riesemberg.com/2015/06/o-rato-de-biblioteca-lfriesemberg.html>

2. Estudo dos elementos da narrativa.

Após o momento inicial, são apresentadas duas opções acerca dos elementos constitutivos da narrativa que será desenvolvida por meio de slides (figura 3) com ilustrações (fotos) representativas de cada elemento: ação principal; narrador; tempo; espaço; protagonista; personagem secundário; antagonista; consequências e o final da trama. A apresentação desses elementos fornece aos participantes o repertório necessário para compreender a estrutura do texto literário e realizar escolhas conscientes para a sua escrita.

Figura 3: Slides com imagens que representam os elementos da narrativa



Fonte: Elaboração própria

3. Construção do roteiro narrativo.

Cada participante recebe um formulário (figura 4) com as opções presentes nos slides, porém, no formulário podem ser encontradas informações adicionais, como, por exemplo, constituição psicológica dos personagens ou objetivo do antagonista, entre outros. Com base nessas informações e nas imagens dos slides, os participantes marcam as opções que mais lhe agradaram, elaborando, assim, um roteiro individual, contendo a estrutura fundamental de sua futura narrativa. Esse planejamento prévio organiza o pensamento e facilita o processo de criação, funcionando como ponte entre a ideia inicial e o texto escrito.

Figura 4: roteiro de escrita RPG

MODELO RPG - Um conto de mistério – Responda as questões a seguir para criar o seu roteiro de escrita

1-Sobre a ação principal:

- a)Encontra um objeto mágico. ()
 - b)Encontra um objeto valioso. ()
- 2-Sobre o narrador da história:**
- a)Em 1^ª pessoa: narrador personagem ()
 - b)Em 3^º pessoa: narrador onisciente ()
- 3-Sobre o tempo em que se passa a história:**
- a)2018 ()
 - b)1950 ()

4-Sobre o protagonista de sua história:

- a)uma mulher de 30 anos, solteira, curiosa, trabalha num antiquário. ()
- b)um homem de 35 anos, solitário e calado, trabalha em um museu. ()

5-Sobre o local de trabalho do protagonista.

- a)Londres, Inglaterra. ()
- b>Nova York, Estados Unidos. ()

6-Sobre o personagem secundário:

- a)Oliver, franzino e excelente memória. ()
- b>Emma, calculista e observadora. ()

7-Sobre o antagonista:

- a)Adam, medíocre e astuto. ()
- b>Sophia, inteligente e ambiciosa. ()

8-Sobre as consequências:

- a)Passa a ser perseguido. ()
- b>Se torna poderoso. ()

9-Sobre o final:

- a)É assassinado. ()
- b>Mata uma pessoa e consegue fugir. ()

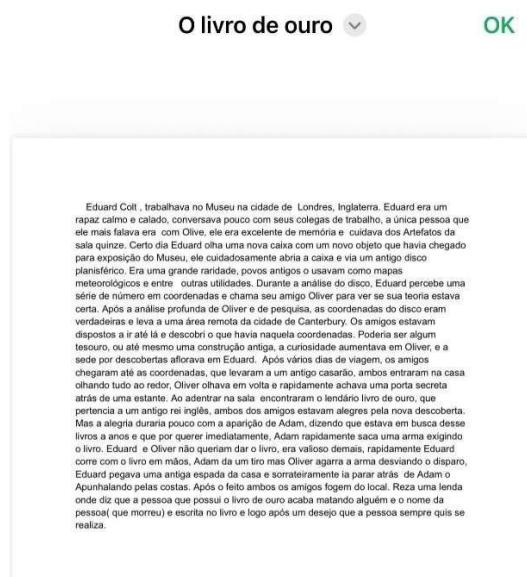
10-Com base nas suas escolhas, construa um texto de mistério e ação.

Fonte: Elaboração própria

4. Escrita da narrativa.

A partir da elaboração do roteiro e dos estímulos realizados pela imagem e pela leitura do texto literário, inicia-se a construção da escrita (figura 5). Orienta-se que os participantes percebam a escrita como prática autoral e reflexiva, capaz de dialogar com experiências pessoais, referências culturais e escolhas estéticas. Essa compreensão encontra respaldo em Freire (1982), para quem escrever é um ato de construção consciente e de permanente descoberta.

Figura 5: Print screen do texto produzido na oficina



Fonte: participante da oficina

5. Revisão do texto.

Logo após finalizar a sua escrita criativa, os participantes são orientados a realizarem a revisão da primeira versão, considerando coesão, coerência, clareza e desenvolvimento das ideias. A revisão é apresentada como etapa constitutiva do processo de criação, afastando a noção punitiva e aproximando os estudantes de uma postura crítica em relação ao próprio texto.

6. Reescrita.

A partir das observações feitas pelo professor bolsista, cada estudante reescreve sua narrativa, ampliando descrições, reorganizando trechos ou aprofundando aspectos da trama. A reescrita consolida a percepção de que o texto literário é resultado de elaboração e cuidado.

Figura 6: *Print screen* do texto já revisado

O livro de ouro

Eduard Colt trabalhava no Museu Histórico de Londres, na Inglaterra, onde desempenhava suas funções com extrema discrição e profissionalismo. De temperamento reservado, mantinha poucas conversas com os colegas, exceto com Oliver, seu amigo mais próximo. Dotado de memória excepcional, Eduard era responsável pela curadoria dos artefatos da sala quinze, função que exercia com rigor e dedicação.

Em determinado dia, chamou-lhe atenção a chegada de uma nova caixa destinada à próxima exposição do museu. Com o cuidado habitual, abriu o recipiente e deparou-se com um antigo disco planisférico, peça de notável raridade utilizada por povos antigos para fins meteorológicos e cartográficos. Durante a inspeção minuciosa do objeto, percebeu uma série de números gravados na superfície metálica, dispostos em formato de coordenadas. Intrigado, convidou Oliver para auxiliá-lo na análise, buscando confirmar a hipótese que começava a se formar.

Após extensas pesquisas, os dois concluíram que as coordenadas indicadas eram autênticas e remetiam a uma área remota nos arredores de Canterbury. Movidos pela curiosidade científica e pela possibilidade de uma descoberta significativa (talvez um tesouro, talvez uma estrutura histórica soterrada pelo tempo) decidiram seguir até o local. A viagem, que durou vários dias, conduziu-os finalmente a um antigo casarão abandonado. Ao explorarem o interior do imóvel, depararam-se com uma estante que, ao ser cuidadosamente examinada, revelou uma porta secreta.

No cômodo oculto, encontraram um artefato lendário: o chamado Livro de Ouro, supostamente pertencente a um antigo rei inglês. Extasiados pela relevância histórica da descoberta, mal tiveram tempo de celebrar. A súbita aparição de Adam (um homem que afirmava buscar aquele livro havia anos) interrompeu o momento. Exigindo a entrega imediata do objeto, Adam sacou uma arma, ameaçando-os. Eduard e Oliver hesitaram, conscientes do valor inestimável da obra. No instante seguinte, Eduard fugiu com o livro em mãos. Adam disparou, mas Oliver conseguiu desviar sua mira ao agarrar-lhe o braço. Enquanto lutavam, Eduard encontrou uma antiga espada no casarão e, aproximando-se silenciosamente, golpeou Adam pelas costas.

Com o agressor neutralizado, os amigos deixaram o local às pressas. A tradição popular conta que aquele que possui o Livro de Ouro inevitavelmente ceifa uma vida, tendo o nome da vítima registrado nas páginas da obra; após isso, o portador teria um desejo profundo misteriosamente realizado. Assim, a lenda associava a relíquia tanto à tragédia quanto ao poder, e agora recaia sobre Eduard e Oliver o peso dessa descoberta.

Fonte: participante da oficina

7. Leitura coletiva e escuta sensível.

Os encontros são finalizados com a leitura em voz alta das narrativas produzidas. Esse momento fortalece a dimensão social da literatura e amplia a relação dos participantes com o próprio texto e com os textos dos colegas. Nessa etapa, muitos reconheciam a potência de suas criações e percebiam, na escuta do outro, novos modos de narrar.

Figura 7: participante lendo o seu texto para os colegas de oficina



Fonte: captura fotográfica durante a oficina de escrita criativa

A lógica dessas etapas aproxima-se do que Sonia Rodrigues descreve como pedagogia da imaginação, ao defender que práticas narrativas como o RPG favorecem a emergência da criatividade e colocam o participante “no centro do ato de imaginar e construir sentidos” (Rodrigues, 2021). Para a autora, a criação narrativa só se realiza plenamente quando o sujeito é convidado a assumir o papel de protagonista do processo, condição essencial que também estruturou as oficinas do projeto.

Além disso, a organização das etapas dialoga com estudos sobre a utilização pedagógica do RPG, os quais apontam sua capacidade de promover engajamento, imersão e uma compreensão mais profunda das estruturas narrativas (Santos; Barbosa, 2020). Desse modo, a estrutura metodológica das oficinas não apenas orientou o processo de escrita, mas também ampliou o repertório criativo dos participantes, fortalecendo o vínculo entre imaginação, leitura e autoria.

5.3 Desenvolvimento das oficinas e interação dos participantes

O desenvolvimento das oficinas constituiu o núcleo prático do projeto de extensão, momento em que os participantes puderam experimentar a escrita criativa de forma ativa, colaborativa e profundamente vinculada ao universo narrativo do RPG. Mais do que aplicar uma metodologia previamente planejada, o processo envolveu mediação constante, escuta sensível e adaptação às características de cada turma atendida. Ao longo dos 41 encontros realizados entre 2023 e 2025, cerca de 150 participantes vivenciaram a construção coletiva de narrativas, o que conferiu ao projeto um caráter formativo e social de grande alcance.

As oficinas ocorreram em ambiente acolhedor, no qual a relação horizontal entre extensionistas e participantes foi fundamental para o engajamento. A cada encontro, observava-se que a ludicidade do RPG facilitava a aproximação entre os sujeitos e tornava o espaço da escrita menos intimidante. Muitos participantes, inicialmente tímidos ou receosos quanto à produção textual, passaram a assumir posições de protagonismo dentro das narrativas. Esse movimento confirma o que Sonia Rodrigues (2021) descreve ao afirmar que o RPG “desperta no jogador a coragem necessária para assumir a própria imaginação”, transformando o ato de criar em uma experiência prazerosa e significativa.

Durante as atividades, a interação entre os participantes era estimulada em todas as etapas. Nos momentos de planejamento narrativo, os grupos debatiam possibilidades de enredo, decidiam características das personagens e negociavam soluções para os conflitos da história. É nesse exercício dialógico que se observa um dos maiores potenciais pedagógicos do RPG: a criação coletiva exige escuta ativa, argumentação e cooperação, deslocando o estudante de uma postura passiva para uma posição de agente da aprendizagem. O Relatório Final do projeto demonstra que, mesmo entre participantes com níveis distintos de escolarização, houve “elevado envolvimento na construção das histórias e forte interação durante as leituras coletivas”.

No momento da escrita individual, muitos recorriam aos colegas para discutir escolhas narrativas ou pedir sugestões, criando uma atmosfera de apoio mútuo que fortalecia a autoria. Observou-se que, quanto mais avançava o percurso das oficinas, mais autônomos os participantes se tornavam para tomar decisões estilísticas, organizar a progressão do enredo ou reformular passagens inteiras do texto. Essa maturação do processo está diretamente ligada ao caráter experencial das práticas: ao vivenciar as etapas da narrativa dentro do jogo, os participantes compreendiam intuitivamente como estruturar suas próprias histórias.

Outro elemento que marcou o desenvolvimento das oficinas foi o entusiasmo diante das sessões de RPG. A imersão que o jogo proporciona favoreceu a interpretação dos cenários, a

compreensão dos conflitos e o aprofundamento das personagens, aspectos essenciais para o fortalecimento do letramento literário. Estudos sobre RPG e educação destacam que essa imersão “potencializa a capacidade dos estudantes de compreender a lógica interna das narrativas e de refletir sobre suas próprias escolhas dentro do enredo” (Santos; Barbosa, 2020), o que se confirmou de forma concreta nas oficinas da UEMA.

Durante as leituras coletivas, momento culminante de cada ciclo de atividades, a interação entre os participantes se intensificava. A leitura em voz alta não era apenas apresentação do texto final, mas uma oportunidade de partilha de sentidos. Os ouvintes reagiam, comentavam, faziam perguntas ao autor da narrativa e, muitas vezes, identificavam elementos literários que haviam sido trabalhados anteriormente. Esse processo colaborativo contribuiu não apenas para aprimorar os textos, mas também para fortalecer a autoestima dos participantes, que se viam reconhecidos como escritores dentro de uma comunidade de prática.

A dinâmica desenvolvida nas oficinas permitiu perceber que o RPG não atuou apenas como um recurso lúdico, mas como um mediador de aprendizagem capaz de integrar leitura, escrita, oralidade e imaginação. A cada encontro, novas relações eram constituídas entre sujeitos, textos e mundos possíveis. O caráter extensionista do projeto também favoreceu essa aproximação, já que muitos participantes viam as oficinas como espaço de expressão e pertencimento, especialmente aqueles que não se identificavam com métodos tradicionais de ensino.

Assim, o desenvolvimento das oficinas evidenciou que a escrita criativa mediada pelo RPG promove não apenas a produção textual, mas também a construção de vínculos, a ampliação do repertório cultural e o fortalecimento da autonomia intelectual dos participantes. Ao transformar a experiência narrativa em prática compartilhada, o projeto reafirmou a potência educativa da imaginação e consolidou o RPG como ferramenta legítima de letramento literário.

5.4 Resultados e reflexões sobre a aprendizagem

Os resultados obtidos ao longo do projeto *Escrita Criativa a partir do Game RPG* revelam que a experiência extensionista possibilitou transformações significativas no modo como os participantes se relacionaram com a leitura, a escrita e a construção de narrativas. A vivência dos elementos do RPG, o caráter colaborativo das oficinas e o acompanhamento contínuo das

produções textuais favoreceram o desenvolvimento de práticas de letramento literário, ampliando a autonomia e fortalecendo a autoria dos estudantes.

Um dos aspectos mais evidentes foi o aumento da confiança dos participantes em relação à própria escrita. Muitos ingressaram nas oficinas demonstrando receio ou declarando não ter habilidade para criar histórias. Entretanto, à medida que se apropriaram das etapas do processo criativo (planejamento, escrita, revisão e reescrita) tornaram-se mais seguros e conscientes das escolhas narrativas. O Relatório Final aponta que houve “melhora perceptível na organização das ideias, na capacidade de descrição e na coerência interna das histórias elaboradas”, indicando que a aprendizagem se consolidou não apenas no produto final, mas sobretudo no percurso formativo.

Além disso, observou-se que a interação promovida pelo RPG foi decisiva para o fortalecimento da oralidade e da argumentação. Os debates sobre caracterização de personagens, desenvolvimento do enredo ou solução de conflitos estimularam os participantes a defender ideias, ouvir diferentes perspectivas e negociar sentidos.

Essa dinâmica confirma o que Sônia Rodrigues (2021) discute ao considerar que a imaginação, quando exercitada dentro de uma estrutura narrativa compartilhada, “cria condições para que o sujeito desenvolva consciência criativa e responsabilidade sobre aquilo que inventa”. Essa consciência criativa tornou-se evidente nas leituras coletivas, em que os participantes não apenas apresentavam seus textos, mas comentavam e analisavam as produções dos colegas.

Outro resultado relevante refere-se ao engajamento com a leitura literária. Embora o projeto não tivesse como foco a análise de obras específicas, muitos participantes passaram a demonstrar maior interesse por narrativas ficcionais, reconhecendo elementos literários trabalhados nas oficinas em livros, filmes e outros textos culturais. Essa ampliação do repertório dialoga com as discussões sobre multiletramentos, que defendem a valorização de múltiplas linguagens e práticas sociais no processo de formação do leitor (Rojo, 2012). Ao vivenciarem a narrativa como algo próximo, dinâmico e coletivo, os participantes perceberam a literatura como um campo acessível e significativo.

Do ponto de vista pedagógico, as oficinas evidenciaram que metodologias ativas, como o RPG, potencializam o protagonismo dos estudantes e favorecem aprendizagens que dificilmente emergem em modelos tradicionais de ensino. A construção conjunta de mundos narrativos e a imersão nas histórias criadas fortalecem a imaginação e a capacidade de interpretar situações complexas, aspectos apontados por Fillip Souza (2023) como centrais para

compreender a eficácia do RPG como dispositivo formativo. Os resultados obtidos no projeto confirmam essa perspectiva, sobretudo ao revelar que a criatividade não é atributo reservado a poucos, mas habilidade que se desenvolve quando existem condições de expressão e diálogo.

Por fim, as reflexões sobre o processo indicam que o maior impacto da experiência extensionista não reside apenas nas narrativas produzidas, mas na transformação das relações dos participantes com a escrita. A prática contínua, a mediação pedagógica e o caráter acolhedor das oficinas criaram um espaço em que os estudantes puderam reconhecer sua própria capacidade criativa e compreender a escrita como um instrumento de expressão e pertencimento. Essa percepção ressignifica o lugar da literatura e da produção textual na vida dos sujeitos, aproximando a universidade da comunidade e reafirmando o potencial formativo do RPG como ferramenta educativa.

Assim, os resultados do projeto demonstram que a escrita criativa mediada pelo RPG promove aprendizagens profundas, que atravessam dimensões cognitivas, afetivas e socioculturais. As reflexões construídas ao longo da experiência confirmam a relevância de práticas pedagógicas que integrem imaginação, narrativa e interação, contribuindo para a formação de leitores e escritores mais críticos, sensíveis e conscientes de seus próprios processos de criação.

5.5 Contribuições pedagógicas e desafios observados

A experiência do projeto *Escrta Criativa a partir do Game RPG* permitiu identificar contribuições pedagógicas significativas para o ensino de Língua Portuguesa e Literatura, sobretudo ao integrar imaginação, narrativa e práticas colaborativas. Ao longo das oficinas, constatou-se que a abordagem gamificada favoreceu a autonomia dos participantes, estimulou a criatividade e ampliou a compreensão das estruturas narrativas. A vivência do RPG como metodologia ativa promoveu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, em que os estudantes passaram a se perceber como autores e construtores de sentidos.

Uma das contribuições mais expressivas foi a ampliação do engajamento dos participantes com a leitura e a escrita. O caráter lúdico e imersivo do RPG diminuiu a resistência inicial de muitos estudantes e permitiu que experimentassem a criação literária de forma menos intimidante. Ao assumir papéis, tomar decisões dentro da narrativa e construir personagens, os participantes passaram a compreender a ficção de maneira concreta, vivenciada, e não apenas

como conteúdo teórico. Essa aproximação confirma o que Rodrigues (2021) enfatiza ao discutir a pedagogia da imaginação: quando o estudante é convidado a participar da construção do enredo, desenvolve “consciência ativa da própria capacidade criativa”, fortalecendo a autoria e a segurança na produção textual.

Do ponto de vista pedagógico, outro avanço importante foi a consolidação de práticas de cooperação e diálogo. As oficinas exigiam negociação de ideias, escuta sensível e construção coletiva, o que contribuiu para a formação de um ambiente horizontal e participativo. As leituras coletivas e os momentos de socialização de textos reforçaram essa perspectiva, permitindo que os estudantes desenvolvessem não apenas competências linguísticas, mas também habilidades socioemocionais, como argumentação, empatia e respeito às diferentes formas de expressão. No Relatório Final, registrou-se que os encontros “fortaleceram a interação entre os participantes e ampliaram a confiança para expor suas produções”, evidenciando a dimensão social da aprendizagem.

No entanto, o desenvolvimento do projeto também revelou desafios que precisam ser considerados. Um dos principais refere-se à heterogeneidade dos participantes, característica comum em contextos extensionistas. As oficinas contaram com sujeitos de diferentes faixas etárias, níveis de escolarização e repertórios culturais, o que exigiu dos mediadores um trabalho constante de adaptação das atividades. Embora essa diversidade tenha enriquecido as discussões e ampliado as perspectivas narrativas, também demandou maior cuidado pedagógico na condução das etapas de escrita, revisão e leitura.

Outro desafio diz respeito ao tempo destinado às oficinas. Como cada ciclo envolvia diversas etapas; motivação, estudo conceitual, escrita, revisão e leitura coletiva, nem sempre foi possível aprofundar todos os aspectos da narrativa em cada encontro. A limitação de tempo, observada também no Relatório Final, levou os mediadores a equilibrar rigor e fluidez, priorizando a continuidade do processo sem comprometer a qualidade das produções. Ao mesmo tempo, esse desafio reforçou a percepção de que a escrita criativa exige constância, acompanhamento e espaço para amadurecimento, aspectos nem sempre contemplados nas práticas escolares tradicionais.

Também se observou que alguns participantes apresentaram dificuldade inicial em assumir o protagonismo narrativo, especialmente nos momentos de tomada de decisão dentro do RPG. Esse desafio está relacionado a modelos de escolarização mais tradicionais, nos quais o estudante é habituado a responder, mas não necessariamente a criar. Com o decorrer das

oficinas, porém, a grande maioria superou essa dificuldade, o que demonstra a importância de metodologias que valorizem a imaginação e a construção ativa do conhecimento.

Logo, o uso do RPG como ferramenta pedagógica evidenciou a necessidade de formação docente contínua. Para que práticas gamificadas sejam efetivamente incorporadas ao ensino, é fundamental que professores compreendam a lógica do jogo, saibam mediar conflitos narrativos e reconheçam o potencial das linguagens contemporâneas dentro do processo educativo. A experiência do projeto mostra que o RPG não é apenas um recurso lúdico, mas um dispositivo narrativo capaz de transformar o espaço da aprendizagem, desde que acompanhado de intencionalidade pedagógica.

Desse modo, as contribuições e desafios observados ao longo do projeto reforçam a relevância da escrita criativa mediada pelo RPG como prática formativa e inovadora. Ao mesmo tempo em que promove engajamento, autoria e interação, a metodologia exige sensibilidade do mediador, flexibilidade curricular e abertura à experimentação. Esses elementos, quando articulados, ampliam as possibilidades do ensino de Língua e Literatura e reafirmam a potência da imaginação como caminho de formação humana e acadêmica.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de investigar os processos de escrita criativa mediados pelo RPG, a partir da experiência extensionista desenvolvida na Universidade Estadual do Maranhão, permitiu compreender a potência transformadora que a narrativa assume quando articulada à experiência, à imaginação e à prática colaborativa. Ao longo deste trabalho, buscou-se analisar de que forma o RPG, enquanto metodologia ativa e recurso narrativo, pode contribuir para o ensino de Língua e Literatura, favorecendo práticas de leitura e escrita mais significativas, humanas e socialmente ancoradas.

Os resultados encontrados revelam que a escrita criativa, quando vivenciada em um ambiente dialógico e lúdico, produz aprendizagens profundas que ultrapassam a dimensão técnica da composição textual. A experiência extensionista demonstrou que os participantes passaram a compreender a escrita como espaço de construção de sentidos, de expressão de subjetividades e de elaboração de mundos possíveis. A criação coletiva de narrativas, prática central no RPG, possibilitou o exercício da autonomia, da empatia e da escuta sensível, elementos essenciais para a formação do leitor e do autor literário.

Nesse sentido, a concepção de letramento literário discutida por Cosson (2014) foi fortalecida pela vivência prática do projeto. Ao compreender a literatura como experiência e não apenas como objeto de análise, os participantes puderam perceber-se como sujeitos capazes de produzir textos narrativos complexos, articulando conflitos, personagens e atmosferas ficcionais de forma consciente. A literatura, nesse processo, deixa de ser vista como algo distante ou exclusivamente escolarizado e passa a integrar a vida dos sujeitos por meio da criação e da imaginação.

A perspectiva dos multiletramentos, apresentada por Rojo (2012), também se fez presente no desenvolvimento do projeto. A dinâmica das oficinas reconheceu múltiplas linguagens; oralidade, imagem, jogo, gesto, performance, como constitutivas da experiência narrativa. O RPG, por sua natureza multimodal e interativa, aproximou os participantes das práticas comunicativas contemporâneas, sem desvalorizar os fundamentos literários. Pelo contrário: ao integrar diferentes linguagens, ampliou o acesso à escrita e fortaleceu a compreensão da narrativa como prática social.

A pedagogia da imaginação proposta por Sônia Rodrigues (2021) ofereceu base teórica para interpretar o modo como o RPG desperta a consciência criativa do sujeito. Ao assumir a condução da narrativa, decidir caminhos, construir personagens e enfrentar desafios dentro do jogo, os participantes desenvolveram responsabilidade estética e ética sobre aquilo que criavam. Essa consciência criativa, articulada à ideia freireana de autonomia e autoria, favoreceu um processo formativo que valorizou a experiência dos sujeitos, suas leituras de mundo e seus modos próprios de narrar.

O diálogo com Fillip Souza (2023) e Morais (2024) contribuiu para compreender que o RPG não atua apenas como instrumento de entretenimento, mas como dispositivo pedagógico capaz de integrar imaginação, reflexão e protagonismo. Ambos os autores demonstram que o jogo narrativo promove aprendizagens potentes porque convida o participante a agir dentro da história, compreendendo sua lógica interna e tomando decisões que estruturam o enredo. Tais perspectivas encontram eco nos dados obtidos nas oficinas, que evidenciaram avanços expressivos na organização das ideias, na coesão textual e na autonomia autoral dos participantes.

Do ponto de vista extensionista, o projeto alcançou dimensões formativas que ultrapassaram os limites da sala de aula. O Relatório Final destaca que cerca de 150 pessoas participaram dos 41 encontros nesta I edição do projeto, vivenciando um percurso formativo que integrou criatividade, convivência e expressão escrita. Os resultados evidenciam que a

universidade pública, ao promover ações formativas voltadas para a comunidade, reafirma seu compromisso social e amplia seu papel como espaço produtor de conhecimento e transformação.

Apesar dos avanços observados, o projeto também revelou desafios importantes, especialmente relacionados à prender a atenção dos jovens para a escrita criativa, à limitação do tempo dos encontros e à necessidade de formação contínua para mediadores que desejam incorporar o RPG à prática pedagógica. Esses desafios não diminuem os resultados alcançados; pelo contrário, indicam caminhos para o aprimoramento de futuras ações e reafirmam a importância de metodologias sensíveis às realidades e às necessidades dos sujeitos envolvidos.

Em síntese, as reflexões construídas ao longo deste trabalho permitem afirmar que o RPG constitui ferramenta efetiva para o desenvolvimento da escrita criativa e do letramento literário. Sua capacidade de integrar imaginação, narrativa, diálogo e colaboração amplia as possibilidades pedagógicas e desafia práticas tradicionais de ensino. Ao colocar o estudante no centro do processo criativo, o RPG transforma a escrita em experiência viva e significativa, capaz de fortalecer a autonomia, a autoria e a leitura crítica do mundo.

Dessa forma, conclui-se que a escrita criativa mediada pelo RPG representa uma prática inovadora e profundamente humanizadora, que dialoga com os desafios da educação contemporânea e contribui para formar sujeitos mais críticos, criativos e conscientes de sua própria voz narrativa. O projeto de extensão analisado neste trabalho demonstra que, quando a imaginação é reconhecida como força educativa, a aprendizagem deixa de ser apenas um conjunto de procedimentos e passa a constituir-se como experiência transformadora.

REFERENCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Gamificação na educação**. Salvador: EDUFBA, 2015.

BARCELLOS, Maria Isabel Ceballos. **RPG como ferramenta de aprendizagem. Trabalho de Conclusão de Curso** – Universidade Federal de Santa Catarina, 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vani Moreira; FADEL, Luciane. **Gamificação na educação: diálogo entre teoria e prática**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2024.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

- FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA; Vanzin, Tarcísio. Org. **Gamificação na educação** – São Paulo: Cortez, 2011.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler.** 23. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- INEP. **Relatório PISA 2023: Programa Internacional de Avaliação de Estudantes.** Brasília: Ministério da Educação, 2023.
- MORAIS, Renata da Silva. **Letramento literário e práticas de escrita criativa. 2024. Dissertação (Mestrado em Letras)** – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2024.
- PROJETO DE EXTENSÃO – UEMA. **Escrita criativa a partir do game RPG. Balsas: Universidade Estadual do Maranhão, 2023.**
- RELATÓRIO FINAL DO PROJETO DE EXTENSÃO. Escrita criativa a partir do game RPG. UEMA – Balsas, 2025.
- ROJO, Roxane. **Do letramento aos multiletramentos.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- ROJO, Roxane. **Pedagogia dos multiletramentos.** São Paulo: USP, 2022.
- RODRIGUES, Sonia. **Pedagogia da imaginação: narrativas, jogos e educação.** Rio de Janeiro: Litteris, 2018.
- SANTOS, Ana; BARBOSA, Carlos. **Escrita criativa e aprendizagem narrativa.** In: SOUZA, Maria (org.). **Práticas pedagógicas contemporâneas.** São Paulo: Cortez, 2020. p. 45–62.
- SOUZA, Fillip Hamuraby Floriano de. **Literatura e RPG: experimentos via FVNEXA.** Revista Letra Viva, v. 21, n. 2, p. 45–60, 2023.
- SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

8 ANEXOS



Figura 1 – print do Instagram de projeto, rede social onde acontece a divulgação semanal.
Fonte – captura própria.



Figura 2 – post de divulgação semanal.
Fonte – elaboração própria da autora.



Figura 3 – alunos concentrados elaborando suas narrativas .Fonte – captura da própria autora. autora.



Figura 4 – post de divulgação semanal.
Fonte – elaboração própria da autora.



Figura 5 – minicurso em 2023.

Fonte - captura própria da autora.

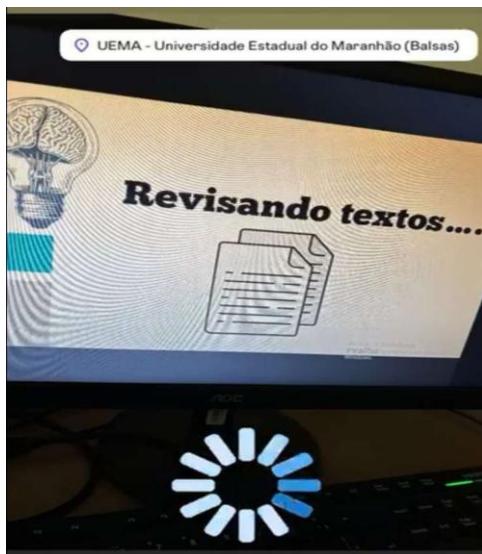


Figura 6 – momento de revisão das narrativas.

Fonte – elaboração própria da autora.

MODELO RPG - Um conto de mistério

Responda as questões a seguir para criar o seu conto de mistério.

1-Sobre a ação principal:

- a)Encontra um objeto mágico. ()
- b)Encontra um objeto valioso. ()

2-Sobre o narrador da história:

- a)Em 1^a pessoa: narrador personagem ()
- b)Em 3^a pessoa: narrador onisciente ()

3-Sobre o tempo em que se passa a história:

- a)2018 ()

- b)1950 ()

4-Sobre o protagonista de sua história:

- a) uma mulher de 30 anos, solteira, curiosa, trabalha num antiquário. ()

- b) um homem de 35 anos, solitário e calado, trabalha em um museu. ()

5-Sobre o local de trabalho do protagonista:

- a)Londres, Inglaterra. ()

- b)Nova York, Estados Unidos. ()

6-Sobre o personagem secundário:

- a)Oliver, franzino e excelente memória. ()

- b)Emma, calculista e observadora. ()

7-Sobre o antagonista:

- a)Adam, mediocre e astuto. ()

- b)Sophia, inteligente e ambiciosa. ()

8-Sobre as consequências:

- a)Passa a ser perseguido. ()

- b)Se torna poderoso. ()

9-Sobre o final:

- a) É assassinado. ()

- b) Mata uma pessoa e consegue fugir. ()

10-Com base nas suas escolhas, construa um texto de mistério e ação.



Figura 7 – roteiro de elaboração das narrativas.

Fonte – Elaboração própria da autora.

Figura 8 – alunos mais frequentes do semestre ganhando livros de presente. Fonte – captura da autora.

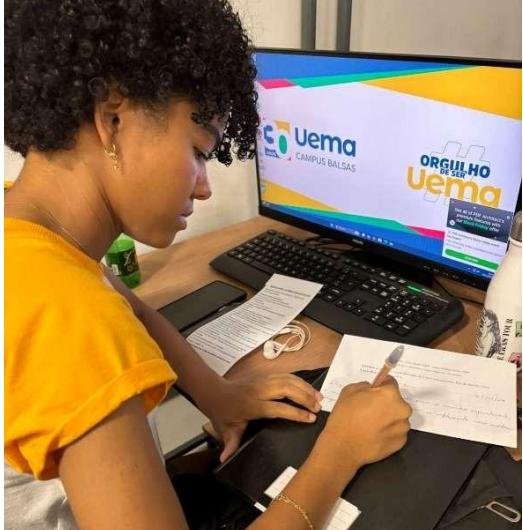


Figura 9 – aluna elaborando sua narrativa com base no roteiro RPG. Fonte – captura da própria autora.



Figura 10 – alunos que ganharam o pódio do Kahoot. Fonte – captura própria da autora.



Figura 11 – minicurso escrita criativa RPG.
Fonte – captura própria da autora.

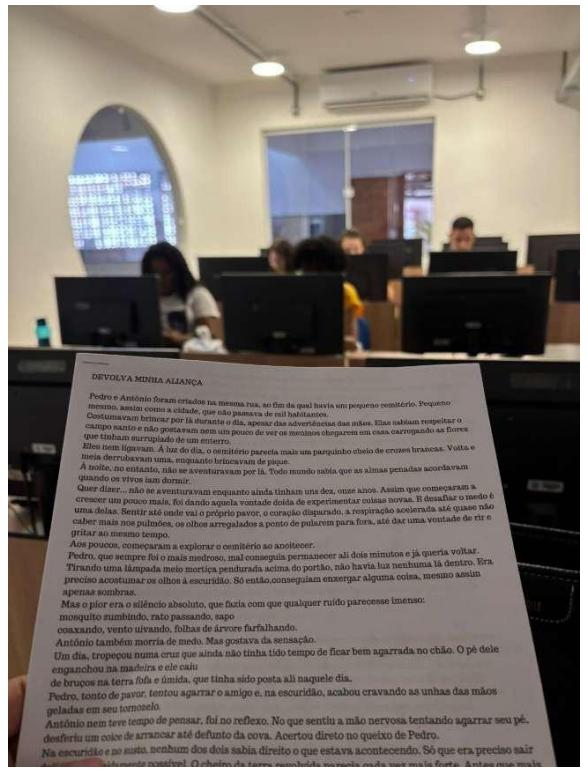


Figura 12 – momento pré- textual, leitura de conto. Fonte – captura própria da autora.



Figura 13- Mimo que foi dado as participantes do projeto no mês das mães. Fonte – captura própria da autora.

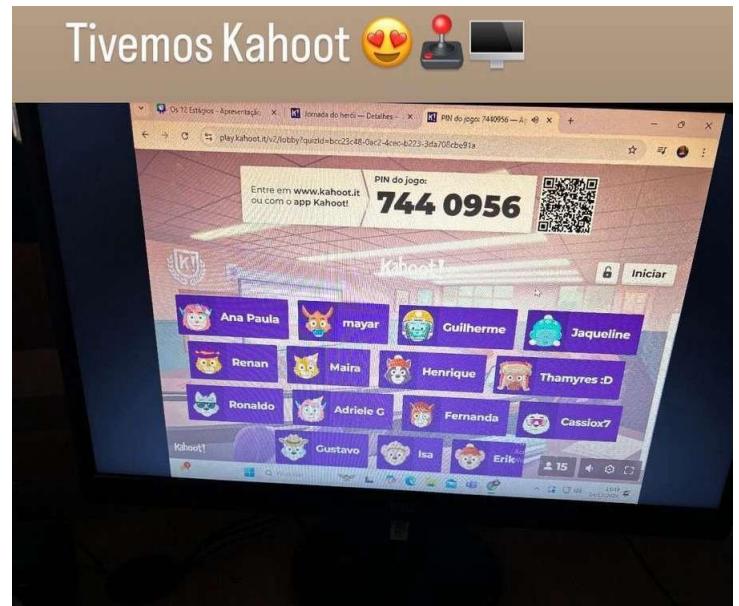


Figura 14- Tela do computador mostrando alguns participantes do kahoot durante um encontro do projeto. Fonte – captura própria da autora.



Figura 15- Livros que foram dados as participantes do projeto que ganharam o quiz do kahoot. Fonte – captura própria da autora.



Figura 16- Foto pós encontro com os participantes doprojeto. Fonte – captura própria da autora.



Figura 17 – participantes concentrados produzindo suas escritas criativas. Fonte: Captura própria da autora.

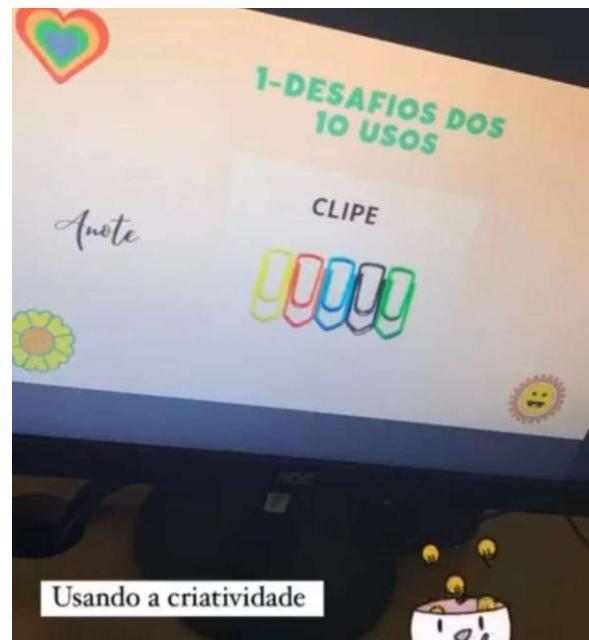


Figura 18 – Foto slide; trabalhando a criatividade.

Fonte: Captura própria da autora.



Figura 19 – Participantes do projeto pós encontro. Fonte: Captura própria da autora.



Figura 20 –Apresentação do projeto na Agro Balsas 2024. Fonte: Captura própria da autora.



Figura 21 – Apresentação do projeto na Agro Balsas 2025. Fonte: Captura própria da autora.



Figura 22 –Formandos na certificação de encerramento da I edição do projeto 2023 - 2025 . Fonte: Captura própria da autora.

NOME	LISTA DE FREQUÊNCIA MENSAL				
	06/04	13/04	20/04	27/04	SÁBADOS
Bruno	F	.			
Bruna Carla	.	F			
Ana Souza	.	F			
Adrielle Souza	F	.			
Elisens	.	.			
Tamilly	.	F			
Leonylla Cristina	.	F			
Lucas	.	F			
Mayara	.	F			
Maíra	.	.			
Regina	.	.			
Pedro Augusto	.	.			
Thánia	.	.			
Verônica	F	.			
Ilenice Freitas	F	.			
Tamilly	F	.			
Jessica de Souza	F	.			
Meristem Cávis	F	.			

Figura 23 – Lista de chamada do projeto.
Fonte: Elaboração própria da autora.



Figura 24 – Apresentação III SEMPEL, recorte do TCC da autora. Fonte: Captura própria da autora.

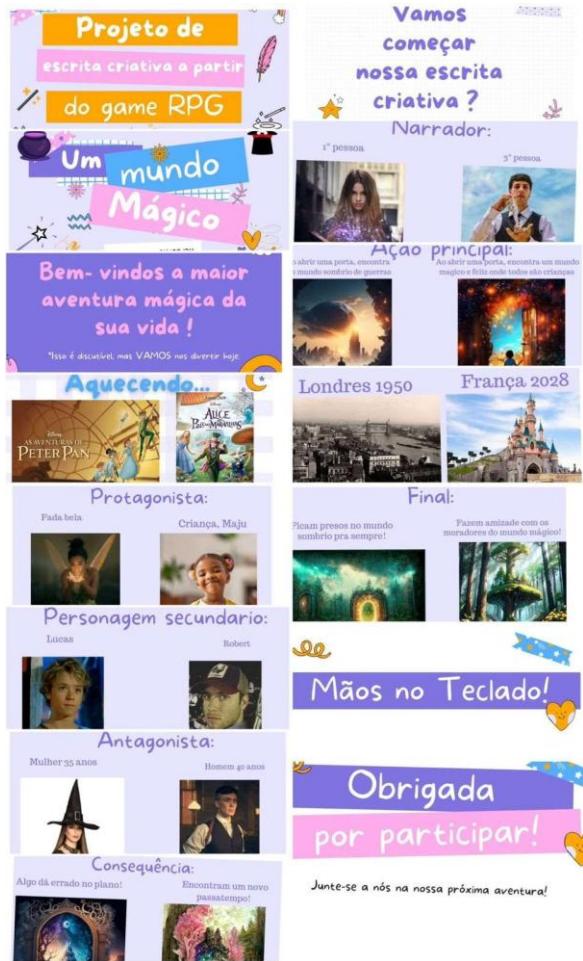


Figura 25 – fotos: apresentação slide projeto do dia 24/02/24. Fonte – elaboração própria da autora.



Figura 26 – Certificado selo da ODS educação.

Fonte – elaboração própria da autora.



Figura 27 – dia da certificação da I edição.
Fonte – captura própria da autora.



Figura 28 – Apresentação JOEXCULT 2025. Fonte – captura própria da autora.