

A EXPERIÊNCIA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA - SUBPROJETO DE LETRAS LÍNGUA PORTUGUESA: ROLE-PLAYING GAME PEDAGÓGICO

THE EXPERIENCE OF THE PEDAGOGICAL RESIDENCY PROGRAM-PORTUGUESE LANGUAGE SUB-PROJECT: PEDAGOGICAL ROLE-PLAYING GAME

Mayara Santos de Souza Peixoto¹
Wesley Diniz Pereira²

¹Graduada em Letras-Português e Inglês pelo Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO).

² Graduado em Letras-Português e Inglês pelo Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO).

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência dos recém-formados do Curso de Letras Português-Inglês do Unisagrado, Bauru/SP, como bolsistas do Programa Residência Pedagógica, nos anos de 2018 e 2019, a partir da criação de um projeto de metodologia ativa conhecida como RPG (*role-playing game*) pedagógico, com o propósito de tornar o ensino de Língua Portuguesa mais atrativo e manter os alunos mais interessados e engajados. O RPG pedagógico se es-

Recebido em: 30/04/2020

Aceito em: 29/06/2020

trutura com a essência de contrariar o ensino tradicional que limita o pensar dos alunos, propondo atividades que incentivem, alimentem e esperem dos mesmos mais imaginação, mais movimento, mais interação e, conseqüentemente, mais envolvimento. O projeto realizou-se por meio de atividades gramaticais, interpretativas, de leitura e de produção de texto entrelaçadas a uma história fictícia que teve como intuito explorar e descobrir um mundo pós-apocalíptico, trazendo a ideia de urgência e esperança em estar de volta ao mundo como o conhecemos, com amigos e familiares próximos. Sendo assim, criou uma atmosfera de aventura que tornou a aprendizagem significativa por trazer um propósito em aprender os conteúdos, pois o uso do conhecimento foi imediato e a memorização foi construída juntamente com as lembranças vivenciadas e proporcionadas pela história.

Palavras-chave: Programa Residência Pedagógica. *Role-Playing Game* (RPG) Pedagógico. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

This work aims to report the experience of the recent graduates of the Portuguese-English Letters Course at Unisagrado as scholarship holders of the Pedagogical Residency Program in the years 2018 and 2019, from the creation of a project of active methodology known as pedagogical RPG (role-playing game), with the purpose of making Portuguese language teaching more attractive and keeping students more interested and engaged. The pedagogical RPG is structured with the essence of contradicting traditional teaching that limits students' thinking, proposing activities that encourage, feed and expect from them more imagination, more movement, more interaction and, consequently, more involvement. The project was carried out by means of grammatical, interpretive, reading and text production activities intertwined with a fictitious story that aimed to explore and discover a post-apocalyptic world, bringing the idea of urgency and hope to be back in the world as we know it, with close friends and family. Thus, the project created an atmosphere of adventure that made learning meaningful by bringing a purpose to learn the contents, since the use of knowledge was immediate and memorization was built together with the memories experienced and provided by history.

Keywords: *Pedagogical Residency Program. Pedagogical Role-Playing Game. Portuguese language.*

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica é um dos programas articulados pela CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores, e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando no ensino de educação regular.

São objetivos Do Programa Residência Pedagógica (CAPES, 2018):

Aperfeiçoar a formação dos discentes de cursos de licenciatura, por meio do desenvolvimento de projetos que fortaleçam o campo da prática e conduzam o licenciando a exercitar de forma ativa a relação entre teoria e prática profissional docente, utilizando coleta de dados e diagnóstico sobre o ensino e a aprendizagem escolar, entre outras didáticas e metodologias.

Induzir a reformulação do estágio supervisionado nos cursos de licenciatura, tendo por base a experiência da residência pedagógica.

Fortalecer, ampliar e consolidar a relação entre a IES e a escola, promovendo sinergia entre a entidade que forma e a que recebe o egresso da licenciatura e estimulando o protagonismo das redes de ensino na formação de professores.

Promover a adequação dos currículos e propostas pedagógicas dos cursos de formação inicial de professores da educação básica às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O Programa proporcionou que os estudantes de Letras (Licenciatura) dos dois últimos anos da graduação do Centro Universitário Sagrado Coração - Unisagrado desenvolvessem um projeto com turmas do ensino regular, permitindo uma maior flexibilidade com turmas de atuação, isto é, podendo atuar nos últimos anos do Ensino Fundamental ou no Ensino Médio, além de incentivar a autonomia dos estudantes de graduação abrindo um leque de possibilidades de experiências e, conseqüentemente, aprendizados diversos.

Sendo assim, este trabalho apresentará o projeto realizado no período vespertino da Escola Estadual Dr. Luiz Zuiani, localizada no Parque Paulistano, na cidade de Bauru, SP, a qual possui o Ensino Médio no período da manhã e noite e o Fundamental I e II, no período da tarde. A escola teve como preceptor um professor de Língua Portuguesa da escola, e o Centro Universitário Sagrado Coração teve como coordenadora do programa Residência Pedagógica de Letras – Língua Portuguesa a profa. Patrícia Viana Belam. A escola Zuiani conta com uma biblioteca com um acervo muito rico, possui sala de recursos, de vídeo, informática, um auditório para palestras e eventos e duas quadras, atendendo bem ao que se propõe e os problemas

que surgem são os típicos de uma escola estadual. Está sempre engajada em projetos, o que tornou ainda mais gratificante e agradável executar ali qualquer atividade e trabalho, pois a gestão escolar é muito aberta a novas propostas e ideias de projetos.

Realizado com os 8º e 9º anos, o subprojeto foi o RPG (*Role-Playing Game*) Pedagógico, a fim de incentivar a criatividade, a participação, a leitura e a pesquisa, e foi pensado a fim de desenvolver conteúdos curriculares de Língua Portuguesa em aventuras para os alunos agirem de forma mais lúdica, dinâmica, colaborativa e exercitar o raciocínio lógico, rápido e estratégico.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Diante da multiplicidade de linguagens, mídias e tecnologias, necessário se faz saber dominar áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição e diagramação, entre outras ferramentas imprescindíveis para o novo aluno deste novo tempo. É preciso inovar, evoluir com este momento, e entender todo este contexto nos ajuda a conseguir compreender melhor o mundo acerca dos jovens e como ele aprende. É com base nessas necessidades que o subprojeto buscou utilizar de inúmeros recursos para um melhor aproveitamento pelos alunos,

Todo o desenvolvimento do projeto estruturou-se na metodologia ativa do *Role Playing Game* Pedagógico, minuciada por Alfeu Marcatto em seu livro “Saindo do Quadro” (1996). O projeto em questão teve como princípio tecer a metodologia em todo o conteúdo curricular aplicado em sala de aula e já previamente planejado no cronograma semestral da turma.

Não podemos deixar de mencionar os grandes pensamentos que iniciaram este complexo trabalho metodológico. Vale lembrar que, em 1999, o filósofo Huizinga argumentava, em seu livro *Homo Ludens*, que o jogo é uma categoria absolutamente primária da existência, tão essencial à vida quanto o é o raciocínio e a fabricação de objetos; portanto, o elemento lúdico estaria na base das origens e do desenvolvimento da civilização. Desde a infância, o jogo é parte de nosso processo de desenvolvimento cognitivo e motor e, mesmo na vida adulta, diferentes tipos de jogos são realizados com objetivos diversos: nos relacionamentos (jogos de sedução, jogos de convencimento), no trabalho (competições por um cargo ou por uma premiação de melhor funcionário), entre outros. Nessa perspectiva, para Vygotsky (1998), o jogo tem papel fundamental no desenvolvimento do ser humano. Assumindo que o aprendizado se dá por

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

interações, o jogo de papéis atua na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, criando condições para que conhecimentos e valores sejam consolidados durante o exercício das capacidades de imaginar situações, representar papéis e seguir regras de conduta de sua cultura (na brincadeira de “mamãe e filhinha”, por exemplo, só a mamãe pode colocar a filhinha de castigo). Assim, no espaço escolar, o jogo pode ser um catalisador do desenvolvimento integral dos alunos, seguindo o raciocínio de Vygotsky. Prado (1991), elenca alguns elementos próprios do lúdico presente nos jogos: o desejo (enquanto motivação intrínseca do sujeito), a afetividade, a situação imaginária e a interação criativa (reciprocidade não passiva e criadora).

De opinião semelhante, Almeida (1998, p. 31- 32), entende as atividades lúdicas como integradoras de “uma teoria profunda e uma prática atuante”, cujos objetivos: “[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras”.

Há muito a se discutir sobre esses temas. Existe uma gama de estudos feitos no passado, e que são aprimorados no decorrer do tempo até os dias de hoje. E eles abrem centenas de possibilidades que podem tornar o processo de ensino e aprendizagem muito mais satisfatório e eficiente. Por isso, tratamos dessas questões em nosso projeto. Pois a vontade de fazer o novo e levar uma nova energia para dentro de sistemas ainda arcaicos se faz tão importante quanto simplesmente ir até a escola e passar o tempo fazendo pouco ou que nos é designado, quando podemos fazer mais.

Nesse sentido, decidimos pelo RPG pedagógico como metodologia para o desenvolvimento de nosso projeto no Programa de Residência Pedagógica:

RPG é a sigla de Role Playing Game e significa “Jogo de Representação”. Surgiu nos EUA em 1974 e espalhou-se pelo mundo, chegando ao Brasil em 1985. [...] De uma sessão de RPG participam o mestre e os jogadores. A função do mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Estes, por sua vez, controlam personagens que viverão a aventura, discutindo entre si as escolhas que farão e as soluções que darão aos enigmas que surgirem. (MARCATTO, 1996, p. 16)

Considerando-se o conteúdo altamente artístico e motivador da produção criativa e da postura extrovertida presente no jogo de RPG, faz-se necessária a exploração de suas capacidades dentro do âmbito escolar, mais precisamente sobre a figura do aluno, cuja capacidade humana perante suas relações com a escola pode vir a receber novas inspirações, inovando, assim, o caráter muitas vezes desmotivado presente no olhar desse aluno sobre a instituição escolar. O projeto pode utilizar do próprio conteúdo que já está sendo desenvolvido pelo professor, a fim de se tornar um impulsionador do aprendizado e até um possível método de avaliação para o professor, que, por meio de suas observações, pode constatar se o aluno, de fato, adquiriu os conhecimentos necessários.

A prática do jogo de RPG pode auxiliar alunos em seu desempenho escolar, criatividade, capacidade de relacionamento interpessoal (trabalho em equipe, espontaneidade, perda de timidez) e raciocínio lógico e estratégico. O objetivo de se utilizar o RPG no ambiente escolar, além dos facilitadores acima citados, também busca desmistificar o preconceito acerca da imagem do jogo.

As aulas, na perspectiva do RPG, devem ser planejadas de acordo com a seguinte afirmação:

Talvez a maior dificuldade que o professor enfrenta é estimular o interesse do aluno por conteúdos que não pareçam ter aplicação imediata em sua vida. O aluno, então, estuda por estudar, para atender a uma obrigação, para ser aprovado ao final do ano letivo e não para desenvolver seus conhecimentos e capacidades que permitirão maior liberdade de escolha e satisfação em sua vida. O RPG permite evidenciar a aplicabilidade do conteúdo de forma imediata e simples no ambiente de sala de aula. É necessário usar apenas a imaginação. (MARCATTO, 1996, p. 17)

METODOLOGIA

As sessões do RPG Pedagógico foram representadas pelas aulas dadas semanalmente para cada turma dos 8º anos, enquanto a campanha representou toda a história trabalhada durante o semestre. A campanha do 1º semestre de 2019 estruturou-se em 7 capítulos consistindo em introdução, desenvolvimento e fim.

No 1º capítulo, introduzimos a missão de ajudar os protagonistas do filme “À Espera de um Milagre”- anteriormente assistido pelos alunos, a encontrarem uma saída da prisão, incentivando a interpretação, o raciocínio rápido e estratégico dos alunos em argumentação oral e finalizamos a sessão com a produção escrita gradativa de uma

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

resenha crítica do filme, levantando temas principais com o passo-a-passo escondido e espalhado por uma sala escura.

A partir do 2º capítulo, os alunos, com a intenção de voltar ao mundo real, sem querer, foram parar em um mundo pós-apocalíptico e tentam descobrir o que aconteceu agindo com liderança ao ler para seus companheiros notícias de devastações encontradas junto aos escombros de estabelecimentos destruídos, propiciando uma situação aberta à interação, discussão e debate entre os colegas. Então foram abordados por corvos que carregavam, pendurada em uma de suas patas, uma carta de convite a sobreviventes para chegarem a um refúgio, porém que consistia em uma condição: provar, por meio da resolução de enigmas propostos ao longo da aventura explorada e uma carta de apresentação, que são humanos pensantes e racionais. Conforme mostra a Figura 1.



Figura 1 - Confeção das cartas de apresentação sob a escuridão do mundo fictício.

Fonte: foto tirada pelo autor Wesley Diniz Pereira.

Então, no 3º capítulo, ao responderem o contato dos supostos sobreviventes, os alunos se depararam com enigmas espalhados pelo cenário caótico que, a cada resolução, os levavam para uma montanha que também só era possível escalar com a resolução das charadas subsequentes. Elementos esses citados que trabalharam fortemente com alto nível de interpretação, prendendo a atenção deles

de forma mais intensa e com mais adrenalina em relação ao ponto em que se encontravam na história: cada elemento da história mexia mais com suas imaginações.

Ao chegar ao topo da montanha, no 4º capítulo, os alunos ainda se deparavam com novos desafios que necessitaram de trabalho em equipe, de raciocínio lógico e rápido para serem solucionados, tais como quebra-cabeça comum, quebra-cabeça com peça perdida, Tangram, jogos de montar torres e labirinto e código Morse, o que os mantiveram bastante concentrados e empenhados em encontrar a resolução e, quando encontrada, ajudavam os colegas que estavam tendo dificuldades em resolver os outros desafios. Quando solucionados todos os enigmas, no 5º capítulo, os alunos utilizaram dados de RPG para descobrir quem acordou primeiro e teve que ajudar os alunos desacordados a levantarem-se para continuar a aventura, tática essa também voltada ao trabalho em equipe, empatia, companheirismo e fidelidade para com seus companheiros de aventura. Então, se depararam com um grande enigma envolvendo código Morse e a contextualização de figuras de linguagem, trabalhando-as com conceito e exemplo, a fim de fixar melhor esse aprendizado.

No 6º capítulo, a fim de continuar o mistério da história, propusemos aos alunos que, por meio de vários recursos materiais que levamos para a sessão, fizessem suas criações sobre o que estava acontecendo no mundo que acabaram de conhecer, suas hipóteses, suas expectativas e esperança sobre o futuro da humanidade e de suas respectivas vidas: o que desejavam que mudasse no mundo, como gostariam que o mundo fosse ou no que se tornasse, como seria possível isso acontecer, etc., permitindo-lhes, enfim, a exploração de sua liberdade de expressão e permitindo criar uma exposição para que os demais alunos da escola pudessem ver.

Para finalizar a história, no 7º e último capítulo, propusemos a interação dos alunos com o ambiente e estrutura escolar, explorando jardins, pátio, quadra de esportes e sala de leitura com enigmas gramaticais a serem solucionados, individualmente, em dupla, trio, quarteto e, enfim, juntamente com todos, para a criação de um pequeno texto coerente que utilizasse elementos coesivos, conforme mostra a Figura 2.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.



Figura 2 - Confeção de um texto com coerência e elementos coesivos

Fonte: foto tirada pela autora Mayara Santos de Souza Peixoto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, os alunos apresentaram receio em tomar uma postura mais ativa ao longo da introdução da história; portanto, foi preciso que fizéssemos perguntas a eles sobre o que fariam, como fariam, o que diriam, como reagiriam e como se comportariam. Demonstraram surpresa e até choque quando pedíamos que interagissem, levantassem e conversassem, entre si, pois queríamos ouvir todos falarem e, por isso, era necessário respeitar a vez do colega. Quando se divertiram com a performance que o Professor Wesley fez de um corvo, se sentiram à vontade para performar junto esperando que nós os repreendêssemos, mas, quando os incentivamos, o choque foi mais explícito. Isso possibilitou que fosse permitido fazerem o que queriam e ser quem quisessem, mas, sobretudo, a ampliarem a imaginação. Permitíamos a liberdade com condições referentes ao respeito mútuo e ao entendimento da necessidade de serem ouvintes em determinados momentos também.

Ao longo do desenvolvimento da trama e da aventura, os alunos se permitiam cada vez mais liberdade e expressão e exploravam sua imaginação chegando ao ponto de suporem diversas possibilidades e conexões entre os enigmas propostos, tecendo uma nova e coerente história que serviu para prosseguirmos, mantendo-os interessados. A cada sessão, os alunos pensavam de forma mais acelerada, estratégica e lógica, se atentavam melhor aos detalhes

dos enigmas e das mensagens, buscando códigos secretos intrínsecos nos mesmos. Além de todo esse desenvolvimento particular, perceberam que o trabalho colaborativo e em equipe possibilitava mais chances de observação e análise primordiais para cumprir cada missão e isso tudo nos deixava ainda mais entusiasmados para elaborar mais atividades.

Durante nosso curso de Letras, muitas dúvidas surgiam a respeito de como seria quando nos formássemos e quais caminhos seguir, levando em conta toda uma carga de insegurança acerca desse universo acadêmico e de como nos portar diante desta nova realidade que escolhemos seguir. Nesse sentido, esse projeto nos permitiu vislumbrar uma prática pedagógica mais inovadora e motivadora.

Ao longo de um ano e meio do projeto, percebíamos o quanto alguns alunos se sentiam animados com a nossa presença ali, mostrando extrema prontidão para o que precisássemos e isso tornava tudo ainda mais leve. Nós evoluíamos na mesma medida que eles. Sem contar a segunda parte do projeto, que consistiu em nos reunirmos com nossos orientadores, apresentando-lhes nossos conflitos, receios e conquistas. Isso nos motivava ainda mais, já que, em um estágio comum, nem sempre somos supervisionados suficientemente. Ter um respaldo do centro universitário juntamente com nossos professores é tudo que mais precisamos nesses momentos de inseguranças e decisões enquanto futuros professores.

No começo, encontramos muitas dificuldades da parte dos profissionais que trabalhavam na escola, pelo estranhamento de ver tantos alunos universitários, já que isso não é recorrente, e por também não saberem do que se tratava o projeto. Outro entrave foi nos depararmos com uma realidade bastante difícil e delicada, relacionada ao nível de conhecimento que os alunos possuíam, e esse era, sem dúvidas, o principal obstáculo, pois nos questionávamos como agregar ou até contornar um déficit linguístico que os alunos traziam e como poderíamos ajudá-los em um curto espaço de tempo. Teria que ser algo significativo e esse era nosso principal questionamento. Afinal, não queríamos ser apenas mais um profissional que por ali passava.

Outro ponto a ser considerado é em relação à indisciplina dos alunos. Os encontramos com comportamentos difíceis de lidar, embora entendamos que faz parte da idade e da atual realidade em que estão inseridos. Apesar da dificuldade inicial, o problema foi superado pela própria natureza inovadora, motivadora e interativa do projeto, o que se revelou gratificante para os alunos e para os residentes.

Mais um aspecto a se considerar é o tempo curto que tivemos para desenvolver o projeto; por isso, notamos a importância de um planejamento antecipado, já conciliado com a escola.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

Nos aspectos positivos, ressaltamos a receptividade com que fomos posteriormente aceitos, pois o estranhamento inicial não impediu os alunos de abrirem a mente e aceitarem a novidade, o que mais nos motivou a desejarmos prosseguir futuramente com o projeto.

Avaliamos também a importância da orientação por parte do centro universitário. Todo nosso conhecimento acadêmico e nossa vivência puderam ser aproveitados e aprimorados a cada dia, e a cada encontro com nossos orientadores. Isso contribui, sem dúvida, para nosso desempenho nas atividades desenvolvidas em sala de aula, não agregando somente ao projeto em si, mas à toda nossa carreira acadêmica e profissional.

O projeto nos fez perceber, inclusive, uma grande carência da turma, demonstrando que, muitas vezes, os alunos não têm a atenção que precisam ou se sentem alheios à importância que a família e a escola lhes atribuem, como se apenas seus defeitos e erros fossem percebidos e, muitas vezes, suas qualidades e momentos de empenho não são devidamente reconhecidos e exaltados, fazendo com que isso influencie de forma negativa seu desenvolvimento escolar. Esses aspectos, sem dúvida, nos afetaram emocionalmente e nos fizeram refletir sobre o tipo de profissional que desejamos ser.

Em relação aos conteúdos de Língua Portuguesa desenvolvidos, ao longo do projeto foi trabalhada a interpretação de texto, que esteve presente em toda a história proposta, juntamente com enigmas que instigavam a interação dos alunos de forma estratégica e incentivava o raciocínio prático e rápido.

Como já foi mencionado, o déficit que existe quanto ao nível de conhecimento dos alunos na gramática escrita e interpretação era muito grande. E como foi mostrado na metodologia, buscamos ao máximo agregar elementos novos aos modelos clássicos, reconfigurando uma maneira diferente de ensinar o que há na grade curricular de cada ano para que o despertar de uma nova visão sobre o ensino de português fosse possível para os alunos, e isso foi feito. E o maior desafio foi o fato de nos depararmos com alunos do Ensino Fundamental II que sequer sabiam interpretar os textos que lhes apresentávamos, assim como redigir algum. O vocabulário era precário e a compreensão era muito baixa, o que interferia claramente na forma como se comunicavam. Eles encontravam dificuldades até para se fazerem entender, pois não conseguiam expor suas ideias e contrapor opiniões, argumentar ou quaisquer coisas que lhes exigia pensar um pouco mais. Por isso ressaltamos sempre o quanto é preciso que o professor seja um profissional atualizado com o novo aluno, para que seja capaz de compreender o que ele quer dizer e, utilizando a linguagem do aluno,

o faça chegar ao que se quer ensinar. Acreditamos que, por sermos de uma geração não muito distante deles, os conseguimos compreender melhor, e usar de uma linguagem atualizada para que os mesmos aprendessem e pudessem nos entender, o que facilitou muito; porém, entendemos que não é sempre isso que ocorre. Nos deparamos com profissionais “mais velhos de casa”, que simplesmente se recusam a atualizar seu repertório e argumentavam que é o aluno que precisa se esforçar para os entender, não eles aos alunos. Acreditamos que isso seja o maior equívoco e que deixa estagnada a forma de ensinar.

Sendo assim, mais uma vez ressaltamos a importância de projetos como este, pois traz uma energia nova e abordagens que condizem com a real situação do aluno deste novo tempo, não ignorando nossos mestres precursores. Construimos um espaço para análise crítica oral sobre os acontecimentos do mundo, as consequências e como poderíamos passar a agir por um mundo melhor, mais saudável e sustentável. Finalizamos com um extenso enigma gramatical que trabalhou também coerência e coesão, e que só podia ser resolvido com trabalho em equipe e leitura oral. Portanto, o projeto de RPG pedagógico contribuiu para uma participação mais ativa e interessada nas aulas de Língua Portuguesa, já que a metodologia utilizou de uma história fictícia para tornar o conteúdo mais envolvente para o aluno. O comportamento dos alunos mudou drasticamente de acordo com observações dos próprios professores, pois alunos que antes não participavam passaram a participar, alunos que sequer falavam passaram a falar, alunos “bagunceiros” passaram a apresentar uma postura de liderança e uma participação empenhada e efetiva nas aventuras, e alunos que temiam participar das aulas passaram a se posicionar de forma crítica

O jovem entende melhor a geração atual e decodifica, traduz, por assim dizer, uma nova maneira de construir o conhecimento. Esse pensamento pode soar como um certo menosprezo para com os profissionais mais antigos, mas deixamos claro que não se trata de idade e, sim, de vontade de acompanhar a evolução da própria língua que tanto estudamos. O problema não está em ser mais antigo e, sim, em manter sistemas ultrapassados, em ignorar as novas metodologias como se a forma de ensinar e aprender de hoje fosse a mesma de décadas atrás, e não se permitir inovar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Obtivemos inúmeras reflexões durante todo o projeto. Ele foi desafiador desde seu primeiro dia, pois tudo foi absolutamente novo.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.

Pudemos observar a evolução dos alunos juntamente com a nossa própria, o que tornou tudo ainda mais gratificante, pois os alunos introduziam elementos novos a cada dia e isso fez-nos ter mais ideias e descobrir novas maneiras de chegar até eles, para que a experiência de aprendizagem fosse de fato significativa, como era o nosso objetivo desde o início.

O Programa Residência Pedagógica nos proporcionou a oportunidade de executarmos um projeto inovador que nos serviu de laboratório, o qual provavelmente não teríamos tido espaço para exercer em um estágio comum. Essa possibilidade de algo a mais, de ir além, é tudo o que nós, estudantes, almejamos em um curso de graduação, e essa iniciativa nos propiciou uma vivência real e desafiadora, na qual não ficamos desamparados, pois nosso preceptor e coordenadora também estiveram conosco, acompanhando nossa evolução e orientando-nos a resolver os conflitos que surgiram ao longo de nossa prática.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela concessão das bolsas, juntamente com o Unisagrado e seus profissionais, que sempre estiveram prontos para nos auxiliar e nortear nosso aprendizado.

REFERÊNCIAS

- FUNDAÇÃO CAPES. **Programa Residência Pedagógica: Objetivos**. Brasília: Fundação de Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 1 mar. 2018. Disponível em: <https://capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 7 set. 2019.
- ALMEIDA, P. N.. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9 ed. São Paulo: Loyola, 1998. 295p.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.
- MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: [s. n.], 1996.
- PRADO M. M. R. **Des-cobrimo o Lúdico**. Dissertação de Mestrado, FE/UNICAMP, 1991.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- PEIXOTO, Mayara Santos de Souza e PEREIRA, Wesley Diniz. A experiência do programa residência pedagógica - subprojeto de letras língua portuguesa: role-playing game pedagógico. *MIMESIS*, Bauru, v. 41, n. 1, p. 157-170, 2020.