



CAPITÃES DA AREIA NO MUNDO DIGITAL: PROPOSTA DE OFICINA DE LÍNGUA PORTUGUESA COM RPG DIGITAL NA EJA

Anderson da Silva Santos ¹; Amilton Alves de Souza ²

¹ Mestrando em Educação de Jovens e Adultos (UNEB). Cabo da Polícia Militar da Bahia e instrutor da disciplina "Correspondência PM e as Normas da ABNT" no Curso de Aperfeiçoamento de Sargentos, e no Curso de Formação de Soldados da PMBA. Integrante do Grupo de Pesquisa em Gestão em Educação de Jovens e Adultos (PPGEJA/UNEB). E-mail: andersoncfsd2005@gmail.com;

² Doutor pela Universidade Federal da Bahia, através do Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento - (PPGDC), e Professor Colaborador da linha de Pesquisa e desenvolvimento, Programa de Pós-graduação em Educação de Jovens e Adultos-PPGEJA, Coordenador Pedagógico, da Secretaria de Educação do Estado da Bahia, e-mail: amasouza@uneb.br.

EIXO TEMÁTICO: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA EJA: PERSPECTIVAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS

RESUMO

Este projeto de pesquisa propõe a elaboração, aplicação e análise de uma oficina de Língua Portuguesa utilizando um Role Playing Game (RPG) digital, baseado na obra Capitães da Areia, de Jorge Amado, como recurso pedagógico para a Educação de Jovens e Adultos (EJA). A oficina em questão será realizada no Colégio Estadual Renan Baleeiro, localizado no território quilombola dos Urubus, no Loteamento Nogueira, Km 10, Br 324, nº 14, bairro de Águas Claras, Salvador - BA, instituição que atende estudantes da EJA na faixa etária de 18 a 60 anos. O problema central que orienta a investigação é: De que maneira a aplicação de uma oficina estruturada com base no suporte do RPG digital, baseada na obra Capitães da Areia, poderá promover a melhoria no processo de ensino-aprendizagem de literatura para os alunos da EJA, do Colégio Estadual Renan Baleeiro?

O estudo justifica-se pela significativa redução de 20,9% nas matrículas da EJA entre 2019 e 2023 (INEP, 2023), indicando a urgência de se repensarem as práticas pedagógicas para maior engajamento e permanência dos estudantes. Além disso, a proposta alinha-se aos preceitos constitucionais que garantem o direito à educação para todos, inclusive àqueles que não a concluíram na idade preconizada para a Educação Básica (0 a 17 anos) (Brasil, 1988), e dialoga com as diretrizes da Jornada Pedagógica da Secretaria de Educação do Estado da Bahia (2025), que enfatizam eixos temáticos como "Cidadania e Trabalho" e reconhecem quilombos como espaços de resistência.

O referencial teórico que fundamenta a pesquisa é multifacetado, articulando conceitos de educação quilombola, tecnologias digitais, multiletramentos e metodologias ativas. De Castro Araújo et al. (2024) reforçam que a Educação Quilombola é parte essencial da luta identitária, demandando práticas pedagógicas sensíveis aos saberes e valores



comunitários. A pesquisa ancora-se também nas Aprendizagens Desejadas de Linguagens (ADLs) da SEC-BA, que preconizam o respeito à diversidade, o protagonismo na produção textual e a compreensão crítica das tecnologias (Bahia, 2025). No campo das tecnologias e educação, Santos (2006) e Santos (2014) destacam a internet e os ambientes digitais como espaços potentes para a construção do conhecimento e a aprendizagem da leitura e escrita. Matta (2001) associa a aprendizagem colaborativa às transformações trazidas pela informatização, enquanto a BNCC Computação (Brasil, 2022) defende a integração das tecnologias digitais para a renovação das práticas pedagógicas. O RPG digital, enquanto interface, é entendido à luz de Uripia (2024), que evidencia seu potencial para desenvolver habilidades cognitivas e sociais em ambientes simulados, e de Batistella e Batistella (2024), que destacam a importância das competências socioemocionais, como empatia e trabalho em equipe, na formação integral. A fundamentação socioconstrutivista de Vygotsky (1991) sustenta a ideia de um ambiente colaborativo de negociação de significados, e o conceito de "obra aberta" de Eco (1962) corrobora a natureza processual e coautorial do RPG, aproximando-se da "cidadania autoral" discutida por Santos et al. (2018). Por fim, o princípio freireano de indissociabilidade entre ensinar e pesquisar (Freire, 1996) norteia toda a proposta, situando a aprendizagem como um ato de investigação e autonomia.

A metodologia adotada será a Design-Based Research (DBR), conforme proposto por Matta, Silva e Boaventura (2014), organizada em ciclos iterativos de planejamento, intervenção, avaliação e refinamento. O processo iniciará com uma revisão bibliográfica aprofundada sobre RPG educativo, literatura na EJA e educação quilombola. Em seguida, dar-se-á a fase de planejamento e roteirização colaborativa do RPG digital, que ambientará os jogadores nas ruas e becos de Salvador da década de 1930, incorporando personagens da obra (Pedro Bala, Professor, Gato), dilemas morais, conflitos internos e situações de risco vivenciadas pelos capitães. A narrativa será mediada por um mestre, garantindo imersão e fidelidade ao enredo, e incorporará elementos aleatórios (dados) para dinamismo e imprevisibilidade. A aplicação piloto ocorrerá com turmas da EJA do Colégio Renan Baleeiro, onde se avaliarão engajamento, interpretação textual, habilidades digitais e socioemocionais por meio de observação participante, questionários e grupos focais. Os dados coletados serão analisados qualitativamente, em parceria com professores e estudantes, permitindo ajustes na narrativa e mecânicas do jogo. A fase final incluirá a capacitação de docentes como multiplicadores da metodologia e a disponibilização do RPG em domínio público, assegurando sua sustentabilidade e replicabilidade.

Os resultados esperados são mais abrangentes. Para os estudantes, almeja-se progresso significativo na interpretação textual, maior engajamento com a leitura literária mediada pela gamificação, e desenvolvimento de competências digitais e socioemocionais fundamentais. Para os professores, espera-se a ampliação do repertório pedagógico com o uso de tecnologias digitais inovadoras, capacitando-os para atuar como multiplicadores em turmas multisseriadas. Para a comunidade escolar e além, prevê-se a disponibilização do jogo em domínio público e para a Fundação Casa de Jorge Amado, permitindo a difusão da obra do autor e a adaptação da metodologia a outras literaturas, ampliando seu alcance educacional e cultural. O projeto, ao unir a obra clássica de Jorge Amado, as tecnologias digitais e os saberes quilombolas, materializa uma proposta pedagógica inovadora e sensível ao contexto local, transformando o RPG digital em um espaço de investigação coletiva onde a leitura do mundo e da palavra se entrelaçam para construir futuros possíveis, fomentando a autonomia e o protagonismo dos estudantes da EJA.



Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos; RPG Digital; Literatura; Multiletramentos; Educação Quilombola.

REFERÊNCIAS

ATTA, Antonio Carlos Fontes; HETKOWSKI, Tânia Maria. Integrar para inovar: os potenciais do multiletramento na educação básica. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E GEOTECNOLOGIAS*, 2019, Salvador.

Anais [...]. Salvador: UNEB, ISSN 2674-7227, p. 114, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cintergeo/article/view/6822> . Acesso em: 25 mar. 2025.

BAHIA. Secretaria da Educação do Estado da Bahia. **Jornada Pedagógica da Educação de Jovens e Adultos da Bahia - 2025**: documentos da EJA. Eixos Temáticos e Temas Geradores, p.1-2; Aprendizagens Desejadas e Saberes Necessários/Componentes Curriculares Nível Médio- p.1-2; Salvador: SEC-BA, 2025. Disponível em: https://jornadapedagogica.educacao.ba.gov.br/?page_id=852. Acesso em: 25 mar. 2025.

BATISTELLA, Jefferson; BATISTELLA, Marta Aparecida Abraão. Educação Socioemocional, essencial no ensino fundamental: contribuindo para um processo educativo mais eficaz. **Revista Eletrônica Multidisciplinar de Investigação Científica**, v. 3, n. 18, p.8-9, 2024. DOI: <https://doi.org/10.56166/remici.v3n18101024> . Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1ch5jhhgLPj6be0T_VKtCADcGV6PrKhi6/view . Acesso em: 24 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação, Conselho Nacional de Educação. **BNCC Computação - Complemento**. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file> . Acesso em: 25 mar. 2025.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, p. 123-124, 1988. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf . Acesso em: 25 mar. 2025.

COLÉGIO ESTADUAL RENAN BALEEIRO. Site institucional. 2025. Disponível em: <https://sites.google.com/view/renanbaleeiro/in%C3%ADcio> . Acesso em: 26 mar. 2025.

DE CASTRO ARAÚJO, R.; DA SILVA, R. A.; ROCHA, G. de M. As Diretrizes para a Educação Escolar Quilombolas: Direitos, Territórios e Resistências no Piauí. **Revista Coletivo SECONBA**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 100–101, 2024, ISSN 25949578. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/seconba/article/view/21277> . Acesso em: 30 mar. 2025.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, p.17, 1962. Disponível em:



<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=W0wtDgAAQBAJ> . Acesso em: 30 mar. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, p.16., 1996. 144 p. Disponível em: <https://www.pazeterra.com.br> . Acesso em: 30 mar. 2025.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA – INEP. **Resumo Técnico**: Censo Escolar 2023. Brasília, DF: Inep, 2023. p. 45-46. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2023.pdf . Acesso em: 22 mar. 2025.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Procedimentos de autoria hipermídia em rede de computadores, um ambiente mediador para o ensino-aprendizagem de história**. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, p. 80 .2001. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do?select_action=&co_autor=6747 . Acesso em: 01 mar. 2025.

MATTA, A. E. R.; SILVA, F. de P. S. da; BOAVENTURA, E. M. Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em Educação do século XXI. **Revista da FAEBA** - Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 30-31, 2014. DOI: [10.21879/faceba2358-0194.2014.v23.n42.p23-36](https://doi.org/10.21879/faceba2358-0194.2014.v23.n42.p23-36) . Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/faceba/article/view/1025> . Acesso em: 26 abr. 2025.

SANTOS, Edméa Oliveira dos; RIBEIRO, Mayra Rodrigues Fernandes; SANTOS, Rosemary dos. A educação on-line como dispositivo de pesquisa-formação na cibercultura. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 18, n. 56, p. 47-50, jan./mar. 2018. DOI: <https://doi.org/10.7213/1981-416x.18.056.ds02> . Disponível em: <https://revista2.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/24397> . Acesso em: 04.mar.2025.

SANTOS, Jocenildes Zacarias. **Redes de aprendizagem**: a construção da lecto-escrita nos labirintos da Web. 124 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, p. 14; 72, 2006. Disponível em: https://www.cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2016/01/jocenildes_zacarias_santos.pdf . Acesso em: 01 mar. 2025.

SANTOS, Jocenildes Zacarias. **Aprendizagem da lectoescrita das crianças no primeiro ano do ensino fundamental no Moodle**. 211 f. Tese (Doutorado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Salvador, p. 19; 115, 2014. Disponível em: <https://saberaberto.uneb.br/items/829e8e03-a00c-4b09-93b6-621457ede175/full> . Acesso em: 01 mar. 2025.

SILVA, Nadja da Cruz. Educação e Participação: Tendências e Caminhos para uma Gestão Democrática. **Revista Educação e Ciências Sociais**, v. 1, n. 1, p. 182–192, 2018. ISSN 2595-9980. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cienciassociais/article/view/5451> . Acesso em: 30 mar. 2025.



SOUZA, Amilton Alves de. **Educomunicação, inovação e práticas de difusão do conhecimento:** saberes, fazeres e interfaces na Academia Baiana de Educação. 2023. Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação Multi-Institucional em Difusão do Conhecimento, Universidade Federal da Bahia, Salvador, p.22, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/36956>. Acesso em: 01/mar/2025.

URPIA, Igor Bacelar da Cruz. **RPG Digital PMBA:** proposta de qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes. 225 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-Graduação Multidisciplinar e Multi-institucional em Difusão do Conhecimento (DMMDC), p.154–155, Salvador, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/39765> . Acesso em: 01 mar. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed., Martins Fontes p. 81-83, São Paulo ,1991. Disponível em: https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf . Acesso em: 01 mar. 2025.