

PRODUTO EDUCACIONAL GAMEBOOK GUARDIÕES DO AÇAÍ

EDUCATIONAL PRODUCT GAMEBOOK GUARDIANS OF AÇAÍ

Ecilia Braga de Oliveira¹
Isabel Cristina França dos Santos²

Resumo

O produto educacional Gamebook Guardiões do Açaí surge da produção textual de narrativas autobiográficas no Ensino Fundamental, em uma escola de uma comunidade ribeirinho-quilombola. Esse trabalho resultou na pesquisa que culminou na dissertação de mestrado “A narrativa autobiográfica no 8º ano do Ensino Fundamental: entre a escola e as práticas socioculturais em uma comunidade ribeirinho-quilombola”. O ponto de partida foram as práticas socioculturais e escolares que envolveram os alunos do 8º ano. O objetivo foi desenvolver a escrita dos alunos do 8º ano do Ensino Fundamental por meio de atividades sistematizadas com o gênero discursivo de narrativas autobiográficas, integrando a prática social e econômica da coleta do açaí. Para o desenvolvimento da pesquisa, adotou-se a metodologia da pesquisa-ação, que visa resolver problemas e transformar a realidade dos sujeitos da pesquisa em diálogo com os estudos etnográficos. O aporte teórico baseou-se no dialogismo de Bakhtin e seu Círculo (Bakhtin, 2016 [1979]) e em seus signatários no Brasil (Lopes-Rossi, 2008; Menegassi, 2010, 2016; Rojo; Barbosa, 2015), que tratam da interação verbal e dos aspectos que contribuem para a construção dos sentidos do texto. Também foram consideradas as Diretrizes para a Educação Escolar Quilombola (Brasil, 2012) e os estudos sobre jogos para a estimulação das múltiplas inteligências (Antunes, 2005; Nery Filho; Alves, 2014). Quanto aos resultados, os estudantes demonstraram progresso na escrita do gênero discursivo autobiográfico, indicando que condições favoráveis, com etapas bem delineadas, contribuem para a expansão da consciência discursiva. Espera-se, assim, contribuir para o desenvolvimento e aprimoramento do desempenho dos estudantes, promovendo seu protagonismo como produtores textuais e possibilitando a replicação do produto educacional (PE) em outros contextos.

Palavras chave: Produção Textual; Narrativas Autobiográficas; Práticas Socioculturais; Identidade Ribeirinho-quilombola.

¹ Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL/UFGA). Professora da Educação Básica da Secretaria Municipal do Acará (SEMED/Acará).

² Programa de Pós-graduação em Educação (PPGED/UFGA) e Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL/UFGA). Professora-adjunto da Universidade Federal do Pará (UFPA).

Abstract

The educational product *Gamebook Guardiões do Açaí* arises from the textual production of autobiographical narratives in elementary education, in a river community-quilombola school. This work resulted in research that culminated in the master's thesis "The autobiographical narrative in the 8th grade of elementary school: between school and sociocultural practices in a riverside-quilombola community". The starting point was the socio-cultural and school practices involving the 8th graders. The purpose was to develop the writing skills of 8th grade students through systematized activities with the discursive genre of autobiographical narratives, integrating the social and economic practice of açai harvesting. For research development, action research methodology was adopted, which seeks to solve problems and transform the reality of the research subjects in dialog with ethnographic studies. The theoretical background was based on the dialogism of Bakhtin and his Circle (Bakhtin, 2016 [1979]) and their signatories in Brazil (Lopes-Rossi, 2008; Menegassi, 2010, 2016; Rojo; Barbosa, 2015), which deals with verbal interaction and the aspects that contribute to the construction of meanings in the text. The Guidelines for Quilombola School Education (Brazil, 2012) and studies on games to stimulate multiple intelligences (Antunes, 2005; Nery Filho; Alves, 2014) were also considered. The results demonstrate that students have made progress in writing the autobiographical discourse genre, indicating that favorable conditions, with well-defined stages, contribute to the expansion of discursive awareness. In this way, it is expected to contribute to the development and improvement of the students' performance, promoting their protagonism as textual producers and enabling the replication of the educational product (EP) in other contexts.

Keywords: Textual Production; Autobiographical Narratives; Sociocultural Practices; Ribeirinho-quilombola identity.

Introdução

O *Gamebook Guardiões do Açaí* (GBGA) é um Produto Educacional (PE) que surge da proposta didática apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras (ProfLetras), vinculado ao Instituto de Letras e Comunicação (ILC) da Universidade Federal do Pará (UFPA), em conformidade com a Resolução Nº 003/2020 – (Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2020)³. Cujas intenções são desenvolver a produção escrita dos alunos ribeirinho-quilombolas na perspectiva etnográfica e decolonial.

Ao longo de dois anos de mestrado, foi realizada a pesquisa intitulada "A narrativa autobiográfica no 8º ano do Ensino Fundamental: entre a escola e as práticas socioculturais em uma escola ribeirinho-quilombola", que culminou em uma

³ Define as normas sobre a elaboração do Trabalho de Conclusão do Curso para a sexta turma do Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS.

intervenção pedagógica⁴. Assim, concebemos um PE que dialogasse com os encaminhamentos prévios, resultando no objeto pedagógico digital *appbook*⁵ *game*, que, além de desenvolver as habilidades necessárias para a produção textual, dá voz aos sujeitos do campo.

Diante do desafio de elaborar um ambiente interativo, lúdico e que despertasse nos alunos o desejo pela escrita, surgiu o GBGA, que combina textos digitais e narrativas autobiográficas, resultando em gêneros híbridos “que se fundem inextricavelmente, constituindo um texto” (Rojo; Barbosa, 2015, p. 102). Nesse sentido, os elementos de games e livros digitais com narrativa interativa foram pensados para retratar a rotina, o misticismo das lendas e as peculiaridades da fala de quem habita a floresta, com a prática econômica da colheita do açaí como tema central.

O PE trabalha a atenção, a seleção, o planejamento, além de reforçar a identidade dos alunos do campo – crianças e adolescentes entre 8 e 18 anos que cursam o Ensino Fundamental e sabem ler e escrever. Além disso, cabe ao mediador garantir o aprendizado das etapas da escrita: planejamento, execução, revisão e reescrita (Menegassi, 2016).

A proposta didática foi elaborada de forma colaborativa por uma equipe interdisciplinar em uma escola localizada no Baixo-Acará, município de Acará/PA, local da pesquisa. Assim, alunos, uma professora de Língua Portuguesa, com a colaboração de um professor de Matemática, um especialista em programação de jogos e a orientadora da pesquisa, mobilizaram saberes da Educação do Campo e do Dialogismo para criar um Produto Educacional (PE) eficaz, passível de replicação por outros educadores.

Essa proposta visou minimizar as dificuldades dos estudantes em relação à modalidade escrita. Assim, a questão que se coloca é: como desenvolver a escrita dos alunos ribeirinho-quilombolas do 8º ano do Ensino Fundamental, de modo que suas identidades sejam fortalecidas e suas práticas regionais sejam visibilizadas? O objetivo foi desenvolver a escrita dos alunos do 8º ano do Ensino Fundamental por

⁴ A proposta foi elaborada na disciplina “Leitura e Escrita: processos de ensino-aprendizagem, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Márcia Cristina Grego Ohuschi, apresentada no VIII Simpósio Artístico Literário – SALIC e no VI Colóquio de Linguística COLIC, Castanhal, 2019.

⁵ App book é um livro-aplicativo, digital e interativo, bastante usado com o público infanto-juvenil, mas vem ganhando o gosto de outros leitores.

meio de atividades sistematizadas com o gênero discursivo de narrativas autobiográficas, integrando a prática social e econômica da coleta do açaí.

Para isso, decidimos criar o Gamebook Guardiões do Açaí (GBGA), uma tecnologia educacional que atua como uma ferramenta poderosa em processos que utilizam recursos tecnológicos para melhorar o ensino e a aprendizagem (Ferreira, 2014). O aplicativo funciona online, ancorado na Metodologia de Projetos de Lopes Rossi (2008), que constroi um percurso de aprendizado processual em "módulos didáticos": I) leitura, II) escrita e III) divulgação ao público. O módulo II, dedicado à escrita, abrange a primeira versão do texto, a revisão colaborativa e a reescrita, culminando na versão final para divulgação.

Essa abordagem está fundamentada no estudo dos gêneros discursivos, uma ação situada social e historicamente, que amplia os aspectos composicionais, estilísticos, linguísticos e enunciativos dos textos.

Os jogos foram criados no aplicativo *Unity Pro*⁶, uma ferramenta amplamente utilizada para a criação de jogos em tempo real e para fornecer *insights* que ajudam a manter os jogadores engajados, potencializando a experiência com fases desafiadoras. As fases do jogo foram discutidas pela equipe multidisciplinar, levando em consideração, inclusive, as sugestões do professor de Matemática. Elas contribuíram com a defensiva que aborda conhecimentos de cálculo aplicados à negociação do açaí, especialmente nas transações com atravessadores e empresários. Após a criação do PE, o material foi testado por um grupo de três alunos, que consideraram o conteúdo bastante ilustrativo e fiel às práticas socioculturais que vivenciam.

Dessa forma, o Gamebook Guardiões do Açaí (GBGA) convida o leitor-jogador-produtor textual a se envolver no universo ribeirinho-quilombola das florestas e rios da Amazônia, em que se pode conhecer a vida dos verdadeiros guardiões da floresta do açaí. Trata-se de uma aventura de sobrevivência protagonizada por dois estudantes e trabalhadores da floresta: Dandara e Pedro. A dupla busca cumprir sua jornada de trabalho pela manhã para poder frequentar a escola no turno da tarde. Assim como eles, na floresta habitam seres lendários e reais, como Jacaré-Açu, Cobra Grande, Mãe d'água, Rei das Águas, Boto, Puraquê, Matinta Pereira e Curupira. O

⁶ Plataforma de desenvolvimento de jogos criada pela Unity Technologies, denominada como uma Game Engine, ou, motor de jogos. A plataforma oferece várias possibilidades para o desenvolvimento de jogos.

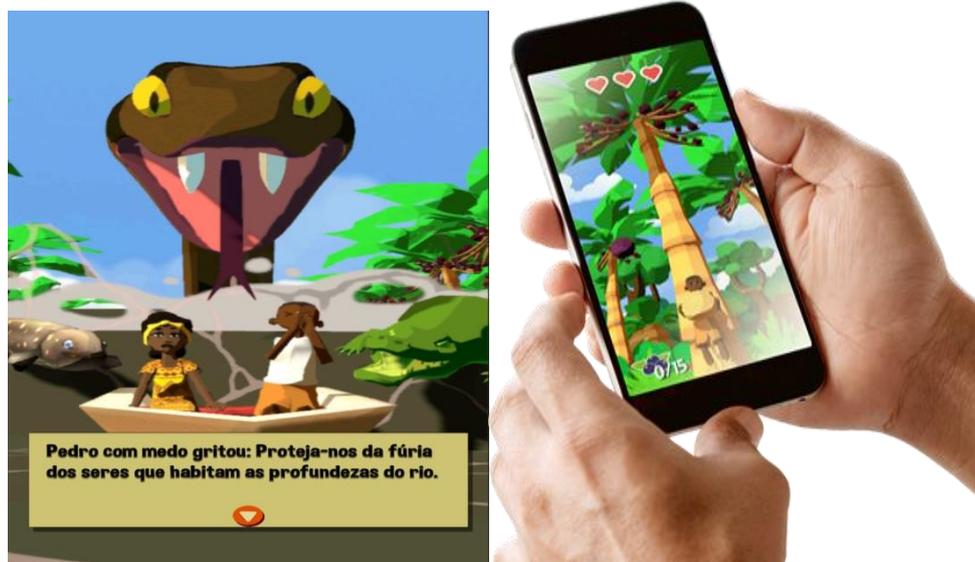
líder da comunidade, Pajé Itaki, é o detentor do conhecimento sobre a fauna e a flora da região. Outros personagens importantes são D. Maria, a mãe deles, e Seu João, que fornecem orientações e as regras de convivência da comunidade. O enredo se desenrola na comunidade quilombola de Itancoã, localizada no Baixo-Acará/PA⁷.

Um objeto educacional digital que comporta vários gêneros

Segundo o Manual de Produção Técnica da Capes (Brasil, 2019), o Produto Educacional (PE) surge de pesquisas translacionais realizadas em cursos de mestrado e doutorado profissional, com objetivos teórico-práticos voltados para a área de ensino. Isso evidencia o envolvimento nos processos de criação do conhecimento, cuja aplicação gera benefícios para a sociedade, além de possibilitar a replicação em contextos reais por meio de produtos e processos educativos.

Nessa conjuntura, ao trabalhar com as populações ribeirinho-quilombolas da Amazônia Paraense, surgiu a oportunidade de abordar as práticas culturais dos estudantes, considerando suas narrativas orais, lendas e a prática econômica relacionada à cultura do açaí, conforme ilustrado na Figura 1.

Figura 1: As práticas socioculturais e a criatividade dos sujeitos da floresta



Fonte: autoras 2020

⁷ Pertence ao bioma amazônico, município do Acará, limítrofe à capital paraense, Belém. É uma região marcada pela presença de comunidades quilombolas tais como Boa Vista, Carananduba, Espírito Santo, Itancoã, Itancoãzinho, Jacarequara, Monte Alegre, Santa Maria, São Pedro, São Miguel, Paraíso, Itaporama e Tapera. Para mais informações sobre essa região, acessar o site "Movimiento Regional por la Tierra y el Territorio". Disponível em: <https://porlatierra.org/docs/3401810b6b3be81608bcfb4da89446c9.pdf>.

Para a criação do GBGA, mobilizamos vários gêneros discursivos, além de aspectos da literatura regional e nacional, como: a produção de narrativas autobiográficas dos alunos; O “Texto Autobiográfico de Monteiro Lobato”⁸; o Poema “Meus Oito anos⁹” de Casimiro de Abreu; o Vídeo “Biografia de Lobato” do *YouTube*¹⁰; e o *Gamebook* Guardiões da Floresta (Nery Filho, 2014).

Após mobilizar esses saberes, passamos para as produções escritas, optando pelas narrativas autobiográficas com toques de ficção, conforme as orientações de Lopes-Rossi (2008), que recomenda a escolha de um gênero específico para o trabalho pedagógico. Em seguida, os produtores textuais refizeram seus textos, com orientações para ampliação de ideias, revisões ortográficas, alterações vocabulares, entre outras melhorias. Após a leitura das versões, escolhemos as cinco que mais chamaram a atenção dos estudantes, e, por fim, selecionamos a que compõe o Produto Educacional (PE) GBGA. Depois dessa escolha, o texto foi discutido e revisado coletivamente várias vezes até chegar à versão final.

Assim, imergimos no universo simbólico dos estudantes ribeirinho-quilombolas das comunidades mencionadas, que vivem em contextos tradicionais. Os nomes de alguns personagens fazem alusão à lenda do açaí (Pajé Itaki), a figuras ilustres da comunidade (Professora Dina, Seu João, D. Maria) e à liderança negra (Dandara). A professora Dina, educadora mais antiga da escola e homenageada pelos alunos. Ela foi diretora em várias gestões e é profundamente respeitada pela comunidade. Já a personagem Dandara assume o papel de narradora do enredo.

O *gamebook* é um gênero que surge em plataformas móveis e combina elementos de *games* e *app books*, sendo ainda pouco utilizado em contextos escolares no Brasil. Talvez pela escassez de produtos interativos que relacionem game, cultura e literatura em uma proposta didático-pedagógica, conforme verificado no Repositório eduCAPES – até 10 de agosto de 2024, o único PE com a nomenclatura “Gamebook” que encontramos foi “O Gamebook Como Modelo Pedagógico: Investigação e Desenvolvimento de um Protótipo para iPad” (Bidarra et al., 2012).

Nesse tipo de material pedagógico, o jogador/leitor é ativo e faz escolhas, tornando-se não apenas um leitor, mas também autor da narrativa, ao mover os

⁸ Texto disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/52530174/Texto-autobiografico-de-Monteiro-Lobato>.

⁹ Texto disponível em: <https://www.academia.org.br/academicos/casimiro-de-abreu/textos-escolhidos>.

¹⁰ Vídeo disponível em: <https://www.academia.org.br/academicos/casimiro-de-abreu/textos-escolhidos>.

protagonistas e modificar o cenário. Acreditamos que, por se tratar de um game, ele motiva o jogador a se envolver com a história, passando pelas seis fases. O desempenho pode ser avaliado simbolicamente pela pontuação, mas não exclusivamente dessa forma. Em um contexto pedagógico, o mediador deve considerar a participação dos estudantes em todas as fases até a reescrita do texto.

Nessa concepção, Rojo e Barbosa (2015) consideram o uso de textos *multissemióticos*, *multimidiáticos* e *hipermediáticos*. O que significa que um texto pode estar ligado a outros textos, imagens, áudios e vídeos por meio de hiperligações conhecidas como *links*¹¹. À luz da compreensão, as práticas de linguagem surgem de demandas sociais, as quais:

Devem ser refletidas e refratadas criticamente nos/pelos currículos escolares. Respondendo às questões anteriores, para que a escola possa qualificar a participação dos alunos nas práticas da web, na perspectiva da responsabilização, deve propiciar experiências significativas com produções de diferentes culturas e com práticas (Rojo; Barbosa, 2015, p. 135).

De acordo com as autoras, para promover experiências significativas aos alunos do campo, é fundamental garantir um currículo que reflita as necessidades contemporâneas, permitindo flexibilidade para redirecionar o processo educacional, favorecendo novas formas de construção do conhecimento. Isso inclui o refinamento dos processos de leitura e produção escrita em gêneros discursivos, atravessados também por elementos semióticos.

Nesse sentido, o GBGA segue a linha do título “Guardiões”, que tem sido tradicionalmente adotado em objetos educacionais semelhantes. Segundo Nery Filho e Alves (2014), o primeiro exemplo desse tipo foi o “Guardião da Imaginação”, que envolvia narrativa, jogos e ilustração interativa. Posteriormente, vieram “A Origem dos Guardiões” e “Os Guardiões da Floresta”, sendo este último a maior referência para a elaboração do GBGA. Apesar de ambos os enredos se situarem na Floresta Amazônica, o “Gamebook Guardiões da Floresta” não retrata os sujeitos locais, mas sim uma expedição conduzida por um casal de biólogos, o professor Antônio e a professora Rita, que avançam mata adentro em busca da rara Flor da Lua. O enredo

¹¹ Termo usado por Rojo e Barbosa (2015). As *hiperligações* ou *hiperlink* é um link de um documento para outro arquivo.

apresenta uma visão de forasteiros sobre a vida na Amazônia, e não o olhar dos habitantes da floresta.

Com base no trabalho desenvolvido pelos precursores, iniciamos a construção do GBGA, criando um enredo autêntico e diferenciado, que retrata a perspectiva dos adolescentes remanescentes do campo sobre suas próprias práticas (Arroyo; Caldart; Molina, 2011). A narrativa e os diálogos entre os personagens foram elaborados de forma colaborativa e criativa pelos alunos, revelando as vozes que ecoam da floresta.

Após essas etapas, passamos à digitalização do material e à criação dos minigames, culminando no desenvolvimento do aplicativo. O GBGA propõe uma produção textual que reforça a identidade dos sujeitos do campo, tornando visíveis os saberes que, muitas vezes, são invisibilizados, desvalorizados e subalternizados.

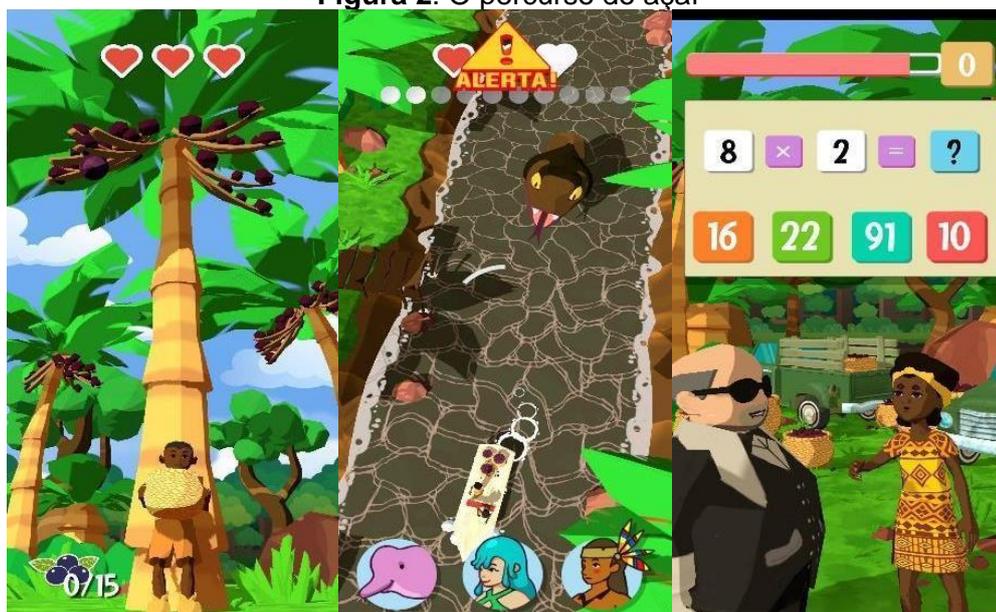
Portanto, o GBGA é a síntese das narrativas autobiográficas dos alunos ribeirinhos-quilombolas que vivem da coleta do açaí e conhecem a floresta como ninguém. Essas histórias reais, repletas de criatividade e aventura, apresentaram diversos desafios. Talvez o maior deles tenha sido o de conciliar trabalho e estudo durante as fases de desenvolvimento. Outra dificuldade significativa foi a produção dos textos durante a pandemia, com acesso restrito aos meios tecnológicos e a falta de letramento digital por parte de alguns alunos, o que dificultou ainda mais a comunicação com o professor, que naquele momento foi praticamente realizada via internet.

Um aplicativo híbrido, cuja produção textual ativa a imaginação ficcional e a real

O GBGA constitui uma linguagem que emerge das histórias de vida de sujeitos do campo, enfrentando o desafio de transformar essas histórias em texto e conteúdos digitais. Assim, é uma proposta didático-pedagógica que oferece a professores, alunos e especialistas a oportunidade de desenvolver diversas formas de uso da língua, especialmente a escrita. A Figura 2 apresenta o percurso do açaí.

O material inicial apresenta uma narrativa que transita entre a ficção e a realidade dos moradores das comunidades ribeirinho-quilombolas da Amazônia Paraense. Em seguida, o processo é concluído com a produção textual do jogador/leitor.

Figura 2: O percurso do açaí



Fonte: Elaborado pelos autores, 2020

A proposta aqui apresentada sugere que o GBGA concilie o percurso metodológico escolhido pelo professor com as fases do aplicativo. Nesse contexto, os leitores-jogadores utilizarão o aplicativo híbrido para desenvolver a escrita de maneira produtiva e criativa, arquitetando novos desfechos em suas produções e incluindo personagens significativos que se relacionem com suas vidas. Acreditamos que dar voz aos sujeitos da floresta é uma forma de fortalecer suas identidades e garantir maior representatividade no cenário nacional, conforme enfatiza o Parecer CNE/CEB 16/2012 (Brasil, 2012).

Dessa forma, com o intuito de desenvolver um trabalho interdisciplinar que envolva diversos saberes, acreditamos que esse dispositivo se constitui, de maneira não convencional, como uma ferramenta de aprendizagem que combina ludicidade e prazer para os educandos dos anos finais do Ensino Fundamental. Nessa etapa, as atividades tendem a ser menos lúdicas, especialmente para as comunidades do campo, cujos sujeitos assumem precocemente responsabilidades e trabalhos que podem levar ao abandono escolar.

Portanto, acreditamos que “o ser humano é dotado de múltiplas inteligências, que incluem as dimensões: linguística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal” (Antunes, 2005, p. 13), e que o lúdico pode ser um fator motivador no processo de ensino/aprendizagem.

O GBGA na Sala de Aula

O GBGA é uma proposta desafiadora por várias razões. Primeiro, porque combina jogos digitais com a produção escrita dos alunos; segundo, porque possibilita que professores e alunos de cursos de licenciatura repliquem a proposta; e terceiro, porque oferece acesso a um dispositivo digital que aborda culturas invisibilizadas, saberes e vivências de ribeirinhos e quilombolas da Amazônia paraense a partir de narrativas reais criadas pelos próprios sujeitos da floresta, permitindo que outros alunos conheçam essas identidades e se inspirem a criar suas próprias narrativas com base na proposta.

Além disso, os leitores-jogadores poderão ler e interagir com os personagens e com as práticas socioculturais dos habitantes da floresta, especialmente no processo de colheita e negociação do açaí antes de chegar à mesa dos consumidores. Eles também terão a oportunidade de criar novos desfechos para as histórias, tornando-se autores de seus próprios projetos de dizer (Geraldi, 2013[1991]), incluindo novos personagens e realizando uma variedade de atividades relacionadas ao GBGA. Por exemplo, poderão discutir com os alunos o trabalho no campo em idade escolar, criando possibilidades para diferentes contextos de aprendizagem.

Nesse sentido, a pontuação no ambiente GBGA é uma das maneiras de acompanhamento tanto para leitores-jogadores quanto para os mediadores do trabalho em sala de aula, como monitores, estagiários, professores, especialistas em educação e pais. No entanto, é importante que o desempenho nos desafios e na atividade final, que é a produção escrita, seja realizado pelos sujeitos da escola em sua totalidade, incluindo a participação processual dos alunos.

No que diz respeito à avaliação, segundo Freire (1996), ela não deve ser vista como um ato em que “A” avalia “B”, mas como um processo em que “A” e “B” avaliam conjuntamente uma prática educativa. Nesse sentido, entendemos a avaliação como uma oportunidade para compreender limitações e superar desafios, alinhada à proposta interativa do diálogo.

Portanto, consideramos a avaliação uma etapa essencial para a aprendizagem, não como um simples *ranking* de pontos, mas como um diagnóstico que promove a autonomia intelectual dos alunos durante a atividade. Também acreditamos que é fundamental obter *feedback* sobre o uso do PE, incluindo as vozes

dos participantes, estudiosos e profissionais que utilizaram o material para desenvolver a produção textual para que possamos avaliar e aprimorar o GBGA.

Sinopse da narrativa

O enredo da história se passa na comunidade quilombola Itancoã, uma importante localidade na Floresta Amazônica Paraense. A narrativa gira em torno de dois estudantes trabalhadores da floresta, Dandara e Pedro, que buscam cumprir sua jornada de trabalho para chegar à escola. Além deles, a floresta é habitada pelo líder da comunidade, Pajé Itaki, e pelos pais dos jovens, D. Maria e Seu João, que oferecem orientações e estabelecem regras de convivência na região.

Ao amanhecer, Dandara e Pedro vão para o seio da floresta coletar o açaí quando se deparam com o primeiro desafio da dupla: conseguir os caroços mais suculentos. Os irmãos apanham o açaí, Pedro, de *peconha*¹², sobe e apanha o cacho; e Dandara *debulha-o*¹³ e separa-o do caroço do cacho para fazer o alimento e a vassoura para o artesanato. Nessa etapa do desafio, eles protegem as *rasas*¹⁴ do açaí do ataque dos mosquitos barbeiros com uma *baladeira*¹⁵, que arremessa caroços de açaí.

Ao retornar pelo rio com uma canoa abastecida de cestos de açaí, os irmãos enfrentam o ataque da cobra grande, do peixe elétrico poraquê e do boto, todos revoltados com a poluição dos rios. Esses animais desconhecem que Dandara e Pedro também são defensores da natureza. Durante a perseguição, para proteger a canoa e o açaí, eles clamam pelo Rei das Águas e pela Mãe D'Água para conter a fúria dos animais do rio, já que são seres de autoridade nos mananciais.

Após uma longa manhã, os dois chegam à comunidade com o açaí intacto, tomam banho, almoçam açaí com peixe frito e correm para a beira do ramal para pegar o ônibus escolar. No trajeto até a escola, enfrentam o desafio de vencer a buraqueira e o lamaçal do ramal. As estradas, raramente reparadas, são de difícil acesso, tornando os sacolejos do transporte escolar mais intensos.

¹² É um instrumento rudimentar amazônico similar a um cinto, utilizado para subir no açazeiro, feito das folhas da própria palmeira.

¹³ Dialeto paraense, vide glossário.

¹⁴ Cestos feitos de talos, instrumento usado na coleta do açaí.

¹⁵ Um arco atirador com elásticos presos pelas extremidades que, sendo ativado por um gatilho, arremessa pedrinhas, bolas de argila; também conhecido como estilingue, atiradeira e bodoque.

Na escola, eles têm uma tranquila tarde de estudos sobre as lendas da comunidade, o conhecimento popular da floresta e o cálculo matemático ajudam esses pequenos guardiões da floresta a enfrentar outro desafio: não serem enganados pelos atravessadores do açaí, que propõem negócios cheios de trapaças e pegadinhas para comprar a mercadoria pelo menor preço possível e se beneficiar às custas dos coletores.

O GBGA finaliza com os sonhos de Dandara, que luta contra as tramas da Matinta Pereira, e de Pedro, que enfrenta o Curupira. Esses seres lendários da floresta acreditam que os estudantes são humanos que destroem a natureza. Ao despertar pela manhã, ao som dos tambores tocados por outros integrantes da comunidade em celebração ao início da boa safra de açaí, é realizado o festival do Açaí. Na história, Dandara assume a figura do narrador. Entre todos os integrantes do grupo Guardiões do Açaí, a professora Dina, o Pajé e os pais dos protagonistas são seus grandes incentivadores.

Personagens

Figura 3: Dandara

	<p>Estudante e trabalhadora da floresta amazônica. Além dos afazeres domésticos que lhe são atribuídos, ela não foge à luta e enfrenta, rotineiramente, a mata para coletar o fruto mais importante que garante o sustento da sua família, o principal e mais precioso deles – o açaí. É no açcaizal das comunidades ribeirinho-quilombolas que ela passa as manhãs; à tarde, vai à escola aprender outros saberes. Seu nome faz alusão à protagonista da luta pela resistência negra no Brasil.</p>
---	--

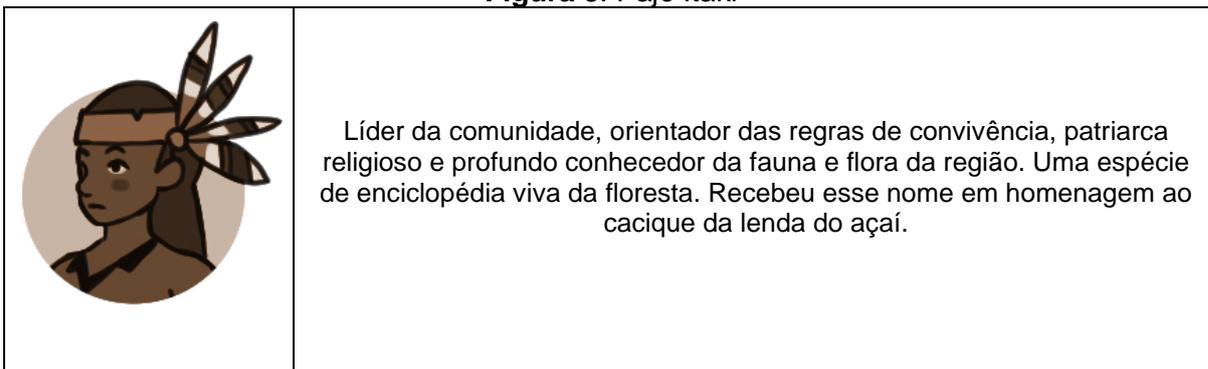
Fonte: Autoras, 2020

Figura 4: Pedro

	<p>Irmão de Dandara, também estudante e trabalhador dos açcaizais da comunidade encarregado do manejo, da coleta e da proteção dos açcaizais contra pragas e assaltantes. Ele aprendeu desde cedo essa prática com seus pais, dando continuidade às práticas socioculturais formativas que vêm de geração em geração. Como conta a lenda, ele descobriu que na floresta o açaí nosso de cada dia alimenta, nutre e sustenta.</p>
---	--

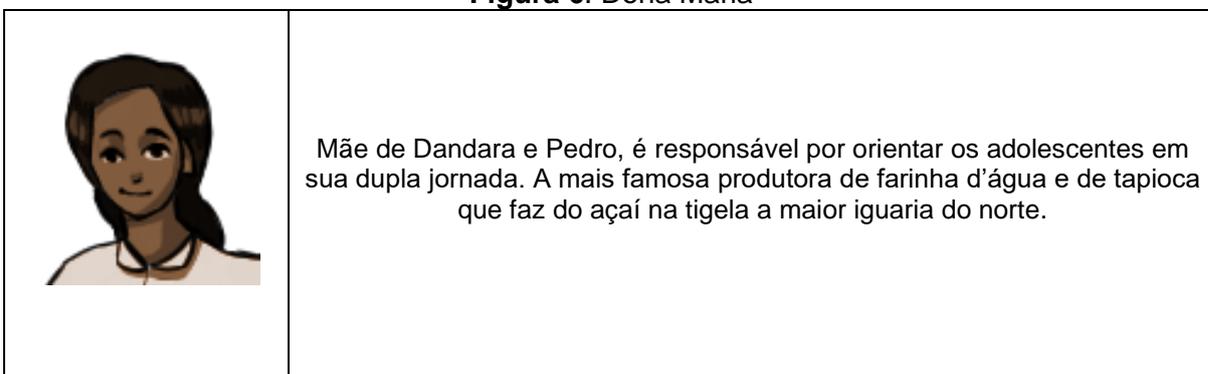
Fonte: Autoras, 2020

Figura 5: Pajé Itaki



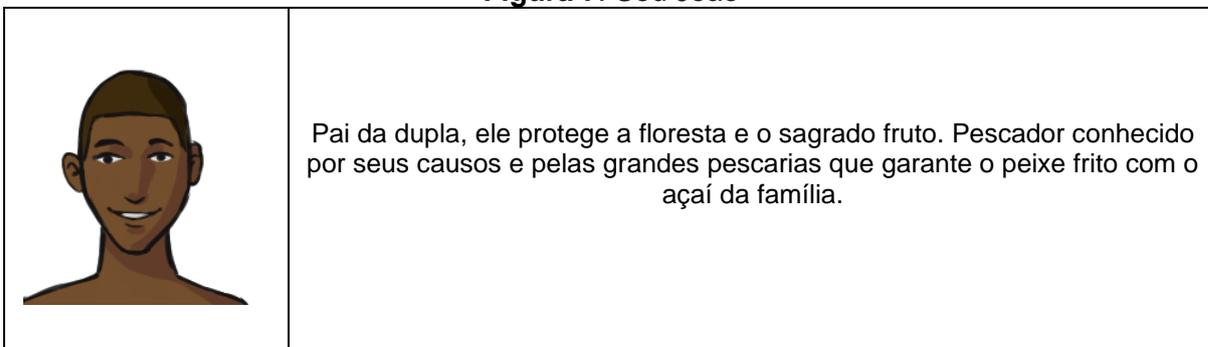
Fonte: Autoras, 2020

Figura 6: Dona Maria



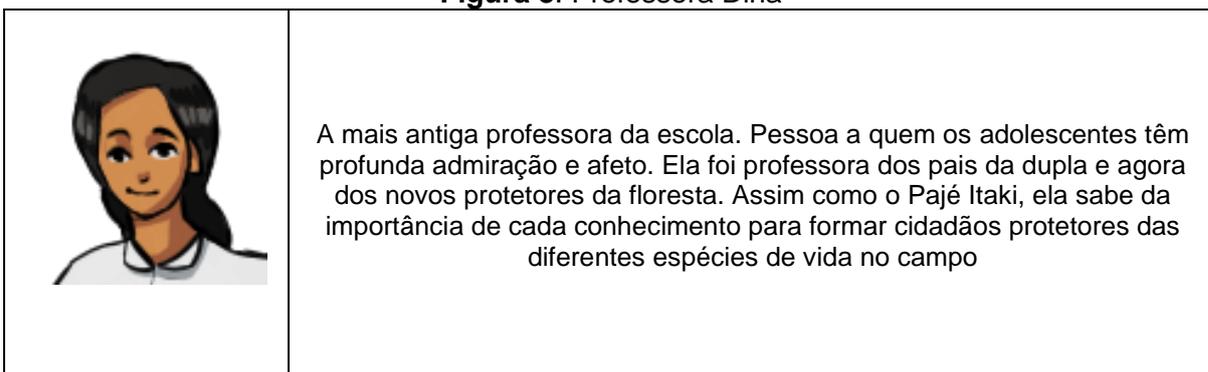
Fonte: Autoras, 2020

Figura 7: Seu João

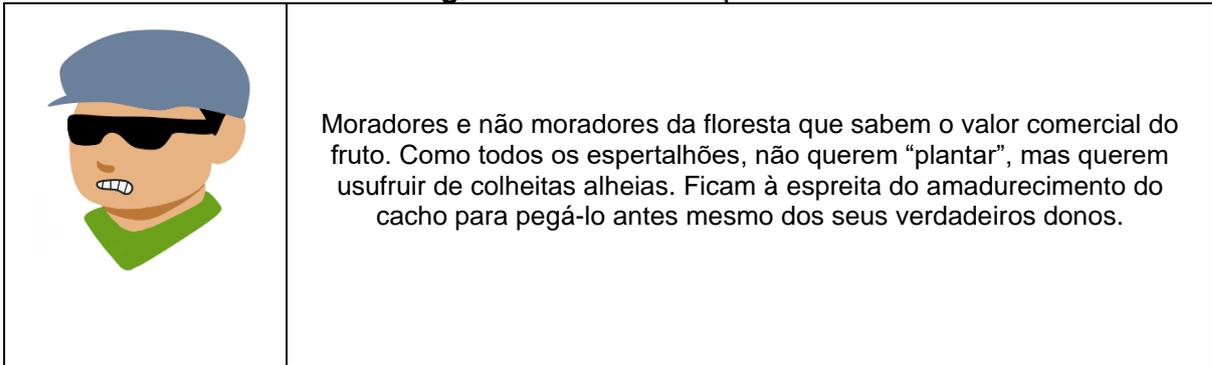


Fonte: Autoras, 2020

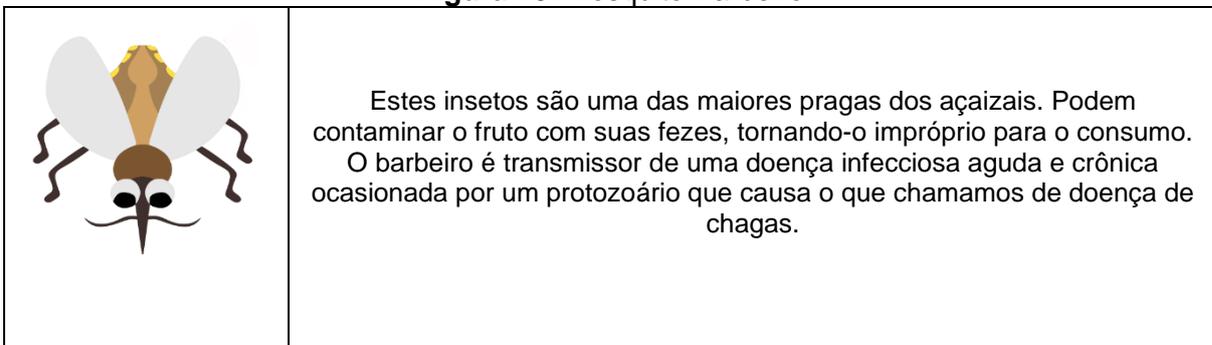
Figura 8: Professora Dina



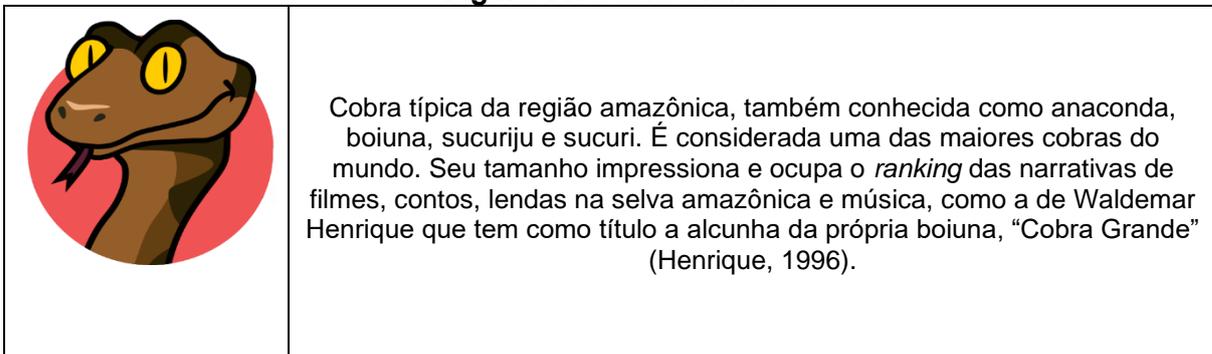
Fonte: Autoras, 2020

Figura 9: Ladrão dos açaiuais

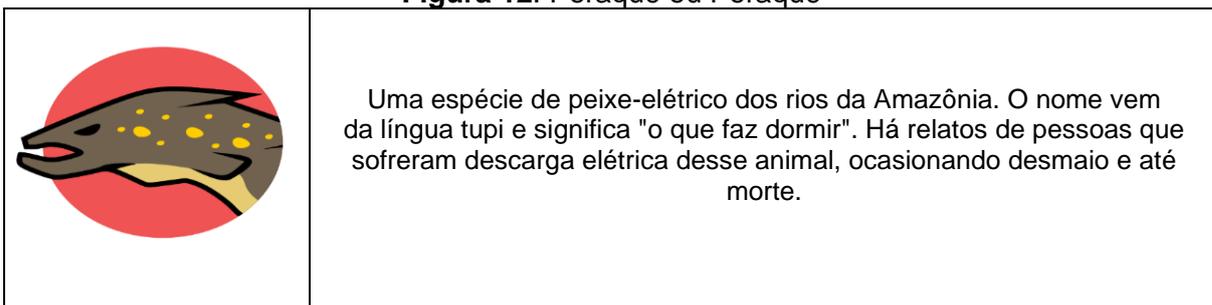
Fonte: Autoras, 2020

Figura 10: Mosquito Barbeiro

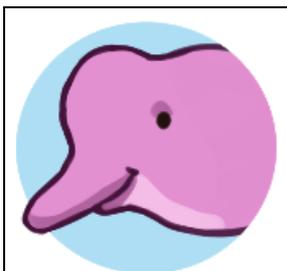
Fonte: Autoras, 2020

Figura 11: Cobra Grande

Fonte: Autoras, 2020

Figura 12: Poraquê ou Poraqué

Fonte: Autoras, 2020

Figura 13: Boto

Espécie de golfinho da Amazônia, é um mamífero de água doce. Assim como a cobra grande, surge nas lendas e no imaginário ribeirinho-quilombola como um ser que encanta os rios (em forma de peixe) e as comunidades (em forma humana). Há pessoas entre os moradores que afirmam tê-lo conhecido. Ao assumir a forma humana, encanta com seus galanteios as donzelas que moram às margens dos rios e às vezes as engravida.

Fonte: Autoras, 2020

Figura 14: Jacaré -Açu

É uma espécie de jacaré da América do Sul que habita a imensidão da floresta, mas é na grandeza dos rios da Amazônia que ele mais ataca suas presas. O termo "jacaré-açu" se origina da língua indígena nheengatu, por meio da junção dos termos *iakaré* ("jacaré") e *asu* ("grande"). Aliás, na imensidão da Amazônia, quase tudo é "açu". Isso faz dele o rei dos rios.

Fonte: Autoras, 2020

Figura 15: Mãe D'água

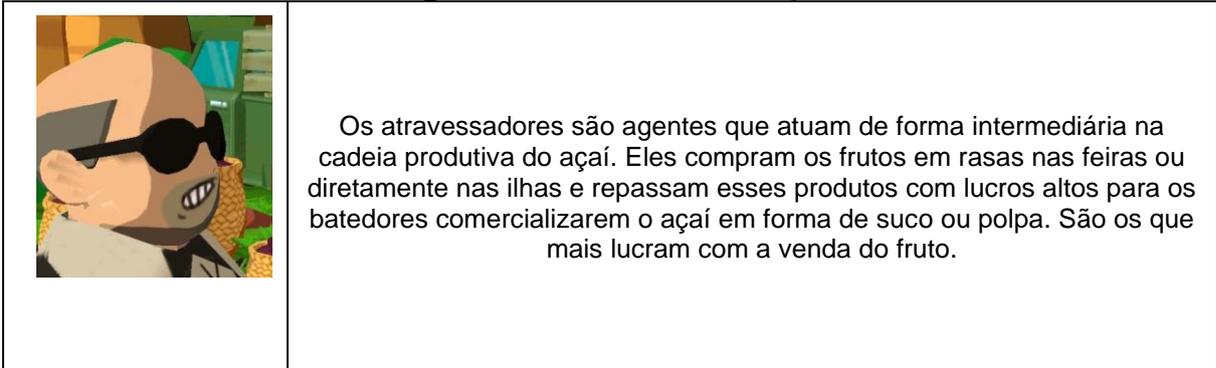
É uma entidade das lendas amazônicas, com fascinante beleza, e assim como as sereias no mar, enfeitiça os homens e consegue seduzi-los. Tem seu corpo metade peixe, metade mulher, e é defensora dos rios.

Fonte: Autoras, 2020

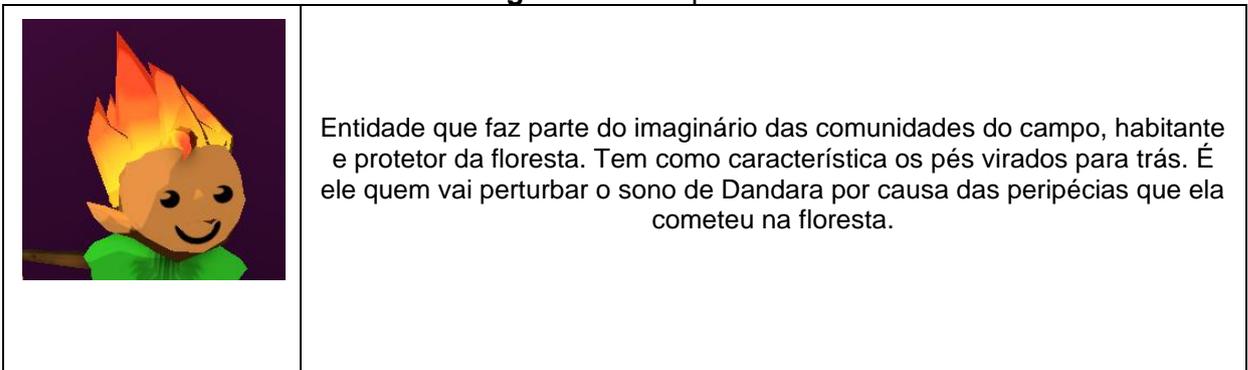
Figura 16: Pai das Águas

É uma entidade idealizada pelos alunos que surge como parceria à Mãe D'água. Um ser de autoridade do rio, é defensor e protetor das águas corrente.

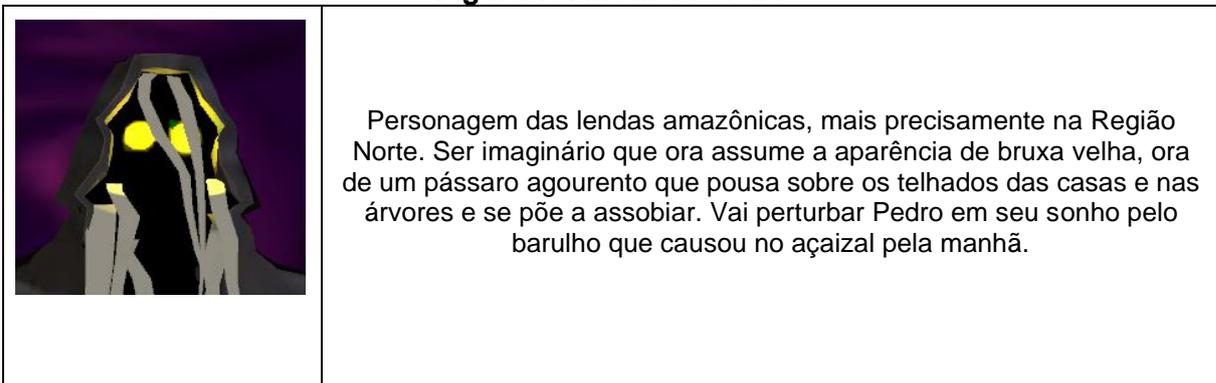
Fonte: Autoras, 2020

Figura 17: Atravessador de Açaí

Fonte: Autoras, 2020

Figura 18: Curupira

Fonte: Autoras, 2020

Figura 19: Matinta Pereira

Fonte: Autoras, 2020

Floresta Amazônica e comunidades ribeirinho-quilombolas

Segundo Reis (1997), apesar de a Amazônia fornecer ao mundo elementos de bem-estar material e espiritual, as condições para suas próprias populações não têm sido igualmente desenvolvidas. Uma dessas condições é a presença de uma escola pública e gratuita de qualidade, conforme advogam Arroyo, Caldart e Molina

(2011), que garanta aos seus sujeitos o direito de aprender sobre as diversas manifestações socioculturais.

No que se refere aos sujeitos ribeirinho-quilombolas na Amazônia, seu perfil pode ser descrito como aqueles que possuem especificidades relacionadas à vida, trabalho e convivência em interação com rios, igapós, igarapés, terra, matas e florestas. Além dessa especificidade, quilombola refere-se a indivíduos pertencentes a grupos étnico-raciais, conforme o artigo 2º do Decreto 4887/2003 (Brasil, 2003). Esses sujeitos vivem imersos na natureza e, geralmente, dependem dos recursos que dela extraem para sua sobrevivência.

Entretanto, não podemos afirmar que todo sujeito ribeirinho é também quilombola, pois essa identidade está associada à descendência e ao espaço geográfico ocupado. Portanto, existem comunidades quilombolas que não ocupam áreas ribeirinhas, assim como há ribeirinhos que não se autodeclaram como quilombolas. O que define esses sujeitos é sua moradia em comunidades remanescentes situadas às margens de rios, igapós e igarapés, interagindo com essa especificidade de vida e saberes em relação aos seus descendentes.

Esses saberes estão vinculados à concepção de vida e trabalho, e a educação se manifesta não apenas nos espaços escolares, mas também nos processos de trabalho e em outras práticas socioculturais. Isso posto, a Educação do Campo requer professores e profissionais que compreendam essas particularidades, sem submeter o campo à condição subalterna da cidade, pois ambas possuem identidades e singularidades que precisam ser respeitadas, sem comparações baseadas em critérios únicos.

Dessa forma, é essencial construir identidades valorizadas para afrodescendentes e ribeirinhos, sem negar ou invisibilizar os saberes das populações tradicionais. Uma cultura tão rica não deve ser segregada ou confinada à geografia da floresta, mas deve ter a oportunidade de dialogar com outros saberes e afirmar sua identidade de maneira equitativa em relação às demais.

Glossário do texto

Os habitantes das comunidades ribeirinho-quilombolas têm um modo próprio e genuíno de se comunicar. Portanto, consideramos oportuna a criação de um

glossário para facilitar a compreensão do texto, especialmente se for utilizado por pessoas de outros contextos.

Itancoã – comunidade quilombola localizada no Baixo-Acará, no Município de Acará, Estado do Pará. O Baixo-Acará faz parte do bioma amazônico e está nas proximidades da capital paraense, Belém. É uma região caracterizada pela presença de várias comunidades quilombolas, incluindo Jacarequara, Espírito Santo, Carananduba, Itancoã Miri, Itancozinho, Monte Alegre, São Pedro, São Miguel, Santa Maria, Paraíso, Itaporama e Tapera. A comunidade Boa Vista, onde se localiza a escola Boa Vista I (*locus* da pesquisa que resultou no GBGA), também faz parte desta região.

Abrir pico – fazer caminho no meio da floresta, trilha, estrada.

Até a Boca – cheio, no limite máximo.

Baladeira – estilingue, objeto feito com uma forquilha de madeira com uma borracha que serve para atirar.

Basqueta – recipiente de plástico que serve para transportar o açaí para a cidade.

Castanheira – uma das maiores árvores do bioma amazônico, cujo fruto é a castanha-do-pará.

Debulhar – tirar o fruto do cacho.

Ficar de bubaia – ficar à deriva, flutuar na água de acordo com a maré.

Malinar – judiar, fazer maldade com alguém.

Mano – colega, amigo, companheiro, irmão.

Miritizeiro – a palmeira miritizeiro é chamada de “miritizeiro” pelos nativos; em outros lugares do Brasil, é conhecida como buritizeiro.

Mundiar – encantar, hipnotizar, atrair, seduzir.

Murrinha – preguiça, moleza, indisposição.

Peconha – coroa de cipó ou da própria rama do açazeiro feito de forma artesanal para prender os pés dos apanhadores de açaí, suporte para a subida.

Pisão – chute, pontapé.

Pular cedo – acordar.

Rabudo – canoa cujo motor fica atrás da embarcação, menor que a rabeta.

Rabeta – embarcação de porte maior que o rabudo, motor central, espécie de lancha artesanal.

Rasas – cestos em que se coloca o açaí. Normalmente, é usado para transportar o açaí do açazal para as casas ou os portos próximos à comunidade.

Rimpada – cipoadas, lambadas, bater com uma espécie de laço.

Samaumeira – árvore conhecida com sumaúma.

Defensivas (minigames)

A Figura 20 apresenta os Minigames que permeiam a narrativa.

Figura 20: Minigames

Desafio 1 - Pega Açaí	Desafio 2 – Baladeira	Desafio 3 - Rio abaixo!
		
<p>O aluno pode movimentar Pedro, irmão de Dandara; deve tocar no lado direito e esquerdo da tela para movimentar Pedro e coletar o açaí, enquanto evita os mosquitos barbeiros</p>	<p>O aluno deve ficar atento, olhar em sua volta usando as setas na tela e usar a baladeira para se defender dos mosquitos barbeiros e dos bandidos de açaí</p>	<p>No momento em que Dandara e Pedro fogem da Boiuna, do Jacaré-Açu e do Poraquê rio abaixo, clamam por ajuda do Boto, da Mãe D`água e do Pai das Águas. Quando um inimigo surgir, o aluno deverá tocar no ícone do aliado correto que irá então surgir e os proteger</p>

Desafio 4 – Lamaçal	Desafio 5 – Matemática	Desafio 6 - Labirinto da Matinta
		
<p>O caminho para a escola não é nada fácil; o aluno terá que se desviar dos obstáculos enquanto controla o ônibus escolar pelo lamaçal. Toque e mantenha pressionado o lado esquerdo e direito da tela para movimentar o veículo.</p>	<p>Para Dandara não ser passada para trás pelos compradores de açaí, ela teve que prestar muita atenção nas aulas de Matemática e acertar as contas antes de o tempo acabar</p>	<p>No meio de um pesadelo, assombrado pela Matinta Pereira e pelo Curupira, Dandara deve recuperar o açaí perdido dentro do labirinto antes que o tempo acabe e a Matinta lhe ache</p>

Fonte: Autoras, 2020

Gamebook Guardiões do Açaí - Percurso metodológico

O “Gamebook Guardiões do Açaí” visa trabalhar a leitura e a produção textual aliadas à identidade dos educandos, enquanto agentes de transformação de si e do mundo que os cerca. Considerando a realidade, as vivências e os conhecimentos prévios dos alunos, o gamebook é um excelente dispositivo com uma proposta metodológica que pode ser utilizado em contextos escolares, especialmente nas aulas de Língua Portuguesa. Embora não haja restrições quanto ao uso do gamebook por outras pessoas ou alunos para passatempo ou outros objetivos, recomendamos que,

ao usá-lo em ambiente escolar, o contato com o gênero discursivo que se pretende trabalhar seja oferecido antes das atividades com o game.

O gamebook segue a metodologia de Projetos Pedagógicos de Leitura e Escrita, conforme Lopes-Rossi (2008), que se divide em três módulos didáticos: leitura, produção textual e divulgação ao público. Baseia-se na fundamentação teórica dos estudos do Círculo de Bakhtin e de pesquisadores que seguem essa tendência (Geraldí, 2013 [1991]; Menegassi, 2010 e 2016; Rojo; Barbosa, 2015), que defendem o trabalho com o texto em sala de aula. Nesse contexto, é importante a interação com outras mídias, como vídeos, filmes, músicas e livros que abordem contos e lendas da cultura local.

Bakhtin (2016 [1979]) afirma que nos comunicamos por meio de gêneros e, portanto, trabalhar práticas discursivas que considerem a funcionalidade social do texto e os contextos escolares tem sido amplamente apreciado no meio acadêmico. Nesse sentido, escrever textos com um objetivo determinado em uma situação comunicativa produtiva promove uma melhor interação entre autor, texto e leitor.

Assim, todo projeto de leitura e escrita dialógico-discursivo requer atividades preparatórias antes dos módulos, o que significa refletir sobre o texto antes de lê-lo, produzi-lo e divulgá-lo. Pode-se iniciar levantando hipóteses sobre o título, o enredo, os personagens e outros constituintes do texto. Após esse momento, é importante realizar as seguintes atividades em cada módulo:

Módulo I – leitura

Inicia-se com a leitura, que deve ser feita primeiramente de forma individual e silenciosa. Em seguida, os alunos podem se reunir em grupos para realizar a leitura oral. É importante socializar e discutir cada etapa do texto antes que os alunos interajam com os *minigames* do aplicativo. Ao final da leitura, inicia-se a discussão sobre os seguintes pontos: Quem é o autor? Qual é o objetivo do texto? O texto é interessante? Existe alguma relação entre a situação vivida no texto e a experiência de vida dos alunos? Por que o texto tem esse título?

Além disso, é importante levantar questões sobre o gênero discursivo, aspectos sociológicos, linguísticos e extralinguísticos (Lopes-Rossi, 2008; Menegassi,

2010) que envolvem a arquitetura¹⁶ do texto e a importância da prática da escrita na educação básica.

Além dessas indagações ou perguntas reflexivas, é fundamental que o mediador, ao trabalhar com gêneros discursivos, elabore questões que envolvam o conteúdo temático, a construção composicional e o estilo (Bakhtin, 2016[1979]), assim como o contexto de produção, circulação e recepção do texto (Geraldi, 2013[1991]). Refletir sobre esses elementos é crucial para desenvolver um projeto de escrita alinhado à função comunicativa.

Módulo II – escrita

Nesse momento, os recursos linguísticos de autoria e relato pessoal devem ser transpostos para o papel. Os alunos são incentivados a se posicionarem como produtores de textos escritos; essa atividade pode ser realizada, preferencialmente, em pequenos grupos para promover a interação e a socialização das ideias entre os participantes (Geraldi, 2013[1991]). Outra possibilidade é que os textos sejam trocados e lidos entre os estudantes (Menegassi, 2016), permitindo que percebam detalhes no texto dos colegas que talvez tenham passado despercebidos em seus próprios textos. Além da correção pelos colegas e pelo professor, o texto deve ser reescrito para ser divulgado ao público.

Ao final das atividades, o aplicativo apresenta o seguinte comando para iniciar a etapa de escrita: “Como a narrativa do GBGA partiu da autobiografia de alunos que relatam fatos de suas próprias vidas, que tal você, jogador-leitor, contar um pouco da sua história? Redija, em prosa, uma narrativa autobiográfica (história da sua própria vida). Seu texto, juntamente com os textos dos colegas da sua classe, fará parte de um documento ou plataforma escolhida pela escola.” A Figura 21 apresenta a celebração da safra do açaí.

¹⁶ Para Bakhtin, a arquitetura de um texto está relacionada aos valores, ao tempo e ao espaço que motivaram a forma dele, constituindo-se como produto de uma atividade estética com sentido no mundo da vida.

Figura 21: A celebração da safra



Fonte: Autoras 2020

Módulo III – divulgação

Segundo Lopes-Rossi (2008) e Geraldi (2013[1991]), esta é a etapa em que o texto será divulgado ao público. Será um momento de grande relevância para os discentes e para a comunidade escolar, pois representa o resultado de um "produto" identitário com suas próprias impressões. Este evento será a culminância das atividades, durante o qual a turma apresentará e divulgará o suporte com as produções escritas para toda a escola, incluindo o passo a passo dos trabalhos e os relatos de experiências dos alunos em suas produções.

Diante do exposto, também consideramos a importância do *feedback* sobre a proposta GBGA na sala de aula. É interessante que os usuários enviem comentários sobre a experiência com o aplicativo para o e-mail: gamebookprofeletrasufpa@gmail.com.

Nesse sentido, o Gamebook pode mediar diferentes atividades em diversos campos do conhecimento. Aqui apresentamos apenas uma possibilidade de leitura e desenvolvimento da escrita, mas professores e especialistas de todas as áreas podem estabelecer, junto com os adolescentes, diferentes proposições para a mediação do GBGA.

Dessa forma, o GBGA trabalha a produção textual de forma multidisciplinar. O aplicativo pode ser utilizado para valorização identitária e cultural, abordando a cultura de populações tradicionais frequentemente invisibilizadas, especialmente os

extrativistas do açaí. Outros aspectos a serem trabalhados incluem o cumprimento de regras, a compreensão de resultados sem frustrações, a persistência — que deve ser vista como parte do jogo e da vida na autorrealização — e o alcance de objetivos.

Considerações finais

O aluno, ao chegar à escola, já produz textos orais coerentes, é um produtor textual por natureza. No entanto, a escola é o lugar ideal para que a escrita atinja seu propósito comunicativo, pois é onde se aprende a ler e a produzir textos diversos. Assim, é evidente a necessidade de apresentar propostas didáticas variadas, com diferentes gêneros discursivos, para que o aluno desenvolva a leitura e a escrita e possa exercer as mais diversas funções sociais.

Diante do exposto, optamos pelo trabalho com o gênero autobiografia, recheada de aventuras, considerando-a adequada para uma escola do campo com alunos ribeirinhos e quilombolas. Esses alunos necessitam ter suas identidades fortalecidas e visibilizadas; dessa forma, podem se autoafirmarem como locutores e produtores de seus textos, a partir de sua própria verdade e visão de mundo.

Nesse contexto, entendendo que o trabalho do professor de Língua Portuguesa precisa estar bem delineado, escolhemos o projeto de leitura e escrita para direcionar as ações, o planejamento e as etapas processuais da escrita. A experiência na construção do GBGA e no desenvolvimento da escrita com o gênero autobiografia revelou-se adequada, apresentando uma proposta de escrita processual e contínua, em vez de pontual, focando no processo e não apenas no produto da prática.

Assim sendo, a leitura e a produção escrita não devem ser vistas apenas como um meio de alcançar a norma culta e padrão, mas como formas de interação significativa para uso nas práticas sociais do dia a dia. A aquisição de uma ou outra variante linguística se dará a partir da constante prática de fazer e refazer textos, aliada a leituras de temas e gêneros discursivos diversos.

Respondendo à pergunta inicial da pesquisa, "Como desenvolver a escrita produtiva, dando relevância aos aspectos socioculturais de sujeitos ribeirinho-quilombolas?", afirmamos que uma proposta de intervenção com objetivos definidos e um percurso metodológico que contemple os sujeitos-alunos, bem como o uso ou a elaboração de um PE que busque dar sentido à escrita dos alunos, é eficaz. Isso inclui

a produção e a divulgação dos textos no meio escolar. Dessa forma, fortalece-se a identidade dos sujeitos ribeirinho-quilombolas, preparando-os para elaborar discursos autorais que foram inibidos ou negados ao longo do tempo por um ensino e um sistema colonialista que enaltece a cultura europeia em detrimento das demais.

Outro aspecto a ser reconhecido é que, embora nesta pesquisa não tenhamos tido a oportunidade de analisar as produções finais dos alunos, o trabalho não se configura como inconcluso e inacabado. Como toda pesquisa, enfrentou imprevistos e desafios que exigiram mudanças e adaptações ao projeto inicial. Esse é um dos aspectos que tornam as pesquisas únicas, pois tempo, lugar, sujeitos, demandas e imprevistos variam.

Por fim, não consideramos a pesquisa como concluída, pois ela pode gerar novas investigações produtivas no campo das práticas de escrita. Nenhum pesquisador esgota uma temática, pois pode servir como base para estudos futuros, sendo o fazer pedagógico uma construção incessante de conhecimentos e caminhos epistemológicos e translacionais.

Referências

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das Múltiplas Inteligências**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

ARROYO, M. G; CALDART, R. S; MOLINA, M. C. (orgs.). **Por uma educação do campo**. Petrópolis: Vozes, 2011.

BRASIL. **Decreto nº 4. 887 de 20 de novembro de 2023**. Regulamenta o procedimento para identificação, reconhecimento, delimitação, demarcação e titulação das terras ocupadas por remanescentes das comunidades dos quilombos de que trata o art. 68 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias. Brasília: presidência da república. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/d4887.htm. Acesso em: 10 ago. 2024.

BRASIL. **Parecer CNE/CEB nº 16/2012 de 5 de junho de 2012**. Trata das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Quilombola. Brasília: Ministério da Educação. Disponível em: https://etnicoracial.mec.gov.br/images/pdf/diretrizes_curric_educ_quilombola.pdf. Acesso em 10 ago. 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.979, de 6 de fevereiro de 2020**. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do coronavírus responsável pelo surto de 2019. Brasília: Congresso

Nacional, 2019. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/l13979.htm. Acesso em 10 ago. 2024

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra. Notas da edição russa de Serguei Botcharov. São Paulo: Editora 34, 2016[1979]. p. 176.

BIDARRA., J. *et al.* O gamebook como modelo pedagógico: Investigação e desenvolvimento de um protótipo para iPad. *In:* CARVALHO, A. A. A. (org.), **Aprender na era digital: Jogos e Mobile-Learning** (p. 83-109). Santo Tirso: DeFacto Editores, 2012.

EduCAPES. Ministério da Educação. **Sobre o que você quer pesquisar**. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/>. Acesso em: 10 ago. 2024

FERREIRA, M. J. M. A. **Novas tecnologias na sala de aula**. 2014. 121f. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) – Universidade Estadual da Paraíba, João Pessoa, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996

GERALDI, J. W. **Portos de Passagem**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2013[1991]

HENRIQUE, W. **Canções** – Ensaio de Vicente Salles. Belém: Secretaria de Estado de Educação/Fundação Carlos Gomes, 1996.

LOBATO, M. **Texto autobiográfico de Monteiro Lobato**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/52530174/Texto-autobiografico-de-Monteiro-Lobato>. Acesso em: 22 nov. 2019.

LOPES-ROSSI, M. A. G. Gêneros discursivos no ensino de leitura e produção de textos. *In:* KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (orgs.). **Gêneros Textuais: reflexões e ensino**. 3. ed. revisada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. p. 79-93.

MENEGASSI, R. J. Perguntas de leitura. *In:* MENEGASSI, R. J. (org.). **Leitura e Ensino**. 2. ed. Maringá. Eduem, 2010. p. 167-190.

MENEGASSI. A escrita como trabalho na sala de aula. *In:* JORDÃO, C. M. A **Linguística Aplicada no Brasil: rumos e passagens**. Campinas: Pontes, 2016. p. 193-230.

NERY FILHO, J.; ALVES, L. Guardiões da Floresta: modelagem de Gamebook para estratégias cognitivas. **UNEB**, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/330970725GuardioesdaFlorestaModelagemdeumgamebookparaestrategias>. Acesso em: 5 jun. 2020.

OLIVEIRA, E. B. **A narrativa autobiográfica no 8º ano do Ensino Fundamental: entre a escola e as práticas socioculturais em uma comunidade ribeirinho-quilombola.** Orientadora: Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues. 2021. 99 f.; + 27 f. (acompanha Gamebook Guardiões do açai.) Dissertação (Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional) – Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/13910>. Acesso em: 10 ago. 2024

REIS, A. C. F. **O seringal e o seringueiro.** Manaus: Editora da Universidade do Amazonas, 1997

ROJO, R. H. R; BARBOSA, J. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos.** 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Resolução nº 003 de 2 de junho de 2020.** Define as normas sobre a elaboração do Trabalho de Conclusão do Curso para a sexta turma do Mestrado Profissional em Letras – ProfLetras. Natal: Conselho Universitário, 2020. Disponível em: http://www2.ufac.br/profletras/menu/Documentos/copy_of_RESOLUO_003_2020__C_G__Elaborao_do_Trabalho_de_Concluso__6_Turma.pdf. Acesso em: 10 ago. 2024.