DO RPG AO RADIOTEATRO EM WEB RÁDIO: UMA JORNADA CRÍTICA PELA APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM LÍNGUA PORTUGUESA

Alberto Batinga Pinheiro[1]
Tânia Maria Hetkowski[2]
Alfredo Eurico Rodrigues Matta[3]

Eixo 1 – (Geo) Tecnologias, IA Generativa e Pesquisa em Educação

Resumo

Este estudo apresenta o DRPG-RW (Digital Role-Playing Game em Rádio Web) como uma solução pedagógica inovadora. Integrando literatura, radioteatro, web rádio e tecnologias acessíveis visa promover a ressignificação cultural e o intercâmbio entre estudantes falantes de língua portuguesa. A pesquisa, fundamentada no socioconstrutivismo de Vygotsky, na pedagogia crítica de Freire e na polifonia dialógica de Bakhtin, utiliza a metodologia Design-Based Research (DBR) para desenvolver e iterar o jogo, com foco na inclusão digital e na aprendizagem colaborativa. Educação, livre expressão e cooperação, dialogam numa perspectiva freinetiana (C. Freinet). Os resultados esperados incluem a promoção da interdisciplinaridade, a valorização da diversidade linguística e a formação de uma comunidade pluriculturalista e de herança colonial comum. O trabalho discute ainda os desafios metodológicos, como a validação empírica em escolas e a expansão para países africanos. Os resultados esperados, são: a promoção da inclusão digital entre estudantes e a prática dos intercâmbios estudantis em rede, tutelada pela web rádio e pelo DRPG, como parte do processo para a formação da sociedade da aprendizagem. Conclui-se que o DRPG-RW representa uma ferramenta potente para a educação crítica e a reinvenção cultural, alinhada às demandas contemporâneas.

Palavras-chave: Web rádio. DRPG. Radioteatro. Interdisciplinaridade. Socioconstrutivismo.

Introdução

A Lusofonia pode ser entendida como um espaço plural e dinâmico de interação cultural, linguística e histórica, marcado pela presença da língua portuguesa como elemento comum, mas também pela diversidade de vozes, identidades e experiências que compõem esse

[1] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Doutorando no Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduc/UNEB). abp.ufba@gmail.com.
[2] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduc/UNEB); hetkowskitania@gmail.com.
[3] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento (DMMDC/UNEB); alfredomatta@gmail.com.

ISSN 2674-7227

universo. Longe de ser uma comunidade homogênea ou consensual, a Lusofonia e os proclamados lusófonos representam um campo de tensões e diálogos, revelando-se então assimetrias de poder, resistências locais e limites onde se cruzam heranças coloniais e processos de reinvenção cultural. Essas tensões são construções sociais próprias de resistências estruturadas e conflitos de classe e ordem societária, próprios das interações de formações econômico-sociais inerentes aos processos de colonização, o que reflete na construção social da linguagem.

Este trabalho quer apresentar uma outra perspectiva acerca deste espaço, dito lusófono e mais consolidado por instituições e políticas – que nem sempre convém àqueles que fazem uso da língua –, que por usuários do Português.

A abordagem privilegia o Brasil, por seu número de falantes (211 mi) num cenário com 280 milhões de falantes, e destaca o fato da língua como um elemento vivo e em transformação, importantemente influenciada pelas iniciais contribuições dos povos originários, dos povos africanos, e de outras tantas culturas que, posteriormente, moldaram o português usado no País. É preciso, então, mergulhar em considerações e reflexões nos processos sócio-históricos que nos trouxeram até aqui, pois são processos vividos que refletem na vida presente da comunidade falante de língua portuguesa. Apenas, doravante, evitaremos chamá-la de "comunidade lusófona", ou mesmo de Lusofonia, levando em conta aqueles que não se sentem confortáveis em fazer parte disto.

Nesse contexto, este trabalho propõe o DRPG-RW Crônicas Sonoras. Um jogo digital baseado em radioteatro e web rádio, como ferramenta pedagógica feita para ressignificar narrativas históricas e literárias entre estudantes de países de herança colonial portuguesa. A pesquisa justifica-se pela lacuna de soluções tecnológicas educacionais, nesse âmbito, que integrem criticidade, interdisciplinaridade e pluriculturalidade nos lugares falantes da língua na conjuntura apenas oficial, ou na forma de língua nacional, como no Brasil. Isto aponta diretamente para o problema da pesquisa: "Como fazer uma Web Rádio com DRPG que se constitua em uma solução pedagógico-tecnológica para os intercâmbios pluriculturais em rede dos estudantes usuários da Língua Portuguesa?".

A fundamentação teórica combina o socioconstrutivismo de Vygotsky, que destaca a mediação sociocultural (2007), a pedagogia dialógica de Freire (1980) e a polifonia de Bakhtin

ISSN 2674-7227

(1987), enfatizando a diversidade linguística. O objetivo principal é desenvolver e validar o DRPG-RW como modelo de aprendizagem colaborativa, promovendo intercâmbios estudantis pluriculturais e a inclusão digital.

Metodologia

A orientação metodológica adotada para sustentar este trabalho é a Design-Based Research (DBR), ou Pesquisa-Aplicação. A adoção da DBR, em associação à epistemologia empregada, encontra suficientes razões na necessidade do desenvolvimento do jogo DRPG na rádio web, buscando torná-los objetos nitidamente capazes de convidar/ convocar sujeitos da Educação para uma viagem pedagógica de rede de circum-navegação pelo mundo de Língua Portuguesa. Por ser a DBR uma abordagem metodológica que se constitui de ciclos de aplicações e iterações, de design e redesign, depreende-se que os resultados da experiência apareçam como resultados para cada uma das etapas iterativas, e em cada um dos seus ciclos de aplicação. O contexto ocupa um dos destacados lugares da prática dialógica nos ciclos com a comunidade em interação; da construção inicial até a etapa de resultado final da aplicação.

Por conta disto, e para fins deste trabalho, a abordagem contempla uma contextualização pautada no método histórico-dialético e na perspectiva da Geografia Histórica, visando ocupar um lugar mais permanente de diálogo com a comunidade em foco, focando no seu próprio contexto sócio-histórico. Pretende-se também estar atento aos movimentos futuros; àquilo que não se abre apenas com as chaves do passado. As mais importantes implicações deste diálogo são a de que ele dá voz e lugar à comunidade implicada no processo, tornando possível elaborar o design cognitivo expresso na modelagem do DRPG-WR com base nessa escuta/ vivência, e a de que é ainda vocacionado para propor uma solução prática para os problemas da área de educação (Matta; Silva; Boaventura, 2014). Entendemos tratar-se também de aspecto a efetividade da triangulação RPG/radioteatro/tecnologia.

A metodologia inclui, portanto, a proposta de uma Modelagem tripartite: A Dimensão Narrativo-Sonora (DNS): Uso de radioteatro, vozes diversas (IA) e efeitos sonoros para imersão; A Dimensão Pedagógico-Tecnológica (DPT): Integração de IA generativa e plataforma de web rádio; e a Dimensão Interação Crítico-Dialógica (DICD): Chats e fóruns para o jogo e a coautoria estudantil. Para a validação são propostos aquela discussão de um contexto socio-histórico apresentado à comunidade e testes empíricos em escolas brasileiras e portuguesas, com planos de expansão para escolas de países africanos também falantes do português.

ISSN 2674-7227

Resultados e discussões

Como início do campo há resultados, neste momento, apenas incipientes. Foi criado um episódio piloto da primeira aventura do DRPG-RW Crônicas Sonoras, com base em excertos da literatura postos em forma de dramaturgia e que tratam da nossa formação territorial. Fazendo-se uso de ferramentas implementadas a partir de Inteligência Artificial, como IA para geração de vozes (Vidnoz AI) e ambientação sonora (BBC Sound Effects); ambas gratuitas e de fácil manuseio, foi possível também o avanço na modelagem do jogo. Estes avanços estão proporcionando as primeiras escutas e acordos positivos, entre Brasil e Portugal, no sentido das adesões dos sujeitos à proposta do jogo.

A plataforma da web rádio permite coletar métricas de interação (ex.: escolhas dos jogadores, tempo de engajamento) para que o mestre/narrador modifique enredos com base no perfil dinâmico dos participantes. Dados anonimizados, realizados pelas coletas iniciais, estão sendo reunidos para contribuir nos estudos sobre a eficácia pedagógica do DRPG-RW. O monitoramento e análise permitem futuras intervenções pedagógicas proativas e personalização do ensino-aprendizagem.

Entre os resultados que se projetam a partir deste ponto inicial, estão: o desenvolvimento de habilidades linguísticas e cognitivas, e a construção de consciência crítica sobre a formação territorial e cultural dos países de língua portuguesa, com ênfase nas relevantes contribuições dos povos originários e africanos no Brasil.

Para tanto, entendemos que há vantagens e limitações neste contexto. A promoção da criticidade e da interdisciplinaridade, alinhada a Freire (1980) e da colaboração, alinhada a Freinet (2017), é vista como uma vantagem no processo de construção de resultados e de novos vislumbres de horizontes teóricos, por enriquecer as práticas pedagógicas no campo dos jogos educacionais em ambiente de rede.

As limitações dão-se por conta de desafios técnicos (uso ético de IA) e logísticos (expansão para África, nomeadamente Cabo Verde). Afinal, como toda tecnologia, a IA também apresenta desafios em sua aplicação, mas entendemos, que para fins deste trabalho, é um instrumento educacional importante, a ser utilizado de forma ética e responsável, evitando vieses desnecessários.

Mesmo as contradições inerentes às forças estruturais que moldam as redes digitais e a forma como elas são acessadas e utilizadas por diferentes grupos sociais, também poderiam ser vistas como uma limitação. No entanto, são exploradas aqui como uma vantagem a ser enxergada numa complexidade. Esta, podendo residir numa integração crítica entre dois

ISSN 2674-7227

teóricos como Milton Santos (2014) e Manuel Castells (1999), como mostrado no quadro a seguir.

Quadro 01 - Diferentes aspectos nas abordagens sobre redes em Milton Santos e Manuel Castells

<table>
<tr><th rowspan="2">Santos</th><th rowspan="2">Castells</th><th colspan="2">Visões distintas e complexidade social dos fenômenos</th></tr>
<tr><th>Santos</th><th>Castells</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Globalização como perversidade; Desigualdades ampliadas</td><td rowspan="2">Tecnologia como força motriz; Redes globais de informação</td><td colspan="2">Foco</td></tr>
<tr><td>Impacto social e espacial</td><td>Tecnologia e informação</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Espaço como produto social; Técnica, espaço, tempo</td><td rowspan="2">Redes moldam poder; Identidades em fluxo</td><td colspan="2">Globalização</td></tr>
<tr><td>Como exclusão e desigualdade</td><td>Como potencial de conexão</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Luta por direitos; Ações coletivas locais</td><td rowspan="2">Organização espacial da sociedade; Infraestrutura de comunicação</td><td colspan="2">Espaço</td></tr>
<tr><td>Como arena de poder</td><td>Como fluxos e redes</td></tr>
</table>

Fonte: Autoral, 2025.

Considerações finais

O DRPG-RW Crônicas Sonoras demonstra potencial vocacional como ferramenta pedagógica inovadora, integrando tecnologia e criticidade em relação às redes e tudo o mais que se apresente neste contexto. Os resultados iniciais, ainda que incipientes, permitem vislumbrar sua aplicabilidade em contextos escolares, com perspectivas de expansão para a comunidade falante do português, entre Brasil, África e Ásia. O estudo contribui ainda para a discussão sobre educação decolonial, formação territorial, inclusão digital, e pluriculturalidade.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

FREINET, C. **Para uma escola do povo**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

MATTA, A. E. R.; SILVA, R.; BOAVENTURA, E. **Tecnologias educacionais em contextos desiguais**. Salvador: EDUFBA, 2014.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ISSN 2674-7227