

# Laços e Desenlaces na Literatura

Ivan Vale de Sousa  
(Organizador)



**Atena**  
Editora  
Ano 2019

Ivan Vale de Sousa  
(Organizador)

# Laços e Desenlaces na Literatura

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Executiva: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Natália Sandrini  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

#### **Ciências Biológicas e da Saúde**

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### **Ciências Exatas e da Terra e Engenharias**

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

### **Conselho Técnico Científico**

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo  
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba  
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico  
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará  
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista  
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal  
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
L144	Laços e desenlaces na literatura [recurso eletrônico] / Organizador Ivan Vale de Sousa. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019.  Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-496-2 DOI 10.22533/at.ed.962192407  1. Literatura – Estudo e ensino. 2. Teoria literária. I. Sousa, Ivan Vale de.  CDD 801.95
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## APRESENTAÇÃO

Qual seria a necessidade de ensinar literatura na atualidade? Por onde começar o processo de reflexão literária na escola? De que forma? Por que propor uma educação literária urgente?

As respostas para estas questões que abrem a apresentação desta coletânea podem ser encontradas nos vinte e sete capítulos que dão forma à obra, visto que todas as reflexões partem de diferentes concepções, embora tenham um único propósito: orientar o processo de formação dos leitores nas diversas trajetórias da narração. Assim, serão apresentados os sentidos que cada um dos trabalhos traz para o processo de formação dos leitores.

No primeiro capítulo são relatados os resultados da implementação de uma sequência didática realizada com estudantes do sexto ano do ensino fundamental. No segundo capítulo o autor problematiza as questões de ensino e aprendizagem de literatura na contemporaneidade, seu espaço na sala de aula e propõe a realização de uma oficina de leitura literária com a finalidade de contribuir na ampliação dos perfis de leitores. No terceiro capítulo a literatura e a cultura são utilizadas nas aulas de língua estrangeira como sendo uma das muitas possibilidades de ensino.

No quarto capítulo são problematizadas as questões do gênero fantástico na arquitetura. No quinto capítulo, além de relatar e inspira outros docentes dos anos finais do ensino fundamental quanto ao uso do livro-jogo em sala de aula. No sexto capítulo discute-se a ideia de nação e identidade em uma abordagem comparativa.

No sétimo capítulo há a problematização do quanto há de retórico e estético na inclusão das evidências históricas no código linguístico narrativo e isso permite problematizar a estabilidade do conhecimento histórico. No oitavo capítulo parte-se de uma análise das representações do sertão na obra poética *Inspiração Nordestina*, de Patativa do Assaré. No nono capítulo há o apontamento das relações entre cinema, psicanálise e literatura na análise de *Blade Runner e Inteligência Artificial* enlaçadas em Philip K. Dick e Brian Aldiss Freud com *A interpretação dos sonhos* e Lacan com seus estudos acerca do desejo.

No décimo capítulo analisam-se, comparativamente, aspectos da obra *Cidades Mortas*, de Monteiro Lobato e do romance *Malhadinha*, do escritor piauiense José Expedito Rêgo, sobretudo quanto ao ponto de intersecção temática. No décimo primeiro capítulo é feita uma análise sincrônica da ciberpoesia do web-poeta português Antero de Alda e o estilo Barroco, considerado como a primeira manifestação literária, genuinamente, brasileira. No décimo segundo capítulo analisam-se os poemas de José Craveirinha, poeta Moçambicano a partir da teoria da narrativa de viagens por Buesco, 2005, em que trata como a problemática da viagem tem sido fundamentalmente discutida nos estudos literários, apresentando como a imagem poética constrói-se pelo viés da linguagem.

No décimo terceiro capítulo aponta-se como memória individual e coletiva

exerce influência para construir uma identidade cultural e, por último, uma identidade nacional. No décimo quarto capítulo problematiza-se e compara-se a composição dos elementos do gênero fantástico nas obras *Aura*, de Carlos Fuentes e *A outra volta do parafuso*, de Henry James, levando-se em conta a utilização de aspectos atribuídos tradicionalmente ao imaginário feminino na tessitura dos contos. No décimo quinto capítulo discute-se as condições da representação feminina a partir do gênero carta.

No décimo sexto capítulo demonstra-se o erotismo nas principais personagens femininas da obra *Cien años de soledad*, de Gabriel García Márquez. No décimo sétimo capítulo expõe-se uma investigação do *Teatro da Crueldade*, de Antonin Artaud em diálogo com o pensamento nietzschiano acerca do *Trágico* que, por sua vez, reafirma-se com e na presença do deus Dioniso. No décimo oitavo capítulo recuperam-se alguns momentos da história do naturalismo no teatro português, entre 1870 e 1910 trazendo para discussão autores, peças, críticos e teóricos coevos.

No décimo nono capítulo analisa-se como o autor Abdias Neves constrói a cenografia e se posiciona mediante suas produções discursivas literárias na obra *Um manicaca*, 1985. Além disso, nos estudos da Análise do Discurso Literário, o posicionamento do autor é marcado por uma tomada de posição e uma ancoragem em um espaço conflitualístico. No vigésimo capítulo são expostos detalhes dos elementos poéticos que foram o fio condutor do experimento cênico evidenciando uma interação direta com o espaço e as reminiscências que surgem quando o movimento do texto no corpo instaura conexões com memórias coletivas e individuais. No vigésimo primeiro capítulo realiza-se uma abordagem da relação Literatura e Vida Social em *Selva Trágica*, 1959, constituindo-se um testemunho de época, a História dos ervateiros do Mato Grosso e da fronteira Oeste do Brasil, propondo uma interpretação ficcional da possível História dos trabalhadores da Companhia Matte Larangeira.

No vigésimo segundo capítulo aborda-se um pouco da vida de Stanislaw Ignacy Witkiewicz - o Witkacy (1885-1939) e também da sua “teoria da Forma Pura”. No vigésimo terceiro capítulo investigam-se as relações estabelecidas e os sentidos engendrados entre o conto *Entre santos*, 1896, de Machado e o *Diálogo dos mortos*, de Luciano. No vigésimo quarto capítulo analisa-se um dos contos mais emblemáticos de Lawrence, *O Oficial Prussiano*, no que diz respeito à homoafetividade reprimida de dois personagens da trama, *Herr Hauptmann*, um oficial e um jovem soldado sob seu comando, Schöner, que só conseguem exprimir seus desejos por meio da violência física e psicológica.

No vigésimo quinto capítulo investigam-se as diferenças existentes entre o enredo do romance *Um estudo em vermelho*, de Arthur Conan Doyle e da adaptação da obra para o primeiro episódio da série de TV Sherlock (BBC), intitulado “Um estudo em rosa”. No vigésimo sexto capítulo relata-se e analisa-se uma experiência poético-sociológica desenvolvida na disciplina Sociologia para o Ensino Médio na Educação de Jovens e Adultos, em duas escolas públicas da cidade de Sertãozinho,

São Paulo. E, por fim, no vigésimo sétimo capítulo abordam-se as formas de resistência da escritora maranhense Maria Firmina dos Reis em uma de suas obras poéticas.

Com a leitura de todos os vinte sete capítulos apresentados e organizados nesta coletânea algumas respostas serão produzidas às questões que deram as boas-vindas aos leitores desta coleção, pois somente assim é que será possível compreender os laces e desenlaces da leitura literária na formação de leitores.

Ivan Vale de Sousa

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
FORMAÇÃO DO ALUNO-LEITOR: UMA PROPOSTA VIÁVEL	
Camila Augusta Valcanover	
Elisa Maria Dalla-Bona	
DOI 10.22533/at.ed.9621924071	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>13</b>
ENSINAR E APRENDER LITERATURA HOJE	
Ivan Vale de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.9621924072	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>24</b>
LITERATURA E CULTURA NAS CLASSES DE ESPANHOL COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA	
Melina Xavier de Sá Moraes	
DOI 10.22533/at.ed.9621924073	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>34</b>
A (DES)CLASSIFICAÇÃO DO GÊNERO FANTÁSTICO NA ARQUITETURA	
Aline Stefania Zim	
DOI 10.22533/at.ed.9621924074	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>43</b>
A APLICAÇÃO DO “LIVRO-JOGO” EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO FUNDAMENTAL II	
Pedro Panhoca da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.9621924075	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>51</b>
A IDEIA DE NAÇÃO E IDENTIDADE AMERÍNDIA EM <i>MAÍRA E O RASTRO DO JAGUAR</i>	
Cíntia Paula Andrade de Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.9621924076	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>59</b>
A RETÓRICA DA EVIDÊNCIA	
Henrique Carvalho Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.9621924077	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>66</b>
AS REPRESENTAÇÕES DO SERTÃO EM <i>INSPIRAÇÃO NORDESTINA</i> DE PATATIVA DO ASSARÉ	
Ernane de Jesus Pacheco Araujo	
Silvana Maria Pantoja dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.9621924078	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>77</b>
<i>BLADE RUNNER</i> E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: INTELIGÊNCIA LIBIDINAL E A LITERATURA DE FICÇÃO	
Roseli Gimenes	
DOI 10.22533/at.ed.9621924079	

<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>89</b>
DECADÊNCIA: UM PONTO DE INTERSECÇÃO ENTRE <i>CIDADES MORTAS</i> DE MONTEIRO LOBATO E <i>MALHADINHA</i> DE JOSÉ EXPEDITO RÉGO	
Elimar Barbosa de Barros	
José Wanderson Lima Torres	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240710</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>103</b>
ECOS DO BARROCO NA CIBERPOESIA CONTEMPORÂNEA DE ANTERO DE ALDA	
Bruna Messias de Oliveira	
Hevellyn Cristine Rodrigues Ganzaroli	
Leonardo José Rodrigues	
Nádia Vieira Simão	
Pâmela Natiele Pereira Bispo	
Viviane Ellen Araújo Pereira	
Débora Cristina Santos e Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240711</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>111</b>
ENTRE POESIA, VIAGEM E ESPAÇOS: REFLEXÕES SOBRE A POESIA DE JOSÉ CRAVEIRINHA	
Vanessa Pincerato Fernandes	
Marinei Almeida	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240712</b>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>123</b>
MEMÓRIA, IDENTIDADE E NACIONALISMO ÉTNICO E CÍVICO EM NARRATIVE OF THE LIFE OF FREDERICK DOUGLASS, AN AMERICAN SLAVE, WRITTEN BY HIMSELF	
Nilson Macêdo Mendes Junior	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240713</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>134</b>
FASCÍNIO E TERROR: AS FIGURAS FEMININAS EM <i>AURA</i> DE CARLOS FUENTES E <i>A OUTRA VOLTA DO PARAFUSO</i> DE HENRY JAMES	
Danielli de Cassia Morelli Pedrosa	
Ana Lúcia Trevisan	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240714</b>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>145</b>
RECEPÇÃO E REPRESENTAÇÃO DA CONDIÇÃO FEMININA EM: <i>RESPOSTA A SÓROR FILOTEA DE LA CRUZ</i>	
Margareth Torres de Alencar Costa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240715</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>151</b>
O EROTISMO NAS PERSONAGENS FEMININAS EM <i>CIEN AÑOS DE SOLEDAD</i> , DE GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ	
Margareth Torres de Alencar Costa	
Thiago de Sousa Amorim	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240716</b>	

<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>160</b>
A POTÊNCIA TRÁGICA-DIONISÍACA NO TEATRO DA CRUELDADE DE ANTONIN ARTAUD	
<a href="#">Rodrigo Peixoto Barbara</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240717</b>	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>171</b>
O TEATRO NATURALISTA EM PORTUGAL (1870-1910)	
<a href="#">Claudia Barbieri Masseran</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240718</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>181</b>
A CENOGRAFIA E O POSICIONAMENTO DO AUTOR NO DISCURSO LITERÁRIO DE <i>UM MANICACA</i>	
<a href="#">Érica Patricia Barros de Assunção</a>	
<a href="#">João Benvindo de Moura</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240719</b>	
<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>192</b>
CONVERSAS DE UM POETA COLECIONADOR: A TRANSPOSIÇÃO DA LITERATURA BENJAMINIANA EM DRAMATURGIA PARA O MONÓLOGO “HAVERES DA INFÂNCIA; UM POETA COLECIONADOR”	
<a href="#">Erika Camila Pereira dos Santos</a>	
<a href="#">Cláudio Guilarduci</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240720</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>203</b>
OS ERVAIS DE SELVA TRÁGICA: UMA VIA DE MÃO ÚNICA – DEGRADAÇÃO E MORTE	
<a href="#">Jesuino Arvelino Pinto</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240721</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>213</b>
STANISLAW IGNACY WITKIEWICZ – A FORMA PURA E O ÊXTASE MÍSTICO PELA ARTE	
<a href="#">Andrea Carla de Miranda Pita</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240722</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>221</b>
UM DIÁLOGO DOS MORTOS À BRASILEIRA	
<a href="#">Iasmim Santos Ferreira</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240723</b>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>232</b>
A VIOLÊNCIA E A HOMOAFETIVIDADE REPRIMIDA NO CONTO <i>O OFICIAL PRUSSIANO</i> , DE D. H. LAWRENCE	
<a href="#">Iêda Carvalhêdo Barbosa</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240724</b>	
<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>241</b>
<i>UM ESTUDO EM VERMELHO</i> VERSUS “UM ESTUDO EM ROSA”: ARTHUR CONAN DOYLE E UMA ADAPTAÇÃO TELEVISIVA	
<a href="#">Maria Luand Bezerra Campelo</a>	
<a href="#">Vanessa de Carvalho Santos</a>	
<a href="#">Wander Nunes Frota</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240725</b>	

<b>CAPÍTULO 26</b> .....	<b>251</b>
“O IMPORTANTE PARA O TRABALHADOR É SABER DO SEU VALOR”: ESCRITAS DE SI COMO INSTRUMENTOS DE RESSIGNIFICAÇÃO DA SUBJETIVIDADE DE ESTUDANTES- TRABALHADORES	
<a href="#">Patricia Horta</a> <a href="#">Livia Bocalon Pires de Moraes</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240726</b>	
<b>CAPÍTULO 27</b> .....	<b>263</b>
“CANTA, POETA, A LIBERDADE, - CANTA”: A VOZ POÉTICA AFRO-BRASILEIRA DE MARIA FIRMINA DOS REIS	
<a href="#">Juliana Carvalho de Araujo de Barros</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.96219240727</b>	
<b>SOBRE O ORGANIZADOR</b> .....	<b>270</b>
<b>ÍNDICE REMISSIVO</b> .....	<b>271</b>

## A APLICAÇÃO DO “LIVRO-JOGO” EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO FUNDAMENTAL II

**Pedro Panhoca da Silva**

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)

São Paulo – SP

**RESUMO:** O presente capítulo busca relatar e inspirar outros docentes atuantes do Ensino Fundamental II quanto à aplicação do livro-jogo em sala de aula. O estudo em questão é focado na disciplina de Língua Portuguesa e constituiu uma relevante experiência educacional por trabalhar com leitura e jogo em sala de aula a fim de oferecer aulas mais práticas e lúdicas de leitura e produção textual. A ideia de jogo utilizada teve como base os estudos de CAILLOIS (1990) e HUIZINGA (1971), especificamente o RPG - fundamentado em WASKUL; LUST (2004) - e o livro-jogo - embasado em ALVES (1997) e GREEN (2014). O conceito de adaptação teve como fonte HUTCHEON (2013) e o de hipertexto, GOMES (2010). Foi também tomada como base para a avaliação das competências a taxionomia de BLOOM et al (1972). A elevação do interesse pela matéria pode ser percebida pelo fato de os alunos trabalharem mais com síntese do que conhecimento e compreensão, o que rendeu produções textuais de boa qualidade. Essa competência pode ser posta em prática graças a um projeto de adaptação de clássicos literários para o formato de livro-jogo. Mesmo sendo trabalho mais complexo do que

exercícios padronizados, esse projeto mostrou-se um relevante recurso pedagógico para a sala de aula e uma possível alternativa para promover a leitura para novos leitores, muitas vezes desinteressados pelo que a escola lhes oferece.

**PALAVRAS-CHAVE:** Livros-jogos; Ficção interativa; RPG; Produção textual; Leitura.

### THE APPLICATION OF THE “GAMEBOOK” IN ELEMENTARY SCHOOL’S PORTUGUESE CLASSES

**ABSTRACT:** The present chapter seeks to report and inspire other teachers in Elementary School to apply the gamebook in the classroom. The study in question is focused on the discipline of Portuguese and it constituted a relevant educational experience by working with reading and playing in the classroom in order to offer more practical and playful classes of reading and writing. The idea of game used was based on the studies of CAILLOIS (1990) and HUIZINGA (1971), specifically the RPG - based on WASKUL; LUST (2004) - and the gamebook - based on ALVES (1997) and GREEN (2014). The concept of adaptation had its source in HUTCHEON (2013) and hypertext, in GOMES (2010). The taxonomy of BLOOM et al (1972) was also taken as the basis for the evaluation

of competences. The elevation of interest in this subject can be perceived by the fact that the students work more with synthesis than knowledge and understanding, which yielded good quality textual productions. This competence can be put into practice thanks to a project of adaptation of literary classics to the gamebook format. Although this work is more complex than standardized exercises, this project has proved to be a relevant pedagogical resource for the classroom and a possible alternative to promote reading for new readers, often uninterested in what the school offers them.

**KEYWORDS:** Gamebooks; Interactive Fiction; RPG; Writing; Reading.

## 1 | INTRODUÇÃO

Iniciou-se o presente trabalho no segundo semestre do ano letivo de 2016, numa escola aberta (instituição de ensino cuja relação com pais/responsáveis de alunos, comunidade e professorado buscava ser a mais transparente possível) localizada no município de Paulínia/SP. A instituição onde se promoveu esse trabalho tinha como meta a aprovação no vestibular como muitas outras, porém sua real missão era promover a educação e cidadania para seu público.

Um projeto diferenciado seria muito proveitoso para ser posto em prática durante as cinco aulas semanais para duas turmas de 8º ano com média de 30 alunos em cada uma delas, já que o acúmulo conteudista não era a prioridade no ensino. Com isso, a aplicação de um projeto atraente, coeso e coerente poderia trazer bons resultados aos alunos se estimulasse práticas como produção textual, leitura e aprendizagem. Dessa forma, optou-se por utilizar o livro-jogo – um RPG que não precisa ser jogado em grupo, e sim individualmente (no Brasil também chamado de *aventura solo*) –, hipertexto composto por links que, assim como outros semelhantes como os textos de endereços eletrônicos e textos ergódicos, são “[...] organizados de forma descentralizada, que possibilitam uma leitura não linear, alterando, assim, a noção de continuidade tópica, temática e de sentido” (GOMES, 2010, p. 25) em sala de aula.

De acordo com ALVES, no livro-jogo

[...] o leitor mantém uma relação interativa, assumindo diferentes papéis, desde leitor a co-autor e personagem das aventuras narradas. Nestes livros, a noção de abertura à participação do leitor, prevista no universo ficcional, é flagrante. O leitor deve optar, continuamente, por uma das soluções apresentadas pelo narrador, a fim de dar continuidade à história. Sua intervenção é, portanto, direta e essencial para o desenvolvimento da sequência narrativa. A todo momento, o leitor é levado a fazer previsões, o que, para ele, resulta num processo lúdico, bastante prazeroso (1997, p. 7).

Um dos livros-jogos usados como base foi *O Guerreiro das Estradas* (2016). Um exemplo dessa narrativa não sequencial em que envolve o leitor decide como o enredo continua pode ser conhecido num trecho dessa obra:

O motorista do carro blindado está alerta e desvia o carro para fora da estrada para evitar os cravos. Ele abre caminho entre o capim alto e volta à estrada para continuar a perseguição. Se quiser borrifar um pouco de óleo, vá para **165**. Se preferir arriscar uma curva com o freio de mão, vá para **77**. (LIVINGSTONE, 2016, p. 43, grifos do autor).

Nesse momento da narrativa – referência 41 -, o leitor-jogador está sendo perseguido. O texto lhe oferece duas opções: ou usar óleo para sabotar os planos do perseguidor ou realizar uma manobra arriscada com o veículo a fim de despistar o carro blindado de seus planos. Caso o leitor-jogador opte pela primeira opção, ao invés de avançar para a próxima referência numérica (42), ele deverá avançar as páginas do livro-jogo até a referência 165 para conhecer se fez uma boa escolha ou não. Mas se optar pelo “cavalo de pau”, deverá ir à referência cujo número é 77. Se optar como convencionalmente está acostumado e seguir a ordem numérica desses “mini-capítulos” e ir à 42, o enredo não lhe fará sentido algum. E esse constitui o grande atrativo desse híbrido de jogo de RPG voltado para ser usufruído de forma autossuficiente a fim de despertar o interesse do público jovem para a leitura e produção textual.

A pretensão do projeto foi promover um trabalho de conversão e criação utilizando a leitura de férias de uma adaptação de clássico literário. Dessa forma, cada sala de aula seria dividida em grupos e, com uma quantidade suficiente de livros-jogos distribuída para cada um deles, utilizaria a estrutura do livro-jogo recebido como modelo de adaptação da parte que mais consideravam viável e pertinente do clássico lido para o formato de livro interativo. A utilização de coleção própria de livros-jogos foi feita pois, após consulta na biblioteca da escola, constatou-se que inexistiam livros-jogos, o que já era de se esperar devido à raridade no oferecimento desses livros interativos em bibliotecas públicas e particulares.

## 2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

CAILLOIS (1990) afirma que

A palavra <<jogo>> designa ainda o estilo dum intérprete, músico ou comediantes, isto é, as características originais que se distinguem doutras formas de tocar um instrumento ou de desempenhar um papel. Preso ao texto ou à partitura, o intérprete não deixa de ser livre, dentro de uma certa margem, para manifestar a sua personalidade através de inimitáveis cambiantes e variações (CAILLOIS, 1990, p. 10-11).

Essa afirmação de Caillois é aplicável ao livro-jogo, pois seu leitor-jogador possui certa liberdade de escolha sobre qual rumo sua narrativa tomará de acordo com o perfil de seu protagonista – representado por sua personalidade ficcional. Depois de cada escolha de prosseguimento narrativo, o leitor-jogador conhecerá quais foram as consequências, às vezes tendo outras escolhas ou não. Portanto, o número de variantes da história é alto, o que faz com que um leitor-jogador insatisfeito,

ao terminar sua leitura, opte por começar novamente a narrativa com diferentes escolhas para conhecer melhor desempenho ou sucesso na narrativa em questão.

Sobre o que de fato seria um livro-jogo, tomou-se por base suas teorias. Alves afirma que os livros-jogos são livros interativos em que as escolhas do leitor são fundamentais para o andamento do enredo do livro (1997). Já GREEN afirma que livros interativos que autores como Alves classificam como livros-jogos não são, de fato, livros-jogos, e sim ficções interativas:

Embora a ficção interativa tenha surgido antes da publicação de *The Warlock of Firetop Mountain* [livro-jogo que dá início à série *Fighting Fantasy*], experimentada desde a década de 1940, nunca houve até então algo um livro-jogo de fato. Nos EUA, o sistema de RPG *Tunnels & Trolls*, desenvolvido por Ken St Andre, publicou aventuras-solo [narrativas que apresentavam leitura não linear aliada a elementos lúdicos como aleatoriedade e sistema de regras de RPG dependentes de manuais auxiliares] começadas com *Buffalo Castle*, escrito por Rick Loomis, em 1976, mas esses eram suplemento-solo de RPG em vez de livros reais. A série *Choose Your Own Adventure*, de Edward Packard [1931 - ] e R A Montgomery [1936 - 2014] apareceu na mesma época e, embora fossem livros, eles não possuíam regras de jogo. Foi a *Fighting Fantasy* que criou o gênero do livro-jogo, passando a popularizá-lo no Reino Unido e arredores, e seu sucesso foi certamente responsável pelo excesso de imitações (muitos deles terrivelmente inferiores em qualidade), que outros editores se apressaram depois de perceberem o nível de sucesso que os livros da Puffin estavam desfrutando com o novo formato (2014, p.16, grifos, comentários e tradução nossos).

Para a aplicação do projeto a classificação do que é ou não um livro-jogo não foi seu escopo principal. Porém, com o intuito de se deixar a ideia de livro-jogo mais ampla, optou-se por adotar o conceito de Alves em oposição ao de Green, embora os livros que Green classifica como livros-jogos (série *Fighting Fantasy* e derivados) foram os exemplos aplicados em sala por serem mais complexos e estimulantes ao que se pretendia com o projeto. A série de livros-jogos utilizada para se trabalhar como modelo nesse projeto foi justamente o exemplo supracitado por Green: a *Fighting Fantasy*, devido à sua disponibilidade no mercado editorial brasileiro para os alunos que tivessem interesse em seguir adquirindo seus livros-jogos. Conhecida popularmente como *FF*, essa série, na década de 90, já era comercializada no Brasil sob o título de *Aventuras Fantásticas* por sua antiga editora, a Marques Saraiva. Essa série foi a grande inspiração para a publicação, mesmo que esporádica, de títulos nacionais, que infelizmente não receberam a devida valorização na época (e ainda não a possuem nos dias de hoje). O primeiro livro-jogo nacional – *Era uma vez... a vingança de Mag Mor* – data de 1995 e o mais recente – *O Labirinto de Tapista* – foi lançado em 2018. A escolha pelo livro-jogo ao invés de um RPG se deu pela facilidade e praticidade em oferecer leituras menos técnicas e mais lúdicas e autossuficientes, a fim de que os leitores não dependessem de extensas leituras complementares.

A escolha desse projeto não visou o estímulo para se tornar escritor ou designer de jogos. A aplicação pedagógica deles, aliada à forma de ensino, poderia deixar de ser “estéril” e produziria benefícios para seu público-alvo, essa sim o objetivo

principal do projeto. Isso faria com que o aluno simultaneamente “brincasse” e tivesse diversas competências trabalhadas e avaliadas durante a aplicação do projeto.

Já que os livros-jogos escolhidos para o projeto são por alguns autores classificados como “RPGs individuais”, faz-se necessário também uma breve análise do que é esse jogo. Em jogos do estilo RPG, segundo WASKUL; LUST (2004), um jogador interage com outros participantes em uma história coletiva que envolve ação e interação, geralmente fictícia. Cada participante representa uma persona imaginária e precisa conhecer as regras do jogo para interagir com os demais jogadores (2004, p.4). Nela não há vencedores e perdedores, e sim a busca para se realizar um objetivo em prol do grupo.

Muito facilmente confundido com o próprio RPG, o livro-jogo representa a própria iniciação de muitos jovens leitores para o RPG. No Brasil sua importância é até maior do que no exterior, onde foi criado, pois aqui a implantação do RPG ocorreu de forma inversa ao que se presenciou na Europa e nos Estados Unidos: enquanto nos Estados Unidos o *Dungeons & Dragons*, considerado o primeiro jogo de RPG, surgiu em 1973 e o livro-jogo em 1982 (*The Warlock of Firetop Mountain*), na Inglaterra, no Brasil o público conheceu o livro-jogo em 1986 (*O Fugitivo das Trevas*), e somente depois, o RPG.

Acreditou-se que o impacto que os livros-jogos causariam quando aplicados em sala de aula poderia estimular os alunos participantes, pois mesmo após três décadas de o primeiro livro-jogo traduzido e comercializado em território nacional, quem não conhece ainda se impressiona com o poder que o livro-jogo causa em jovens leitores do século XXI, os quais ainda o adjetivam como “original” e “inovador”.

Não há por que a escola separar o jogo do ensino, pois o segundo sempre fez, ao lado da imitação, parte da vida dos seres. HUIZINGA (1971) argumenta que o jogo está presente no cotidiano dos homens e acredita que ele ajuda a criar e a desenvolver a civilização (HUIZINGA, 1971, p. 1). Portanto, a ideia de propor uma leitura lúdica constituiu-se boa solução de resgate a esse essencial valor que a humanidade não consegue resgatar.

### 3 | ANÁLISES

O projeto iniciou-se com a leitura “obrigatória” de férias concluída pelos alunos: os livros *Frankenstein*, de Mary Shelley (adaptado por Ruy Castro) para o 8º Azul e *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Julio Verne (adaptado por Walcyr Carrasco) para o 8º Verde.

Mais do que cobrar conhecimento e compreensão do que leram, a ideia do projeto de adaptação poderia render melhores resultados do que uma prova cotidiana de verificação de conteúdos abstraídos do livro, facilmente resolvida com roteiros de leitura ou resenhas/depoimentos de outros leitores encontrados na internet, pois a criação e a posterior leitura da nova obra proporcionariam maior imersão. Um livro-

jogo poderia proporcionar a seus leitores o envolvimento físico e cinestésico com a obra (HUTCHEON, 2013, p. 15), algo marcante tanto para os produtores quanto para os (possíveis) leitores. Essa síntese constitui-se domínio cognitivo de grande importância a ser trabalhado nos alunos. Segundo BLOOM et al. (1972), a autonomia e capacidade de criação seriam estimulados nos alunos dessa forma, pois

O produto da síntese é ainda singular ou único pela liberdade que se concede ao indivíduo para propor suas ideias, sentimentos e experiências pessoais. Em outras palavras, grande parte do conteúdo da síntese não está rigorosamente predeterminado pelos requisitos da tarefa; provém da própria pessoa e somente é usado se ela o considera de valor para incorporá-lo em seu trabalho (BLOOM et al., 1972, p. 143).

O primeiro passo foi apresentar o roteiro do projeto às classes. Depois, a divisão em grupos foi feita. Alguns exemplares da própria coleção do mediador do projeto foram emprestados para que cada grupo tivesse em mãos um modelo de livro-jogo a ser seguido. Explicações eram feitas de forma sucinta e a pesquisa constantemente estimulada para não comprometer o conteúdo da aula e o estímulo a buscas particulares dos grupos.

Com a maioria tendo ciência do que era o livro-jogo, partiu-se para a segunda etapa: a escolha do excerto da leitura obrigatória com a justificativa de por que determinado trecho renderia uma boa adaptação para o novo híbrido textual. Com os grupos finalizando suas escolhas, iniciou-se uma nova parte: a recriação do recorte escolhido, com total liberdade para reinventar personagens, situações, peripécias, nomes, tempos e espaços.

Passou-se, então, para a mais duradoura etapa: a adaptação da narrativa clássica - ainda em formato linear - para a estrutura de livro-jogo, com revisões e correções feitas quinzenalmente pelo mediador para melhor direcionar os grupos para o sucesso de suas produções.

Finalizados os textos interativos, a última etapa foi avaliar a validade do projeto e responder a um *feedback* sobre ele.

## 4 | RESULTADOS

Devido a outros conteúdos curriculares que os alunos também precisavam se dedicar, bem como obrigações burocráticas como provas, trabalhos, leituras bimestrais e seminários, não foi possível divulgar o projeto para a feira anual de cultura e ciências do ano. Então, decidiu-se estender o projeto até depois das últimas provas bimestrais, buscando maior qualidade nas produções.

Cabia ao mediador realizar a etapa de contatar editoras interessadas na publicação das adaptações. Obtiveram-se dezenas de editoras da região interessadas em publicar os textos interativos em forma de compilação, e tal interesse nesse tipo de obra não acontece por acaso, já que adaptações são altamente consumidas

pelo público nas mais diversas mídias. Segundo Hutcheon, 85% dos filmes que conseguem o prêmio de melhor da categoria na cerimônia do *Oscar* são adaptações, 95% de todas as minisséries são frutos de adaptações e 70% dos filmes feitos para a TV que ganham *Emmy Awards* também são obras derivadas de outras, o que confirma o gosto por adaptações do público (HUTCHEON, 2013, p. 24-25). Porém, justamente a publicação não ocorreu pelo tempo tomado pelo projeto que já beirava o fim do ano letivo. Outro obstáculo foram algumas produções não terem atingido o padrão de qualidade pretendido para a publicação oficial e sem terem tido o tempo de serem refeitas, por falta de planejamento ou comprometimento de alguns grupos.

Os livros-jogos finalizados não apresentaram sistemas de regras em si, oferecendo a seus leitores apenas a narrativa lúdica. Mas sendo livro-jogo ou não, a dedicação e a fé no projeto, tanto por parte do mediador quanto dos envolvidos geraram bons resultados.

## 5 | CONCLUSÃO

Esse projeto se mostrou desafiador para os envolvidos, pois lhes ofereceu novos horizontes na área da leitura e da produção textual. Segundo Bloom et al., a produção de uma comunicação singular como a síntese pode, entre outros exemplos de benefícios, estimular a “capacidade para escrever, em forma criadora, uma história, ensaio ou poesia, tanto para satisfação pessoal como para o entretenimento e informação de outras pessoas” (BLOOM et al., 1972, p. 143).

A autonomia precisou ser constantemente cobrada nos grupos, pois organização, comportamento em sala de aula e desestímulos gerais poderiam ser melhor enfrentados com essa habilidade desenvolvida. Através do *feedback* dado pelos alunos, percebeu-se que a preguiça e o comodismo estimulavam-nos a optar por tarefas mais simples como atividades que cobrassem apenas conhecimento e compreensão. A síntese foi reconhecida como uma tarefa não apenas lúdica, divertida, diferente pelos envolvidos, mas também trabalhosa, e mesmo assim teve boa repercussão, pois ambos livros – o clássico e sua adaptação para o formato de livro-jogo - foram melhores aproveitados pelos alunos.

Um resultado inesperado foi não a curiosidade pela leitura de férias, mas pelos livros-jogos utilizados como simples modelos, os quais circulavam entre os grupos mesmo sem a ordem do mediador. Se em um só livro-jogo inúmeras possibilidades de leituras podem ser feitas, o ganho na prática da leitura lúdica com mais de uma unidade de livro-jogo sendo usufruída pelos envolvidos só veio a confirmar o sucesso que essas obras conhecem no âmbito da leitura. Outra inesperada conquista com esse projeto foi divulgá-lo para outras salas, como o 6º e o 7º anos.

CHAGAS; SOVIERZOSKI; CORREIA (2017) desenvolveram um outro projeto semelhante de aplicação de livro-jogo em sala de aula, também com bons resultados,

tendo constatado que os alunos foram desafiados a ler e prosseguir com a leitura, além de melhor absorver os temas trabalhados em sala de aula por meio de uma narrativa de aventura (CHAGAS; SOVIERZOSKI; CORREIA, 2017, p. 327).

Mesmo a aplicação desse projeto não foi pioneira, mas inspirada em experiências de outros mediadores e escritores com projetos aplicados em outras áreas do conhecimento e/ou conteúdos, é esperado que outros possam otimizar e evoluir o que aqui foi proposto a gosto de seus novos mediadores. Novos projetos só tendem a acrescentar tanto a professores aplicadores como a alunos envolvidos, com toda a equipe sendo beneficiada, muito semelhante a um “fim” de uma partida de RPG.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, M. A. **Tudo o que o seu mestre mandar**: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos. 1997. 225 f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.
- BLOOM, B. S. et al. **Taxionomia de objetivos educacionais**. Compêndio Primeiro: Domínio Cognitivo. Porto Alegre: Globo, 1972. 180 p.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHAGAS, J. J. T.; SOVIERZOSKI, H. H.; CORREIA, M. D. Avaliação de um livro-jogo como instrumento didático em ensino de Ciências na abordagem do assunto ecossistemas recifais. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 12, n. 5, p. 315-329, 2017.
- GOMES, L. F. **Hipertextos multimodais** – Leitura e escrita na era digital. Jundiaí: Paco Editorial, 2010, 176 p.
- GREEN, J. **You are the Hero**: A History of Fighting Fantasy Gamebooks. Haddenham: Snowbooks, 2014. 270 p.
- HUIZINGA, J. Prefácio. In: \_\_\_\_\_. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2 ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- LIVINGSTONE, I. **O Guerreiro das Estradas**. Tradução de Gustavo Brauner. Porto Alegre: Jambô, 2016, 192 p.
- WASKUL, D.; LUST, M. Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. **Symbolic Interaction**, Berkeley, n. 3, p. 333-356, 2004. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/20121204065525/http://www.colorado.edu/ibs/pb/thornberry/socy5031/pdfs/waskul\\_lust\\_role\\_playing.pdf](https://web.archive.org/web/20121204065525/http://www.colorado.edu/ibs/pb/thornberry/socy5031/pdfs/waskul_lust_role_playing.pdf)>. Acesso em 14 Fev. 2019.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Adaptação 241

Análise 6, 20, 181, 182, 183, 186, 191, 241

### B

Brasileira 5, 50, 102, 105, 169, 250, 263, 265

### C

Cenografia 181, 184

Cinema 82, 86, 87

Cultura 33, 76, 86, 87, 121, 132, 133, 150, 180, 250

### E

Educação de Jovens e Adultos 6, 251, 252, 253, 262

Ensino 6, 1, 2, 32, 43, 50, 66, 94, 102, 123, 251, 253, 262

Ensino Fundamental 1, 2, 43

Ensino Médio 6, 32, 251, 253, 262

Erotismo 151, 152, 159

Estético 150

Estudos 32, 105, 121, 174, 176, 180, 202

Experiência 194

### H

Homoafetividade 232

### I

Identidade 123, 132, 135

### L

Leitura literária 13

Linguagem 161, 169, 191

Literatura 2, 6, 11, 13, 14, 23, 32, 33, 41, 50, 58, 59, 75, 76, 77, 86, 89, 102, 105, 110, 111, 112, 113, 114, 120, 121, 134, 136, 150, 183, 191, 203, 204, 240, 253, 254, 263, 265, 269

### M

Memória 123, 125, 132, 150, 194

Monteiro Lobato 5, 89, 90, 94, 95, 96, 99

## **N**

Naturalismo 171, 174, 180, 189, 190

## **O**

Obra 116, 117, 119, 121

Oficina 19

## **P**

Pensamento 106, 107, 193

Personagens 30, 151

Psicanálise 86, 87

## **Q**

Questões 102

## **R**

Romance 108, 171, 180

## **T**

Teatro português 171

Texto 9, 10, 24, 34, 77

## **V**

Vida 6, 160, 167, 203, 224

Violência 232

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-7247-496-2



9 788572 474962