

Reflexão Estética da Literatura

Ivan Vale de Sousa
(Organizador)



Ivan Vale de Sousa
(Organizador)

Reflexão Estética da 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^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Rafael Sandrini Filho
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^a Dr^a 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^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a 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^a Dr^a 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^a Dr^a 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.^a Dr.^a 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

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
R332	Reflexão estética da 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 978-85-7247-428-3 DOI 10.22533/at.ed.283192506 1. Literatura – Estética. I. Sousa, Ivan Vale de. CDD 801
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Os textos literários têm sido utilizados com as mais variadas funções no processo de ensino e aprendizagem. São utilizados para trabalhar as habilidades de leitura, escrita e reflexão nas ações de alfabetização e letramento dos sujeitos.

A variedade dos textos literários no processo de formação linguística é bastante ampla. Para citar apenas alguns estilos de textos literários, temos, as poesias, os poemas, os sonetos, os romances, os contos, as crônicas entre outros.

São discutidas, neste livro, as questões literárias do ponto de vista da estética, sobretudo da análise de obras literárias no processo de formação e educação da sensibilidade dos sujeitos, tanto na escola quanto fora dela, por isso, esta obra revela doze trabalhos reflexivos aos leitores e aos interlocutores que queira se aventurar no mundo do conhecimento, conforme serão apresentadas a sínteses, a seguir.

No primeiro capítulo é oferecida uma nova possibilidade de análise do monólogo interior de Addie Bundren, personagem central de *Enquanto agonizo*, romance de William Faulkner, publicado em 1930. No segundo capítulo, a autora estabelece uma relação entre texto e imagem na obra *Simbad, o Marujo*, obra anônima e adaptada por Ana Maria Machado.

A autora do terceiro capítulo discute a resistência da poesia no meio capitalista, em que se prioriza o material em detrimento da emoção humana. No quarto capítulo, o autor analisa contos de *Primeiras histórias*, de Guimarães Rosa, obra publicada pela primeira vez em 1962.

No quinto capítulo, a autora rediscute os desafios do texto, partindo de uma temporalidade como componente essencial da narrativa. O autor do sexto capítulo traça algumas considerações sobre o espaço, visando estender o problema para as literaturas minoritárias em geral.

No sétimo capítulo, a autora investiga o contexto de elaboração escrita em *O chão dos pardais*, de Dulce Maria Cardoso, de Gonçalves Neto e Gama. A autora do oitavo capítulo demonstra como o duplo sedimenta a ocorrência do narcisismo, materializando-se no personagem Dorian Gray.

O autor do nono capítulo além de relatar tem a função de inspirar outros docentes do Ensino Fundamental II quanto à aplicação do livro-jogo em sala de aula. No décimo capítulo, o autor discorre sobre o inconsciente político de Juan Rulfo, com o objetivo de elucidar as questões do mundo rural presente em Pedro Páramo.

No décimo primeiro capítulo o autor problematiza as concepções estéticas na formação de plateia para o teatro, apresenta os elementos que compõem a cena teatral, além de fundamentar o papel importante da instituição escolar na formação de público para o teatro. E, por fim, no décimo segundo capítulo o autor investiga a formação da identidade goiana manifestada em noções de *atraso e progresso* contidas na obra *Tropas e boiadas*, de Hugo de Carvalho Ramos.

Assim, todos os trabalhos apresentam diferentes estéticas, teorias e práticas,

estabelecem a ampliação das reflexões, problematizam as investigações, além de ensinar outras poéticas literárias.

Ivan Vale de Sousa

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
ADDIE BUNDREN NO REINO DO INDECIDÍVEL: UMA LEITURA DESCONSTRUTIVA DE WILLIAM FAULKNER	
Leila de Almeida Barros	
DOI 10.22533/at.ed.2831925061	
CAPÍTULO 2	14
SIMBAD, O MARUJO: TECENDO RELAÇÕES ENTRE TEXTO E IMAGEM	
Jaqueline de Carvalho Valverde Batista	
DOI 10.22533/at.ed.2831925062	
CAPÍTULO 3	34
RENATO RUSSO E A POESIA DE RESISTÊNCIA EM O DESCOBRIMENTO DO BRASIL E GIZ	
Elisângela Maria Ozório	
DOI 10.22533/at.ed.2831925063	
CAPÍTULO 4	46
FIGURAÇÃO DA INFÂNCIA COMO REPRESENTAÇÃO SOCIAL EM PRIMEIRAS ESTÓRIAS	
Eldio Pinto da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.2831925064	
CAPÍTULO 5	61
O ESPAÇO EM <i>A PAIXÃO SEGUNDO G.H</i> DE CLARICE LISPECTOR	
Gilda Marchetto	
DOI 10.22533/at.ed.2831925065	
CAPÍTULO 6	70
ESPAÇO E EXIGUIDADE NA CARACTERIZAÇÃO DAS LITERATURAS MINORITÁRIAS	
Nelson Luís Ramos	
DOI 10.22533/at.ed.2831925066	
CAPÍTULO 7	81
A INVERSÃO DAS MÁXIMAS EM OS MEUS SENTIMENTOS, DE DULCE MARIA CARDOSO	
Gabriela Cristina Borborema Bozzo	
DOI 10.22533/at.ed.2831925067	
CAPÍTULO 8	92
O LIVRO-JOGO COMO ATRATIVO LITERÁRIO PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Pedro Panhoca da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.2831925068	
CAPÍTULO 9	101
O INCONSCIENTE POLÍTICO NAS QUESTÕES SOBRE O MUNDO RURAL EM PEDRO PÁRAMO	
Renner Coelho Messias Alves	
DOI 10.22533/at.ed.2831925069	

CAPÍTULO 10	113
ESTÉTICAS NA FORMAÇÃO DE PLATEIA PARA O TEATRO	
Ivan Vale de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.28319250610	
CAPÍTULO 11	122
IDENTIDADE GOIANA E O MITO DO ATRASO NA OBRA DE HUGO DE CARVALHO RAMOS	
Thiago Sanches	
DOI 10.22533/at.ed.28319250611	
SOBRE O ORGANIZADOR	132

O LIVRO-JOGO COMO ATRATIVO LITERÁRIO PARA ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Pedro Panhoca da Silva

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)

São Paulo – SP

RESUMO: O presente artigo busca relatar e inspirar outros docentes 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 um importante relato de caso por trabalhar com leitura e jogo em sala de aula a fim de oferecer aulas mais práticas e lúdicas de produção textual. A ideia de jogo utilizada teve como base os estudos de CAILLOIS (1990) e HUIZINGA (1971), especificamente o RPG - fundamentado em ANDRADE F. (2006) - e o livro-jogo - embasado em ALVES (1997), ANDRADE, M. R. D. (2007), GONÇALVES; RODRIGUES (2013), PEREIRA; MARTINS; CARMO (2013) e KATZ (c1998-2019) - usando outras experiências pedagógicas como base, como as de CHAGAS; SOVIERZOSKI; CORREIA (2017) e ZAGAL; LEWIS (2015). O conceito de adaptação teve como fonte HUTCHEON (2013). Pode-se perceber que os alunos demonstraram maior interesse pela matéria e que boas produções, mesmo sendo mais complexas que exercícios de redação padronizados, puderam ser obtidas dos discentes. Com isso, o livro-jogo mostrou-se um importante atrativo literário para a sala

de aula e uma possível alternativa para captar novos leitores desinteressados pelo que lhes é oferecido pela escola.

PALAVRAS-CHAVE: Livros-jogos; Produção textual; Leitura; Literatura

THE GAMEBOOK AS A LITERARY ATTRACTIVE FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT: The current article seeks to report and inspire other teachers of Elementary School regarding the application of the gamebook in the classroom. The study in question is focused on the discipline of Portuguese Language and constituted an important case report for working with reading and playing in the classroom in order to offer more practical and playful classes of textual production. The idea of game used was based on the studies of CAILLOIS (1990) and HUIZINGA (1971) - specifically the RPG, based on ANDRADE F. (2006) – and the gamebook – based on ALVES (1997), ANDRADE, M. R. D. (2007), GONÇALVES, RODRIGUES (2013), PEREIRA, MARTINS, CARMO (2013) e KATZ (c1998-2019) -, using other pedagogical experiences as a base, such as those of CHAGAS, SOVIERZOSKI, CORREIA (2017) and ZAGAL, LEWIS (2015). The concept of adaptation had HUTCHEON (2013) as a

source. It can be noticed that the students showed more interest in the subject, and good productions, even more complex than standardized writing exercises, could be obtained from the students. With this, the gamebook has proved to be an important literary attractive for the classroom and a possible alternative to capture new readers disinterested in what is offered to them by the school.

KEYWORDS: Gamebooks; Writing; Reading; Literature

1 | INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve início quando o autor do presente artigo foi contratado para ser professor de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II em uma escola particular na cidade de Paulínia/SP no ano de 2016. A escola em questão se autodefinia como “Escola Aberta”, o que significa que possuía uma transparente comunicação com os pais dos discentes, comunidade e professores, além de priorizar projetos pedagógicos no lugar de acúmulo conteudista. Embora bons resultados no vestibular fossem também um objetivo, o foco principal escolar era a preparação de seus alunos para a educação e cidadania. Foram atribuídas ao autor do presente trabalho cinco horas-aula semanais para as duas salas de 8º ano, consideradas salas críticas nem tanto pelo número de alunos (32 em cada), mas sim pelo desinteresse nas matérias e mau comportamento geral. Percebeu-se, assim, que um projeto atraente, chocante e “inédito” poderia ser uma boa opção para o estímulo da produção textual, leitura e aprendizagem, e algo que utilizasse o livro-jogo – uma espécie de “RPG solitário” (por vezes conhecido também conhecido como *Aventura-solo*) constituído por uma rede hipertextual de informações e ideologia do leitor (PEREIRA, MARTINS, CARMO, 2013, p. 18) - em sala de aula poderia funcionar.

Para um livro ser um livro-jogo, segundo ALVES, possui

[...] um roteiro traçado para a sua aventura, mas sabe que poderá [o leitor] desdobrá-lo, acionando as opções ideais, de acordo com a sua intuição, esperteza e sorte. Sabe também que é um jogo, um livro-jogo. Resta-lhe conhecer e respeitar as suas regras para, enfim, resolver seus desafios e vencer os inimigos que se lhe interponham no caminho, impedindo que alcance o final da aventura e da narrativa (ALVES, 1997, p. 7, comentários nossos).

Com isso, esse híbrido de jogo de RPG em volume único e autossuficiente poderia ser um atrativo aos alunos a fim de despertar seu gosto pela literatura.

2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

O jogo, segundo CAILLOIS,

Ao contrário do que frequentemente se afirma, o jogo não é aprendizagem para o trabalho. Só aparentemente antecipa as actividades do adulto. O rapaz que brinca com o cavaleiro ou a locomotiva não se prepara, de forma alguma, para vir a ser cavaleiro ou mecânico, nem a rapariga que confecciona em supostos pratos alimentos fictícios condimentados com ilusórias especiarias, se prepara para vir a

Esse (livro-)jogo proposto não visou que seu público-alvo se tornasse escritor ou designer de jogos. Porém, se bem aplicado para a educação, esse, aliado à forma de ensino, poderia deixar de ser “estéril” e produziria benefícios para seu público-alvo, pretensão essa que foi o objetivo principal do projeto. Então, o aluno pensava estar só “brincando”, mas na verdade tinha diversas competências trabalhadas durante toda a aplicação do projeto.

O RPG – um importante jogo para tal projeto - é mais conhecido pelo público de sua época e também atual. Sua sigla significa “Jogo de Interpretação de Personagens” e funciona como uma representação na qual jogadores “são” personagens num determinado contexto e buscam o sucesso de uma missão em comum. Existem no mercado editorial diversos tipos de RPG cujas temáticas variam desde a fantasia à ficção científica. Trata-se de uma ferramenta inusitada de ensino, pois segundo ANDRADE, F.

O RPG funciona, então, como ferramenta para preparar o jovem a interagir na sociedade, tanto profissional quanto socialmente”. Algumas empresas já utilizam o RPG para treinamento de pessoal, uma vez que a premissa básica do jogo é a simulação da realidade. Além disso, através do jogo, é possível resgatar valores morais e éticos que andam um pouco esquecidos (ANDRADE F., 2006, p. 1).

A Aventura-solo – modalidade de jogo não tão conhecido como o RPG -, por sua vez, possui diversas nomes variantes, como “Jogo-solo” (*solo play*), “Missão-solo” (*solo quest*), “Caverna-solo” (*solo dungeon*), entre outros, e se trata de uma narrativa que apresenta uma leitura não linear aliada a elementos lúdicos como aleatoriedade e sistema de regras simples de RPG. Sua formação é incerta, mas considera-se como pioneiro o livro *Buffalo Castle* (1976), primeiro RPG adaptado para ser jogado apenas entre livro e jogador utilizando um sistema de regras de um RPG já existente – o *Tunnels & Trolls* (1976) -, ausente de grupo, porém ainda vinculada a algumas regras de manuais adicionais, além de sugerir o conhecimento completo delas para incrementar a leitura.

Já o livro-jogo pode ser considerado a evolução e ponto máximo da aventura-solo, pois já apresenta uma narrativa mais extensa, possui um sistema de regras próprio e mais simples que os grandes manuais de RPG e apresenta a independência desse tipo de narrativa em relação a eles, sendo o livro-jogo *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) comumente considerado a primeira manifestação desse tipo de literatura.

Normalmente, o livro-jogo funciona como “porta de entrada” de jovens leitores para o RPG, já que numa aventura-solo ou num livro-jogo muitas vezes as opções de escolha são limitadas, enquanto num RPG pode haver total improviso se coerente à narrativa, além de interação entre os *players*. O livro-jogo, no Brasil, pode até ter um valor maior do que no exterior, pois aqui o processo se inverteu: enquanto nos Estados Unidos o primeiro jogo de RPG surgiu em 1973 (*Dungeons & Dragons*) e o livro-jogo apenas em 1982, no Brasil o processo foi o inverso, com o público tendo conhecido

primeiro o livro-jogo em 1986 (*O Fugitivo das Trevas*), para, só depois, saber o que era de fato o RPG.

A série escolhida para se trabalhar como modelo nesse projeto foi a *Fighting Fantasy*, devido à sua disponibilidade de mercado para quem tivesse o interesse de seguir adquirindo-a. Ela é também conhecida do leitor/jogador de RPG: sua antiga editora, a Marques Saraiva, adquiriu os direitos de publicação da mesma e lançou livros-jogos no Brasil de 1991 a 1998 sob o título de *Aventuras Fantásticas*. Foram 28 livros-jogos dos 59 originais, e boa parte dos *spin-offs* da série também chegaram ao Brasil. Essa série inspirou a publicação (esporádica) de títulos nacionais, que infelizmente não receberam a devida valorização na época. O primeiro livro-jogo nacional – *Era uma vez... a vingança de Mag Mor* – data de 1995 e o mais recente – *O inimigo digital* – foi lançado em 2017. Mesmo assim, o Brasil supera em tradução e publicação de livros-jogos originais países como Argentina, Finlândia, Grécia, México, Noruega, Portugal, e quase todos os países orientais.

Pelo fato de o autor da presente pesquisa ter sido “cobaia” do próprio contato positivo com os livros-jogos, acreditou-se que a força dos mesmos poderia ser tanta que eles impactariam seus participantes, pois mesmo após duas décadas do primeiro livro-jogo traduzido e comercializado em território nacional, ainda se presencia o “choque” que o mesmo causa em jovens leitores do século XXI.

A imitação e o jogo sempre fizeram parte da vida dos seres, e que tentar separá-los seria algo sem sentido. Afazeres corriqueiros podem ser considerados como jogo. HUIZINGA toma como exemplo a linguagem: “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar” (HUIZINGA, 1971, p. 7). Portanto, a ideia de trabalhar uma leitura lúdica parecia uma ótima solução de resgate a esse primordial valor que cada vez mais os alunos buscam e os professores não conseguem resgatar.

Durante as duas primeiras semanas conheceu-se as salas e, por se tratar de público adolescente, apaixonados por videogame e jogos de computador, optou-se por utilizar o livro-jogo e não o RPG devido ao fato de não “assustá-los” com os tamanhos dos livros: os de RPG tendem a ser volumosos, extensos e difíceis de terem suas regras assimiladas para quem não possui prática de leitura, enquanto os livros-jogos que foram levados possuíam o formato de bolso. Além disso, segundo Andrade, F., mesmo o livro-jogo não sendo tão amplo e “infinito” de ser explorado quanto aos manuais de RPG, poupa esforços por sua extensão e atinge um bom alcance no interesse discente, além de exigir dos alunos e do próprio mediador maior dedicação (ANDRADE F., 2006, p. 2).

Com a sugestão do autor supracitado, decidiu-se encorajar o projeto. Sua aplicação não foi pioneira, mas inspirada em experiências de outros mediadores e escritores, como ANDRADE, M. R. D., a qual relata sua experiência na aplicação de

livros-jogos para uma turma de 1º ano do Ensino Médio:

Após a leitura alguns comentários foram feitos pelos alunos como, “Que texto interessante!”, “Será que podemos ficar com uma cópia?”, “Nunca tinha visto”, “Bem bolado este texto”. Logo, o processo de interação foi se desenvolvendo com os alunos e assim demonstrando muito interesse eles solicitaram novas aventuras. Eram aventuras simples, com poucas regras, o que possibilitou um aprendizado gradual (ANDRADE, M. R. D., 2007, p. 8)

Outros estudos, mais voltados ao RPG “genérico” e não “individual”, poderiam também ser citados, mas as supracitadas são as aplicações mais próximas da ideia a ser desenvolvida nas salas de aula em questão.

3 | ANÁLISES

Como os alunos já estavam com a leitura “obrigatória” de férias concluída, decidiu-se usar a leitura de férias – um clássico da literatura adaptado em versão infanto-juvenil – para o projeto em questão. Os livros de férias foram *Frankenstein* (de Mary Shelley, adaptação de Ruy Castro) para o 8º Azul e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (Julio Verne, adaptação de Walcyr Carrasco) para o 8º Verde. Afinal, tal projeto de adaptação poderia render melhores resultados do que uma prova corriqueira de verificação de conteúdos abstraídos do livro, já que a criação e a posterior leitura da nova obra “[...] representam modos distintos de interagir com os públicos” (HUTCHEON, 2013, p. 15), o que poderia ser mais marcante na vida dos alunos envolvidos.

O roteiro do projeto foi apresentado às classes. Cada sala pode ser dividida em seis grupos de 5-6 membros cada. Consultada a biblioteca da escola, constatou-se que não havia sequer um livro-jogo, déficit que possivelmente toda biblioteca escolar (e até municipais e acadêmicas) apresente. Sabendo disso, foram emprestados alguns exemplares da própria coleção do mediador do projeto para que cada grupo soubesse o que era de fato um livro-jogo. Eles os levaram consigo por uma semana, fazendo o livro-jogo circular na mão de todos do grupo, que o detinham por um dia inteiro para apreciação e conhecimento de sua estrutura, o que constitui a primeira etapa: conhecer o que é um livro-jogo. Também o foi explicado de forma sucinta a fim de não comprometer o conteúdo da aula. Selecionaram-se os livros-jogos da série *Fighting Fantasy*, pelos seguintes motivos: é considerada a série fundadora dos livros-jogos e citada por muitos fãs brasileiros de livros-jogos como a de melhor qualidade, é a maior série de livros-jogos traduzida para o português, é uma série que possui preços acessíveis (em média R\$25,00 reais por exemplar novo e R\$15,00 por exemplar usado/ encontrado em sebos, enquanto outros – nacionais – raramente custam menos que R\$55,00 os novos e R\$40,00 usados/ de sebo) é a única série que ganhou nova edição e que ainda está em catálogo em livrarias e sites.

Na segunda semana, com a maioria já sabendo o que era o livro-jogo teoria e na prática, partiu-se para a segunda etapa: o recorte da leitura obrigatória. Pelo fato

das leituras de férias terem sido livros de aventura, foi-lhes pedido que cada grupo separasse alguma parte, capítulo ou trecho que mais lhes marcou, e gastou-se outra semana para tal escolha.

Escolhida a parte por cada grupo, chegou-se à terceira etapa do projeto: a recriação do recorte escolhido. Nele os grupos estavam livres para reinventar personagens, acontecimentos, acrescentar/retirar cenas, trocar nomes de personagens e lugares. Essa etapa durou pouco mais que duas semanas, e nesse momento um acordo foi feito entre o mediador e as salas sobre separar uma hora-aula por semana dedicada exclusivamente para o projeto em questão, além dos alunos se sentirem livres para adiantar algo em ambientes extraescolares.

Passou-se, então, para a quarta etapa: adaptar à nova narrativa, ainda em formato linear, para a estrutura de aventura-solo, o que durou o restante do semestre inteiro, com revisões e correções quinzenais feitas por mim para melhor direcionar os grupos para suas produções, além de tirar eventuais dúvidas. Aqui os alunos deveriam sempre ter em mente a parte selecionada para a releitura lúdica, pois “se conhecemos esse texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente. Quando dizemos que a obra é uma adaptação, anunciamos abertamente sua relação declarada com outra(s) obra(s)” (HUTCHEON, 2013, p. 27).

Divididos entre conteúdos curriculares da escola, provas, trabalhos, leituras bimestrais, seminários e outras obrigações escolares, não foi possível aproveitar o projeto para a feira de cultura e ciências do ano, então decidiu-se dar um prazo maior e estender o projeto até depois das últimas provas bimestrais, buscando qualidade nas produções. Foi acordado também que a entrega dos textos-jogos seria feita em formato digital – documentos em formato *word* - já pensando na última etapa e grande pretensão dos alunos: a publicação do material.

A quinta etapa durou apenas 15 minutos, que foi avaliar a validade do projeto e dar-lhe um *feedback*, o que foi feito após as provas bimestrais aplicadas na semana de provas. Quem acabava as provas responderia o questionário e o devolveria ao mediador para ter ciência do que poderia ser melhorado para uma próxima aplicação em sala de aula.

4 | RESULTADOS

Cabia ao mediador realizar a sexta etapa, que seria contatar editoras interessadas na publicação do material. Obtiveram-se 42 editoras da RMC (Região Metropolitana de Campinas) interessadas no que seria o primeiro livro de compilação de aventuras-solo produzidas por grupos de alunos e baseadas em clássicos da literatura mundial. Também coube ao mediador a sétima etapa: a compilação das melhores produções. O interesse editorial nesse tipo de obra não acontece por mera curiosidade, já que se sabe do poder que a adaptação possui no mercado consumidor, o que não foi o

escopo desse projeto:

Se as adaptações são, por definição, criações tão inferiores e secundárias, por que estão assim presentes em nossa cultura e, de fato, em número cada vez maior? Por que, de acordo com as estatísticas de 1992, 85% de todos os vencedores da categoria de melhor filme no Oscar são adaptações? Por que as adaptações totalizavam 95% de todas as minisséries e 70% dos filmes feitos para a TV que ganham Emmy Awards? [...] Isso, sem dúvida, alimentou uma demanda enorme por diferentes tipos de histórias. Apesar disso, deve haver algo particularmente atraente nas adaptações *como adaptações* (HUTCHEON, 2013, p. 24-25, grifos do autor).

Justamente a oitava etapa, a publicação, precisou ser adiada pelo ano letivo ter acabado e por nem todas as produções terem ficado com a qualidade pretendida para a publicação, porém, se encontram guardadas com os alunos e com o mediador para, caso obtenha novas produções desse porte, uma futura publicação aconteça e beneficie a todos.

A única etapa que foi suprimida foi a elaboração de um sistema de regras próprias para o livro-jogo, o que daria muito mais trabalho ao pouco tempo que se dispôs para um projeto tão ambicioso. Portanto, o que conseguiu ser produzido, não foram livros-jogos nem aventuras-solos, e sim, narrativas não sequenciais, pois segundo GONÇALVES; RODRIGUES “sendo o livro-jogo reconhecido principalmente pelo aspecto da interação com o leitor, são comuns as denominações leitura *interativa* e leitura *não-linear* para este tipo de livro” (GONÇALVES; RODRIGUES, 2013, p. 7). Tal mudança de planos não afetou o projeto, embora para ZAGAL; LEWIS a elaboração de um sistema de regras seja parte importante para projetos como esse, pois acreditam que

[...] o uso de livros-jogos ao invés de ficções interativas proporciona benefícios adicionais. O mais imediato é que os livros-jogos encorajam o pensamento sobre como o jogo e a narrativa interagem e reforçam uns aos outros de forma imediatamente aparente e, mais importante, acessível aos alunos. Os alunos também podem começar a explorar como a jogabilidade pode ajudar a criar momentos interessantes de narrativa: uma luta contra um monstro difícil pode ser mais evocativa e dramática ao invés de simplesmente ler uma descrição interessante. Como uma ideia final, parece que parte do sucesso dessa tarefa pode vir do fato de que ela fornece múltiplas abordagens para o sucesso. Alunos com forte experiência de escrita gostam de experimentar a novidade do formato narrativo. Outros estudantes preferem experimentar a mecânica e o sistema do jogo. Isso significa que a atribuição tem aspectos que atraem diferentes sensibilidades ou interesses, ao mesmo tempo em que ainda exige uma abordagem holística que aborde tudo (ZAGAL, LEWIS, 2015, p. 5, tradução nossa)

Porém, há quem considere qualquer narrativa não linear como livro-jogo. Demian Katz, administrador do maior banco de dados referente a livros-jogos, o *gamebooks.org*, considera, em sua página, que qualquer livro “[...] no qual o leitor participe da história fazendo escolhas que afetem o curso da narrativa” (KATZ, c1998-2019, tradução nossa).

Sendo livro-jogo ou não, o importante foi a dedicação e a crença no projeto, as quais geraram bons resultados.

5 | CONCLUSÃO

Tal tarefa não foi apenas lúdica, divertida, diferente. Tal projeto foi desafiador para todos os envolvidos que conseguiram enxergar novas possibilidades as quais poderão lhes mostrar novos horizontes para a literatura, por meio da leitura e a produção textual, e por que não arriscar dizer para sua aprendizagem e conhecimento de mundo?

O mediador precisou dedicar um tempo maior do que o esperado, pois a autonomia precisou ser constantemente trabalhada e verificada nos grupos, bem como condutas simples de organização, comportamento em sala de aula e até desestímulos de si próprios ou de suas próprias famílias. Porém, para os alunos significou uma nova ferramenta de leitura e aprendizagem conhecida. Apesar da dificuldade questionada, a preguiça e o comodismo por tarefas mais simples foi reconhecida. A atividade teve boa repercussão e tanto o livro clássico quanto o livro-jogo foram melhores aproveitados por eles.

Algo que chamou a atenção foi a grande curiosidade não pela leitura de férias, mas pelos livros-jogos da coleção de livros-jogos de *Fighting Fantasy*, os quais circulavam entre os grupos mesmo sem a ordem do mediador, o que contribuiu mais ainda para a pilhagem narrativa acumulada por eles. Se em um só livro-jogo inúmeras possibilidades de leituras podem ser feitas, se essas muitas leituras forem multiplicadas por seis (já que eu distribuía seis livros-jogos por classe), o sucesso foi até maior do que o esperado no âmbito da leitura.

O resultado dessa missão (quase) cumprida foi tão grande que se aproveitou para divulgar o que eram os livros-jogos para outras salas, apresentar o projeto, divulgar os principais canais de obtenção dos mesmos. A surpresa e o interesse também foram grandes por parte do novo público.

Assim como afirmam CHAGAS; SOVIERZOSKI; CORREIA, os quais desenvolveram um projeto semelhante de aplicação de livro-jogo em sala de aula (para ensino de Ciências), “[...] o propósito do livro-jogo instiga o aluno a se sentir desafiado a ler, continuar lendo e aprendendo mais sobre as temáticas tratadas ao longo da aventura” (CHAGAS; SOVIERZOSKI; CORREIA, 2017, p. 327). Portanto, o projeto de produção textual (e leitura) proporcionou bons resultados aos envolvidos e espera-se que o mesmo possa ser inspirador e também modificado ao bel-prazer de futuros mediadores cuja missão é encorajar jovens leitores a se interessarem pela literatura, tarefa que pode ser facilitada através de leituras lúdicas e não sequenciais.

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.

ANDRADE, F. Caminhos para o uso do RPG na educação. **Revista eletrônica do grupo Aleph**, Niterói, n. 9, p. 1-14, 2006.

ANDRADE, M. R. D. **A utilização do RPG – Role Playing Game como instrumento pedagógico para a prática da leitura, oralidade e escrita.** Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/146-4.pdf>.> Acesso em: 20 mar. 2019.

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.

GONÇALVES, T. A.; RODRIGUES, B. O. Uma aventura em que você é o herói: o livro-jogo como potencial para o incentivo à leitura de jovens. In: XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2013, Florianópolis. **Anais do Congresso.** Florianópolis: 2013, p. 1-14.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação.** Tradução de André Cechinel. 2 ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KATZ, D. **Frequently asked questions.** Disponível em: < <https://gamebooks.org/FAQs>>. Acesso em: 20 mar. 2019.

PEREIRA, B. J. A.; MARTINS, A. O.; CARMO, G. T. A Masmorra do hipertexto: a disposição dos itens de informação do livro-jogo A Masmorra da Morte, de Ian Livingstone, como argumento. **Revista Científica Internacional**, Campos dos Goytacazes, v. 1, n. 25, p. 15-32, 2013.

ZAGAL, J. P.; LEWIS, C. Fighting Fantasies: Authoring RPG Gamebooks for Learning Game Writing and Design. In: DIGRA 2015: CONFERENCE DIVERSITY OF PLAY, 2015, Lüneburg. **Annals.** Lüneburg: 2015, p. 1-12.

SOBRE O ORGANIZADOR

IVAN VALE DE SOUSA Mestre em Letras pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. Especialista em Gramática da Língua Portuguesa: reflexão e ensino pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância pela Universidade Federal Fluminense. Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília. Professor de Língua Portuguesa em Parauapebas, Pará.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-428-3



9 788572 474283