

## O JOGO X LITERATURA: UM LEQUE DE ATIVIDADES LÚDICAS E PRAZEROSAS A PARTIR DO TEXTO LITERÁRIO

Sâmara Sandres da Silva <sup>1</sup>  
Alciclei da Graça Cruz <sup>2</sup>

### RESUMO

O presente artigo almejou trabalhar obras literárias de forma dinâmica utilizando em sua metodologia a estratégia pedagógica de jogos lúdicos, visando uma melhor assimilação do indivíduo e a interação em grupo. A ideia foi instigar a leitura e o desenvolvimento da escrita literária criativa através do jogo de mesa R.P.G. (Role Playing Games). Sob a orientação, os alunos desenvolveram textos narrativos descritivos para o jogo com base nas obras lidas e analisadas em sala de aula, motivando o leitor à leitura e desenvolvimento da escrita criativa, já que o estilo linguístico e a construção estética de cada autor fornecem um aprendizado relevante. A adaptação de livros de literatura para “jogos de interpretação de papéis” incentiva uma leitura previa interativa e divertida dentro do ambiente escolar. O intuito é fazer com que os participantes elaborem e desenvolvam o enredo do jogo e seus personagens com base em obras literárias (livros e/ou adaptações cinematográficas), pois sabe-se que os jogos auxiliam no desenvolvimento cognitivo, estratégico e motor. Notamos ao fim do projeto com base nas observações realizadas da participação e produção literária os resultados satisfatórios da metodologia didática, utilizada no processo de ensino e aprendizagem com a utilização do subterfúgio lúdico.

**Palavras-chave:** Literatura, R.P.G., Ensino/Aprendizagem lúdica.

### INTRODUÇÃO

O projeto trabalhou obras literárias de forma dinâmica utilizando em sua metodologia a estratégia pedagógica de jogos lúdicos, visando uma melhor assimilação do indivíduo e a interação em grupo. Instigamos a leitura e o desenvolvimento da escrita literária criativa, através do jogo R.P.G. de mesa, que é um estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por um referencial literário, com isso, o jogo se delimitou na abordagem da temática estipulada na partida. Sob nossas orientações, os alunos desenvolveram textos narrativos-descritivos para o jogo com base nas

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Letras – Língua Portuguesa e Língua Inglesa, da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, samarasandre743@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Letras – Língua Portuguesa e Língua Inglesa da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, ac.alciclei@gmail.com

obras lidas e analisadas em sala de aula, motivando-os assim à leitura e desenvolvimento da escrita criativa, já que o estilo linguístico e a construção estética de cada autor fornecem um aprendizado relevante.

As dinâmicas e as adaptações de livros de literatura para R.P.G., incentivou uma leitura prévia interativa e divertida dentro do ambiente escolar. O intuito foi fazer com que os participantes elaborassem e desenvolvessem o enredo do jogo e seus personagens com base em obras literárias (livros e/ou adaptações cinematográficas), pois sabe-se que os jogos auxiliam no desenvolvimento cognitivo, estratégico e motor.

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa é de natureza qualitativa. A mesma foi desenvolvida no Centro Educacional de Tempo Integral, nas turmas da 3ª série do Ensino Médio, no Município de Humaitá-AM, como uma estratégia de desconstruir a ideia negativa e crenças que os alunos têm a respeito da Literatura.

A pesquisa dividiu-se em três etapas, na qual a primeira foi redigida levantamento bibliográfico e a realização de leituras pertinente aos conceitos de Literatura, Tipologia Textual e R.P.G., considerando a ligação intertextual entre o jogo de mesa Role Playing Game. O segundo momento, aconteceu os encontros periódicos com os discentes no local onde a pesquisa foi desenvolvida. Para o último momento, utilizou-se com a finalidade de analisar os dados coletados.

Sendo assim, o primeiro momento deu-se a partir de leitura do material bibliográfico disponível a respeito do jogo aplicado à educação, das características da modalidade específica de jogo escolhida, a pesquisa e leitura de obras literárias passíveis da abordagem sugeridas.

Definidas as obras literárias, com base no aporte teórico, elaboramos uma sequência didática que priorizou, impreterivelmente, a formação dos alunos-jogadores em relação aos elementos da narrativa para a criação/confecção e ambientação do jogo. Com o auxílio do jogo, adaptamos determinadas características literárias específicas com intuito em gerar uma ambientação para as histórias escritas e narradas pelos participantes do jogo, tais como: o objetivo a ser alcançado a partir da obra literária e sua temática. No que se refere a quantidade de encontros, estes aconteceram nos meses de agosto à dezembro de 2018.

A sequência elaborada, entretanto, partiu do princípio da construção coletiva e interativa para estimular a participação dos estudantes na atividade. Assim, as regras específicas foram construídas em conjunto com os alunos, a partir da indicação de leituras,

contextualização das obras entre outros fatores, para, em seguida, execução da atividade do jogo propriamente dita e a produção das narrativas pelos alunos-jogadores.

O primeiro contato com os alunos foi de observação para diagnosticar o perfil da sala e analisar qual tipo de linguagem de abordagem utilizaríamos, para tanto, no segundo encontro que ocorreu no dia 30 de agosto de 2018, utilizamos o tempo para abrir espaço de diálogo informal, na qual, trivialmente, falamos um pouco sobre o projeto e fizemos perguntas de apresentações, tipos de leitura atraíam sua atenção, séries e filmes acompanhavam, quais disciplinas tinham mais afinidade. Esse dia serviu de base para completar o diagnóstico, escolher qual tipo de linguagem aplicaríamos e quais textos selecionaríamos para embasar a escrita criativa e o jogo de Role Playing Games.

No mês seguinte, no dia 06 de setembro de 2018 levamos para sala de aula uma dinâmica de experimentação para analisar a capacidade criativa de cada um e qual linha de escrita seguiriam, se seria mais no seio do fantástico ou realista. A brincadeira consistia em que os estudantes desenvolvessem oralmente um texto sequenciado, para isto utilizamos uma caixa de som e uma bolinha de papel que reciclamos do lixo da própria sala e a cada vez que a música parasse um discente da classe criaria uma história, em seguida o próximo daria sequência de onde este parou.

No dia 13 de setembro, sugerimos que cada um elaborasse uma lista com os animais, criaturas mágicas, espaço, e época, logo após pedimos para que explicasse por que eles selecionaram tais escolhas e sugeri que a pessoa do lado lesse a lista do colega e falasse se já havia visto ou ouvido falar de algum dos itens na literatura. No dia 20 de setembro, levamos para sala de aula *slide* elaborado a partir da lista de seres e ambientes que os alunos fizeram, nas lâminas dos *slides*, constavam uma figura e uma denominação de que gênero literário era mais comum encontrá-las. Ao fim da aula, pedimos que cada um se tivesse algum tempo disponível lesse um conto e narrasse oralmente, de maneira resumida, na próxima aula e que teríamos música ao vivo.

Em 27 de setembro, levamos um discente-voluntário, para cantar na sala de aula, na qual as músicas selecionadas tinham temas diversos, de fácil contextualização com a literatura, entre as canções estavam: “Monte castelo”, da banda Legião Urbana que possui um intertexto com o poema de Camões, Vinícius de Moraes e uma carta do apóstolo Paulo. A atividade dos alunos era identificar esses trechos e a partir dele *linkar* esses dois poemas com algum outro que lembravam prontamente.

No dia 4 de outubro, a proposta da aula foi de discussão acerca dos contextos literários com outras artes, levando em consideração a aula anterior, daí então surgiram perguntas

relacionadas aos gêneros literários, bem como, o que é a literatura? Qual sua função na sociedade?.

Nas duas aulas seguintes: 11 e 18 de outubro, utilizamos o tempo para conceituar os gêneros literários, desde seu possível surgimento até a contemporaneidade. Resvalamos também nos conceitos de tipologia textual, coesão e coerência de texto. Neste procedimento levamos textos como: “Canção do exílio”, de Gonçalves Dias, para exemplificar alguns aspectos literários, em seguida, pedimos para destacar as marcas evidentes de distinção entre eles.

No dia 25 de outubro, dedicamos esse tempo para verificação de aprendizagem sobre correntes literárias e análise comparativa entre literatura e o jogo de mesa R.P.G. Em primeiro de novembro, foi pedido aos alunos que descrevessem sobre alguma adaptação cinematográfica ou jogo partido de um livro literário e explicamos como ocorre esse processo de adaptação e, também, sobre seus ganhos e perdas. Os estudantes então desenvolveram o texto com base em suas referências particulares advindos do seu gosto, os temas eram livres os gêneros também.

No dia 08 de novembro, expomos os conceitos de jogo de R.P.G e apresentamos a eles alguns dos jogos mais populares no mundo. Posteriormente, falamos sobre as regras e o processo de desenvolvimento criativo da elaboração da escrita e destacamos as categorias dos jogos, os tipos de avatares, os tipos de ambiente, e a linha temporal. Explicitamos que como nas regras ortográficas de coesão e coerência, os textos criados deveriam apresentar personagens e ambientes de acordo com a linha cronológica proposta pelo aluno.

No dia 22 de novembro eles criaram em sala seu texto que como pré-definido, a temática seria selecionada por eles. Os textos apresentaram em média entre 13 e 60 linhas com temas e estilos diversos. Neste momento optamos por deixar livre a escolha dos temas para não defasar a imaginação subjetiva deles. No dia 29 de novembro fizemos uma breve correção em sala de aula juntamente com os discentes, no processo de correção demos maior importância ao processo de desenvolvimento do texto, levamos em consideração a coesão e coerência textual, não demos tanta relevância a parte gramatical (não que seja menos importante), pois não tínhamos tempo suficiente para corrigir todos os erros ortográficos e reescrever os textos com os estudantes, por isso focamos apenas na construção e no sentido do texto, levando em consideração os gêneros textuais e literários.

Em 06 de dezembro, expusemos em sala de aula um texto épico inspirado a partir do poema da autora Cecília Meireles “Os homens gloriosos”, neste caso os alunos desenvolveriam um texto descritivo/narrativo, falando sobre seu personagem, neste ponto era

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

delimitado os recursos de adaptação do avatar, pois este deveria estar inserido no meio das características do texto predisposto a eles.

No dia 13 de dezembro foi nosso último encontro, neste dia fizemos uma rápida jogatina com os personagens criados por eles e adaptados ao universo que criamos com base no poema. Após a aplicação das atividades foram feitas as análises do material produzidos pelos alunos.

Os momentos do jogo foram registrados por fotografias e por algumas gravações de vídeos. Com o desenvolvimento dessa atividade, pretendeu-se demonstrar as vantagens didáticas da apropriação do jogo para despertar no aluno a vontade de se aprofundar no mundo literário, com o intuito de despertar a atenção dos jovens para a importância literária na formação acadêmica e cidadã do indivíduo.

## DESENVOLVIMENTO

A ação deste projeto desenvolveu-se pelo ensino eficaz de literatura através da estratégia pedagógica da utilização de jogos para dinamizar os processos de ensino e aprendizagem. Considerando o teor dos jogos de interpretação e atuação e a relação direta que mantêm com os processos de leitura e escrita e, portanto, com a literatura, entende-se que essa modalidade de jogos possibilita a elaboração de um leque de atividades prazerosas a partir do texto literário.

A atividade lúdica, como aponta Huizinga (2000), permite ao homem relacionar-se com a vida. Portanto, o jogo permeia muitas das atividades humanas como o trabalho, a cultura e a linguagem, em que

[...] 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. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão à vida, o homem cria um outro mundo, poético, ao lado do da natureza (HUIZINGA, 2000, p. 7, grifo nosso).

Tal caráter lúdico da linguagem aparece de forma inequívoca e tangível na literatura, uma vez que se na dimensão artística da palavra a polissemia fica evidenciada, permitindo que a relação com a vida se efetive de múltiplas formas. Assim, no contexto escolar, a literatura pode representar um momento de liberação das tensões que envolvem as atividades

obrigatórias, se for associada a uma atividade prazerosa como o jogo, que, na perspectiva de Huizinga (2000), atua como um importante instrumento de comunicação e ensino.

Assim, buscamos abordar a literatura, no âmbito desse artigo, como uma atividade lúdica bifurcada em duas frentes, a leitura e a escrita, partindo do interesse dos alunos pelas pedagogias de aprendizagem, afim de despertar o interesse pela leitura e, como consequência, pela produção de textos que a criatividade estimulada ensaja. A perspectiva dupla do trabalho com o texto literário determinou o tipo de jogo selecionado para o desenvolvimento das atividades: R.P.G., já mencionado.

O Role-Playing Games surgiu nos Estados Unidos da América, na década de 1970, associando jogos de tabuleiro a narrativas de aventuras heroicas com a substituição de exércitos por heróis individuais, personagens (SALES, 2017, *on-line*). Em outras palavras, como define Pavão (1999) é “Uma ideia que começou nos EUA no início dos anos 70, como evolução dos jogos de guerra e muito influenciado pela literatura de Tolkien (1994), e que se espalhou pelo mundo rapidamente”, o R.P.G. chegou ao Brasil na década de 1980, com a importação de livros de regras. Há grandes grupos de jogadores, embora ainda não seja um jogo muito conhecido do grande público.

O jogo desenvolve-se a partir da leitura de grandes livros com regras, por vezes complexas, que sugerem ideias para o desenvolvimento da ação e para a atuação de personagens, delimitando cenários e/ou tipos de personagens. Cada jogador interpreta um personagem e faz escolhas que determinam o enredo, construído pelos comentários de um jogador que não interpreta nenhum personagem, apenas atua como narrador, denominado mestre de jogo. A criação das histórias, portanto, é oral e interativa, pautada na coletividade.

Em resumo, Wagner Luiz Schmit define o R.P.G. como:

[...] uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participatória, com uma quantificação de atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das ações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas (SHMIT, 2008, p. 47).

O interesse de jovens por esse tipo de leitura volumosa, despertou o interesse de inúmeros pesquisadores, dentre os quais os autores supracitados, para a aplicabilidade do R.P.G. como estratégia educativa. É nessa perspectiva que o presente artigo se apropriou desse tipo de jogo para o desenvolvimento de atividades a partir de textos da literatura brasileira e/ou portuguesa, uma vez que estes compõem o conteúdo curricular do Ensino Médio, público alvo das atividades propostas.

O desenvolvimento da pesquisa conteve revisões bibliográficas, as principais discussões teóricas e a trajetória da mesma ao longo do recorte estudado.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a utilização do subterfugio da apropriação do jogo de R.P.G em contexto com a literatura, notou-se um salto no número de alunos que participavam e interagiam nas aulas da disciplina, foi notório também o resgate da finalidade primária da arte lúdica, que consiste numa dupla função: educar e divertir, instruir e entreter.

Ao fim do projeto os estudantes estavam menos inibidos e já possuíam um notável amadurecimento no desenvolvimento da escrita, leitura/interpretação e oralidade discursiva. É importante salientar também a interação social e integração de novos horizontes de fontes de pesquisas, eles não se desprenderam dos grandes clássicos literários, apenas desconstruíram o método de abordagem mecânica e maçante que desprendia a atenção, depois do contato com o jogo e a contextualização com o universo cotidiano de suas referências pessoais que facilitaram suas assimilações.

O jogo possibilitou a abertura de novos leques de leitura aos discentes da escola, e desnudou à visão estereotipada de rejeição pelo consumo acadêmico literário.

Optamos por trabalhar literatura com bases no jogo pois ele possibilitou trabalhar a leitura, análise, oralidade e escrita, sabendo que alguns apresentam maior facilidade em escrever do que em verbalizar e vice-versa. A contextualização com o R.P.G apresentou-se nessa plasticidade, na qual o aluno pode se descobrir e encontrar seu local de conforto e também desenvolver sua cognição em outras áreas.

Durante esse processo de desconstrução e novas aprendizagem despertou-se os mecanismos e aptidões nas áreas de literatura, tivemos alguns poucos alunos que encontraram um pouco mais de dificuldade de se envolver e uma certa relutância, mas ao decorrer das aulas eles começaram a participar (nesses poucos casos isolados, os discentes já tinham problemas comportamentais e de participação ativa das aulas, (segundo relatos dos professores de diversas disciplinas)) mas felizmente conseguimos buscar meios para reverter tal situação, através de dinâmicas e pesquisas diagnósticas.

Ao fim do projeto e com base nas análises dos textos e discursos produzidos foi perceptível a inclinação que os estudantes tiveram para com as correntes literárias do arcadismo, romantismo e modernismo. Como o jogo em si tem característica de narrativas épicas, eles não se desprenderam dessa modalidade. Cada aluno teve livre arbítrio para

descobrir suas marcas próprias no estilo de escrita e jogatina, a eles foi dado todos os conceitos e aplicabilidades literários, perneamos sobre todas as correntes e eras da literatura com engajamentos nos contextos históricos para que a partir de suas perspectivas e empatia seguissem determinados padrões de jogo e escrita. Mas, predominantemente, seguiram os moldes do classicismo, arcadismo e modernismo nas narrativas. Por essas correntes estarem mais ligadas ao R.P.G, as leituras referenciais dos clássicos também estavam voltadas para elas em sua maioria. De modo geral as criações eram épicas e a busca pela leitura de textos e filmes desse tipo aumentou. Vale salientar que a interação interpessoal-social de alguns melhorou gradativamente.

Ao fim do projeto observamos também que além dos textos criados, o imaginário dos alunos se despertou para um novo horizonte de leitura e escrita de fanfics e até mesmo composições inéditas de inspirações pessoais.

Ficou claro na prática que trabalhar literatura com o auxílio de subterfúgios lúdicos que facilmente remete ao contexto do cotidiano do meio jovem, reflete em uma notável eficácia no processo de ensino e aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que a literatura assim como as outras artes não existe por si só, logo, a necessidade de contextualizá-la com o cotidiano dos alunos e com outras fontes torna-se necessário, como por exemplo, adaptações cinematográficas, contexto histórico, jogos, R.P.G, etc., mostrar a correlação existente nesses universos leva a uma analogia que facilita a assimilação e o desenvolvimento cognitivo.

Neste trabalho tivemos por objetivo e finalidade investigar a aplicabilidade e eficiência de um método de ensino qualitativo e dinâmico por meio da estratégia de contextualização entre R.P.G e a literatura. Ao iniciar o projeto tive um certo receio, por ser algo diferente aos alunos, no entanto os materiais obtidos nos revelaram que os participantes conseguiram se adequar e compreender a proposta do projeto e colaboraram. Logo, percebeu-se a obtenção dos resultados satisfatórios, haja vista, que grande maioria dos alunos desenvolveram a escrita criativa e participaram das aulas de forma ativa. Vale aqui ressaltar que este método pedagógico atingindo seu público alvo de forma positiva, faz-se viável que este documento seja apresentado em outras turmas e escolas.

O ser humano é um ser social, e o tempo de ocorrência dos eventos sociais é flexível e varia em diferentes épocas, cultura e lugares, embora dentro de um limite de maturação. E a

literatura sendo um objeto social que manifesta sentimentos, sensações, crítica, emoções e interações.

Trabalhar a literatura, juntamente, com o jogo de Role Playing Game foi uma estratégia didática eficiente, pois sendo ela coexistente, vimos aqui a possibilidade de também desenvolvê-las em eventuais atividades futuras.

## REFERÊNCIAS

AMORA, Antônio Soares. **Introdução a Teoria da Literatura**. São Paulo, Cultrix, 1971.

BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana. **Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas**. 3. ed. – Maringá: Eduem, 2009.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/pt-br.php>>. Acesso em 02 nov. 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. E-book digitalizado por DigitalSource.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

SALES, Matheus. RPG (Role-Playing Game); **Brasil Escola**. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em 02 nov.2017

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. Tradução: Sandra Nitri. São Paulo: Aderaldo& Rothschild, 2008.

SCHMIT, Marcelo Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008 Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Paraná.