

LITERATURA BRASILEIRA EM RPG 'CARTAS A VAPOR' E A CONTRIBUIÇÃO DO LIVRO-JOGO À CLASSE¹

*BRAZILIAN LITERATURE IN RPG 'CARTAS A VAPOR' AND
THE BOOK-GAME'S CONTRIBUTION TO THE CLASS*

*LITERATURA BRASILEÑA EN RPG 'CARTAS A VAPOR' Y LA
CONTRIBUCIÓN DEL LIBRO-JUEGO A LA CLASE*

Larissa Daiane Pujol Corsino dos Santos² e Taís Steffenello Ghisleni³

RESUMO

Em uma aula de Literatura, atrair a atenção é um constante ensaio do labor profissional docente. Entre a fluidez audiovisual, cujas tramas se desenrolam no percurso imediato das cenas, um apanhado de letras, mesmo em linhas que sustentam interessantes histórias, pouco alcança a notoriedade de pessoas desacostumadas com o hábito de leitura. Entretanto, em um ambiente escolar, cabe perguntar: como a apreciação imagética dos alunos, curiosamente tornará o primeiro passo para que a Literatura mostre, no ensino, sua resposta ao mundo através da linguagem da consciência ou da percepção? Nessa perspectiva, o presente ensaio, através do método empírico sob a égide da análise qualitativa sobre a gamificação em sala de aula, objetiva olhar para esta disciplina, cujo livro é o principal material em mãos, com atenta reflexão para a necessidade de um recurso que estenda suas páginas à vontade de realizar sua ficção, em especial dentro de jogos. *Cartas a Vapor*, por exemplo, um jogo de RPG manual inspirado no livro *A lição de anatomia do temível Dr. Louison*, de Enéias Tavares, reúne o que foi escrito - um enredo criativo com personagens da literatura clássica brasileira revivendo suas histórias em cenários retrofuturistas - e a disposição prática de entrosamento entre aluno e conteúdo estudado através da participação no jogo e nos livros. Sua primeira regra: começar por aquele que leu um livro recentemente. Eis que finalmente soma-se mais uma capacidade na docência da Literatura: o ponto de partida do próprio educando neste caminho de expressiva manutenção do pensamento dos autores, de suas histórias e do estudo geral da Literatura como uma anatomia crítica da imaginação.

Palavras-chave: Literatura clássica brasileira. RPG. Ensino. Cartas a vapor.

ABSTRACT

*In a Literature class, attention is drawn to a constant rehearsal of teaching work. Between the audiovisual fluidity, stories whose plots unfold in the immediate course of the scenes, even in lines that remain interesting, little will reach the notoriety of people unaccustomed to the habit of reading. However, in a school environment, it is worth asking: as students, an imagery curiosity will become the first step for Literature to become more, in the teaching of consciousness, its response to the world of perception? In this perspective, the present essay, through the empirical method under the aegis of qualitative analysis, is about gamification in the classroom, aiming at this discipline, whose book is the main material at hand, attentive to the reflection on the need for a resource that extends its pages at will to realize their fiction, especially within games. *Cartas a Vapor*, for example, a manual role-playing game inspired by the book *A lição de anatomia do temível Dr. Louison*,*

1 Artigo desenvolvido na disciplina de Seminário Integrado II, do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens, da Universidade Franciscana (UFN).

2 Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens (UFN). E-mail: larissa.pujol@ufn.edu.br

3 Doutora. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda e do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana (UFN). E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

written by Enéias Tavares, brings together what has been written - a creative plot with characters from classic literature reliving their stories in retrofuturistic settings - the provision of the practice of introduction between the student and in the books studied through participation in the game and in the books. Your first rule: start with the one who has read a book recently. Here, finally, another capacity is added to the starting point of literature: the starting point of the student himself in this way of expressing the authors' thoughts, their stories and the general study of literature as a critical anatomy of the imagination.

Keywords: Brazilian classical literature. RPG. Teaching. Cartas a vapor.

RESÚMEN

En una clase de Literatura, atraer la atención es un constante ensayo del labor profesional docente. Entre la fluidez audiovisual, cuyas tramas se desarrollan en el transcurso inmediato de las escenas, una colección de letras, incluso en líneas que sostienen historias interesantes, poco alcanza la notoriedad de personas no acostumbradas al hábito de lectura. Sin embargo, en un ámbito escolar, cabe preguntarse: ¿cómo la apreciación de imágenes de los estudiantes, curiosamente, se convertirá en el primer paso para que la Literatura muestre, en la enseñanza, su respuesta al mundo a través del lenguaje de la conciencia o de la percepción? En esta perspectiva, el presente ensayo, a través del método empírico bajo la égida del análisis cualitativo sobre la gamificación en el aula, pretende mirar a esta asignatura, cuyo libro es el principal material que se prende a la mano, con una cuidadosa reflexión acerca de la necesidad de un recurso que extiende sus páginas a la voluntad de realizar su ficción, especialmente adentro de los juegos. Cartas a Vapor, por ejemplo, un juego de RPG manual inspirado en el libro *A lição de anatomia do temível Dr. Louison*, de Enéias Tavares, reúne lo que fué escrito: una trama creativa con personajes de la literatura brasileña clásica que reviven sus historias en escenarios retrofuturistas - y la disposición práctica de la relación entre el alumno y el contenido estudiado a través de la participación en el juego y en los libros. Su primera regla: el comienzo por aquel que haya leído un libro recientemente. Finalmente, se agrega una capacidad a más en la enseñanza de la Literatura: el punto de partida del alumno en este camino de mantenimiento expresivo del pensamiento de los autores, sus relatos y el estudio general de la Literatura como una anatomía crítica de la imaginación.

Palavras-clave: Literatura clássica brasileira. RPG. Ensino. Cartas a vapor.

INTRODUÇÃO

N'A *imaginação educada*, o crítico literário Northrop Frye advoga a favor da difusão de uma nova forma de aprender Literatura com a previsão da transformação tecnológica. Nesta transcrição de suas palestras ao longo da década de 1960, Frye comenta que somente a Literatura é capaz de nos fazer ver além de todas as maravilhas tecnológicas a fim de transcrever o autômato da realidade. Logo, para conduzir o ensino sublinhado pela humanização do cotidiano - dada pela globalização, cibercultura, ciberespaço e sociedade em rede -, registra-se que “a escola é filha do seu tempo”⁴.

Entretanto, de que maneira esta filha torna possível ‘Inovar’ para ‘Transformar’ a formação literária de alunos inseridos no cômico hábito de leitura aquém? Como cultivar, pelo menos em uma

4 Paráfrase de “Toda história é filha de seu tempo” (*toute histoire est-elle fille de son temps*), citação atribuída ao historiador francês Lucien Febvre (1948, p. 07). Nesse contexto, defende-se no ensaio que a escola assuma o significado da História, conforme proposto pelo autor, através da organização da tradição com perspectivas atuais de interpretação pedagógica.

de suas salas de aula, o dever de reconhecimento do livro e de sua trajetória cultural para que as atividades do curso se emancipem do monologante, do corriqueiro para a linguagem prática da participação da vida organizada em sociedade?

A linguagem literária é a entrada no mundo da imaginação com vistas à construção do mundo que se deseja (FRYE, 2017). Aqui, a consciência e a habilidade prática se unem nesta capacidade humana para edificar novos conhecimentos, especialmente no que concerne a incorporação das tecnologias para o ensino e a aprendizagem. Como a imaginação é um importante ponto para se esclarecer sobre a consciência e sobre o que se almeja, a construção, portanto, necessita de tempo e reflexão para permear a prática e passar a influenciar, alterando o desenvolvimento profissional para o ensino e incentivo à leitura permanente. É um processo que tem ritmo e singularidade próprios (PENIN e MARTÍNEZ, 2009).

A incorporação de uma aula de Literatura inovadora, que mira seu conteúdo em títulos oitocentistas, atrai recursos de ensino motivados pela “gamificação”. Entre a narrativa e o despertar imaginário de viver as histórias, esta incorporação deve se dar com metodologia sem atalhos, explorando o seu potencial interativo. *Cartas a Vapor* (OLIVEIRA; TALARICO, 2016), RPG⁵ manual criado a partir do livro *A lição de anatomia do temível Dr. Louison*, reflete a acolhida da Literatura para o engajamento das atividades para além do livro e da leitura tradicional. A condução do jogo, primeiramente centrada naquele que leu por último, desperta a liderança a partir do atendimento à necessidade do contexto leitor e da pesquisa que oriente e dê significados ao conjunto da obra. Assim, o professor e o aluno criam circunstâncias favoráveis para a interação de todos com a Literatura, disseminando o conhecimento das atividades a fim de minimizar os motivos para adiar a leitura ou, simplesmente, não ler.

Assim, de acordo com Libâneo (2010), há quatro novas demandas para o educador diante da contemporaneidade: 1. Assumir o ensino como mediação: a aprendizagem ativa do aluno com a ajuda pedagógica do professor; 2. Modificar a ideia de uma escola e de uma prática pluridisciplinares para uma escola e uma prática interdisciplinares; 3. Conhecer estratégias do ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender; 4. Auxiliar os alunos a buscarem uma perspectiva crítica dos conteúdos. Para descobrir, portanto, as formas mais produtivas de usar a gamificação a favor da Literatura, em sala de aula, como também nas demandas de fomento leitor, o ensino passa a explorar o interesse da imaginação. Nesta condição, a autoridade do saber é entregue à integração do ler e do jogar para se envolver com o que aprende. Desta forma, o objetivo desse texto é mostrar que a gamificação é um ótimo recurso para incentivar a leitura cotidiana, se destacando, para além de um complemento de tarefas escolares, como uma proveitosa interação cotidiana com o livro, bem como à sua análise eficaz.

⁵ *Role-playing game* (RPG) é um jogo coletivo, de ambiência ficcional, cujos participantes, à luz dos personagens, desenvolvem as regras e o comando da atividade, conforme a interpretação de sua história.

A REVOLUÇÃO DIGITAL E SEUS IMPACTOS NA EDUCAÇÃO

A emancipação comunicativa, através da tecnologia, levou à disseminação de diversos conteúdos que exigem domínio de diálogo e desafios de filtração. A exibição de caráter faz servir a tecnologia tanto para compartilhar, quanto para influenciar e censurar informações. Entre a comunicação e a tecnologia, portanto, resulta a forma de se relacionar com o conhecimento.

A escola, um local de apropriação crítica, orienta o que fazer com o mundo. Logo, o mundo é a provocação sentida pelo professor, que se depara com o complexo de (re)aprender como usar sua própria potencialidade. O saber ensinar está em qualquer método. Entretanto, a mente aberta não nega o diálogo com o novo, quando necessário; e esta abertura se estende também ao campo do relacionamento, visto que o afeto, conforme Moran (2014), instaura no professor uma forma de comunicar-se com seus estudantes acolhendo-os através de qualquer aplicativo, plataforma ou rede social.

Gabriel (2013, p. 20), na assertiva de que a tecnologia recria a realidade, como também é vista como uma bênção e um fardo, revela que o impacto educacional está para a condução do encantamento para a solidez desta mudança, ora tratada como incerteza, mas que requer uma organização característica a fim do empreendimento que, aos olhos e ao convívio, seja um diferencial na forma de como se utiliza os recursos desta comunicação em classe. Assim, ao trazer a decisão para o documento, o Projeto Político Pedagógico, a constatação da tecnologia deve responder à: qual a finalidade que será dada a ela e quais os recursos disponíveis para a melhoria do ensino e da aprendizagem?

No constante à aula de Literatura, lecionada no Ensino Médio como disciplina independente, convém manter o argumento de Frye (2017, p. 31) para aproximar a *linguagem da ciência*, que parte do mundo como o é, e a *linguagem literária*, que parte do mundo que queremos. É justo sublinhar que a linguagem científica progride, ao contrário da Literatura: o texto, ao longo do tempo, se torna diferente, não melhor, que o outro já escrito. Por exemplo, Dante Alighieri (2017), na sua *Divina Comédia*⁶, produziu algo diferente, mas não melhor que seu poeta (e guia por entre as entranhas do inferno) Virgílio.

Eis que a tecnologia, uma linguagem científica, também assume os desejos do mundo, tal como opera a linguagem literária. Facilitando a interação, recria-se a atividade monologante participando-a com os criativos empreendimentos a favor do conhecimento. A leitura e o jogo, em uma aula de Literatura, entram na fase da própria linguagem literária de como associar a mente e o mundo, especialmente através das figuras de linguagem, que oferece o abandono do mecanismo lógico de realizar os exercícios. Em se tratando de Literatura, cuja atenção advém prioritariamente do livro, é possível afirmar que a tecnologia, em forma de jogos, exerce uma interação facilitadora entre a ação de ler e a ação de jogar, convidando o estudante a compreender suas formas de entender ou desenvolver uma ficção. Sem a intenção de converter-se em apenas diversão, a integração

⁶ Escrito originalmente no ano de 1320.

desta ferramenta livro-jogo⁷ se faz útil para uma disciplina, por vezes defasada em atividades pouco atrativas e meramente contemplativas à essência da Literatura, a fim de recriar a aprendizagem da leitura e do crescimento crítico do educando.

Sobre a gamificação em sala de aula, ao considerar o letramento digital, as políticas de distribuição e a formação docente devem flexibilizar os recursos dentro das práticas tradicionais, conforme a realidade da escola (compreendida pelas orientações das matrizes curriculares, conteúdos e recursos). Diagnósticos podem ser elaborados a partir da disponibilidade de material para incorporar à prática pedagógica com visão ativa ao seu aperfeiçoamento com a contribuição, por ora, oferecida. A divulgação das práticas às instituições superiores também atrai o interesse de investimentos para a escola, que poderão repaginar a realidade que, muitas vezes, se situam aquém do esperado para avançar o ensino.

Em outro patamar de apresentação, a conectividade, sublinhada pela promoção de ser “um impacto”, coordena a pedagogia da pergunta e da metodologia da problematização: primeiro aprende para logo escolher. A preparação da escola para este impacto antes passa pelo aprender para que este material esteja em nossas mãos como escolha para selecionarmos, pela pertinência ao alcance do objetivo do PPP na sua via de aprendizagem, e não pelo encantamento. O impacto na educação agrega as particularidades institucionais do mundo humano em coletivos, cuja conexão afere-se, ao mesmo tempo, pelo lado profissional, afetivo e lazer.

Assim, para encontrar a paz dentro desta “revolução”, torna-se necessária a observação da produtividade de “impacto” como amplificador da comunicação ao alcance do cotidiano das pessoas, com livre expressão e demanda de participação social (ALMEIDA E SILVA, 2014). O que também entra em acordo com as competências gerais 4 e 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que descrevem a empregabilidade de diferentes linguagens, valorizando a multimodalidade da comunicação na forma de compartilhamento de sentido, bem como recorre ao uso das tecnologias de informação para difusão da Cultura Digital, considerando a demanda contemporânea (BRASIL, 2018). Entretanto, as provocativas a seguir seguem abertas: Como a aula de Literatura pode atuar para favorecer na classe um ambiente que valoriza o acesso e o uso de diferentes linguagens? Como a Literatura pode apoderar-se dos jogos para estimular uma comunicação entre livro clássico e educando que promova o entendimento?

A GAMIFICAÇÃO DA LITERATURA CLÁSSICA BRASILEIRA: UM ATRAENTE ATO À PERSONIFICAÇÃO DE ENREDOS

Uma sala de aula interativa com supervisão faz assumir que a forma de se comunicar também se transforma. A educação sempre esteve nos meios de comunicação através de rádio educativa,

⁷ Surgido entre as décadas de 1960 e 1970 com *Dungeons and Dragons* (GYGAX; ARNESON, 1974), entretanto popularizado através de *The Warlock of Firetop Mountain* (LIVINGSTONE; JACKSON, 1982), o livro-jogo em RPG é o marco inicial para o encontro da ficção com a participação do leitor. Essa modalidade de leitura confere uma prática que transcende o imaginário na montagem dos personagens e do enredo, através de aventuras orientadas no livro.

canais de televisão dedicados ao ensino, até a internet, na sua propagação instantânea. Assim, para responder as últimas questões supracitadas, é preciso que sejam consideradas, na escola, as contribuições da tecnologia, os processos de inovação e as estratégias adequadas ao contexto do conteúdo desenvolvido em classe. A comunicação, entendida como um fenômeno interativo entre pessoas que constroem e compartilham significados, se fortalece em classe, na apresentação de atividades cuja comunhão exerce a fluidez de diferentes linguagens, códigos e suportes. A gamificação, dentro deste parâmetro, pode ser uma estratégia muito útil para otimizar o ensino de Literatura por sua forma lúdica e interativa, o que pode ajudar a despertar o interesse pelo conteúdo, envolvendo-os com o material estudado/produzido e conduzindo a sua melhor compreensão.

Do livro ao jogo, e vice-versa, pode-se observar um paralelo com a quebra de limites físicos para o digital e para o biológico, o que sublinha a quarta revolução industrial e o acordo com a inteligência artificial. Convém recordarmos do ensino dos mosteiros: o estudo somado ao cotidiano. O moderno nomeia essa aliança como junção do prático e do teórico. O técnico-humano, de Galileu Galilei (2004)⁸, então compreende para filosofar e empreender novos conhecimentos é necessária a técnica. Logo, a ferramenta tecnológica para conhecer e aperfeiçoar expande a visão de mundo, especialmente no desafio para os sistemas convencionais pedagógicos e de gestão, sobre o projeto de redesenhar a escola básica em todas as dimensões para personalizá-la.

O trabalho da mudança na educação está em transpor o foco dela, baseado na transmissão do conhecimento, para o foco na habilidade do conhecimento: criatividade, pensamento crítico, comunicação e colaboração; para o caráter do conhecimento: liderança, curiosidade, ética e resiliência; e para a meta-aprendizagem: mentalidade de crescimento e projeto de vida.

A facilidade para o mundo digital também se relaciona com a recepção do novo e a preparação aberta. Ampliar a prática e a compreensão, em via de adaptar a tecnologia aos modelos pedagógicos, requer respostas às questões de contraponto reflexivo: a tecnologia sobrecarrega ou facilita o trabalho? Estamos mais libertos ou mais dependentes com a tecnologia?

Segundo McLuhan (1964), os meios de comunicação são vistos como a extensão do homem e os meios digitais como a extensão do cérebro humano. A concentração estendida da aprendizagem aliada à extensão da presença social reflete o código orgânico a partir do híbrido, na união com o inorgânico a fim da dependência virtual do touch na tela e na mistura com a personalidade com inteligência conectiva (WIENER, 1984). Entre o real e o virtual, são discernidos respectivamente: o virtual em oposição ao real; a distinção temporal entre ambos; e o virtuos - virtu - real defendendo que tudo o que significa existe (BAUDRILLARD, (1991); (LÉVY, 1996); (PERNIOLA, 2005). Eis que temos uma formação através dos jogos revelando as fases da capacitação pedagógica. Eis a premissa para potencializar o bem aliado às competências.

⁸ Em *Il Saggiatore* (1623), o autor defende abono da filosofia aristotélica propondo uma filosofia natural e mecânica da ciência através da experimentação. O técnico-humano, portanto, sob a ótica de Galilei, serve à prática toda desenvoltura humana e necessária para a compreensão epistemológica.

Do trajeto **tecnologia - instrumento - conhecimento mecânico** surge, para a gamificação, descrevendo-se como o “estar sendo” através de vários papéis: a ontologia tecnológica (HEIDEGGER, 1989). O corpo em interação com os outros neste Ser, em jogos, que define em deuses a cibercultura, em céus a informação digital, na terra as interfaces digitais, e nos mortais a interatividade. Segundo Galimberti (2006),

[...] a técnica não é neutra, porque cria um mundo com determinadas características com as quais não podemos deixar de conviver e, vivendo com elas, contrair hábitos que nos transformam obrigatoriamente (GALIMBERTI, 2006, p. 08).

Extrai-se, portanto, que o homem é tecnológico porque sua relação é dialética (dialógica). Quando a aula se prolonga ao game, convém a indagação de Alves (2014, p. 29),

Talvez agora você esteja se perguntando: será que os games podem mudar um comportamento? E a resposta é sim. Games podem mudar comportamentos. Somos seres sociais e como tais gostamos de compartilhar nossas experiências, comparar nossa rotina com a rotina de nossos amigos e precisamos muitas vezes, de companhia e motivação para alcançarmos um objetivo pessoal como por exemplo fazer exercícios.

Mais que portar a tecnologia, a criatividade leva o estudante (e o professor) a contrair hábitos que o transformam obrigatoriamente no compartilhamento de bens pautados no acesso. No jogo, a extensão se converte na forma de agir para um cumprimento de missão ou a competição. No usufruto da tecnopedagogia⁹, portanto, para Yanaze (2009, p. 182), compreende-se o trabalho que averigua a personalidade:

Outro fator didático ocorre sobre a formação de comunidades e sociedades durante os estágios [...] quando o comportamento social do ser humano é explorado de forma literal nas atribuições de características que definem a sua forma de se relacionar [...]. Dessa forma, é trabalhado o caráter da agressividade, amigabilidade, e habilidade social [...], explorando como a organização social influencia nas possibilidades de ação socializante.

A customização pedagógica do game assim prioriza o diagnóstico da criatividade e da habilidade do educando, referente ao conteúdo estudado, bem como a relação prática que compreende a divulgação e não o aprisionamento ou o acúmulo de conhecimento. Conforme Busarello (2016, p. 43),

[...] o conhecimento é externo e, de forma parcial, comum aos sujeitos. O indivíduo, por sua vez, é o agente mais importante no processo de aprendizagem, uma vez que a escolha do percurso para o conhecimento parte dele próprio. Para isso o ambiente interativo deve ter como base traços dos sujeitos e prever suas atitudes. O gestor do conhecimento é o agente promotor dos níveis de engajamento no processo, influenciando a motivação do indivíduo no ambiente.

Assegura-se, logo, que o conhecimento favorece a criação ativa com o movimento das plataformas interacionais. O humano cria habilidades e descobre personalidades em métodos de jogo cuja

⁹ Segundo Yanaze (2012), compreende-se a tecnopedagogia como a interação didática entre ser humano e computador, produzindo informações, conhecimento e mudança.

linguagem é formada no contexto de aprendizagem e na motivação para a produção potencializada pela atitude dos educandos a favor de um produto novo de ensino.

A metáfora é uma magia sugestiva na inclusão de sujeito e objeto; o mundo externo ao escritor e o próprio escritor (BAUDELAIRE, 2006). Aplica-se mais uma sugestão a esta “magia”, a partir de aulas de Literatura com leitura e jogos: conhecer e fazer parte. Logo, na abordagem sobre a Literatura e o Mito, aproxima-se empiricamente à arqueologia do jogo a partir das formas literárias: rastreando ascendências de leitura até a recriação de novas leituras (FRYE, 2017).

Cartas a vapor, extraída da leitura retrofuturista vivida pela Literatura clássica dos oitocentos, realiza a metáfora proposta pelo poeta francês: verificar o transcorrer da história com o advento humano da realidade e do estudo do educando. Esta gamificação, baseada em RPG, é a metáfora em magia para inserir no tempo da leitura a explicação de algo, contribuindo para que novas situações elucidem mais formas literárias para o enredo lido e o sentimento compartilhado a partir dos livros e seus autores. Conforme o preâmbulo do jogo,

[...] vivendo personagens da literatura clássica nacional, administre suas engrenagens para proteger ou destruir Porto Alegre dos Amantes e aventure-se com dilemas e desafios que irão te surpreender por sua grandiosidade (OLIVEIRA; TALARICO, 2016).

A criatividade do enredo, lida n’*A Lição de Anatomia*, revela a dinâmica esperada da Literatura, no que tange à edificação de ideias a partir da comparação e da aproximação entre os exemplares da Literatura Brasileira. O autor revela neste empreendimento, que lida no apanhado do clássico ao olhar futurista, uma prosa inovadora que pode ser sublinhada pela *Arte de Ler*, de Émile Faguet: uma liberdade de espírito que revela a verdadeira felicidade intelectual (FAGUET, 2021). Em transcrição para estudantes do ensino médio, o livro de Tavares reúne as obras clássicas lidas em aula, constantemente referindo-se aos personagens e a criação de seus escritores.

A proposta do livro de Tavares, somada à atividade monóloga da leitura dos títulos, flui de acordo com a nuance das histórias, que se aproximam e se flexibilizam atrativamente entre os contornos da capital gaúcha, carinhosamente alcunhada de *Porto Alegre dos Amantes*. O oferecimento de uma leitura, na verdade uma meta-leitura, que retoma o clássico para construí-lo a favor da lente engajada de máquinas, indústrias e tecnologias, supera a predileção vertical do ato de ler, beneficiando o múltiplo ensaio da mente em coordenar as tramas, diluindo-as em um novo compêndio de conhecimento que atende o apreço de uma leitura a partir da compreensão da Literatura e da formulação de um bom leitor a partir das estratégias, dentre elas, a pergunta constante e o cuidado com a precipitação.

Assim o é também para um jogo de estratégia como o RPG. Como a Literatura constantemente reflete a perda e a conquista da identidade humana na leitura (FRYE, 2017), a ela se alia a gamificação cuja finalidade está de observar o objeto e o objetivo como algo novo à personificação vivida.

Encarnar em um jogo Bento Alves, Aristarco, Solferi de Azevedo, Simão Bacamarte e outros nomes que deram vida a títulos característicos do Realismo e do Naturalismo literário brasileiro, faz com que a leitura se torne reconhecível no tempo do educando, como a mesma intensidade do folhetim finissecular no qual se publicavam as obras, porém com o apoio do livro, de um manual de regras e cartas à mão.

Um bom começo de leitura deva ser feito a passo, com espírito atento e desconfiado das primeiras impressões e dos sinais superficiais (FAGUET, 2021). Para uma imaginação educada, também é escopo do jogo *Cartas a Vapor* compreender a missão de cada personagem à luz do desempenho leitor, como também da habilidade para os carteados. Entre heróis e vilões, a aula de Literatura a partir da gamificação *Cartas a Vapor* considera horizontalizar a prática da leitura com um jogo participativo de elementos atrativos ao estudante que, na atitude sola de ler, também se empenha em compartilhar sua personalidade e suas competências estratégicas ao lidar diretamente com a história e seus personagens, segundo suas missões, ferramentas e cenários, desenrolando, novamente, toda a trama lida, comentada, analisada e estudada em classe, mas também sentimentalizada em formato de ler (e jogar), conforme Alves (2014, p. 39):

Emoções das mais variadas estão envolvidas no contexto dos jogos, desde o prazer da vitória até a tensão de uma derrota anunciada. O sentimento de conquista, de prazer ao se concluir um *game* é tão envolvente e intenso quanto o próprio sentimento de jogá-lo.

O amparo para uma aula de Literatura com jogos, além de expressar as múltiplas considerações acerca dos livros, está em que a recompensa não se oferta em notas ou na conquista da vitória pelo vilão ou pelo herói, mas em um parecer clínico a partir da reconstrução das tramas lidas, bem como a apreciação da turma pelos personagens que constroem uma determinada linha de raciocínio. Por exemplo, a equipe que interage jogando com o personagem Isaías Caminha na linha de frente, observa a consonância de pensamento com Lima Barreto acerca da batalha ideológica. Eis que a imaginação é educada com leitura e jogo, pois o livro reflete a vida, existindo ou não. A ação simbólica da Literatura acolhe a gamificação em sala de aula visto que elementos humanos entram em representação deste símbolo de vida metafórica e correspondida entre o natural e o humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo soma-se à leitura em uma aula corrente de Literatura. Dos livros oitocentistas, em suas dadas eras literárias sublinhadas pelo Romantismo até o Pré-modernismo, parte-se o aparato de criatividade que torna esse conjunto literário um clássico empreendimento para uma aula próxima do educando, em seu cotidiano. *Cartas a Vapor*, um RPG manual que traz as habilidades do jogo de baralho tradicional, é um *card game* inspirado no livro *A lição de anatomia do temível Dr. Louison*, de Enéias Tavares, cujo enredo é um dileto entrosamento de clássicos da Literatura Brasileira. Entre

os títulos estudados com leitura e seminários e pareceres analíticos sobre as tramas, *Cartas a Vapor* se alia ao hábito de ler dos estudantes confiando, realmente, o que é a Literatura: o escopo da imaginação humana, segundo a revelação do homem para si mesmo.

A perspectiva de uma gamificação em uma aula de Literatura, especialmente compreendendo o período dos oitocentos, divulga uma nova forma de educar a leitura e, por conseguinte, a imaginação: começando pelo que é fundamental no clássico abordado e chegando à dimensão da realidade a fim de alcançar o cotidiano com análise a partir de experiências. A Literatura se expande no jogo a partir do sonho para mentes despertas. O clássico de jargões linguísticos se incorpora pela imaginação da interpretação do estudante, que, segundo sua personalidade e suas missões, abraça uma nova forma de ver a obra de Machado de Assis, de Álvares de Azevedo, Lima Barreto, e demais autores que educam a imaginação na sua integridade para além do treinamento da mente, como também para um desenvolvimento social de conhecimento.

Assim, o horizonte da Literatura se expande à leitura e a movimentos tecnológicos em vista de um ensino (de Literatura) que não se baseie na sua contemplação, mas em transferir a energia imaginativa do livro ao estudante. A prática do jogo, consoante a leitura, aprimora a capacidade de imaginação do enredo, educando a sensibilidade da comunicação (entre livros e equipes) com o objetivo de aprender a pensar sobre o conteúdo literário através da releitura.

Lida para além do livro, a gamificação da Literatura é uma estratégia pedagógica que usa jogos para ensinar conceitos literários, e essa técnica torna-se eficaz em vista da combinação entre o prazer de jogar (como também o prazer de ler) com o aprendizado de conceitos abstratos desta disciplina. Além disso, a atividade ajuda os estudantes a desenvolverem habilidades importantes, como resolver problemas, pensar de forma criativa e trabalhar em equipe.

Destaca-se ainda que a Literatura é um campo fértil para o desenvolvimento da criatividade, pois ela estimula a imaginação, fonte fundamental para a inovação de práticas de ensino. Esteja ela representada em livros ou em jogos, a sua importância, através da resolução de problemas, oferta a permissão para pensar sem a dependência de crenças ou de limites, proporcionando soluções aclaradas por intermédio da empatia, seja em personagem ou em *persona*, no testemunho de enredos ou de histórias de vida.

REFERÊNCIAS

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

ALMEIDA, Fernando José; SILVA, Maria da Graça Moreira. O currículo como direito e a cultura digital. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, n.12 v. 02 maio/out. 2014, ISSN: 1809-3876. Programa de Pós-graduação Educação: Currículo - PUC/SP. Disponível em: <https://bit.ly/3hLmBBZ>. Acesso em 24 de set. 2021.

ALVES, Flora. **Gamefication**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.

BAUDELAIRE, Charles. O pintor da vida moderna. In: BAUDELAIRE, C. **Poesia e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2006. p. 851-881.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água Editores Ltda, 1991.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

FAGUET, Émile. **A arte de ler**. Campinas: Kirion, 2021.

FEBVRE, Lucien. Avant-propos. In: MORAZÉ, C. **Trois essais sur histoire et culture**. Paris, 1948.

FRYE, Nortrop. **A imaginação educada**. Campinas: Vide Editorial, 2017.

GABRIEL, Martha. **Educar**: a (r)evolução digital na educação. São Paulo: Saraiva, 2013.

GALILEI, Galileu. **O Ensaiador**. Rio de Janeiro: Nova Cultural, 2004.

GALIMBERTI, Umberto. **Psiche e techne**: o homem na idade da técnica. São Paulo: Paulus, 2006.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons and Dragons**. Estados Unidos, 1974.

HEIDEGGER, Martin. **Conferências e escritos filosóficos**. São Paulo, Nova Cultural, Coleção Os Pensadores, 1989.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e Pedagogos, para quê?** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LIVINGSTONE, Ian; JACKSON, Steve. **The Warlock of Firetop Mountain**. Puffin Books, 1982.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MORAN, José Manuel. **A Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Rio de Janeiro: Papirus, 2014.

OLIVEIRA, Kevin Talarico; TALARICO, Samanta Geraldini. **Cartas a vapor**. Potato Cat Games: São Paulo, 2016.

PENIN, Sonia; MARTÍNEZ, Miquel. **Profissão docente: pontos e contrapontos**. São Paulo: Summus, 2009.

PERNIOLA, Mario. **O sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, 2005.

TAVARES, Enéias. **A lição de anatomia do temível Dr. Louison**. Leya: São Paulo, 2016.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**. São Paulo: Cultrix, 1984.

YANAZE, Leandro Key Higuchi. Análise prática: o estudo de games. In: **Tecno-pedagogia: os aspectos lúdicos e pedagógicos da comunicação digital**. 2009. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

YANAZE, Leandro Key Higuchi. **Tecno-pedagogia: os games na formação dos nativos digitais**. São Paulo: Annablume Editora, 2012.