



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA E LITERATURA VERNÁCULAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS - LÍNGUA PORTUGUESA E
LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Luiza de Melo Ferreira

**RPG, LITERATURA E EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO
LITERÁRIO PARA O SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO.**

Florianópolis
2024

Luiza de Melo Ferreira

**RPG, LITERATURA E EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO
LITERÁRIO PARA O SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO.**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Letras - Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa.

Orientador(a): Prof.(a) Dr.(a) Priscila Finger do Prado
Coorientador: Prof. Dr. Anderson Jair Goulart

Florianópolis

2024

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC. Dados inseridos pelo próprio autor.

Ferreira, Luiza de Melo

RPG, LITERATURA E EDUCAÇÃO : UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO LITERÁRIO PARA O SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO / Luiza de Melo Ferreira ; orientadora, Priscila Finger do Prado, coorientador, Anderson Jair Goulart, 2024.

68 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Letras - Língua Portuguesa, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Letras - Língua Portuguesa. 2. Letramento Literário. 3. RPG. 4. Ensino de Literatura. I. Prado, Priscila Finger do. II. Goulart, Anderson Jair. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Letras - Língua Portuguesa. IV. Título.

Luiza de Melo Ferreira

**RPG, LITERATURA E EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA DE LETRAMENTO LITERÁRIO
PARA O SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO.**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso Letras – Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa.

Florianópolis, 09 de agosto de 2024.



Coordenação do Curso

Banca examinadora



Prof.(a) Priscila Finger do Prado, Dr.(a)
Orientador(a)



Prof.(a) Dulce Márcia Cruz, Dr.(a)
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.(a) Luana Barossi, Dr.(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2024.

*A minha mãe, que batalhou tanto para que eu vivesse em um mundo repleto
de histórias.*

AGRADECIMENTOS

Uma monografia precisa de muitas etapas para ficar pronta, indo muito além dos semestres finais da graduação. É sobre a formação em casa, o desenvolvimento na adolescência, o cultivo dos estudos durante a universidade para, finalmente, ter o seu texto escrito para uma banca.

Não poderia deixar de agradecer a minha mãe, Sirlene, que sempre esteve ao meu lado para incentivar tanto os estudos quanto a leitura. Desde pequena, lembro de visitar palavras cantadas, participar de rodas de interpretação e desejar ganhar livros de aniversário. E o conhecimento não ficava distante disso: queria saber das coisas, pesquisar, investigar. Obrigada, essa monografia é tão sua quanto minha.

Também gostaria de agradecer aos meus amigos, que ficaram por dias me ouvindo falar sobre esse trabalho, apoiando o meu desenvolvimento em tudo que era possível. Alice, Diego, Enzo, Klaus, Lucas, Marcela, Mario, Ricardo, Tália e Victor, a trajetória foi mais fácil (e divertida) tendo vocês ao meu lado.

Menciono também meus espectadores que acompanharam o desenvolvimento desse trabalho ao vivo ou em outras mídias digitais: vocês estavam ansiosos para ler essa monografia e, a cada mês, perguntavam quando poderiam ter acesso a ela. Não somente isso, como também faziam perguntas, questionamentos e, por vezes, recomendavam referências. Obrigada!

Por último, mas não menos importante, agradeço aos professores que me orientaram, Anderson e Priscila, por terem acreditado nesse projeto – mesmo sabendo que ele seria difícil de se concretizar. São profissionais como vocês que criam novos caminhos possíveis para a academia e possibilitam um novo (e lindo) futuro para a educação em Língua Portuguesa.

RESUMO

Essa monografia apresenta uma proposta de letramento literário que utiliza o RPG de mesa enquanto uma atividade para o ensino de literatura. Nosso referencial teórico contempla os trabalhos de Antonio Candido (2011), Walter Benjamin (1994), Umberto Eco (1994), para pensar a concepção de literatura, e de Johan Huizinga (2011), para refletir sobre as estruturas e as funções do jogo na sociedade. Também realizamos uma breve revisão bibliográfica sobre o uso do RPG aliado ao ensino. Para fundamentação do conceito de letramento literário, seguimos a proposta de Rildo Cosson (2022). A partir da metodologia da Sequência Básica, idealizada pelo autor, construímos uma sequência que objetiva fomentar o processo de formação de uma comunidade de leitores. A proposta utilizou como base para discussão o conto *O Alienista* (2024), de Machado de Assis, e trouxe o sistema *City of Mist* (2021) para a realização da dinâmica de interpretação, colocando os estudantes como parte importante do desenvolvimento da narrativa. Ao longo dos capítulos, foi observado como os principais pilares do jogo (como coletividade, improvisação e fabulação) propõem uma abordagem metodológica capaz de engrandecer o texto literário.

Palavras-chave: Letramento Literário; RPG; Ensino de Literatura.

ABSTRACT

This monograph presents a literary literacy proposal that uses tabletop role-playing games as an activity for teaching literature. Our theoretical framework includes the works of Antonio Candido (2011), Walter Benjamin (1994), Umberto Eco (1994), to think about the concept of literature, and Johan Huizinga (2011), to reflect on the structures and functions of games in society. We also carried out a brief bibliographic review on the use of RPGs in teaching. In order to reason about the concept of literary literacy, we followed Rildo Cosson's proposal (2022). Based on the Basic Sequence methodology devised by the author, we built a sequence that aims to foster the process of forming a community of readers. The proposal used Machado de Assis short story *O Alienista* (2024) as a basis for discussion, and brought in the City of Mist (2021) system to carry out the interpretation dynamic, placing the students as an important part of the narrative's development. Throughout the chapters, it was observed how the main pillars of the game (such as collectivity, improvisation and fictionalize) propose a methodological approach capable of enhancing the literary text.

Keywords: Literary Literacy; RPG; Literature Teaching.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
2 LETRAMENTO LITERÁRIO	18
2.1 COMPREENDENDO O CONCEITO	18
2.2 A SEQUÊNCIA BÁSICA	20
3 O RPG DE MESA	23
3.1 HISTÓRIA DO RPG NO BRASIL	25
4 RPG E ENSINO	27
4.1 RPG E RELAÇÕES COM O ENSINO DE LITERATURA	29
5 A SEQUÊNCIA BÁSICA	36
5.1 A MOTIVAÇÃO	36
5.2 A INTRODUÇÃO	38
5.3 A LEITURA	42
5.4 A INTERPRETAÇÃO	50
6 CONCLUSÃO	62
REFERÊNCIAS	65
ANEXO A – Apresentação de City of Mist	67
ANEXO B – Cartilhas de Personagens	68
ANEXO C – Perguntas de Temas	69

MEMORIAL

A escolha do RPG como objeto dessa monografia tem raízes profundas na minha história e nas características que me formam enquanto pessoa, sendo uma decisão envolvendo a paixão pelo jogo em conjunto com a vontade de pesquisar, fazer diferente.

Em 2016, esse jogo entrou na minha vida despretensiosamente através do convite para participar de uma mesa com os meus colegas de turma. Estávamos no Segundo Ano do Ensino Médio e eu não esperava que essa brincadeira adolescente iria se tornar parte importante da minha trajetória – de vida e acadêmica.

Joguei mesas presenciais com pessoas de Florianópolis (alcançando o incrível marco de participar de cinco grupos ao mesmo tempo), aprendi sobre a possibilidade do meio digital durante a pandemia e, em 2022, tornei-me autora de livros do nicho. Claro, as coisas aconteceram gradativamente, mas foi através do jogo que eu pude me reconectar com a escrita, passando a produzir sistema, aventuras e cenários para outras obras.

É emocionante poder dizer para a Luiza de oito anos que ela conseguiu ter um livro publicado com o seu nome na capa, algo que ela sempre sonhou – mas acho que ela nunca adivinharia que essas seriam as temáticas. Enfim, foi um caminho repleto de literatura, estudo, criatividade e vontade de fazer acontecer.

Lá atrás, eu ouvi que o RPG era uma maneira de abrir portas para outros mundos, permitindo que a gente vivesse uma vida diferente em cada um deles, assim como a literatura é capaz de nos guiar. Mas acredito que as fantasias foram para além do jogo e, agora, as oportunidades mágicas estão diante de mim.

1 INTRODUÇÃO

Durante a graduação, cansamos de ouvir que o ensino de literatura está passando por situações difíceis. Os conteúdos costumam ser voltados apenas para informações acerca dos períodos literários, os estudantes não estão interessados em ler, e os pais questionam se essas obras realmente deveriam pertencer ao ambiente escolar.

Do outro lado, nós, estudantes recém-formados, procuramos encontrar a nossa identidade dentro das variadas metodologias, tentando entender como podemos nos encaixar nesse meio. Nesse sentido, buscamos novas maneiras de conversar com os alunos na sala de aula, formas de capturar sua atenção através de filmes, jogos e música.

Foi assim que escolhemos o RPG de mesa como objeto dessa monografia, afinal, esse é um jogo que possui como estrutura a construção de histórias e a interpretação de papéis através de uma narrativa oral. Com alguns dados e anotações, somos capazes de nos transportar para qualquer mundo fictício, partindo da interação (entre o grupo e com o cenário) para modificar seus acontecimentos.

Porém, mesmo buscando pela utilização de uma nova mídia, não podemos esquecer que o ensino de literatura precisa conter a leitura das obras, uma vez que elas são parte fundamental para qualquer discussão que tente surgir desse contexto. Também devemos ressaltar que o papel dessa monografia não é criticar ou mensurar as demais abordagens, mas chamar a atenção para necessidade de retomarmos o texto como principal objeto dentro da sala de aula, sendo, então, engrandecido por novas ferramentas, metodologias, atividades e afins.

Sendo assim, ao elencarmos um jogo como objeto desse trabalho, a nossa principal preocupação é: poderia o RPG acrescentar novas possibilidades no que tange o ensino de literatura? Será que uma dinâmica baseada em sua estrutura é capaz de engrandecer os sentidos de um texto?

Para responder a essa pergunta, utilizamos como fundamentação a Sequência Básica de Rildo Cosson (2022), a qual indica que o ensino de literatura precisa proporcionar uma experiência do literário através da formação de uma comunidade de leitores, colocando o texto na sua função de formação do aluno e estruturando uma proposta que reforça a importância da leitura.

Sendo assim, elaboramos uma proposta metodológica baseada na organização de Cosson (2022) para o segundo ano do Ensino Médio de uma escola situada em Florianópolis. A leitura escolhida foi a do conto *O Alienista*, de Machado de Assis, para dialogar com os recentes casos sobre “loucura” que aconteceram na cidade, além de contribuir para o entendimento sobre o período do realismo brasileiro.

No que tange ao RPG, utilizamos o jogo *City of Mist* (2021), que aborda as possíveis aventuras de fantasia urbana, para uma dinâmica dentro da etapa de interpretação. Nesse sentido, nosso objetivo é permitir que os estudantes possam se sentir imersos na cidade de Itaguaí e, ao se fazerem presentes na narrativa, sejam capazes de expor as suas interpretações a ponto de mudar os acontecimentos da obra.

No segundo capítulo, apresentamos as definições teóricas de Cosson (2022) sobre o letramento literário e explicamos as etapas que compõem a Sequência Básica, a fim de compreendermos a sua importância dentro do ensino de literatura.

No terceiro capítulo, falamos sobre o segundo objeto dessa monografia, explicitando o que é o RPG de mesa e como o sistema *City of Mist* (2021) enxerga o funcionamento do jogo, incluindo as funções que são representadas por todas as pessoas envolvidas nele. Além disso, também incluímos aspectos históricos da produção de RPG no Brasil nas últimas décadas.

No quarto capítulo, mostramos que as relações entre RPG e educação não se limitam a esse trabalho, apresentando outros estudos que foram importantes para a construção dessa abordagem no Brasil, além de citar trabalhos recentes produzidos na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Não somente isso, utilizamos o item 4.1 para dialogar sobre as possíveis conexões entre o jogo e a literatura, buscando entender se existem semelhanças em ambos os objetos e se elas são capazes ampliar as possibilidades de ensino.

No quinto capítulo, apresentamos a proposta de Sequência Básica (COSSON, 2022) que utiliza *O Alienista* e *City of Mist* durante sua execução. No decorrer da sequência, estabelecemos as aplicações das etapas de motivação, introdução, leitura e interpretação, tal como pensadas pela metodologia do letramento literário.

Ao fim desse trabalho, é possível encontrar três anexos que são utilizados como materiais dentro da proposta, incluindo texto de apresentação a ser impresso

para turma, cartilhas para a construção de personagens e perguntas transcritas dos Guias de Tema, guiando a professora pelos horizontes de possibilidades a serem encarados enquanto os estudantes estiverem preenchendo as fichas.

2 LETRAMENTO LITERÁRIO

Por algum tempo, a leitura e a formação do leitor têm sido objetos de estudos de diversos autores, tendo como uma de suas propostas uma melhor compreensão dos procedimentos e capacidades utilizadas durante o ato de ler. Conforme o surgimento de novas teorias, nós tivemos tempo para analisar essa construção de conhecimentos, gerando pesquisas fundamentais para os novos professores que começarão suas jornadas na sala de aula.

Um exemplo desse desenvolvimento é que, inicialmente, o letramento literário era interpretado como uma decodificação do texto, estando bastante associado ao processo de alfabetização. Mais recentemente, essas discussões começaram a abranger novas características, intensificando a ideia de que esse processo não é uma ação solitária, levando em consideração o caráter dialógico do texto e suas conversas com a sociedade.

Tendo em vista que essa é uma proposta sobre a utilização da literatura em sala de aula, torna-se crucial a delimitação de conceitos como letramento literário, a fim de estabelecer quais estudos são fundamentais para o embasamento da monografia.

No que tange às concepções e estruturações, a principal referência para esse trabalho é o livro *Letramento literário: teoria e prática*, de Rildo Cosson (2022).

2.1 COMPREENDENDO O CONCEITO

Para essa pesquisa, entendemos o letramento literário como um processo de práticas que envolve três esferas: o texto, o leitor e a sociedade, uma vez que esse é um evento que leva em consideração os sentidos e propósitos de uma obra; a agência do leitor perante aquela conversa e suas formas de interpretação; e as convenções que regem e definem a leitura dentro de uma comunidade, sendo uma referência cultural impactante tanto para o livro quanto para quem lê.

Além do mais, é preciso incluir a responsabilidade do trabalho com a literatura no âmbito escolar, levando em consideração que ele deve possibilitar uma experiência de leitura a ser compartilhada dentro de uma sistematização organizada, trazendo os objetivos por trás daquela proposta.

Cosson (2022) considera que a linguagem está em diferentes aspectos do nosso entorno, desde usos em que prevaleça um significado convencional (como palavras em um livro), até usos que permitam uma leitura dos sentimentos, das estrelas, dos sintomas. Por isso, um letramento literário escolar que trata de todas as características acima “fornece, como nenhum outro tipo de leitura faz, os instrumentos necessários para conhecer e articular com proficiência o mundo feito linguagem” (2022, p. 30).

Nesse mesmo sentido, Roxane Rojo reforça a importância da intencionalidade dentro das práticas de letramento ao considerar que o mundo da linguagem é extremamente vasto, sendo capaz de exigir que alguns procedimentos e capacidades sejam utilizados com mais ou menos intensidade.

Mas ser letrado e ler na vida e na cidadania é muito mais que isso: é escapar da literalidade dos textos e interpretá-los, colocando-os em relação com outros textos e discursos, de maneira situada na realidade social; é discutir com os textos, replicando e avaliando posições e ideologias que constituem seus sentidos; é, enfim, trazer o texto para a vida e colocá-lo em relação com ela. Mais que isso, as práticas de leitura na vida são muito variadas e dependentes de contexto, cada um deles exigindo certas capacidades leitoras e não outras. (ROJO, 2004, p. 1 - 2)

Pensando em construir uma estrutura que abarque toda a riqueza que a leitura pode proporcionar, sem deixar de lado aspectos cruciais da sua formação em sala, Cosson (2022) dividiu o processo de letramento em um modelo linear de três etapas: antecipação, decifração e interpretação.

A antecipação nomeia o período em que a pessoa possui contato com a obra sem interagir com o texto, sendo crucial para a preparação do leitor sobre posturas, objetivos e pensamentos acerca das temáticas que serão trabalhadas. O autor cita que “elementos que compõem a materialidade do texto, como a capa, o título, o número de páginas, entre outros” (COSSON, 2022, p.40) também estão inclusos nesse momento.

Em sequência, a decifração é a etapa em que nos conectamos com o texto e o seu mundo de palavras, encarando questões como fluidez, familiaridade, e domínio de leitura.

Um leitor iniciante despenderá um tempo considerável na decifração e ela se configurará como uma muralha praticamente intransponível para aqueles que não foram alfabetizados. Um leitor maduro decifra o texto com tal fluidez que muitas vezes ignora palavras escritas de modo errado e não se detém se desconhece o significado preciso de uma palavra, pois a recupera no contexto. (COSSON, 2022, p. 40)

Por fim, o primeiro ciclo de leitura – que compõe a proposta de letramento literário – se completa na interpretação, sendo entendida como o processo do leitor de compreender, inferir e relacionar o texto lido com o conhecimento que possui do mundo ao seu redor.

A interpretação depende, assim, do que escreveu o autor, do que leu o leitor e das convenções que regulam a leitura em uma determinada sociedade. Interpretar é dialogar com o texto tendo como limite o contexto. [...] O contexto é, pois, simultaneamente aquilo que está no texto, que vem com ele, e aquilo que uma comunidade de leitores julga como próprio da leitura. (COSSON, 2022, p. 40)

Cosson (2022) escreve que o letramento literário deve proporcionar uma experiência de leitura e, dessa forma, a interpretação é o movimento que o leitor faz para deixar suas marcas dentro dessa interação, partindo desde perguntas que podem acontecer durante a leitura como “o que vai acontecer no próximo capítulo?” até situações posteriores em que ele deixa suas impressões a partir das resoluções propostas pela obra, trazendo sempre seus conhecimentos de mundo como alicerce das argumentações.

Além de ser uma delimitação importante para esse objeto de estudo, uma vez que estamos abordando uma proposta de ensino de literatura na sala de aula, essa estrutura é fundamental para o entendimento da sequência básica que será apresentada na próxima seção e, posteriormente, utilizada como base para essa monografia.

2.2 A SEQUÊNCIA BÁSICA

Assim como qualquer outro conteúdo do currículo escolar, entendemos que a leitura e a literatura também devem possuir uma sistematização para que seu papel educacional possa ser executado com sucesso, partindo de objetivos, estratégias e razões a serem respondidos.

Dessa forma, Cosson (2022) constrói a sequência básica: um caminho organizado com possibilidades para que professores possam usar em suas aulas de literatura, desenvolvendo todas as etapas do processo de letramento literário mencionado anteriormente. Essa sequência é constituída por quatro passos: motivação, introdução, leitura e interpretação.

O início da sequência básica é caracterizado por preparar o aluno para entrar no texto através da interação com características que envolvem o universo da obra, tais como tema e estrutura. Ou seja, é na **motivação** em que estabelecemos “laços estreitos com o texto que se vai ler a seguir” (COSSON, 2022, p. 55) ao permitirmos que o leitor se posicione diante das discussões ofertadas.

Quanto à prática, o autor comenta que

“compor a motivação com uma atividade integrada de leitura, escrita e oral parece ser uma medida relevante para a prática do ensino de língua materna na escola. Além disso, essas atividades integradas de motivação tornam evidente que não há sentido em separar o ensino da literatura do ensino de língua portuguesa porque um está contido no outro.” (COSSON, 2022, p.57)

A sistematização é seguida por um momento dedicado à apresentação do autor e obra física aos leitores. Denominado de **introdução**, esse passo é importante para enfatizar características que serão encontradas no texto, assim como motivos que levaram a sua escolha para dentro da sala de aula.

Nesse momento, também podemos observar a importância de envolver os leitores durante todo o processo escolar, pois como traz Ponzio (2010), cada aluno deve ser visto como um sujeito – repleto de singularidades, dúvidas, características – insubstituível. Quando permitimos aos estudantes questionar e argumentar sobre as escolhas de leitura, durante o momento da introdução, possibilitamos a construção de uma comunidade leitora que cria consciência a partir do que lê.

Sendo assim, Cosson (2022) também destaca:

“A apresentação física da obra é também o momento em que o professor chama a atenção do aluno para a leitura da capa, da orelha e de outros

elementos paratextuais que introduzem uma obra. Nesse caso, o professor realiza coletivamente uma leitura do livro. Por isso, não pode deixar de levantar hipóteses sobre o desenvolvimento do texto e incentivar os alunos a comprová-las ou recusá-las depois de finalizada a leitura da obra, devendo em seguida justificar as razões da primeira impressão. Essa primeira leitura é particularmente importante com os leitores menores, mas também pode trazer agradáveis surpresas com os mais experimentados.” (COSSON, 2022, p. 60 – 61)

O terceiro passo é constituído pela **leitura**, um processo que exige o acompanhamento do professor para compreender se os alunos estão na direção dos objetivos planejados na construção da sequência básica.

Para esse momento, entendemos que o tamanho, a temática e a complexidade do texto devem ser levados em consideração no planejamento da sistematização, procurando entender quais ambientes serão utilizados e quanto tempo será necessário para a leitura.

Dessa forma, convém ao professor marcar os intervalos que serão os alicerces desse acompanhamento, buscando convidar os alunos a discutir sobre o andamento da história ou propor atividades que possam enriquecer o processo de leitura.

É durante as atividades do intervalo que o professor perceberá as dificuldades de leitura dos alunos. Esse intervalo funciona, assim, prioritariamente, como um diagnóstico da etapa da decifração no processo de leitura. Por meio dele o professor resolverá problemas ligados ao vocabulário e à estrutura composicional do texto, entre outras dificuldades ligadas à decifração. Mas não é apenas em relação a essa etapa que o intervalo oferece possibilidades de compreensão e intervenção. Na verdade, se bem direcionado, ele pode se constituir em um importante instrumento de aferição pedagógica do processo da leitura como um todo. Ao acompanhar a leitura dos alunos por meio dos intervalos, o professor poderá ajudá-los a resolver ou, pelo menos, equacionar questões que vão desde a interação com o texto, a exemplo do desajuste das expectativas que pode levar ao abandono do livro, até o ritmo de leitura, possível consequência tanto das condições de legibilidade do texto quanto da disponibilidade do aluno para realizar a atividade. (COSSON, 2022, p. 64)

Por fim, temos a **interpretação** como o período em que o aluno poderá inferir, relacionar e materializar os seus pensamentos acerca daquela obra, levando em consideração os eixos do autor (o que diz o texto), do leitor (suas subjetividades) e da comunidade (regimentos da sociedade).

Cosson (2022) aponta que esse é o ponto em que a leitura feita de forma independente se diferencia do letramento literário escolar proposto, uma vez que

“é preciso compartilhar a interpretação e ampliar os sentidos construídos individualmente. A razão disso é que, por meio do compartilhamento de suas interpretações, os leitores ganham consciência de que são membros de uma coletividade e de que essa coletividade fortalece e amplia seus horizontes de leitura. Trata-se, pois, da construção de uma comunidade de leitores que tem nessa última etapa seu ponto mais alto.” (COSSON, 2022, p. 65 – 66)

Visando a externalização dessa leitura, o autor propõe atividades de interpretação para complementar o trabalho desse período, buscando realizar um registro da experiência de leitura para que o estudante tenha oportunidade de refletir sobre a obra e compartilhar suas opiniões com a comunidade ao seu redor.

Com esses quatro passos, temos a formação da sequência básica do letramento literário na escola. Ressaltamos a importância dessa explicação, pois, tal como destacamos na introdução, o objetivo deste trabalho é propor uma sequência básica para a leitura de *O alienista* (2024), de Machado de Assis, tendo como ferramenta para a construção da interpretação (o último passo do processo) a proposta de uma aventura de RPG, a partir do livro *City of Mist* (2021). Para tanto, apresentaremos o conceito e histórico sobre o *Role-Playing Game* na próxima seção.

3 O RPG DE MESA

O *Role-Playing Game* (popularmente chamado de RPG) é um jogo de tabuleiro cooperativo com criação de histórias e interpretação de papéis. Nele, as pessoas envolvidas possuem ferramentas como dados e fichas, tendo como objetivo interagir com aquele mundo fictício como se realmente fizessem parte dele.

Cada partida de RPG pode incluir temáticas, gêneros e propostas das mais variadas, permitindo aventuras em ambientes como uma cidade urbana qualquer, uma vila medieval e, até mesmo, planetas inteiros criados com as possibilidades da imaginação. Geralmente, o que define e limita os nossos horizontes de ideias é o que chamamos de “sistema”, um livro com os conjuntos de regras abarcados por aquele jogo.

Dentre os sistemas produzidos ao redor do mundo, podemos encontrar propostas para jogar individualmente (utilizando apenas as ferramentas do livro para a construção da aventura) e cooperativamente sem a figura de um mediador (fazendo com que todas as pessoas envolvidas tenham o mesmo papel dentro da

narrativa). Entretanto, o modelo mais amplamente adotado é o que divide os papéis de “Narrador” e “Jogador”, além de ser uma maneira mais tradicional de estruturar um RPG, essa também é a forma que *City of Mist* (2021) utiliza (o sistema que adotaremos na proposta) e, por isso, ressaltamos a importância de detalhar essas características.

Nomeado, em *City of Mist* (2021), como Mestre de Cerimônias (ou MC), o Narrador possui o papel de mediação entre Jogador e Jogo, utilizando sua fala para dar vida a personagens secundários, conflitos e eventuais ambientações que as protagonistas podem explorar durante a aventura.

É a pessoa que atua como anfitriã, juíza e narradora do jogo. E é também quem escreve quase todos os lugares, personagens e situações que as personagens principais vão encontrar. [...] Como MC, você administra o jogo para todo o grupo. Você não tem como saber como as coisas vão acabar nem tem controle absoluto sobre a narrativa. O que você faz é criar situações abertas, permitindo que as personagens principais brilhem, entrem em confronto e evoluam; criar casos curiosos e instigantes para as personagens principais investigarem; apresentar desafios cinematográficos que vão entreter todos no grupo, incluindo você. É uma função que combina escrita, gerenciamento de pessoas e recursos, decisões difíceis e improviso. É fácil de aprender, mas difícil de dominar; qualquer um pode conduzir uma mesa de jogo, mas também é uma arte que pode ser aprimorada ao longo de muitos anos. (MOSHE, 2022, p.4)

Com essa descrição, conseguimos aproximar algumas dessas funções aos conceitos de Vygotsky (1991) que são muito mencionados nas metodologias de ensino, como a linguagem enquanto um sistema mediador entre sujeito e objeto (uma vez que a MC é a porta-voz para esse mundo imaginário); a importância de um sujeito ativo e interativo (são as personagens que decide o rumo da história a partir de propostas da MC); e a construção de conhecimentos constituída em processos inter-subjetivos para, posteriormente, serem intra-subjetivos (afinal, a MC realiza a administração de um jogo que parte do coletivo para o individual).

Ao pensar o ensino enquanto um processo que nasce da interação, podemos entender o RPG como um objeto de e para o ensino, pois contém, na função da Mestre de Cerimônias, paralelo com a função de mediação do próprio professor, e na dinâmica do jogo, relação com a dinâmica de sala de aula. Além disso, é de destacar a importância da interação no desenvolver do jogo, em que o sujeito depende dos outros participantes para realizar ações dentro da narrativa

lúdica. Nesse sentido, é possível citar Geraldi (2013), a partir de suas leituras com Bakhtin:

Assim, nos campos de estudos de Bakhtin está sempre presente o outro como ser vivo e falante. E este é precisamente o mesmo princípio fundante da ação educativa, ainda que às vezes esquecido porque tão profundamente enraizado: não há educação fora da relação entre eu e o outro. E tal como em Bakhtin, desta relação com a alteridade nenhum dos dois sai inalterado, ninguém sai como entrou. (GERALDI, 2013, p. 15)

Assim como não há educação fora da relação entre eu e o outro, no RPG, não há narrativa sem a dinâmica entre MC e jogadores, e entre jogadores e jogadores. Em *City of Mist* (2021), por exemplo, os Jogadores possuem a função de construir e interpretar suas personagens, sendo os protagonistas da aventura que é narrada coletivamente. Nomeados como “Galera”, eles possuem objetivos, vontades e personalidades diversas, atuando como a força que moverá os mistérios ou problemas apresentados.

Você está prestes a contar uma história que se passa nessa Cidade, uma história que parece muito com o roteiro de uma HQ de investigação ou um seriado policial. Você e seus amigos atuam como personagens principais, membros de uma mesma equipe, chamada de “galera”, que é o centro da história. (MOSHE, 2021, p. 9)

Como mostram os parágrafos anteriores, esses papéis delimitam apenas algumas características estruturais do jogo, mas estão longe de servir como funções limitadoras para qualquer um que o jogue. Por exemplo, qualquer personagem da Galera pode inserir na narrativa seus familiares próximos ou locais em que costuma visitar sem qualquer permissão da Mestre de Cerimônias.

Por isso, para compreendermos melhor sobre o universo do RPG, levando em consideração que essas obras possuem suas referências e contextos de criação, a seção a seguir trará alguns detalhes da história do jogo no Brasil.

3.1 HISTÓRIA DO RPG NO BRASIL

Como apontado por Oliveira (2019), o cenário nacional de RPG ainda está se desenvolvendo e consolidando suas próprias características, entretanto, com as últimas décadas de histórias já contadas, é possível destacar alguns períodos marcantes para o mercado brasileiro e produção de materiais feitos no próprio país.

Para iniciarmos essa delimitação, é importante entendermos que a natureza dos jogos interpretativos ainda é um mistério, mas tomaremos como ponto inicial para essa historiografia a argumentação de Schmit (2008) que traz *Dungeons & Dragons* (ou *D&D*) como o primeiro RPG comercial inserido no mercado norte-americano, tendo seu lançamento em 1974 pelos autores Gary Gygax e Dave Arneson. Dessa forma, outros produtos lançados internacionalmente levavam em consideração os descontentamentos e inspirações nas regras, apresentações e estruturas mencionadas nesse livro.

No Brasil, esse primeiro momento de contato com RPG se dá majoritariamente através de fotocópias de *D&D*, em 1980, e lançamentos internacionais para português, como aconteceu com o *Generic Universal Role Playing System* (conhecido como GURPS), em 1991. Com o jogo tomando popularizações iniciais, temos também a primeira obra produzida por brasileiros, o *Tagmar*, publicado em 1991 pela editora GSA.

Poucos anos depois, como foi mencionado por Oliveira (2019), temos um período de organização da comunidade brasileira de RPG, graças ao lançamento de *Vampiro: A Máscara* (1993), que aumentou ainda mais os números de jogadores no país. Dessa forma, viu-se a necessidade de uma produção voltada para informar os participantes desse nicho, gerando o nascimento de revistas como a *Dragão Dourado* (1994), que também focava em venda de miniaturas, e a *Dragão Brasil* (1994), trazendo como diferencial suas adaptações para RPGs e contos de ficção, fantasia e histórias em quadrinhos.

Durante esse período, também temos a consolidação de outros jogos no país, como a produção dos RPGs nacionais *Tormenta* (2005) e *3D&T* (1998) - anteriormente conhecido como *Defensores de Tóquio* -, e lançamentos em português como *Advanced Dungeons & Dragons* (1977–1979), *Shadowrun* (1995) e *Cyberpunk 2020* (1988).

Nos últimos anos, com a presença da Internet cada vez mais forte na nossa sociedade, chegamos ao que Oliveira (2019) classifica como o momento atual da história do RPG no Brasil. Como características, é possível destacar o acesso facilitado às obras, maneiras virtuais de jogar RPG de mesa e um aumento da produção tanto de conteúdo quanto de livros no país.

Ao falarmos das maneiras virtuais e produção de conteúdo de RPG, podemos encontrar plataformas virtuais como *Roll20* e *Foundry* que propõem uma

experiência semelhante ao do tabuleiro diretamente do seu computador. Com essas possibilidades, hoje em dia, é possível encontrar influenciadores em plataformas de comunicação, como a *Twitch* ou o *Youtube*, que decidiram construir suas aventuras ao vivo, compartilhando com seus espectadores suas autorias narrativas.

No objetivo de formar cada vez mais espaços para a comunidade de RPG, também somos capazes de observar que as redes sociais têm sido utilizadas para novas discussões dentro do nicho, fomentando uma onda de autores que tentam escrever histórias para além das fantasias medievais que foram amplamente lançadas inspiradas em *Dungeons & Dragons*.

Nesse sentido, é possível citar publicações nacionais recentes como *Ordem Paranormal* (2022), *Mojubá* (2022), *Solaria* (2024), *As Chaves da Torre* (2023) e *Karyu Densetsu* (2019). Considerando os lançamentos internacionais para português, alguns nomes como *City of Mist* (2021), *Blades in the Dark* (2018), *Glitter Hearts* (2022) e *iHunt* (2022) ganham destaque.

Tendo em vista a popularização do gênero, construiu-se um movimento de professores e pesquisadores com o intuito de estudar o RPG e utilizá-lo como um objeto de ensino, tal como veremos adiante.

4 RPG E ENSINO

Os estudos que buscam unir as temáticas de RPG e Educação foram ganhando espaço dentro das pesquisas acadêmicas, conforme o crescimento do jogo dentro do campo do entretenimento, assim como a organização de sua comunidade.

Utilizando a perspectiva do RPG enquanto uma ferramenta para a sala de aula, uma metodologia a ser aplicada ou, até mesmo, uma nova linguagem com diversas potencialidades para o ensino, temos um movimento de autores que deseja entender quais as vantagens esse jogo pode trazer para além de uma ludicidade no aprendizado. Entre eles, é possível citar a dissertação de mestrado em Educação de Andréa Pavão (1999), *Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)*; em trabalhos apresentados nos *Anais do I Simpósio RPG & Educação* (2004), organizado por Maria do Carmo Zanini; e a dissertação de mestrado em Educação de Wagner Schmit (2008), *RPG e educação: alguns apontamentos teóricos*, os quais abriram diversas discussões sobre o tópico.

Para essa monografia, uma pequena pesquisa foi feita sobre a bibliografia produzida recentemente dentro da UFSC, mostrando que áreas como Português, Matemática, Sociologia e História procuram no RPG uma possibilidade de gerar conexão com os alunos. Desse recorte, destacamos os trabalhos de autores como Freitas (2017), Garcia (2019), Silveira (2021) e Ferraz (2023) que buscam no jogar, na narrativa e na coletividade uma maneira de aproximar os estudantes das temáticas estipuladas pelo conteúdo curricular, utilizando do RPG como um meio para incluir as individualidades de cada turma na dinâmica da sala de aula, enquanto aprofundam o conhecimento planejado para suas aulas¹.

Freitas (2017), na sua dissertação de mestrado em Educação, *RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental*, procura no RPG uma forma de levar a imersão do califado de Córdoba aos alunos, utilizando de uma adaptação do sistema *Dungeon World*. Garcia (2019), em sua proposta de conclusão de graduação, *RPG, Imaginação Sociológica e Ensino de Sociologia: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação*, percebeu que a interatividade desse jogo pode ser um elemento chave para a construção de reflexões entre pessoas e seus contextos sociais.

No caso de Silveira (2021), em sua dissertação de mestrado em Educação *Dados & Devaneios: RPG como metodologia de Ensino de História*, a proposta de RPG deixa de ser apenas uma ferramenta meramente pedagógica, abordando a importância da experiência do jogar. Por fim, Ferraz (2023), também na sua dissertação de mestrado em Educação, *A Inserção do Role Playing Games no Ensino da Matemática: uma aplicação em sala de aula*, desenvolve um sistema original no intuito de utilizar esse objeto como uma ponte entre os estudantes e os problemas matemáticos.

Sendo assim, essa monografia também inclui aspectos semelhantes dos trabalhos mencionados anteriormente, como a importância da experiência do ato de jogar, as possibilidades de interação que surgem com a narrativa improvisada e a potencialidade de imersão que o RPG pode trazer. Entretanto, o que difere essa proposta das de outros autores é a utilização do objeto como uma forma de realizar

¹ Também foi encontrada a dissertação de mestrado Medeiros (2018) sobre as relações entre RPG e Educação, entretanto, por discutir possibilidades de usos para atividades didáticas sem elaborar uma metodologia para a sala de aula, acreditamos que o trabalho destoia dos objetivos dessa monografia.

a releitura de uma obra literária já existente, além de inserir essa atividade como o passo de uma estrutura maior, como é o caso da Sequência Básica (COSSON, 2022), visto que, como afirma Britto (2015), é importância ensinar o desconhecido a partir do que se conhece.

O que sustento é que a escola tem de ser percebida e realizada como um espaço privilegiado de reflexão e organização de conhecimentos e aprendizagem, de aprofundamentos e sistematizações do conhecimento; e tem de ser o lugar do pensamento desimpedido, descontextualizado, livre das determinações e demandas imediatas da vida comezinha; o lugar, enfim, em que a pessoa reconhecendo-se no mundo e olhando para o que a cerca, imagina o que está para além do aqui e do agora. (BRITTO, 2015, p. 35-36)

No intuito de aprofundarmos essa discussão, a seção seguinte será encarregada de elaborar especificamente as relações entre o RPG e o ensino de literatura.

4.1 RPG E RELAÇÕES COM O ENSINO DE LITERATURA

Para pensarmos no ensino da literatura, é fundamental identificarmos características importantes que compõem o conceito e significado desse objeto. Assim, partiremos de Antonio Candido, em *O direito à literatura* (2011), que propõe uma concepção de literatura ao buscar entender se ela seria uma necessidade básica ao ser humano – assim como casa, comida e demais direitos amplamente discutidos no Brasil.

Chamarei de literatura, da maneira mais ampla possível, todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde que chamamos de folclore, lenda, chiste, até formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações. Vista deste modo a literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos. Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contacto com alguma espécie de fabulação. (CANDIDO, 2011, p. 176)

O autor ressalta que toda manifestação enquanto fabulação está inteiramente ligado ao nosso ser, uma vez que nos fazemos incapazes de passar vinte e quatro horas sem nos entregar ao universo ficcional. Dessa forma, temos o literário para além da arte, transformando-se em um instrumento de vivência.

Por isso é que nas nossas sociedades a literatura tem sido um instrumento poderoso de instrução e educação, entrando nos currículos, sendo proposta a cada um como equipamento intelectual e afetivo. Os valores que a sociedade preconiza, ou os que considera prejudiciais, estão presentes nas diversas manifestações da ficção, da poesia e da ação dramática. A literatura confirma e nega, propõe e denuncia, apóia e combate, fornecendo a possibilidade de vivermos dialeticamente os problemas. (CANDIDO, 2011, p. 177)

Com isso, Candido vê a experiência da literatura como estreitamente ligada à da vida e suas conexões com o âmbito social. Perspectiva semelhante encontramos em *O Narrador* (1994) de Walter Benjamin, quando fala sobre o romance,

A tradição oral, patrimônio da poesia épica, tem uma natureza fundamentalmente distinta da que caracteriza o romance. O que distingue o romance de todas as outras formas de prosa – contos de fada, lendas e mesmo novelas – é que ele nem procede da tradição oral nem a alimenta. Ele se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los. (BENJAMIN, 1994, p. 201)

Enquanto critica o gênero romance, o autor destaca que parte importante da literatura é a narrativa que contém vivências, partindo do ponto em que o narrador é aquele que reconhece as experiências e as incorpora em suas histórias. Para ele, o escritor moderno estaria segregando-se dessa etapa, construindo suas próprias obras sem utilizar a tradição oral para fundamentar o seu arcabouço de ideias.

Sendo assim, mesmo partindo de discussões diversas e com objetivos diferentes, ambos pensadores enxergam a literatura como algo intrínseco ao meio social, discutindo a presença do narrador como uma figura que está ativamente dialogando com a narrativa – seja pela experiência social, seja pela manifestação dos pensamentos de uma comunidade.

Com base nesses textos, podemos entender que umas das definições de literatura é a fabulação que utiliza da linguagem para materializar o saber de uma época. Cosson (2022, p.17) diz que a literatura “guarda em si o presente, o passado e o futuro da palavra”, reforçando que uma obra está sempre inserida em sua temporalidade, com suas impressões, pensamentos e manifestações.

Agora, ao abordarmos a natureza e características do outro objeto dessa discussão, o jogo, é possível percebermos que ele está presente há bastante tempo na civilização, pois suas atividades envolvem mais do que a esfera humana, uma vez que até os animais realizam o lúdico:

[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 2019, p. 5)

Pelo fato de o jogo sempre significar algo – seja desejo, imitação, necessidade ou semelhantes –, é possível tratá-lo como um objeto simbólico, uma vez que há nele uma ligação com algo externo a si capaz de unir os jogadores. Como mencionado pelo autor e desenvolvido nos parágrafos posteriores, essa relação surge a partir de um objeto não material que não é capaz de ter seus fundamentos em qualquer pilar da lógica, pois assim, ele seria determinado apenas por alguns encontros da humanidade.

Dessa forma, há no jogo um elemento que ultrapassa a vida humana, possuindo uma realidade autônoma e cheia de abstrações. Podendo residir no conceito de divertimento ou espírito (mesmo que o autor acredite que esse termo seja exagerado), o jogo é algo que vai muito além da biologia, da física ou da cultura.

Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA, 2019, p.7)

Sendo assim, mesmo levando em consideração as abstrações que ele possui em sua natureza, o jogo é algo de que temos consciência e, ao jogarmos, vamos além dos seus porquês, desbravando a sua estrutura em busca do significado. Pois, “todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2019, p. 5).

Dentre suas várias definições, o autor busca consolidar o conceito de “jogo” a partir de como ele é apresentado pela maior parte das línguas modernas européias, chegando até uma explicação que pareça consistente tanto com suas aplicações em âmbitos humanos (crianças, adultos e afins) quanto nas esferas animais, envolvendo jogos de sorte, força, adivinhação e demais outros gêneros. Para Huizinga (2019),

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2019, p. 24)

A consciência de ser diferente da vida cotidiana é uma característica fundamental para destacarmos, pois é possível enxergar que ela está intrinsecamente ligada à capacidade de fabulação, como mencionado por Candido (2011) anteriormente. O grande exemplo disso seriam as famosas perguntas de “e se isso tivesse acontecido diferente?”.

Nesse sentido, é possível citarmos a obra de Umberto Eco, *Seis passeios pelo bosque da ficção* (1994), para aproximarmos ainda mais a natureza da fabulação presente tanto no jogo quanto na literatura, objetos dessa monografia, através do que o autor chamou de acordo ficcional.

Feito no momento de abrir uma obra de ficção, o acordo ficcional é o pacto em que o leitor aceita aquilo que está sendo proposto, fingindo que o texto do livro está narrando aquilo que de fato aconteceu. Não se trata de não poder indagar a verdade dos fatos (como pode acontecer ao tentarmos desvendar um mistério investigativo) e sim de acreditarmos que aqueles acontecimentos são possíveis.

Além disso, o autor destaca que o acordo ficcional também possui suas raízes no nosso mundo (o mundo real), pois utilizamos nossos conhecimentos e vivências para compor o pano de fundo da história, corrigindo apenas o que a obra destaca como diferente - no restante, somos pautados na nossa existência.

Por um lado, na medida em que um universo de ficção nos conta a história de algumas poucas personagens em tempo e local bem definidos, podemos vê-lo como um pequeno mundo infinitamente mais limitado que o mundo real. Por outro, na medida em que acrescenta indivíduos, atributos e acontecimentos ao conjunto do universo real (que lhe serve de pano de fundo), podemos considerá-lo maior que o mundo de nossa experiência. Desse ponto de vista, um universo ficcional não termina com a história, mas se estende indefinidamente. (ECO, 1994, p. 91)

Dessa maneira, voltando à discussão iniciada anteriormente, a existência do jogo e da literatura reside na diferença em relação à vida cotidiana. Embora suas narrativas sejam pautadas em um horizonte de mundos ficcionais baseados no nosso mundo real, para, de fato, nos comprometermos com ambas as dinâmicas, precisamos estar imersos no nosso pacto de confiança.

Ainda nas aproximações entre os objetos no que tange a fabulação, Huizinga (2019) questiona se a nossa tendência para criar personificações ou construir mundos imaginários poderia ser uma forma de “jogo do espírito” ou “jogo mental”. Ao desenvolver essa ideia, o autor comenta que o “jogo” é algo profundamente enraizado na nossa sociedade, interagindo com o sagrado, a linguagem e a poesia, além de se fazer intrínseco às expressões de competição e performatização. Como exemplo, ele aponta um dos hábitos gregos:

“Desde o início, tanto a comédia como a tragédia se apresentam sob o signo da competição, a qual, conforme vimos, deve ser considerada um jogo, seja sob que circunstâncias for. Os dramaturgos gregos preparavam suas obras dentro de um espírito de competição, para serem apresentadas nas festas de Dionísio. É certo que o concurso não é organizado pelo Estado, mas esse participa de sua direção. Havia sempre uma multidão de poetas de segunda e terceira ordem competindo pelos prêmios.” (HUIZINGA, 2019, p. 106)

Enquanto um jogo, o RPG é exercido dentro dos limites de tempo (um encontro geralmente chamado de “sessão”) e espaço (presencial ou *online*), com as regras estabelecidas por um sistema (conforme explicitado na seção *O RPG DE MESA*) e constituído por um objetivo que é finalizado dentro das próprias propostas da narrativa.

E é exatamente por ser visto com a consciência de ser diferente da vida cotidiana que o RPG pode ser lido como um manual de sobrevivência de um mundo ficcional, uma vez que possui textos sobre o funcionamento de sociedades inteiras,

além de incluir personagens, problemas, objetivos e demais possibilidades, para que as pessoas possam interagir, experienciando e criando suas próprias fabulações.

Além de possibilitar a marcação de pensamentos e impressões tanto da Narradora quanto da Jogadora (pois elas manipulam suas próprias narrativas), os sistemas de RPG também possuem seus objetivos no uso da linguagem, podendo evidenciar ou ocultar aspectos da sociedade em que ele foi escrito.

Então, chegamos ao ponto da discussão que nomeia essa seção: quais seriam as possibilidades desse jogo enquanto alicerce para o ensino de literatura? Afinal, a literatura seria algo ensinável?

Reforçando os discursos presentes na concepção de literatura apresentados anteriormente, Cosson (2022) apresenta a leitura como uma maneira de nos conectarmos com outras pessoas:

Na leitura e na escritura do texto literário encontramos o senso de nós mesmos e da comunidade a que pertencemos. A literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade. No exercício da literatura, podemos ser outros, podemos viver como os outros, podemos romper os limites do tempo e do espaço de nossa experiência e, ainda assim, sermos nós mesmos. É por isso que interiorizamos com mais intensidade as verdades dadas pela poesia e pela ficção. (COSSON, 2022, p. 17)

Buscando abarcar as vivências que a leitura é capaz de proporcionar, o autor afirma que o ensino da literatura deve ser sistematizado com o objetivo de proporcionar uma experiência de leitura a ser compartilhada e, por tratarmos de uma prática social, essa então seria responsabilidade da escola.

Atualmente, vemos muitas propostas que buscam novas mídias para conectar os alunos ao conteúdo que está sendo ensinado, como a utilização de histórias em quadrinhos, filmes e músicas. Em uma análise superficial, seria possível dizer que o RPG se encaixaria na categoria de “jogo”, sendo apenas mais uma possibilidade de ferramenta. Afinal, a utilização de jogos (de maneira geral) dentro da educação tem sido discutida amplamente por grupos há bastante tempo, assim como o RPG também tem criado suas raízes dentro da academia. Entretanto, a maior diferença está nas suas proximidades com a literatura.

Como visto ao longo dessa seção, o RPG possui diversas características que se encontram com o fazer literário por tratar da interação com mundos e

culturas, a criação de narrativas e o pacto realizado entre os jogadores (leitores) e a sua proposta. Sendo assim, esse é um objeto que dialoga diretamente com estruturas e pilares que caracterizam a literatura, fazendo com que o RPG seja parte dela e, portanto, inclua alguns dos temas tratados ao longo do ensino de literatura escolar.

Sob a ótica de Brian Street (2000), no livro *Multilingual Literacies*, o uso de outros recursos para compor o ensino literário deve ter como objetivo as práticas sociais que surgem dele, fazendo sempre uma conexão com o contexto literário que está sendo proposto. Em outro caso, as “novidades” (quadrinhos, jogos, filmes) seriam utilizadas apenas para chamar a atenção para si, sem possibilitar qualquer benefício para a proposta em sala.

Dessa forma, ao abordarmos o ensino da literatura, é possível encontrarmos no RPG uma proposta diferente para a sala de aula que não deixa de lado aspectos e conteúdos a serem trabalhados, e sim os reforça. É interessante destacar que não se trata de substituir a leitura pelo jogo, nem de usar o RPG somente como uma ferramenta, mas de possibilitar uma nova interação e imersão dentro do campo da obra, enaltecendo-a.

Como exemplo, temos o processo utilizado por Freitas (2017) que foi mencionado anteriormente. Apesar de ser uma dissertação realizada na área de História, a autora busca inserir o estudante na imersão do Medieval Ibérico a partir de informações prévias na sala de aula. Em seu trabalho, ela escolhe a turma de sétimo ano porque, através da divisão do currículo escolar, possui um longo período para estudar a Idade Média e, assim, ela possui a possibilidade de estruturar uma proposta a longo prazo.

Então, o objetivo descrito é permitir que os alunos tenham acesso a informações sobre a época através da aula, utilizando o RPG como uma maneira de aprofundar conhecimentos e discussões conforme exploram as características únicas do Medieval Ibérico.

Já nessa monografia, nosso objetivo é bastante similar, uma vez que as etapas de introdução e leitura (da sequência básica) serão trabalhadas em sala, utilizando o RPG como uma maneira de inserir os estudantes na narrativa no momento da interpretação. Nesse sentido, queremos que os alunos tenham a capacidade de contar e recontar essa história com suas próprias perguntas sobre a época e a história. É o aprofundamento através da vivência ficcional.

Na seção seguinte, essa discussão será continuada através da proposta para a sala de aula.

5A SEQUÊNCIA BÁSICA

O objetivo dessa monografia é apresentar uma proposta para a sala de aula utilizando o RPG de mesa, na disciplina de Língua Portuguesa. Para isso, empregaremos os quatro passos da Sequência Básica (COSSON, 2022), tendo como base a obra *O Alienista* (2024), de Machado de Assis, e realizaremos as atividades tanto de interpretação quanto de produção dos alunos através do sistema *City of Mist* (2021).

Nesse contexto, as aulas foram pensadas para uma turma de segundo ano do Ensino Médio situada em uma escola de Florianópolis.

5.1 A MOTIVAÇÃO

Visando uma proposta de sequência básica voltada para uma turma de Ensino Médio situada em Florianópolis, trazemos como motivação uma reportagem que dialoga com temas abordados no livro, bem como o espaço em que a proposta se dará. O material é do site Agência Brasil acerca de um Projeto de Lei que foi recentemente aprovado na Câmara Municipal, mostrado na Figura a seguir:

Figura 1 – Reportagem do site Agência Brasil



Direitos Humanos

Florianópolis aprova internação forçada de pessoas em situação de rua

Com 17 votos a favor e 4 contra, texto segue para sanção do prefeito

Publicado em 19/02/2024 - 20:11 Por Letyca Bond - Repórter da Agência Brasil - São Paulo

ouvir:

0:00 / 4:21

A Câmara Municipal de Florianópolis aprovou hoje (19), por 17 votos a 4, o [Projeto de Lei \(PL\) 19.044/2024](#), que autoriza a internação forçada de pessoas em situação de rua com transtornos mentais ou usuárias de drogas.

De autoria do Poder Executivo, a proposta já havia sido debatida e aprovada em primeiro turno na última quarta-feira (14). O texto segue agora para sanção do prefeito, Topázio Neto.

A vereadora Cintia Mendonça (PSOL) foi uma das representantes da Casa a votar contra o projeto. Também se opuseram à proposta os vereadores Afrânio Tadeu Bopprê (PSOL), Carla Ayres (PT) e Tânia Ramos (PSOL).



Fonte: Agência Brasil (2024)²

Nesse texto, somos informados sobre a aprovação do Projeto de Lei 19.044/2024 que permite a internação compulsória de pessoas em situação de rua com dependência química e/ou transtornos mentais. De acordo com as informações divulgadas, tal internação tem como objetivo atingir um público em situação de vulnerabilidade que não responde por si e, assim, precisariam do apoio da prefeitura sobre suas condições, também facilitando que suas famílias sejam identificadas.

As pessoas podem ser internadas com ou sem seu consentimento e, nesse segundo caso, a internação pode ser feita a partir do pedido de um “familiar ou do responsável legal ou, na absoluta falta deste, de servidor público da área de saúde, da assistência social ou dos órgãos públicos integrantes do Sisnad” (PL 19.044/2024).

Batizada de “Lei Humanizada”, a proposta vai contra os direitos adquiridos através da luta antimanicomial que ganhou força no país no fim da década de 1970, como a formação de Centros de Ação Psicossocial (CAPS) e a Lei Paulo Delgado (10.216/2001), que propõe atendimentos menos invasivos a portadores de transtornos mentais e proíbe internações compulsórias – exceto quando ocorrer a presença de laudo médico ou urgências.

² Disponível em:

<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2024-02/florianopolis-aprova-internacao-forcada-de-pessoas-em-situacao-de-rua>>. Acesso em: 04 de jun. 2024.

Buscando realizar uma preparação para facilitar o processo de leitura dos alunos, essa reportagem foi escolhida para contemplar a pergunta “o que é loucura?” e uma breve formação de opiniões acerca do processo de internação compulsória, duas temáticas que impactam a narrativa do conto selecionado.

Dessa forma, para a sala de aula, a reportagem – juntamente com o texto do Projeto de Lei – será apresentada aos estudantes através da exibição do site em um projetor multimídia ou, caso a escola não tenha a ferramenta para ser utilizada, o material será impresso e distribuído.

Depois de uma leitura em voz alta, será questionado para os alunos quais os termos mais chamaram a atenção em ambos os textos e as respostas serão escritas na lousa, a fim de expor e relacionar os pensamentos que estão sendo construídos nesse momento.

Como parte final da aula e uma maneira de aprofundar a discussão, o restante do tempo será regido através das perguntas “o que é loucura?” e “o que vocês pensam sobre a internação compulsória?”, procurando unir os termos escritos na lousa e fomentar discussões acerca dos textos entregues no começo da dinâmica.

O objetivo dessa motivação é aproximar os alunos das temáticas que são descritas no conto através de uma reportagem recente na cidade em que estudam, buscando ressaltar que os termos do Projeto de Lei são utilizados como forma de segregar ainda mais as pessoas em situação de rua através dos possíveis transtornos mentais, assim como é possível observar em *O Alienista* (2024), de Machado de Assis. Sendo assim, é uma pequena dinâmica que propõe o ensino da literatura em conjunto com o ensino de língua portuguesa.

5.2 A INTRODUÇÃO

Na aula seguinte, será iniciada a etapa de introdução, apresentando para os estudantes o autor e obra selecionada, além de explicitar os motivos que levaram a essas escolhas.

Como estamos falando de uma turma de segundo ano de Ensino Médio, precisamos enfatizar que os conteúdos de Arcadismo e Romantismo devem ter sido explicados nos meses prévios e, por isso, a apresentação do Realismo não deve ser feita de forma isolada, fazendo parte de uma sequência que aborda as mudanças

históricas e pensamentos que marcaram essa época. Como aporte teórico, utilizamos a *História da Literatura Brasileira* (2004), de Luciana Stegagno-Picchio para discutirmos os aspectos de formação do Realismo e *História da Literatura Brasileira* (1916), de José Veríssimo, para dialogar sobre características das obras de Machado.

Através de uma apresentação em projetor multimídia ou escrita no quadro, os alunos terão acesso a informações biográficas, como ano de nascimento (1839) e ano de morte (1908); e informações literárias, como data de publicação da grande tríade de romances *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), *Quincas Borba* (1891) e *Dom Casmurro* (1899); além de informações históricas, que auxiliarão na imersão da sociedade vivida, como o ano de Abolição da Escravatura (1888) e a Proclamação da República (1889).

Essa breve apresentação, seguida de explicações mais aprofundadas acerca das características que envolvem a literatura na época de Machado e os eventos históricos que dão o contexto da época, não tem como intuito reconstituir as intencionalidades do autor e sim servir de fundamentação para o texto que virá a seguir.

[...] que a apresentação do autor não se transforme em longa e expositiva aula sobre a vida do escritor, com detalhes biográficos que interessam a pesquisadores, mas não são importantes para quem vai ler um de seus textos. Aliás, não custa lembrar que a leitura não pretende reconstituir a intenção do autor ao escrever aquela obra, mas aquilo que está dito para o leitor. A biografia do autor é um entre outros contextos que acompanham o texto. No momento da introdução é suficiente que se forneçam informações básicas sobre o autor e, se possível, ligadas àquele texto. (COSSON, 2022, p. 60)

Seguindo os direcionamentos de Cosson (2022), essa exibição de informações pretende ser breve, sendo uma maneira de introduzir o autor para estudantes que não o conhecessem e também servindo de aprofundamento no contexto (uma vez que será bastante trabalhado na interpretação) para aqueles que já possam ter ouvido falar em seu nome.

Sobre a estética do Realismo, destacamos a proposta de Stegagno-Picchio:

Na literatura, aquela “realidade” que o Romantismo idealista sublimara em paradigmas, reincorpora-se gradativamente em construções poéticas isoladas, as quais, ao mesmo tempo que recusam o herói, demoram-se retratando sob forma de esboços cenas da vida quotidiana: onde mal e bem, bonito e feio ao invés de contraporem-se estilizados, empastam-se, ou melhor, revelam-se em sua coexistência magmática. Busca-se a verdade

expressiva, a pintura fiel das situações e personagens concretas, a objetividade da descrição à qual o autor se recusa a apor o carimbo de um juízo seu. Dá-se ênfase ao ambiente, à raça, ao momento (seria o mesmo dizer o “contexto”). (STEGAGNO-PICCHIO, 2004, p. 251)

Machado de Assis era um autor negro nascido em 1839 que vivenciou uma sociedade influenciada por teorias científicas, como o Positivismo e outras ideias francesas, tais como o abolicionismo e o republicanismo. Somado a isso, suas obras são reconhecidas por tratar de descrever os trejeitos humanos como uma forma de expor as faces que a sociedade tentava esconder, levando isso às características estéticas que nos permitem enxergar traços do Realismo, apontados por Luciana, em sua obra.

Nesse mesmo sentido, José Veríssimo escreve:

Poeta ou prosador, ele não se preocupa senão da alma humana. Entre os nossos escritores, todos mais ou menos atentos ao pitoresco, aos aspectos exteriores das cousas, todos principalmente descritivos ou emotivos, e muitos resumindo na descrição toda a sua arte, só por isso secundária, apenas ele vai além e mais fundo, procurando, sob as aparências de fácil contemplação e igualmente fácil relato, descobrir a mesma essência das cousas. É outra das suas distinções e talvez a mais relevante. (VERÍSSIMO, 1916, p. 186)

Veríssimo prossegue sua argumentação através de uma análise acerca das obras de Machado, desenvolvendo que, embora seja observada uma variedade de temas, ações e tramas, o conjunto das produções do autor mantém como ponto de união a tolice e malícia humana.

Todos, porém, representam, talvez com demasiado propósito, mas sem excesso de demonstração, a tolice e a malícia humanas. É este o tema geral, e ao mesmo tempo o duende, o espantalho do escritor. Ele descobriu esses estigmas e expôs sob todas as suas faces e modalidades, até o amor paterno ou na ternura materna, nas ações mais sublimes e nos atos mais corriqueiros, e não por um propósito também malicioso ou simplesmente literário, mas porque os seus olhos de artista – o que pode ser uma inferioridade ou um defeito – não os viam senão assim, e a sua íntima sinceridade lhe não permitia modificar a própria visão por com prazer com o gosto vulgar. (VERÍSSIMO, 1916, p. 189)

Colocadas suas características em cena, também é importante ressaltarmos a importância das obras do escritor para o contexto em que vivia, afinal, muitos estudantes se perguntam “por que deveríamos estudar Machado?”. Para isso,

destacamos as falas de Antonio Candido (1999), indicando como o autor é uma figura presente para a consolidação do sistema literário brasileiro:

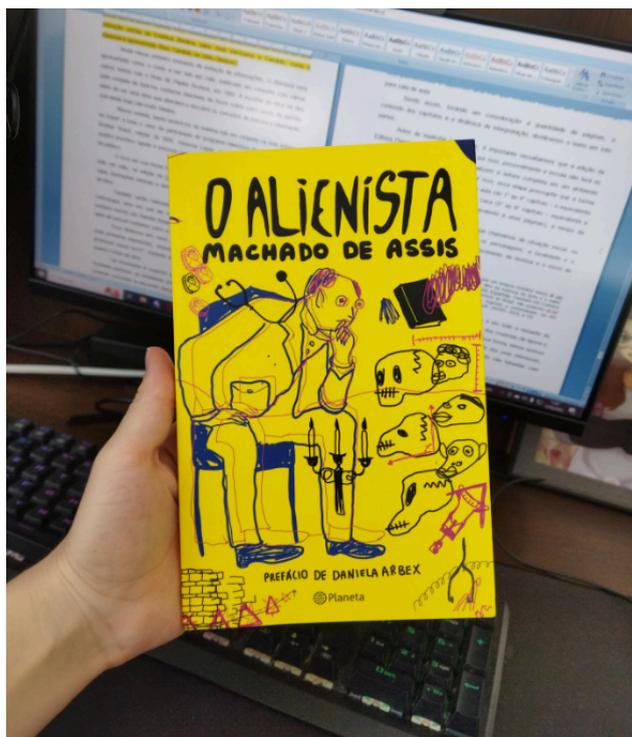
Nesse tempo, podemos considerar como configurado e amadurecido o *sistema* literário do Brasil, ou seja, uma literatura que não consta mais de produções isoladas, mesmo devidas a autores eminentes, mas é atividade regular de um conjunto numeroso de escritores, exprimindo-se através de veículos que asseguram a difusão dos escritos e reconhecendo que, a despeito das influências estrangeiras normais, já podem ter como ponto de referência uma tradição local. O sinal deste amadurecimento é a obra de Machado de Assis (1839-1908). Para muitos o maior escritor que o Brasil teve até hoje, ele era simbolicamente filho de um operário mulato e uma pobre imigrante portuguesa, reunindo na sua pessoa componentes bem característicos da população brasileira do tempo. (CANDIDO, 1999, p.52)

Prosseguindo com o momento de exibição das informações, *O Alienista* será apresentado como o conto a ser lido em sala. O livro foi publicado em conjunto com vários outros textos sob o título de *Papéis Avulsos*, em 1882. A escolha da obra se deu pela vontade de fazê-los conhecer Machado de Assis sobre outro ponto de partida, além de ser uma obra que abordará e discutirá os conceitos de loucura e internação, que ainda hoje são muito atuais.

Nesse sentido, basta lembrá-los da matéria lida em conjunto na aula anterior ou trazer à tona o caso da participante do programa televisivo da rede Globo Big Brother Brasil, edição de 2024, Vanessa Lopes, que foi diagnosticada com um quadro psicótico agudo e precisou sair do programa, o que gerou diversas reações do público.

Conforme a Figura abaixo, o livro em sua forma física será mostrado para os estudantes e passado de mão em mão, na edição da Editora Planeta, para que possam olhar o tamanho, capa, ilustrações internas e demais detalhes que fazem parte dessa primeira leitura da obra.

Figura 2 – O Alienista, de Machado de Assis, pela Editora Planeta



Fonte: Imagem produzida pelo autor

Também serão realizadas as leituras em voz alta do texto presente na contracapa, uma vez que ele serve como resumo da obra que será lida, e do prefácio escrito por Daniela Arbex, pois também serve como apresentação do autor, além de possuir informações contextuais sobre a luta antimanicomial no Brasil.

Essa dinâmica tem como objetivo permitir que os alunos possam formular suas primeiras impressões, respondendo à pergunta “o que vocês acham que vai acontecer nesse livro?”, trazendo à tona hipóteses que envolvem tanto a narrativa quanto o título da obra.

Tal movimento é sugerido por Cosson (2022), possibilitando que, em um momento posterior, os estudantes possam justificar o porquê das suas impressões, podendo concordar ou discordar daquilo que havia sido pensado previamente.

5.3 A LEITURA

A leitura é o momento em que os estudantes entram em contato com o texto e, como mencionado por Cosson (2022), esse é um processo que deve ter acompanhamentos e objetivos, uma vez que estamos tratando de uma metodologia para sala de aula.

Sendo assim, levando em consideração a quantidade de páginas, o conteúdo dos capítulos e a dinâmica de interpretação, dividiremos o texto em três partes.

Antes de explicitar tais partes, é importante ressaltarmos que a edição da Editora Planeta é do início de 2024 e, por isso, possivelmente a escola não terá os exemplares, para que os estudantes realizem a leitura completa em um ambiente escolar diferente, como na biblioteca. Por isso, essa etapa pressupõe que a turma fará a leitura do primeiro bloco em sala de aula, a partir de cópia disponibilizada (do 1° ao 4° capítulo – o equivalente a vinte e sete páginas), e dos blocos seguintes em casa (5° ao 9° capítulo – equivalente a quarenta e três páginas; 10° ao 13° capítulo – equivalente a trinta páginas³), a tempo de discutir nos intervalos propostos.

O primeiro bloco de leitura define o que chamamos de situação inicial, ou seja, o momento em que o autor apresenta os personagens, a localidade e o contexto em que se inicia a premissa. É o nascimento da história e o começo de perguntas que ainda serão respondidas.

As crônicas da vila de Itaguaí dizem que em tempos remotos vivera ali um certo médico, o Dr. Simão Bacamarte, filho da nobreza da terra e o maior dos médicos do Brasil, de Portugal e das Espanhas. Estudara em Coimbra e Pádua. Aos trinta e quatro anos regressou ao Brasil, não podendo el-rei alcançar dele que ficasse em Coimbra, regendo a universidade, ou em Lisboa, expedindo os negócios da monarquia. (ASSIS, 2024, p.13)

Assim como mencionado no começo da citação e em todo o restante do conto, a narração de *O Alienista* (2024) é marcada pelos textos dos supostos cronistas da época e suas impressões acerca dos acontecimentos de Itaguaí. Dessa forma, temos acesso às informações públicas e aos acontecimentos divulgados a partir dos seus interesses, enquanto as histórias da vida privada ou do plano de fundo são tateadas com especulações e descrições superficiais.

A vereança de Itaguaí, entre outros pecados de que é arguida pelos cronistas, tinha o de não fazer caso dos dementes. Assim é que cada louco furioso era trancado em uma alcova, na própria casa, e, não curado, mas descurado, até que a morte o vinha defraudar do benefício da vida; os mansos andavam à solta pela rua. (ASSIS, 2024, p. 16 - 17)

³ Tratando-se do texto disponibilizado em domínio público, as três partes são divididas, respectivamente, em dez, dezesseis e dez páginas.

Uma vez que as opiniões públicas são importantes para essa obra, é interessante ressaltar que, desde as primeiras palavras do texto, somos expostos à imagem de um Simão Bacamarte extremamente inteligente, eloquente e dedicado à ciência. Dessa forma, apesar dos vários detalhes que poderiam ser colocados de forma favorável à Câmara, a escolha da narrativa é apresentá-la como negligente aos loucos, tornando a construção da Casa Verde como um ato heroico, humilde e gentil por parte do alienista.

Quatro meses depois da inauguração da Casa Verde, o edifício já contemplava um número suficiente de pessoas para se assemelhar a uma povoação e, no que tange o trabalho de Bacamarte, não sabemos exatamente quais são os seus métodos, pois a instituição se mantém fechada ao público. Talvez pelo fato de que os loucos não fossem assunto de interesse da Câmara, o alienista pôde implementar suas ideias, sem fiscalização ou contestação.

Em uma maneira de continuar construindo a imagem pública de um alienista concentrado no seu compromisso com a verdade, o narrador apresenta aquilo que julga ter sido a metodologia utilizada pelo médico, citando uma série de ações, embora sem especificar ou exemplificar o que está acontecendo, até porque a Casa Verde era fechada ao público. Trata-se de uma maneira externa e, talvez, leiga, de desvendar as atitudes de Bacamarte, a partir do pouco que era ouvido.

Dividiu-os primeiramente em duas classes principais: os furiosos e os mansos; daí passou às subclasses, monomanias, delírios, alucinações diversas. Isto feito, começou um estudo aturado e contínuo; analisava os hábitos de cada louco, as horas de acesso, as aversões, as simpatias, as palavras, os gestos, as tendências; inquiria da vida dos enfermos, profissão, costumes, circunstâncias da revelação mórbida, acidentes da infância e da mocidade, doenças de outra espécie, antecedentes na família, uma devassa, enfim, como a não faria o mais atilado corregedor. E cada dia notava uma observação nova, uma descoberta interessante, um fenômeno extraordinário. Ao mesmo tempo estudava o melhor regime, as substâncias medicamentosas, os meios curativos e os meios paliativos, não só os que vinham nos seus amados árabes, como os que ele mesmo descobria, à força de sagacidade e paciência. (ASSIS, 2024, p. 27)

É importante ressaltarmos que a narrativa não trata de questionar os conhecimentos e capacidades do médico, e de sim reforçar o objetivo enaltecê-lo, mesmo não tendo acesso ao seu cotidiano. Por ser uma história contada por um narrador que se diz basear nos textos feitos pelos cronistas, muito do que ele fala sobre a Casa Verde possui um tom de superficialidade.

Ao fim desse primeiro bloco de leitura, temos um intervalo. Esse é o momento para conversar com os estudantes, pedindo para que sintetizem os acontecimentos do que foi lido – em voz alta – e respondam às perguntas “o que vocês acham que vai acontecer?”, “o que Itaguaí pensa sobre a Casa Verde?” e “como os loucos são vistos pela população de Itaguaí?”.

Mencionado por Cosson anteriormente, “o ensino da literatura deve ter como centro a experiência do literário. Nessa perspectiva, é tão importante a leitura do texto literário quanto as respostas que construímos para ela” (COSSON, 2022, p. 47). Sendo assim, esse intervalo se propõe como o início dos diálogos para a formação de uma comunidade, buscando, com as perguntas selecionadas, criar ganchos importantes para o próximo intervalo, uma vez que ele tratará especialmente do desenvolvimento dessa trama.

O segundo bloco de leitura define o conflito da trama. Desenvolvendo as opiniões da sociedade perante as internações, nós temos o início de um movimento que deseja encerrar com as atividades da Casa Verde.

A opinião pública acerca da instituição começa a sofrer mudanças logo nas primeiras frases que compõem o Capítulo V, porque é nesse momento em que temos pessoas não consideradas loucas (pela sociedade) sendo internadas por Simão Bacamarte.

Muita gente correu à Casa Verde e achou o pobre Costa, tranquilo, um pouco espantado, falando com muita clareza, e perguntando por que motivo o tinham levado para ali. Alguns foram ter com o alienista. Bacamarte aprovava esses sentimentos de estima e compaixão, mas acrescentava que a ciência era a ciência, e que ele não podia deixar na rua um mentecapto. (ASSIS, 2024, p. 44)

Essa parte do texto é crucial para o entendimento da função que o médico possui na narrativa, uma vez que ele brinca com os limites entre loucura e razão dentro da mente humana. Como ele se coloca no lugar de especialista, representando a ciência na cidade, sua prática não pode ser questionada.

Mesmo sendo posterior ao escritor brasileiro, o espanto dos itaguaienses traz à tona algumas das ideias presentes no livro *Problematização do Sujeito: Psicologia, Psiquiatria e Psicanálise* (2006), de Michel Foucault, mais especialmente no capítulo “A Loucura Só Existe em uma Sociedade”. No texto, o filósofo explica que “a loucura não pode ser encontrada no estado selvagem. A loucura só existe em

uma sociedade, ela não existe fora das normas da sensibilidade que a isolam e das formas de repulsa que a excluem ou a capturam” (FOUCAULT, 2006 p. 163).

Nesse sentido, ao retomarmos *O Alienista* (2024), vemos que a surpresa da população local parte do princípio de que Costa (e, posteriormente, sua prima) não era considerado como uma pessoa que padecia de falta de razão. Antes da ação de Bacamarte, ele nunca havia sofrido nenhuma forma de segregação, punição ou discriminação por lhe faltar “equilíbrio mental e moral”.

Ainda veremos mais um pouco sobre Foucault e seus trabalhos durante os intervalos de leitura, entretanto, vale ressaltarmos que não é o objetivo dessa monografia aprofundar suas obras ou realizar uma historiografia da loucura, nossas discussões serão acerca da visão que a sociedade possui sobre a loucura e hierarquias de poder. Dessa forma, nossa aproximação inicial se dá através do choque causado pela internação de Costa, sendo o pontapé inicial para algo maior: a rebelião.

Nunca uma opinião pegou e grassou tão rapidamente. Cárcere privado: eis o que se repetia de norte a sul e de leste a oeste de Itaguaí – a medo, é verdade, porque durante a semana que se seguiu à captura do pobre Matheus, vinte e tantas pessoas – duas ou três de consideração, – foram recolhidas à Casa Verde. O alienista dizia que só eram admitidos os casos patológicos, mas pouca gente lhe dava crédito. Sucediavam-se as versões populares. Vingança, cobiça de dinheiro, castigo de Deus, monomania do próprio médico, plano secreto do Rio de Janeiro com o fim de destruir em Itaguaí qualquer germe de prosperidade que viesse a brotar, arvorecer, florir, com desdouro e míngua daquela cidade, mil outras explicações, que não explicavam nada, tal era o produto diário da imaginação pública. (ASSIS, 2024, p. 50)

A opinião pública mencionada no trecho acima começou como suspiros dentro das casas pequenas e, aos poucos, recebeu força o suficiente para formar uma legião de pessoas enfurecidas que desejavam a destruição da Casa Verde, juntamente com o fim das pesquisas de Simão Bacamarte.

Depois de algumas tentativas – como um jantar para a chegada de D. Evarista e um pedido à Câmara para derrubar a instituição –, os mais de trezentos rebeldes (também chamados de Canjicas) decidiram ir até à Casa Verde para exigir que o alienista parasse com seus trabalhos.

Meus senhores, a ciência é coisa séria, e merece ser tratada com seriedade. Não dou razão dos meus atos de alienista a ninguém, salvo aos mestres e a Deus. Se quereis emendar a administração da Casa Verde,

estou pronto a ouvir-vos, mas se exigis que me negue a mim mesmo, não ganhareis nada. Poderia convidar alguns de vós, em comissão dos outros, a vir ver comigo os loucos reclusos; mas não o faço porque seria dar-vos razão do meu sistema, o que não farei a leigos, nem a rebeldes. (ASSIS, 2024, p. 68)

Alguns desanimaram, outros mantiveram sua posição firme. Embora o discurso do médico não apresentasse medo, a população de Itaguaí ainda sentia que algo precisava ser feito. Então, os Canjicas foram atrás da Câmara para pedir sua queda, lutando contra os guardas reais (Dragões) que a defendiam.

O momento foi indescritível. A multidão urrou furiosa; alguns, trepando às janelas das casas, ou correndo pela rua fora, conseguiram escapar; mas a maioria ficou, bufando de cólera, indignada, animada pela exortação do barbeiro. A derrota dos Canjicas estava iminente, quando um terço dos dragões – qualquer que fosse o motivo, as crônicas não o declaram, – passou subitamente para o lado da rebelião. Este inesperado reforço deu alma aos Canjicas, ao mesmo tempo que lançou o desânimo às fileiras da legalidade. (ASSIS, 2024, p. 72)

Com o apoio repentino dos inimigos, os Canjicas chegaram até a Câmara, vitoriosos. De maneira unânime, o barbeiro Porfírio assumiu o governo, realizando uma proclamação energética:

ITAGUAIENSES!

Uma câmara corrupta e violenta conspirava contra os interesses de Sua Majestade e do povo. A opinião pública tinha-a condenado; um punhado de cidadãos, fortemente apoiados pelos bravos dragões de Sua Majestade, acaba de a dissolver ignominiosamente, e por unânime consenso da vila da vila, foi-me confiado o mando supremo, até que Sua Majestade se sirva ordenar o que parecer melhor ao seu real serviço. Itaguaenses! não vos peço senão que me rodeeis de confiança, que me auxiliéis em restaurar a paz e a fazenda pública, tão desbaratada pela câmara que ora findou às vossas mãos. Contai com o meu sacrifício, e ficai certos de que a coroa será por nós. O Protetor da vila em nome de Sua Majestade e do povo

Porfírio Caetano das Neves. (ASSIS, 2024, p. 74 - 75)

Apesar das falas exigentes, apontando uma vereança corrupta e que não servia ao povo, o último capítulo desse bloco promove um desfecho surpreendente para o conflito apresentado: o barbeiro visita a Casa Verde e decide que Itaguaí não irá derrubá-la, indo contra todo o discurso apresentado para os seguidores da rebelião.

Esse é o segundo momento em que trazemos os estudos de Foucault, uma vez que, em “A Loucura Só Existe em uma Sociedade”, o filósofo aborda que o

interessante da loucura é observar a estrutura que se molda ao redor dela, repleta de segregação e exclusão. “A cultura clássica exclui mediante o hospital geral, a *Zuchthaus*, a *work-house*, todas as instituições derivadas do leprosário. Eu quis descrever a modificação de uma estrutura exclusiva” (FOUCAULT, 2006, p. 163).

Nesse sentido, quando o barbeiro diz “mas pode entrar no ânimo do governo eliminar a loucura? Não. E se o governo não a pode eliminar, está ao menos apto para discriminá-la, reconhecê-la? Também não; é matéria da ciência” (ASSIS, 2024, p. 82), ele enxerga na Casa Verde uma possibilidade de retirar os loucos da rua, fazendo com que eles não sejam mais um problema dentro do meio social.

Além do mais, ao adicionar “Unamo-nos, e o povo saberá obedecer” (ASSIS, 2024, p. 82), é possível ver que o barbeiro, com essa decisão, pretende utilizar a Casa Verde ao seu favor, servindo como uma extensão da transmissão de poder da vereança na Câmara.

Nas definições de poder apresentada Por Foucault, em *Microfísica do Poder* (2004), ele diz que não podemos

tomar o poder como um fenômeno de denominação maciço e homogêneo de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, de uma classe sobre as outras; mas ter bem presente que o poder – desde que não seja considerado de muito longe – não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detêm exclusivamente e aqueles que não o possuem e lhe são submetidos. O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou bem. O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação; nunca são o alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão. (FOUCAULT, 2004, p. 103)

Assim como outros trabalhos do autor, é preciso entender que as manifestações de poder partem de uma sociedade e cada uma delas terá seus enunciados, discursos e práticas que são regulamentadoras desse poder. Dentro de Itaguaí, é possível observarmos que o poder das pessoas do povo está sempre dialogando com as atitudes da Casa Verde, para o que é ou não considerado loucura, de modo a se mostrar desejoso de uma satisfação, uma forma de participar da escolha sobre quem deve ser segregado.

Sendo assim, a decisão do barbeiro vai contra os gritos furiosos do povo, embora possua um objetivo claro: manter perto e tentar controlar a Casa Verde,

utilizando da instituição como um símbolo da transmissão de poder que surge a partir da vontade de segregar os loucos.

Ao fim desse segundo bloco de leitura, temos mais um intervalo. Procurando seguir a proposta de possibilitar uma experiência do literário, esse é o momento para indagá-los, principalmente, o que tange o desfecho do conflito: por que o barbeiro decidiu não derrubar a Casa Verde?

Dadas as respostas da turma, esse é um momento para guiá-los dentro da narrativa, ampliando o seu arcabouço teórico ao fazer uma breve apresentação de Foucault e seus conceitos mencionados ao longo dessa seção, buscando interligar as obras. Essa serve como “uma leitura de outros textos menores que tenham alguma ligação com o texto maior, funcionando como uma focalização sobre o tema da leitura e permitindo que se façam aproximações breves entre o que já foi lido e o novo texto” (COSSON, 2022, p. 63).

Por fim, o intervalo deve terminar com uma pequena dinâmica, fazendo com que a turma se divida – baseado nas próprias opiniões – entre aqueles que apoiam a revolução e aqueles que não acreditam nela. Isso feito, é o momento de perguntar “se vocês tivessem vivido essa situação, como vocês se sentiriam com o desfecho dela?”, permitindo que os estudantes argumentem contra ou a favor da decisão do barbeiro.

O terceiro e último bloco de leitura abrange o que chamamos de situação final, ou seja, é a parte do livro que se propõe a responder algumas (não todas) as perguntas, direcionando o enredo da sua trama para o fim.

Uma vez que Porfírio decidiu não derrubar a Casa Verde, Simão Bacamarte mostra para o leitor que sua influência está maior do que nunca. Ao longo das páginas, vemos o médico dialogando os novos termos da instituição com a Câmara, internando as pessoas que desejar (soltando-as também), procurando a confirmação de novas teorias e outras atitudes semelhantes. É o retorno do alienista.

No último capítulo, a Casa Verde está vazia, pois todos os loucos estão curados aos olhos do alienista. Dessa forma, o narrador menciona que os cronistas tiveram acesso a algumas das metodologias aplicadas pelo protagonista, já que todas as pessoas queriam saber como um médico seria capaz de promover um feito incrível e começaram a falar sobre isso.

Outro doente, também modesto, opôs a mesma rebeldia à medicação; mas não sendo escritor, (mal sabia assinar o nome) não se lhe podia aplicar o remédio da matraca. Simão Bacamarte lembrou-se de pedir para ele o lugar de secretário da Academia dos Encobertos estabelecida em Itaguaí. Os lugares de presidente e secretários eram de nomeação régia, por especial graça do finado rei D. João V, e implicavam o tratamento de Excelência e o uso de uma placa de ouro no chapéu. O governo de Lisboa recusou o diploma; mas representando o alienista que o não pedia como prêmio honorífico ou distinção legítima, e somente como um meio terapêutico para um caso difícil, o governo cedeu excepcionalmente à súplica; e ainda assim não o fez sem extraordinário esforço do ministro da Marinha e Ultramar, que vinha a ser primo do alienado. Foi outro santo remédio. (ASSIS, 2024, p. 108 – 109)

Com as pessoas da Casa Verde voltando para seus lares, temos a sensação de que Itaguaí está retornando à sua situação habitual. É justamente quando pensamos ler uma conclusão tranquila que somos expostos a uma revelação acerca da loucura e da razão humana, a partir da lógica do alienista. Para ele, se louco é aquele que possui todas as capacidades morais e mentais em estado perfeito, logo, ele mesmo deveria ser internado: “Simão Bacamarte achou em si os característicos do perfeito equilíbrio mental e moral; pareceu-lhe que possuía a sagacidade, a paciência, a perseverança [...], todas as qualidades, enfim, que podem formar um acabado mentecapto” (ASSIS, 2024, p. 113).

Com essa conclusão, Simão Bacamarte faz sua própria internação na Casa Verde e deixa o seu futuro nas mãos do último parágrafo, fruto dos ditos cronistas (aqueles que também começaram a história):

Mas o ilustre médico, com os olhos acessos da convicção científica, trancou os ouvidos à saudade da mulher, e brandamente a repeliu. Fechada a porta da Casa Verde, entregou-se ao estudo e à cura de si mesmo. Dizem os cronistas que ele morreu dali a dezessete meses, no mesmo estado em que entrou, sem ter podido alcançar nada. Alguns chegam ao ponto de conjecturar que nunca houve outro louco, além dele, em Itaguaí; mas esta opinião, fundada em um boato que correu desde que o alienista expirou, não tem outra prova, senão o boato; e boato duvidoso, pois é atribuído ao padre Lopes, que com tanto fogo realçara as qualidades do grande homem. Seja como for, efetuou-se o enterro com muita pompa e rara solenidade. (ASSIS, 2024, p. 115)

Ao fim desse terceiro bloco de leitura, temos o último intervalo proposto para essa sequência. Esse é o espaço para uma conversa geral acerca da obra, propondo captar as impressões mais frescas e recentes dos alunos, antes de partirmos para os aprofundamentos da última etapa.

É nesse momento em que devemos resgatar as respostas das dinâmicas presentes nos outros dois intervalos, permitindo que os estudantes possam identificar se suas hipóteses iniciais estavam corretas ou não, se a população concordaria com as atitudes tomadas ao fim da rebelião e se o desencadeamento dos fatos era esperado, de alguma forma.

Então, para Cosson (2022), a leitura deve receber acompanhamentos e objetivos, assim como qualquer metodologia para a sala de aula. Nesse sentido, com o cronograma de leituras, foi feita uma divisão da obra em três partes, buscando realizar intervalos para entender (e atender) as percepções dos alunos perante aquela narrativa. Quanto aos objetivos, através das dinâmicas propostas, explorou-se a possibilidade da turma se entender como parte daquele meio (“como vocês se sentiriam se estivessem nesse lugar?”) de forma preparatória para a etapa de interpretação, além de fazê-los compreender o conceito de loucura como algo intrinsecamente social.

5.4 A INTERPRETAÇÃO

A interpretação é a etapa final da sequência básica proposta por Cosson (2022), consistindo em um espaço para externalização e materialização dos sentidos para uma comunidade. Idealmente, esse movimento deve possuir atividades atreladas a si, sendo um registro daquilo que foi pensado sobre o que foi lido.

O primeiro passo será uma recapitulação da obra, realizada a partir de um questionamento aos estudantes sobre qual é a história d’O *Alienista* (2024) e quais características eles atribuem aos seus personagens. Para isso, alguns nomes serão escritos na lousa (seguidos pelas respostas da turma): Simão Bacamarte, D. Evarista, Porfírio, Costa, Crispim Soares e Loucos.

Também será levantada uma discussão sobre a localidade do conto, perguntando aos estudantes sobre como funciona a relação entre Itaguaí, Câmara e Casa Verde. Sempre que possível, esses lugares (e demais discussões) serão relacionados com as propostas de Foucault apresentadas no segundo intervalo, além das falas de Daniela Arbex, comentando como a loucura é construída por meio de uma sociedade (assim, partimos da classificação presente em Itaguaí) que utiliza da sua estrutura para excluir e segregar aqueles considerados como loucos (tal qual a Casa Verde e seus acordos com a Câmara).

O segundo momento dessa interpretação será voltado para uma discussão mais aprofundada da obra através de uma dinâmica de RPG de mesa, sendo essa a atividade de registro prevista por Cosson (2022). Por meio do jogar, o principal objetivo é que a turma possa se sentir imersa em Itaguaí, vivendo o cenário proposto pelo conto e participando dos seus grandes eventos a ponto de modificá-los. Nesse sentido, essa é uma maneira de recontar a história a partir das interpretações construídas ao longo da leitura, incluindo as impressões deixadas pelos intervalos.

Levando em consideração que essa proposta pode ser aplicada em diversas turmas, retomamos os ideais de Ponzio (2010) acerca do caráter insubstituível da sala de aula, pois cada estudante é único, com suas características e subjetividades próprias, tornando essa dinâmica algo singular.

Eu não posso fazer como se eu não estivesse aí; não posso agir, pensar, desejar, sentir como se eu não fosse eu, e cada identificação de si mesmo falha em sua pretensão de identificação com o outro. Mas, ao mesmo tempo, não posso fazer como se o outro não estivesse aí, não um outro genérico, mas um outro na sua singularidade que ocupa um lugar no espaço-tempo e na medida dos valores que eu não posso ocupar, próprio pelo não-álibi de cada um no existir. (PONZIO, 2010, p. 22 – 23)

Ou seja, essa seção organiza e estrutura uma dinâmica acerca da obra *O Alienista* (2024), de Machado de Assis, mas reforçamos que não é possível saber quais ações os estudantes tomarão ao longo do jogo. Ao invés de acompanharmos uma trajetória com começo, meio e fim bem definidos, levamos para a dinâmica o caráter interativo e coletivo do RPG de mesa, colocando alicerces para que o professor faça sua mediação.

Nesse sentido, essa proposta incluirá algumas opções de alternativas, presumindo atitudes que os estudantes possam tomar e construindo exemplificações capazes de amparar o professor, mesmo que a situação seja diferente. Embora, destacamos que cada momento possuirá o seu pequeno objetivo a ser completado.

Para a turma, será apresentado o sistema *City of Mist* (2021) através de uma apresentação com as informações em folhas impressas (Anexo – A). Nesse material, será descrito que esse é um livro de RPG sobre fantasia urbana, abordando como as aventuras acontecem nas ruas, bairros e localidades das quais estamos acostumados.

No intuito de deixá-los a par da dinâmica, os estudantes também serão informados do propósito da atividade: permitir que compartilhem suas interpretações

do conto através das figuras dos cronistas. Assim, a turma pode (e deve) intencionalmente investigar, questionar e alterar a história conforme fizerem parte dela.

Quanto ao jogo, um dos seus fatores especiais está na construção da personagem, pois além de serem as protagonistas que movimentam a narrativa do RPG, elas também são chamadas como “Portais”.

Um Portal é alguém que possuía uma vida comum até se sentir extremamente ligado a memórias passadas, situações que parecem reais demais. Em sua explicação, Moshe (2021, p. 21) diz que “você se lembra de si mesmo, mas numa versão diferente do passado, assumindo um papel no embate de forças mais ancestrais do que sua compreensão pode assimilar”. Com o tempo, você sente o despertar de outra força dividindo aquele corpo com você.

Na nomenclatura do sistema, as personagens possuem dois lados: o **Logos** – representando seus laços comuns e cotidianos da cidade, quem você é – e o **Mythos** – representando o aspecto que divide o seu corpo com você, como uma figura mitológica, uma arma poderosa ou um personagem famoso. Ou seja, a partir do momento em que essas duas partes estão dentro de você, você se torna um Portal e, com isso, é capaz de sentir a presença de elementos que, antes, estavam ocultos.

Em *City of Mist* (2021), você pode construir uma aventura em qualquer lugar que você conheça ou queira inventar, o importante é que ela possua uma névoa misteriosa, chamada de Bruma, capaz de distorcer a percepção de pessoas que não possuem conexão com algo mais forte – qualquer um que não seja um Portal.

Seja sem querer ou de propósito, vai chegar o momento em que você vai precisar revelar suas habilidades especiais para outras pessoas e, com isso, vai descobrir uma das maiores farsas da Cidade. Para seu alívio (e assombro), você vai descobrir que **ninguém se lembra de nada sobre seus poderes**. [...] Essa força, responsável por manter milhões na ignorância, são as Brumas. [...] De muitas maneiras, é uma força amena, indetectável. De outras, é de uma natureza abrangente e aterradora, e seus experimentos com certeza revelarão esse aspecto. Sempre que as lendas se manifestam de qualquer forma que seja, as Brumas agem para que ninguém saiba do que se trata nem compreenda o que de fato aconteceu. (MOSHE, 2021, p.25)

Sendo assim, a turma terá acesso a todos os conceitos que estruturam o jogo e farão parte da dinâmica proposta para a sala de aula. Como mencionado

anteriormente, tais informações estarão impressas para que os estudantes possam consultar durante toda a dinâmica.

Depois das devidas apresentações, uma aula será cedida exclusivamente para a construção das personagens que serão interpretadas, através do preenchimento de cartilhas, em que o **Logos** representa a realidade daquele estudante e o **Mythos** deve ser um dos cronistas que viveram em Itaguaí, possuindo liberdade para inventividades.

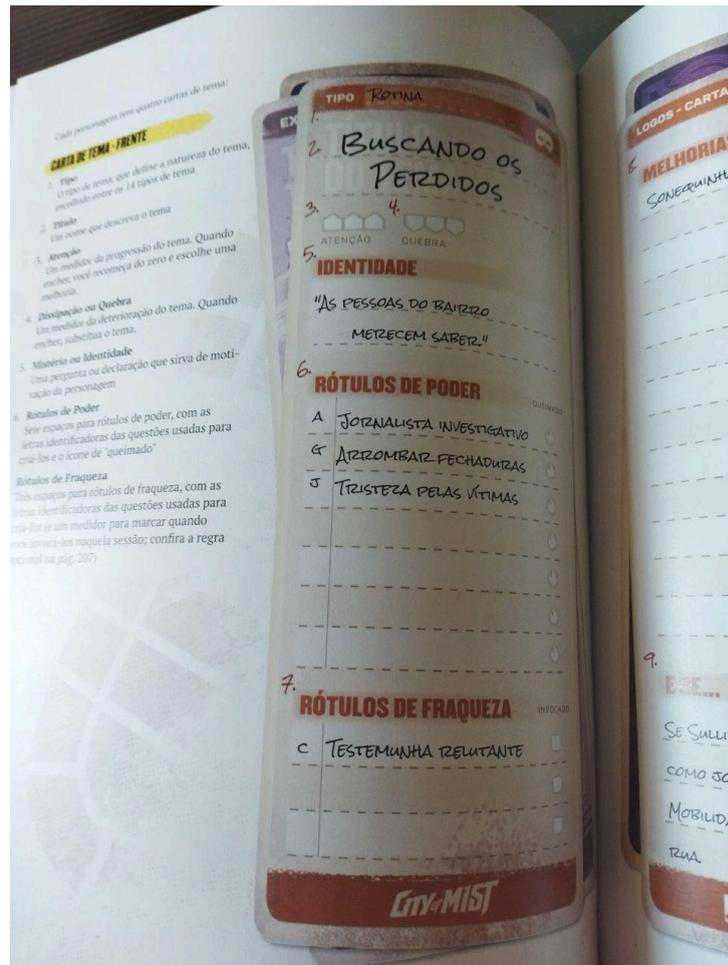
Ao invés de quatro cartilhas propostas inicialmente pelo jogo, essa dinâmica simplificará a quantidade de informações, fazendo com que os alunos tenham que preencher apenas duas (uma de cada parte, como comentado no parágrafo anterior), utilizando apenas as informações da parte da frente, conforme apontado no Anexo – B.

Ao invés das quatro cartilhas propostas inicialmente pelo jogo, essa dinâmica simplificará a quantidade de informações, fazendo com que os alunos tenham que preencher apenas duas (uma de cada parte, como comentado no parágrafo anterior). É possível encontrá-las no Anexo B.

Cada cartilha é montada a partir de um Tema selecionado no Guia de Temas, contendo perguntas a serem respondidas, que constituirão as personagens. Três desses questionamentos fornecerão os **rótulos de poder** (uma característica específica que você é bom, fornecendo um bônus de mais um em uma rolagem de dados) e uma fornecerá o **rótulo de fraqueza** (um problema a ser enfrentado, concedendo uma penalidade de menos um em uma rolagem de dados).

Podemos verificar uma cartilha preenchida como exemplo na Figura 3 a seguir:

Figura 3 – Exemplo de uma cartilha de Logos



Fonte: Imagem produzida pelo autor⁴

Embora os Guias de Temas sejam bastante vastos, para a sala de aula, também teremos um recorte (Anexo – C). No que tange às possibilidades de **Logos**, os estudantes podem escolher entre preencher os questionamentos de Relacionamento Principal, Personalidade ou Rotina, enquanto a única opção de **Mythos** será Expressividade, buscando encaixar o conceito dos cronistas⁵.

Um tema de Expressividade representa as maneiras que seu Mythos usa para influenciar diretamente o mundo e os poderes que lhe dá para fazer isso. No geral, esses poderes se projetam como matéria, energia ou efeitos mágicos ou alteram a personagem de uma forma que a ajuda a deixar sua marca no mundo. (MOSHE, 2021, p. 94)

⁴ Informações disponíveis na página 53 (MOSHE, 2021).

⁵ Por exemplo, as perguntas de Personalidade “(A) O que tem no cerne da sua personalidade?”, “(C) Que habilidades sociais você só tem graças à personalidade?” e “(G) Que característica ou objeto mais exprime ou acentua seu estilo?” podem ser respondidas respectivamente com “Um rosinho bonito”, “Fingir palavras difíceis” e “Sapatos estilosos”.

Finalizadas as construções de personagens, as próximas aulas serão voltadas para a realização da dinâmica de interpretação através do RPG de mesa, possuindo a professora como figura de mediação – também chamada de MC – que guiará o universo de possibilidades dentro do contexto do conto.

Para isso, teremos uma aventura com as mesmas três partes apresentadas na seção de leitura, dividindo a dinâmica em situação inicial, conflito e situação final. Embora essa separação não fique evidente para a turma, ela se faz necessária para a construção de obstáculos específicos e para o cumprimento dos objetivos menores.

Quanto à extensão dessa dinâmica, é possível presumirmos um tempo total de quatro a sete aulas com a seguinte segmentação: situação inicial simples e direta, com duração de uma a duas aulas; conflito amplo para possibilidades de interpretação, com duração de duas a quatro aulas; e situação final, envolvendo as devidas conclusões, com duração de uma a duas aulas.

No que tange a organização da turma, recomendamos que ela seja dividida em grupos de cinco pessoas, de acordo com a ordem da chamada, pedindo que os colegas se sentem próximos daqueles que compõem a sua equipe, mudando a disposição física de cadeiras se necessário. Assim, durante a dinâmica, cada time deverá entrar em consenso sobre o que desejam investigar e quais atitudes tomarão, realizando aquela ação em conjunto. Nesse sentido, permitimos que todos os alunos sejam capazes de participar sem que sejam interrompidos ou se sintam desmotivados por outras ideias.

Durante a dinâmica, é importante que cada grupo possua um pequeno registro sobre suas ações em um pedaço de papel, como os caminhos que escolheram ou as perguntas que decidiram fazer⁶. Esse texto serve como um guia dos cronistas e pode ser complementado com desenhos, colagens e quaisquer outros materiais que os estudantes acharem interessantes de serem adicionados. Ao fim, essa será uma forma de guardar as lembranças do que foi produzido.

No mesmo propósito de registrar a história, abordaremos alguns momentos da dinâmica em que será necessário escrever algumas informações na lousa, assim, tanto a turma quanto a professora terão conhecimento e serão lembrados de

⁶ Por exemplo, podemos imaginar que um grupo decidiu resolver o conflito da cidade seria conversando com D. Evarista e, nesse sentido, tentaram realizar um acordo com a personagem. No caderno de anotações, foram escritas as argumentações utilizadas durante a dinâmica.

escolhas que foram feitas. Esses escritos podem partir desde construções públicas (como os boatos que finalizam a primeira parte) até uma maneira de acompanhar as decisões dos grupos (como anotações sobre o que decidiram fazer).

A primeira parte da dinâmica iniciará em Florianópolis, possuindo como objetivos o despertar das personagens (momento em que sentem seu **Mythos**), a transposição da capital para Itaguaí e a construção dessa nova cidade, incluindo boatos, nomes memoráveis e demais características importantes.

Para isso, rerepresentaremos⁷ Florianópolis aos alunos através de localizações que possam fazer parte do seu cotidiano: as praias, a UFSC, o Centro, restaurantes, terminais de ônibus, lojas e quaisquer outros exemplos que possam ser convenientes. Em seguida, enfatizando que as personagens são baseadas nos próprios estudantes, a aventura começará na escola, em uma aula de Língua Portuguesa, com uma tarefa.

Nesse primeiro momento, pensando no Projeto de Lei 19.044/2024 (apresentado na fase de motivação), os estudantes receberão como tarefa de casa uma entrevista: eles deverão ir até locais de tratamento psiquiátrico ou psicológico em Florianópolis para conversar com algum profissional da área. Seja pensando em postos de saúde ou em locais mais específicos, como o Serviço de Atenção Psicológica (SAPSI, na UFSC), o importante é que eles consigam pensar em maneiras de andar pela cidade, mesmo que sejam invenções.

Quando os grupos chegarem aos lugares escolhidos, a partir do que decidiram conjuntamente, eles começarão a escutar vozes (feitas pela Mestre de Cerimônias), como “dizem que Simão Bacamarte está chegando com novos estudos” ou até “A Casa Verde logo será inaugurada!”, seguindo de sensações físicas como tontura e visão turva. Tais acontecimentos não pertencem a Florianópolis, esse é o começo da transição que teremos da cidade para Itaguaí, unindo os elementos dos primeiros capítulos através de lugares capazes de evocar essas temáticas.

De qualquer forma, daremos espaço para que os estudantes formulem as perguntas que desejam utilizar na tarefa, buscando, aos poucos, perceber como as discussões e informações apresentadas nos intervalos constituem suas interpretações acerca do tema da loucura.

⁷ Em nossa narração da dinâmica, será usada a primeira pessoa do plural para a voz da professora como Mestre de Cerimônias.

Ao fim do dia (ficcional), eles voltarão para suas casas e, durante o sono, despertarão o seu **Mythos**, sendo transportados para Itaguaí. Mesmo como cronistas, a turma ainda manterá suas memórias, características e pensamentos da atualidade, o que possibilitará interações diferentes entre as temporalidades.

Com o passar do primeiro dia (ficcional) e no intuito de deixar a turma confortável com o andamento da dinâmica, faremos perguntar simples sobre o cotidiano. Inicialmente, poderá parecer bobo questionar “o que vocês jantam nessa noite?”, mas é através de indagações semelhantes que permitiremos uma maior participação dos estudantes na atividade, brincando como realmente podem ter se alimentado, mesmo sendo uma questão de ficção.

Durante a transformação, permitiremos que isso também seja parte do imaginário deles: “vocês estão sonhando, sonhando com uma cidade chamada Itaguaí, sonhando com reis, estudos de anatomia e, principalmente, com um caderno na mão de vocês. Ao que parece, vocês escrevem como se contassem algo para o futuro. Esse é o despertar de vocês, dos cronistas que vocês escreveram (na cartilha/ficha). Quero que cada um de vocês me conte como é a transformação, se vocês estão suando, se ela dói ou se parece algo estranhamente normal”.

Pediremos individualmente para que cada aluno responda a pergunta em voz alta, partindo da posição em que estão sentados nas cadeiras. Além do mais, recomendaremos o acréscimo de perguntas como “qual é o nome do seu cronista?” e “o que você pode me dizer sobre a sua história?”.

Conforme as personagens acordam, elas passarão pelo estranhamento de não estarem na Florianópolis que conhecem e, por isso, é interessante deixar que os grupos descrevam como são seus quartos, o lugar que moram, como acordam e assim por diante.

Referente à Itaguaí, questionaremos quais são os boatos da cidade, fofocas que os **Mythos** dos estudantes têm conhecimento. Perguntaremos sobre Simão Bacamarte, D. Evarista, a vereança e a inauguração da Casa Verde, incluindo os primeiros internados. As respostas serão anotadas na lousa e serão escritas durante todos os dias da dinâmica, acrescentando novos boatos conforme o passar da aventura.

O ideal é fazermos a seleção de sete a oito boatos, incluindo quais foram as primeiras pessoas a serem internadas e a razão disso. Quanto mais informações

iniciais, melhor trabalharemos as consequências do conto. Com isso finalizado, passaremos para a segunda parte da dinâmica.

Na segunda parte, utilizaremos Itaguaí como nosso cenário principal. Dessa vez, os objetivos envolvem colocar os estudantes próximos dos conflitos que acontecem nesses capítulos (tal como a rebelião), no intuito de que se posicionem perante a sociedade, e fazer com que investiguem o que está acontecendo, tomando o papel dos cronistas que devem ser.

Ainda com o estranhamento de estarem fora do cotidiano de costume, a turma acordará com as falas de pessoas espantadas na rua, gritando “o Costa foi internado!”. A movimentação é grande e a pergunta certa para é “o que vocês vão fazer?”.

A partir desse momento, em conjunto, as personagens precisarão explorar e investigar o que está acontecendo. É importante ressaltarmos que cada grupo pode propor ideias mirabolantes e, para isso, instigaremos que todas as sugestões incluam uma relação com os três núcleos principais da história: a população, a vereança e a Casa Verde.

Como exemplificação, no intuito de facilitar a imaginação da dinâmica, é possível que os grupos queiram visitar Costa dentro da Casa Verde para tentar conversar com o internado antes de Simão Bacamarte; perguntar aos itaguaienses sobre suas opiniões acerca do alienista (ou até, interrogar as famílias que tiveram parentes levados); dialogar com as pessoas da Câmara para entender se essas atitudes são permitidas; e, para aqueles que gostam de fazer bagunça, invadir a instituição também se torna uma opção.

É importante ressaltarmos que essas atitudes investigativas podem não aparecer logo no primeiro movimento, por isso, é essencial pensarmos na construção desse mistério de forma gradativa, dialogando com cada grupo sobre o que vai ser feito, de modo que todas as pessoas da turma participem da narrativa. Seja pela ordem da disposição da sala ou através de uma numeração pré-definida, temos que permitir que todos os conjuntos de personagens tenham a chance de agir.

Nessa situação, obstáculos podem aparecer, como tentar Convencer alguém a dar informações privilegiadas, Agir na Encolha para não serem descobertas ou Investigar no objetivo de encontrar pistas em uma biblioteca qualquer. Todos esses

nomes citados fazem partes de Movimentos⁸ propostos pelo jogo, exigindo rolagens de dados para entender se as ações são ou não bem sucedidas, o que também fará com que os estudantes precisem lidar com os resultados adquiridos.

Essa etapa de investigação é crucial para os cronistas, pois assim serão capazes de escrever os acontecimentos de Itaguaí de acordo com suas percepções, incluindo ou não as opiniões públicas. Aqui, podemos ter a construção de novos boatos (ou dissolução dos antigos), assim como grandes modificações no modo de agir da cidade, tal como escrito por Machado de Assis.

Por causa disso, essa é uma situação (que também na ficção) pode durar por diversos dias, a depender da imersão e desenvolvimento da turma acerca do caso. Sendo assim, não é preciso nos anteciparmos ou apressarmos a questão da rebelião, porque os estudantes ainda estão conhecendo a cidade e formando suas próprias hipóteses, podendo compartilhar visões da atualidade com as figuras fictícias do conto.

Entretanto, apesar dos diversos acontecimentos que podem ser propostos pelos alunos, devemos manter uma pergunta em mente: o quanto isso afeta a rebelião? A Câmara nunca teve interesses em entrar nos assuntos internos da Casa Verde e Simão Bacamarte adora o seu trabalho, mas será que a população mantém a mesma opinião perante a revolta?

Por ser um marco fundamental para a relação dos acontecimentos da dinâmica com o livro, conforme forem explorando Itaguaí, os estudantes deverão se deparar com uma população hostil aos últimos acontecimentos da Casa e, principalmente, com medo de serem internados. Embora tenham dificuldade em mudar de opinião, os estudantes sempre poderão fazer uma proposta para aliviar as tensões – como utilizar a festa de boas-vindas da D. Evarista para Convencer o médico a aceitar algum acordo.

Caso a revolta ainda seja almejada pelo povo, a presença da turma se tornará fundamental nessa situação, uma vez que precisaremos do registro de como essa batalha ocorreu e das influências que Porfírio (ou outro personagem?) teve até sua nomeação na Câmara. Nesse sentido, essa narração não precisará ser feita por

⁸No momento de superar algum obstáculo, um Movimento deve ser escolhido para representar a rolagem de dados. De forma geral, a MC pode esperar para saber qual a intenção da ação daquela personagem, para anunciar que ela está tentando “Virar o Jogo” ou “Convencer” alguém. Isso escolhido, dois dados de seis lados devem ser jogados, incluindo eventuais bonificações e penalidade, para que o resultado seja analisado de acordo com a proposta daquele mesmo Movimento. Os Movimentos são descritos entre as páginas 180 e 198.

nós, ela poderá ser passada para os estudantes com a pergunta “quais detalhes sobre essa luta que o futuro precisa saber?”.

De qualquer maneira, precisamos manter em mente que o desenrolar da narrativa pode mudar de acordo com as atitudes da turma. Assim, a transição entre a segunda e a terceira parte acontecerá com a vinda de uma nova hipótese de Simão Bacamarte, mencionada no capítulo 11º – podendo também englobar a internação daqueles que eram a favor da revolta, mesmo que ela não tenha se concretizado.

Para essa parte final, nossos objetivos envolvem o desfecho da dinâmica, abordando as consequências finais das propostas apresentadas pelos grupos de personagens durante as últimas aulas e a vida de Simão Bacamarte, buscando entender como ele se encerrará na nova narrativa.

Podemos supor que a Casa Verde foi destruída e, agora, o alienista continua suas pesquisas dentro da sua moradia, procurando por novos apoiadores e pedindo mais uma chance para a vereança; ou quem sabe a população sequer precisou se rebelar, pois passou a acreditar nas palavras do médico; ou ainda uma terceira opção (de inúmeras) em que a instituição é gerenciada por um grupo de pessoas, para que essa busca seja feita de uma forma a ser compartilhada.

Os resultados são inúmeros e, por isso, dependem de como a dinâmica foi realizada com a turma. Entretanto, existe um acontecimento do conto que ainda pode ser utilizado após a apresentação das consequências (mesmo que exija adaptações dos motivos ou uma realocação temporal): a festa. Na obra de Machado de Assis, esse é o momento em que a população de Itaguaí está unida novamente, comemorando que todos os loucos saíram da Casa Verde (até a chegada da nova hipótese de Bacamarte mudar a situação novamente).

Esse é um evento que serve como marco para a cidade, reunindo todas as pessoas novamente depois de alguns conflitos. Sendo assim, é importante indagar aos estudantes quais as características dessa festa, além de explicitar os motivos que levaram até ela.

Para o momento final, é importante que a turma chegue em consenso sobre Simão Bacamarte, procurando incluir apenas dois ou três boatos. Será que ele conseguiu colocar suas novas hipóteses à prova ou precisou manter seus estudos em segredo? A história da Casa Verde se encerrou com a festa ou voltou alguns meses depois?

Mesmo que o desfecho de alguns acontecimentos seja apresentado antes da festa, é importante pensar no futuro desse personagem. Esse movimento é a marca de que todas as ações vividas nos últimos dias culminaram em apenas alguns finais possíveis.

Ao fim, recomendamos que os alunos apresentem as suas folhas de anotações para os outros grupos, trocando informações sobre o que foi pensado durante a atividade. Além disso, é possível utilizar desse material escrito, em conjunto com as cartilhas e as imagens tiradas da lousa, para construir um registro da dinâmica para além da lembrança de seus participantes.

Também é necessário reservar um tempo posterior para discutir a opinião dos estudantes sobre as eventuais mudanças que ocorreram na obra, buscando entender como as opiniões do presente interferiram na estrutura produzida por Machado de Assis e percebendo se a turma fez proveito da atividade.

Nossa dinâmica de RPG se propôs a discutir a narrativa presente em *O Alienista* (2024) através do aprofundamento do contexto que envolvia a obra, sendo marcada pela presença dos personagens de Itaguaí que sequer possuíam nome, mas fizeram diferença na rebelião, na festa e na Casa Verde. É assim que nossos cronistas podem mudar o rumo da história e contá-la de uma maneira diferente.

Reforçamos que a interatividade do RPG de mesa se torna crucial para o desenvolvimento da história, e é por esse mesmo motivo que temos uma mudança na forma de apresentar as possibilidades da primeira até a terceira parte. Como mencionado na apresentação da estrutura, marcamos o início dessa aventura com uma motivação para que os estudantes cheguem até Itaguaí, dialogando com os textos apresentados anteriormente e, com o passar das aulas, as possibilidades se tornarão tantas que podemos apenas presumir alguns poucos acontecimentos.

Dessa forma, a MC precisa ter conhecimento do conto para poder relacioná-lo sempre com a narrativa proposta pelos estudantes, não deixando que a trama ao redor da Casa Verde seja esquecida. Inicialmente, o movimento do improvisado pode ser difícil, embora abraçá-lo seja a melhor forma de proporcionar a experiência literária prevista por Cosson (2022).

Quanto à interpretação, enxergamos na dinâmica uma maneira de ressignificar a obra, entendendo como a loucura, as hierarquias de poder e demais recortes foram escolhas narrativas tomadas por Machado de Assis que, com o trabalho da imersão através do RPG de mesa, dão a oportunidade de colocar tais

acontecimentos nas mãos dos estudantes. Sendo assim, a compreensão do texto é engrandecida, pois agora a turma também faz parte da construção dele, podendo refletir sobre os temas da obra e, ao vivê-los no jogo, repensar seu entorno social.

6 CONCLUSÃO

O RPG de mesa está presente nos estudos de educação há alguns anos, recebendo maior atenção da academia conforme o aumento de sua popularidade enquanto passatempo no Brasil. Por isso, ele foi objeto de nosso trabalho, em que utilizamos a leitura de *O Alienista*, de Machado de Assis, para averiguar a seguinte hipótese: esse jogo é capaz de acrescentar possibilidades ao ensino de literatura?

Para tanto, nosso primeiro movimento foi o de aproximarmos nosso escopo ao da instituição em que nos situamos, observando alguns trabalhos recentes que envolvem o uso do RPG na Universidade Federal de Santa Catarina, no intuito de entender os passos e preparações que foram realizados.

Na sequência, conhecemos e aprofundamos os conceitos de RPG e literatura, buscando entender se haviam semelhanças entre as práticas. Apontamos as definições de Candido (2011) sobre a construção de uma concepção do que é literatura, assim como encontramos em Benjamin (1994) as importantes relações entre literatura, sociedade e vivência. Procuramos em Eco (1994) entender mais sobre a ficção, salientando um acordo de confiança que é fundamental para, enquanto leitores, consumir qualquer obra do gênero. Juntamos a esses os estudos de Huizinga (2011) sobre a natureza, estruturação e caracterização do jogo.

Notamos que o jogo e a literatura são práticas sociais que nascem na fabulação, sendo essa uma ficção obrigatoriamente construída em um contexto, manifestando pensamentos de uma comunidade. Também destacamos que ambos os objetos precisam do pacto de confiança (entre narrador e jogador/ entre autor e leitor) para possibilitarem uma imersão dentro dos mundos propostos. Por fim, trazemos Cosson (2022) que, além de ser o principal guia metodológico dessa monografia, salienta que a literatura é algo que evoca o desejo de nos expressarmos, sendo esse o principal pilar dentro de uma mesa de RPG. Dessa forma, temos esse jogo para além de uma ferramenta a ser utilizada, pois, já em sua estrutura, observamos indícios de possibilidades e funções que se aproximam das literárias.

Sabendo que a proposta ainda não foi aplicada, fomos atrás de estruturas e práticas para a sala de aula que já são consolidadas, no que diz respeito ao ensino de literatura. Por isso, encontramos na Sequência Básica de Cosson (2022) uma oportunidade de experimentarmos o novo em conjunto com o já conhecido, optando por uma dinâmica de RPG de mesa dentro da etapa de interpretação, uma vez que tal proposta metodológica visa uma estruturação capaz de possibilitar uma experiência do literário a partir da formação de uma comunidade de leitores.

Sendo assim, construímos uma proposta de letramento literário com o conto *O Alienista* (2024), de Machado de Assis, para uma turma de segundo ano do Ensino Médio em uma escola de Florianópolis.

Acreditamos que a aula é um evento único, constituída de sujeitos diversos capazes de transformá-la em algo irrepetível, assim como mencionado algumas vezes através de Ponzio (2010). Tal característica é fundamental no RPG, pois nenhuma proposta de aventura terá os mesmos acontecimentos do começo ao fim, graças à sua estrutura que incentiva o improviso. Dessa maneira, permitimos que as interações em sala ganhem um novo olhar, utilizando das interpretações do texto como um material que transforma aquela obra a ser lida por um trabalho coletivo.

Ao pensarmos na colocação em prática da dinâmica, possibilitamos que o professor consiga trabalhar com toda a turma, através da divisão em grupos de cinco pessoas. Dessa forma, essa atividade pode contemplar salas com números diversos de estudantes, podendo ser levemente modificada em casos de lotação.

Embora colocados os pontos positivos, devemos ressaltar a importância de uma construção estruturada, para que os objetivos não sejam perdidos durante a dinâmica, uma vez que a improvisação é uma forte ferramenta para a imaginação e pode proporcionar interações que não são benéficas para o desenvolvimento da interpretação em uma sala de aula. Sendo assim, recomendamos que futuros MCs experimentem o RPG de mesa como passatempo, explorando os seus infinitos caminhos e contextos narrativos, pois assim também realizarão o seu próprio letramento.

O funcionamento do RPG se aproxima ao da literatura, sendo, por isso, um instrumento capaz de contar histórias e unir comunidades. Com papéis, dados e um pouco de imaginação somos transportados para infinitos universos e, onde quer que esse novo mundo esteja, continuaremos ainda mais capazes de ensinar.

No caso de *O Alienista*, vimos que a dinâmica é capaz de apresentar a multiplicidade dos mundos fictícios e literários, fazendo com que os estudantes sejam capazes de dar sentido à leitura, através dos seus posicionamentos enquanto personagens. Assim, eles interagem com as outras vozes (a do professor, a do narrador, a do autor e as de seus colegas), para pensar a sociedade e criticá-la, para compreenderem o seu entorno, para questionarem as hierarquias de poder e para se colocarem no mundo.

Como mencionado por Cosson (2022), a literatura possui o poder da humanização, tendo a função de tornar o mundo compreensível. Assim, esperamos que os alunos dessa atividade sejam capazes de transformar as palavras, os sentidos e o entorno. Desejamos que o RPG seja um parceiro no ensino do texto literário, possibilitando novas maneiras de consumir e compreender o texto.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado de. **O Alienista**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2024.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**: ensaios sobre a literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994;

BRASIL. Câmara Municipal de Florianópolis. **Projeto de Lei nº 19.044**, 25 de janeiro de 2024. Dispõe sobre a internação humanizada no município de Florianópolis e dá outras providências. Disponível em:

<https://www.cmf.sc.gov.br/assinatura/assinado/2024/01/2401251922421E2109.pdf?vh=c55e187#:~:text=Esta%20Lei%20entra%20em%20vigor,25%20de%20janeiro%20de%202024.> Acesso em: 04 de jun de 2024.

BRITTO, Luiz Percival Leme. **Ao Revés do Averso**: leitura e formação. São Paulo: Pulo do Gato, 2015.

CANDIDO, Antonio. **Iniciação à Literatura Brasileira**: resumo para principiantes. São Paulo: Humanitas, 1999.

_____. O direito à literatura. In: _____. **Vários Escritos**. 5 ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul/São Paulo: Duas Cidades, 2011.

COSSON, Rildo. **Letramento Literário**: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2022.

ECO, Umberto. **Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FERRAZ, Tiago Cardoso. **A inserção do Role Playing Games no Ensino da Matemática**: uma aplicação em sala de aula. 2023. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Matemática, Florianópolis, 2022.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. São Paulo: Graal, 2004. Disponível em: https://www.nodo50.org/insurgentes/biblioteca/A_Microfisica_do_Poder_-_Michel_Foulcault.pdf. Acesso em 13 de jun de 2024.

_____. A Loucura Só Existe em uma Sociedade. In: Motta, Manoel, Barbosa (org.). **Problematização do Sujeito: Psicologia, Psiquiatria e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Forense Universitária. p. 162 – 164. 2006.

FREITAS, Juliana de Almeida. **RPG Medieval Ibérico**: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Florianópolis, 2017.

GARCIA, Humberto. **RPG, Imaginação Sociológica e Ensino de Sociologia**: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação. 2019. TCC (Graduação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Curso de Ciências Sociais, Florianópolis, 2019.

GERALDI, João Wanderley. Bakhtin tudo ou nada diz aos educadores: os educadores podem dizer muito com Bakhtin. In: FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **Educação, Arte e Vida em Bakhtin**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7232734/mod_resource/content/1/Johan%20Huizinga%20-%20Homo%20Ludens.pdf. Acesso em: 13 de mai de 2024.

MOSHE, Amít. **City of Mist**. 1ed. Curitiba: Retropunk Publicações, 2021.

_____. **City of Mist**: Guia da mestre de cerimônias. Curitiba: Retropunk Publicações, 2022.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de. **Reflexões Acerca do Roleplaying Game (RPG) na Educação**: revisão de literatura e outros desdobramentos. 2019. 91f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Educação, Palmas, 2019.

PONZIO, Augusto. A concepção bakhtiniana do ato como dar um passo. In: BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Para uma Filosofia do Ato Responsável**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010. 155p.

ROJO, Roxane. **Letramento e Capacidades de Leitura para a Cidadania**. São Paulo: SEE: CENP, 2004.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 268f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Departamento de Educação, Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2008.

SILVEIRA, Matheus Fernando. **Dados & devaneios**: RPG como metodologia de ensino de história. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Florianópolis, 2021.

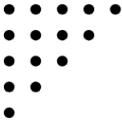
STEGAGNO-PICCHIO, Luciana. **História da Literatura Brasileira**. 2 edição, Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2004.

STREET, Brian. Literacy Events and Literacy Practices: Theory and Practice in the New Literacy Studies. In: MARTIN-JONES, Marilyn; JONES, Kathryn. **Multilingual Literacies**: Reading and Writing Different Worlds. Philadelphia: John Benjamins, 2000, p. 17 – 29.

VERÍSSIMO, José. **História da Literatura Brasileira**. Rio de Janeiro, 1916. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bn000116.pdf>. Acesso em 20 de jun de 2024.

VYGOTSKY, Liev Semiónovitch. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4 edição, São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ANEXO A – Apresentação de City of Mist



LÍNGUA PORTUGUESA

PROFESSORA LUIZA DE MELO FERREIRA



O que é City of Mist?

City of Mist é um **RPG de mesa** que se passa em uma cidade comum, usando ruas, bairros, lojas e todo o charme da urbanidade como pano de fundo das suas aventuras. Pense em **Florianópolis, São José, Rio de Janeiro** e outros lugares conhecidos do Brasil.

Nesse jogo, as personagens eram pessoas quaisquer que vemos passando na rua, até perceberem que estão dividindo o corpo com encarnações de lendas e mitos. Isso é o que o jogo chama de **Portal**.

Um Portal possui duas partes: o **Logos** (que representa a sua vida comum, você) e o **Mythos** (que representa essa nova força no seu corpo). Por causa desse despertar, você é capazes de enxergar elementos que antes eram ocultados pela Bruma: uma névoa mágica e misteriosa, que esconde tudo aquilo que não faz parte do comum.



Elementos da Cartilha

Título: Expressa a natureza ou origem da sua cartilha, um nome sobre a temática dela.

Identidade: Uma frase que fale sobre motivação ou crença do tema escolhido

Rótulos de Poder: Três perguntas devem ser respondidas de forma curta e específica. Uma delas deve ser o questionamento A.

Rótulos de Fraqueza: Uma pergunta deve ser respondida de forma curta e específica.

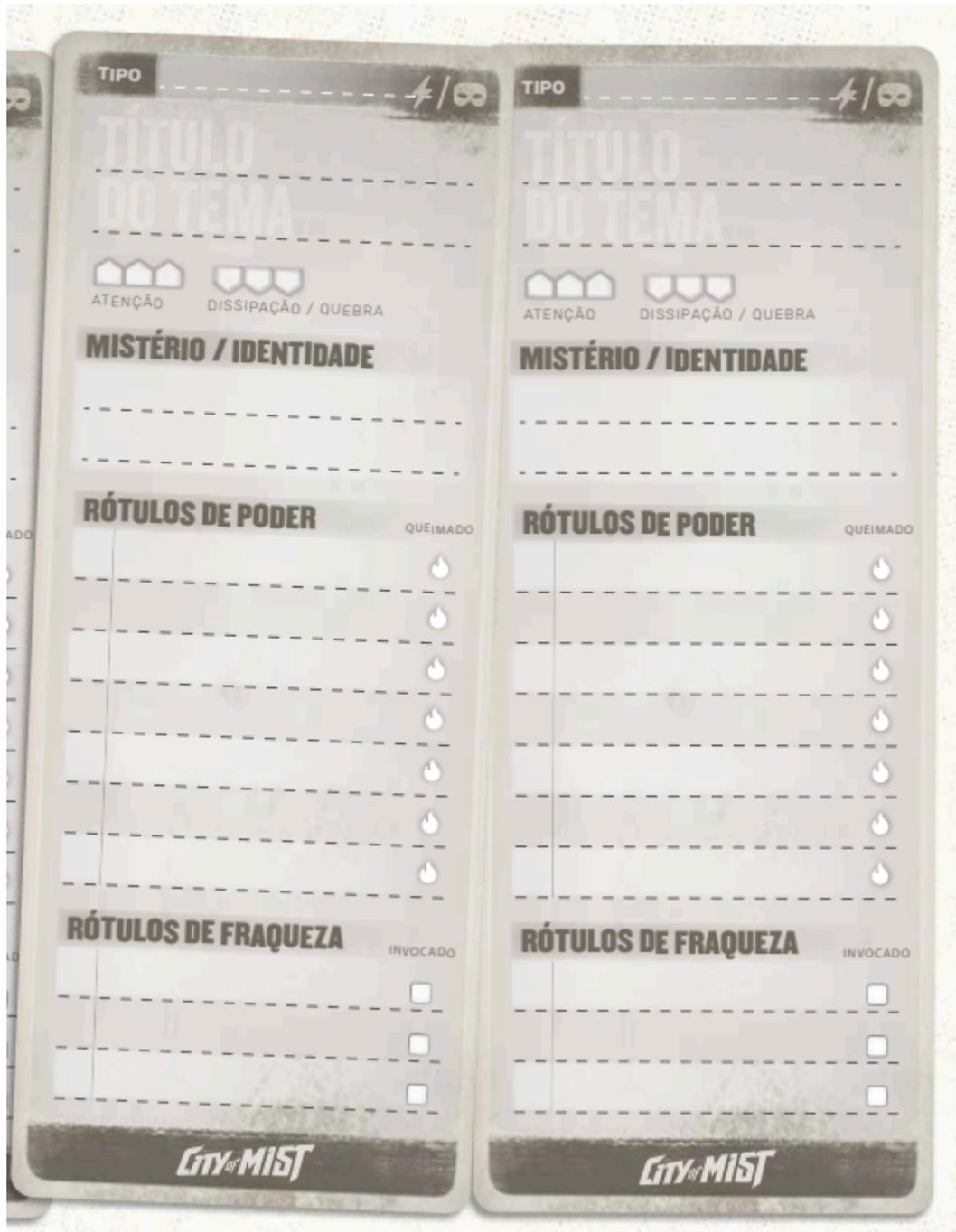
Rolando os dados

Toda vez que um obstáculo tiver que ser superado, a professora vai indicar qual **Movimento** vocês estão tentando fazer, com base no objetivo falado (como Convencer, Partir pro Abraço ou Investigar).

Para isso, quem for realizar a ação deve jogar dois dados de seis lados e somar **+1 para cada Rótulo de Poder** que faça sentido ser utilizado e diminui **-1 para cada Rótulo de Fraqueza** que esteja envolvido.

O resultado dos dados indicará se a ação deu errado, ficou no meio do caminho ou foi um sucesso.

ANEXO B – Cartilhas de Personagens



ANEXO C – Perguntas de Temas

Relacionamento Principal

“Um relacionamento principal não é qualquer relacionamento importante: é algo central na sua vida (junto com os outros temas). Esse relacionamento faz você ser quem é ou exige muito do seu tempo.” (MOSHE, 2021, p. 114)

Perguntas de Rótulos de Poder	
A	Por que esse relacionamento é importante para você?
B	Cite uma qualidade ou habilidade útil que o objeto do seu relacionamento pode usar para ajudar você.
C	O que você foi forçado a aprender por causa desse relacionamento?
D	Estar perto dessa(s) pessoa(s) deixa você...
E	Quando você pede ajuda, quem atende seu chamado? (a resposta pode ser seu relacionamento)
F	Que dom, herança, ferramenta, etc. você ganhou desse relacionamento?
G	Para lidar com eles, você precisa ser/estar...
H	Defina uma atividade que vocês compartilham.
I	O que lhe ajuda a proteger esse relacionamento?
J	Onde vocês passam tempo juntos?
Perguntas de Rótulos de Fraqueza	
A	Como esse relacionamento pode ser rompido ou prejudicado?
B	Que efeito negativo esse relacionamento tem em você?
C	Contra quem ou o que mais você compete por atenção ou tempo?
D	Sob que circunstâncias seu relacionamento não seria capaz de lhe ajudar?

Personalidade

“A vida é mais do que as coisas que acontecem ao seu redor. Quem você é, como você absorve o mundo e o que se passa na sua cabeça e no seu coração podem ter um impacto muito maior na sua vida do que qualquer outro aspecto.” (MOSHE, 2021, p. 122)

Perguntas de Rótulos de Poder	
A	O que tem no cerne da sua personalidade?
B	Qual é a primeira coisa que reparam em você?

C	Que habilidades sociais você só tem graças à personalidade?
D	Quando quer, você também consegue...
E	Que habilidade ou vantagem especial você tem por conta da sua personalidade?
F	Que aspecto da sua personalidade mantém você segura ou ajuda a resistir influências?
G	Que característica ou objeto mais exprime ou acentua seu estilo?
H	Que hábito ou rotina útil você só cultivou graças à sua personalidade?
I	O que costuma atrair seu interesse?
J	Como você tenta ser melhor?
Perguntas de Rótulos de Fraqueza	
A	O que acontece quando você vai longe demais?
B	Que ambiente ou tipo de gente minimiza a eficácia da sua personalidade?
C	Que aspectos da sua aparência, estilo ou físico podem atrapalhar?
D	O que acontece quando você é deixada de lado?

Rotina

“É o que você realmente faz com o seu tempo, aquilo a que dedica a maior parte das horas despertas. [...] Outros passam o tempo cuidando da família, amigos ou propriedades; freqüentando jardim de infância, escola ou faculdade.” (MOSHE, 2021, p. 130)

Perguntas de Rótulos de Poder	
A	O que você faz com o seu tempo?
B	Sua rotina traz que privilégios?
C	Que tipo de ferramentas você usa?
D	E você recebe ajuda de quem?
E	O que você aprendeu com essas atividades diárias?
F	Que atividade específica é parte da sua principal ocupação?
G	Que truques você aprendeu fazendo o que faz?
H	Que característica foi adquirida com a rotina?
I	Onde você desempenha sua rotina, ou onde vai para fugir dela?
J	O que leva você ao mesmo lugar a cada dia?

Perguntas de Rótulos de Fraqueza	
A	No fim do dia, o que você tem?
B	Quais são os limites ou desvantagens mundanos da sua rotina?
C	Quem ou o quê pode interferir na sua rotina?
D	O que acontece quando você sai da rotina?

Expressividade

“Um tema de Expressividade representa as maneiras que seu Mythos usa para influenciar diretamente o mundo e os poderes que lhe dá para fazer isso.”
(MOSHE, 2021, p. 94)

Perguntas de Rótulos de Poder	
A	Qual é a maneira mais comum de usar seu Mythos para afetar o mundo?
B	Que efeito reverso você pode exercer?
C	Qual é a característica mais útil do seu efeito especial?
D	Que considerações ou situações aumentam a expressividade do seu Mythos?
E	Contra que alvos seus poderes de expressividade são mais eficazes?
F	Que variantes especiais ou usos específicos da principal forma de expressividade do seu Mythos você já dominou?
G	Que outra expressividade, não necessariamente relacionada à principal, seu Mythos tem?
H	Que truques ou manobras especiais você pode fazer com seus poderes de expressividade?
I	Que atitude você adota ao expressar seu Mythos?
J	Como você pode usar seu poder para se proteger, sobretudo de efeitos semelhantes?
Perguntas de Rótulos de Fraqueza	
A	Que situações ou condições enfraquecem ou suprimem a expressividade do seu Mythos?
B	Que alvos são imunes ou resistentes à expressividade do seu Mythos?
C	O que acontece quando você perde o controle sobre a expressividade do seu Mythos?

D	Quais são as repercussões de trazer seu Mythos ao mundo?
---	----------------------------------------------------------