



GT2 – ENSINO E APRENDIZAGEM DE LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

ANÁLISE A TESSITURA LITERARIA AMOR DE PERDIÇÃO DE CAMILO CASTELO BRANCO COM ÊNFASE NA CONSTRUÇÃO DE TRÊS PERSONAGENS: TERESA, SIMÃO E MARIANA

SILVA, José Ilaro da
SILVA, Eliane Bezerra da
UNEAL-Campus III

O presente artigo analisa a tessitura literária *Amor de Perdição*, de Camilo Castelo Branco, com ênfase na construção de três personagens: Teresa, Simão e Mariana. A narrativa retrata o amor proibido entre dois jovens oriundos de duas famílias rivais, os Albuquerque e os Botelhos. Simão e Teresa se apaixonam em plena mocidade, mas não conseguem consumir tal amor devido à briga entre as duas famílias, que mesmo nutrindo ódio recíproco não conseguem impedir a eclosão amorosa entre os filhos. Busca-se refletir sobre o sentimento amoroso que se tornou referência para os relacionamentos entre casais apaixonados e perpetuo-se em narrativas literárias que registram personagens transpondo inúmeros obstáculos para viver ao lado do ser amado. O estudo baseia-se em diversos teóricos, a saber: Antônio Cândido, Jonathan Culler, José Lemos Monteiro, Adilson Citelli entre outros.

Palavras-Chave: Personagem. Conflitos. Amor.

DESCRIÇÃO DE ATIVIDADES DIDÁTICAS DESENVOLVIDAS JUNTO A ALUNOS DE LITERATURA: GINCANA E RPG

SILVA, David Lopes

UFAL–Arapiraca

Descrição de duas atividades didáticas desenvolvidas junto a alunos do curso de Letras de uma faculdade particular no interior da Bahia. São elas: um jogo para computador (“Gincana” sobre a Conjuração Mineira e o Arcadismo), que poderá ser desenvolvido com muita facilidade para qualquer assunto, utilizando comandos básicos do Word, e que pode auxiliar os alunos a pesquisarem na Internet, além de reverem o conteúdo das aulas; uma sessão de Role-Playing Game (RPG), feita em uma aula, a respeito do Barroco brasileiro, que resultou na recriação, pelos alunos, de enredos envolvendo alguns personagens do século XVII baiano.

Palavras-chave: Ensino de literatura. Jogos de computador. RPG.

Descrição de atividades didáticas desenvolvidas junto a alunos de literatura: Gincana e RPG¹

David Lopes da Silva

1 Introdução

O propósito deste artigo é descrever algumas atividades didáticas desenvolvidas junto a alunos de Licenciatura em Letras, na área de Literatura. Percebemos que há boa quantidade de textos que tratam da epistemologia do Ensino de Literatura, mas dificilmente se encontram propostas práticas para o professor levar para a sala de aula e que os discentes possam assim replicar, por sua vez, em seu trabalho docente nas escolas.

Embora nem todos os exercícios descritos utilizem necessariamente as tecnologias digitais, todos se caracterizam pelo aspecto lúdico conferido às atividades em sala de aula, e, eventualmente, poderão ser facilmente transpostos para ambientes multimídia.

Inicialmente, apresentamos uma espécie de “gincana” elaborada com comandos básicos do programa Word, na qual, através de sucessivas fases de complexidade crescente, o aluno vai aos poucos descobrindo, através de interpretação de texto e de pesquisas na Internet, o conteúdo preparado pelo professor.

A seguir, uma aplicação possível de uma atividade baseada em técnicas simplificadas de Role-Playing Game (RPG) que, no caso, foi toda feita de forma oral, mas que poderá evidentemente ser aprimorada com recursos de computador, como para a criação dos mapas, das fichas dos personagens etc.

Em terceiro lugar, uma criação coletiva de texto, na qual um grupo de alunos elabora um enigma por escrito, que deverá ser desvendado por outro grupo, todos os alunos participando, assim, como criadores e, na fase seguinte, solucionadores dos enigmas propostos pelos colegas. Além disso, uma dica de site que constrói

¹ Excerto de comunicação apresentada na “III Semana de Letras” da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), Campus III (Palmeira dos Índios), em 28 de setembro de 2009. Publicado nos Anais da Semana: *A Pesquisa em Letras: Teoria e Prática do Saber Científico* (ISSN 2175-893X).

automaticamente um *puzzle* de Dominó e uma técnica para criar um Caça-Palavras em menos de cinco minutos.

Voltando ao trabalho a partir de um texto literário canônico, dois tipos de atividades podem ser apresentadas: ou os próprios alunos reescrevem uma obra segundo regras pré-estabelecidas, ou coteja-se obra derivada já existente com a original que lhe serviu de inspiração, apontando as diferenças e tentando explicar os motivos das alterações, como num caso de romance *mashup*, por exemplo.

Por último, o “Autódromo”, um jogo de tabuleiro em que se deve distinguir as afirmações verdadeiras das falsas, de elaboração muito simples e que serve especialmente para revisão de conteúdos. Esta dinâmica poderá facilmente ser também adaptada para o computador.

2 Gincana

A “gincana” é uma espécie de jogo de computador, baseado exclusivamente no programa Word, que consiste, basicamente, em documentos protegidos por senha, a qual os alunos têm de descobrir para poder abri-los sucessivamente. Clicando em “Salvar como”, “Opções gerais” e “Senha de proteção”, o documento só poderá ser aberto se digitada a palavra exata na caixa de diálogo que aparecerá quando o aluno, individualmente ou em dupla no computador, tentar abri-lo. A dinâmica do jogo é simples: cada documento contém a dica para a senha que abre o documento seguinte.

Outrossim, inicialmente há o “documento zero”, que não precisa de senha, contendo uma questão cuja resposta deverá ser descoberta pelos alunos e digitada corretamente quando, ao tentar abrir o primeiro documento, for pedida a senha de proteção do arquivo (todas as pistas informam o número de letras da palavra ou expressão exigida). Num exemplo sobre o Arcadismo brasileiro e a Conjuração Mineira, utilizei o seguinte esquema:

O cenário da aventura investigativa foi a cidade de Vila Rica, em 1789. Seu objetivo era descobrir uma possível identidade para o “Embuçado”, personagem histórico (até hoje desconhecido) que teria avisado os Conjurados de suas prisões iminentes, fato presente no filme *Tiradentes*, que havíamos assistido previamente. Para isso, os alunos teriam então de descobrir as pistas, fornecidas à medida que passassem nos testes.

Assim, o documento zero (que não precisava de senha) continha um breve texto sobre o Embuçado e o “Romance XXXVIII ou do Embuçado” do *Romanceiro da Inconfidência*, de Cecília Meireles, para contextualização da trama. Ao final, a pergunta: qual o verdadeiro nome da Marília que Tomás Antônio Gonzaga cantou em suas Liras? Ao tentar abrir o primeiro documento, o Word exigiria uma senha, que seria exatamente “Maria Doroteia”, todas as letras escritas sempre em caixa alta e se acentuação, para diminuir a chance de erros de digitação (lembramos que o nível de dificuldade aumenta conforme se avança no jogo).

Tendo digitado corretamente na caixa de senha, é aberto então um documento contendo o soneto “Lisboa”, de Ildásio Tavares, e perguntando de quem ou de que se trata o poema:

LISBOA

Meu coração rompeu-se em minha mão
que talha, tira o lixo, faz beleza,
há de perpetuar esta aspereza,
liberdade qual bolha de sabão:

são tortas, carcomidas, porém são
dois pássaros libertos da incerteza;
dois arcanjos de glória e de grandeza,
Brasil amalgamado de paixão.

Se sou mulato, um dia serei branco;
se sou capenga, serei desenvolto;
se ninguém sou, um dia serei tudo —

jamais com meu cinzel na mão eu manco,
esculpindo, qual caracol revolto,
na pedra fria o meu delírio mudo.

Após a interpretação do texto pelos alunos, percebe-se que o soneto contém uma descrição do trabalho do Aleijadinho (sem citar-lhe o nome de Antônio Francisco Lisboa, no entanto). Os alunos, portanto, tendo descoberto quem era “Lisboa”, tentam abrir o documento seguinte, e na caixa de senha, digitam “Aleijadinho”, para abrir um novo documento, que contém o “Romance XLIX”, novamente do *Romanceiro da Inconfidência*, sobre o aviso que dera o Embuçado a Cláudio Manuel da Costa, não nomeado no poema, exortando-o a fugir e a queimar os papéis que o incriminavam na Conjuração. A questão desse documento exigia o prenome do poeta referido no texto de Cecília Meireles (Cláudio).

O próximo documento trazia outro poema do *Romanceiro*, agora com uma descrição das idas e vindas de um padre, que ficara encarregado de organizar uma tropa no Tejuco, que ajudaria os inconfidentes em Vila Rica. A senha para abrir o próximo documento era o nome desse padre, personagem muito presente no filme assistido, mas que demandaria um pouco mais de esforço por parte dos alunos para a descoberta. Assim, tendo escrito “Padre Rolim”, abrir-se-ia uma fotografia com várias mangabas (fruta também presente no filme e no “Romance XLV”, do *Romanceiro*). A senha para abrir o próximo documento, evidentemente, era o nome dessa fruta, que abriria a mesma foto, agora com a seguinte frase escrita por cima: “Este é o dia do meu batizado”. Para abrir o documento seguinte, os alunos teriam então de digitar a primeira palavra da senha que os conjurados adotaram para deflagrar o movimento revoltoso, segundo o filme (“Este”).

O grau de complexidade dos enigmas, a partir daqui, começa a ficar maior, e o próximo documento aberto continha uma imagem de Nossa Senhora do Rosário, pedindo o nome do artista que, junto com o Aleijadinho, pintou o teto da Igreja de São Francisco de Assis, em Vila Rica. Para alcançar essa informação, os alunos teriam, necessariamente, de fazer uma pesquisa na Internet, até encontrar o nome de “Mestre Ataíde”, que abriria o documento seguinte, com a mesma imagem anterior, agora também de suas costas, que revelavam um vão onde estava escondido um bilhete (as famosas “santas do pau oco”) com o site www.itaucultural.org.br/barroco/home.html, onde deveria ser pesquisado o nome da pessoa tocando harpa logo abaixo da Virgem, na pintura do teto da Igreja de São Francisco de Assis, reproduzida em close no documento seguinte (Rei Davi).

A próxima pista era outra fotografia, agora uma atual da casa onde morou o poeta Tomás Antônio Gonzaga, em que é possível perceber uma pequena placa ao lado da porta de entrada, ilegível no entanto por causa da distância. Aqui se pede a transcrição da primeira linha dessa placa, para o que o aluno deveria pesquisar outras fotos dessa mesma casa, até encontrar uma mais de perto, em que fosse possível ler a inscrição “Aqui viveu Thomaz Antonio Gonzaga”).

O documento seguinte continha nova foto dessa mesma casa, agora com outro pedido: qual o nome da rua em que está a casa de Tomás Antônio Gonzaga? Tendo descoberto que era a Rua do Ouvidor, os alunos eram então remetidos para um documento que continha a “Pista Final”, um texto sobre a origem dos acrósticos, que continha então o pedido para que fosse feito um acróstico com seis das senhas já

descobertas, que lhes daria finalmente o nome do Embuçado (evidentemente os alunos estavam advertidos que tal “solução” para o problema histórico do Embuçado havia sido inventada por mim, de acordo com uma ou outra sugestão contida no filme ou na bibliografia sobre a Conjuração Mineira, mas nunca realmente confirmada pelos estudiosos do assunto).

Assim, encontrando “Macedo”² como o nome formado pelas primeiras letras das seis pistas anteriores, os alunos poderiam ler a minibiografia do contratador João Rodrigues de Macedo e ver a foto de Cláudio Cavalcanti, quem o interpretara no filme *Tiradentes*, assim como já encontrariam imediatamente a última senha, com a foto da residência de Macedo, a famosa Casa dos Contos, onde ficou preso e morreu o poeta Cláudio Manuel da Costa.

3 RPG

Uma alternativa didática que vem sendo utilizada por alguns professores, tanto do Ensino Médio e Fundamental como do Superior, em diversas disciplinas, é o Role-Playing Game, o RPG. Descrevo aqui uma atividade dessas realizada junto a alunos de Literatura Brasileira.

Primeiramente, baseei-me no romance *Boca do Inferno*, de Ana Miranda para estabelecer o cenário em que ação dever-se-ia passar.³ O livro tem como personagens principais Gregório de Matos e Padre Antônio Vieira, e narra um incidente ocorrido em Salvador, em 1683, quando um grupo de pessoas encapuzadas matou o alcaide-mor da cidade, Teles de Menezes. Morto o alcaide, um dos assassinos decepou a sua mão direita e embrulhou-a em um pano. Assim, os alunos-jogadores teriam de encontrar (criar) provas que incriminassem ou absolvessem Gregório, Padre Vieira e mais três outros personagens que acrescentei ao grupo, inspirados no romance: uma prostituta apaixonada por Gregório (Dadá), um judeu rico e um índio cristianizado professor de esgrima (João da Costa).

Desenhei um mapa na lousa (o que pode ser mais bem feito no computador), com os locais por onde a história deveria passar (sem ordenação prévia, no entanto): a

² No jogo original, algumas respostas das senhas não entraram no acróstico, o que foi indicado na pista final.

³ Vale lembrar que a “ação” do RPG é apenas construída verbalmente, e seus cenários, portanto, são imaginários.

Praça da Sé, onde o alcaide foi morto; um prostíbulo; um quilombo afastado da cidade; e o Colégio dos Jesuítas. Como regra única, além da verossimilhança, determinei que os cinco personagens não poderiam se separar em hipótese alguma, ou seja, teriam de decidir, todos juntos, o destino da história. Tendo atribuído por sorteio um personagem a cada grupo de alunos (cinco grupos, portanto), dei início à história no cenário, fazendo o papel do mestre, decide a viabilidade das escolhas dos personagens, e com quem os cinco personagens principais teriam de interagir.

Assim, o jogo começou quando estavam os cinco personagens na Praça da Sé, em Salvador, próximos ao cadáver do alcaide morto, quando chegou a polícia (interpretada por mim), que tentou prendê-los pelo assassinato. Os jogadores tiveram de propor algumas saídas para não serem presos. A primeira ideia que tiveram foi saírem correndo, mas logo perceberam que tanto Vieira (nascido em 1608) como o judeu rico tinham mais de setenta anos e assim seriam facilmente pegos. Na sequência, tentaram subornar o policial com o dinheiro do judeu rico, o que aceitei como policial (NPC), deixando-os fugir, mas agora com pouco dinheiro para gastar.

Decidiram esconder-se no prostíbulo onde trabalhava Dadá, mas logo uma outra prostituta (interpretada por mim, como NPC) também se apaixonou por Gregório e só não os delataria se o poeta passasse a noite com ela. Embora tenha suscitado muitos ciúmes de Dadá, Gregório teve de ceder à chantagem de Dedé, antes de partirem novamente os cinco em direção a um quilombo, nos arrabaldes da cidade. Nesse quilombo, foram lembrados do Sermão XIV da Série Maria Rosa Mística, que Vieira pregara em 1633, defendendo a escravidão dos africanos, o que gerou atrito com os escravos fugidos, que não quiseram, de princípio, deixá-los entrar no quilombo, mas acabaram cedendo desde que o Padre Vieira participasse de um ritual da religião deles, cantando e dançando ao som dos atabaques.

Assim, no dia seguinte, cansados devido ao ritual, acabaram voltando para a cidade e se homiziando no Colégio dos Jesuítas, onde a polícia não podia entrar. Houve algum desconforto do judeu rico de buscar ajuda junto aos jesuítas, mas o personagem acabou convencido depois que todos relembrou os sacrifícios feitos por cada um.

Como produto final do RPG, cada grupo teve de redigir uma espécie de diário do seu personagem. Transcrevo, a seguir, um desses diários, para dar uma ideia de como a atividade se desenvolveu e seu resultado (foram produzidos apenas quatro diários, pois o grupo responsável pelo diário de Dadá alegou que a prostituta era analfabeta e não

poderia escrevê-lo. Como a sugestão era razoável, tive de concordar em que não o fizessem). Toda a sessão durou duas horas-aula.

Diário de um judeu

16 de setembro de 1683

Hoje aconteceu algo que não previra. Estava a andar pelas ruas noturnas da turbulenta Salvador, a refletir sobre minha condição de judeu perseguido pela Inquisição, quando me deparei com as figuras do detestável Gregório de Matos, ao lado de uma prostituta de nome Dadá, além de João da Costa, um professorzinho de esgrima fã da religião católica, e estava presente também o Padre Vieira, por quem tenho certa admiração.

Havia também ali um corpo. Era do prefeito da capital baiana. Por um momento fiquei perplexo com tamanha brutalidade, mas depois senti uma grande satisfação em saber que o braço direito de meu maior inimigo – o governador Braço-de-Prata – estava morto: era um perseguidor a menos.

Alguns segundos depois, um policial chegou. Como eu não sabia quem havia cometido o memorável crime, percebi que estava encurralado: havia me tornado suspeito de um crime que não cometera. Percebi também que mesmo não simpatizando com aquela corja (com exceção do Padre Vieira), era necessário juntar-me a eles, pois eram os únicos a saber da minha inocência.

Olhei para o Gregório, o malandro agarrando-se à rapariga como querendo desviar a atenção do guarda para a prostituta, e apontou meu bolso, quando todos tiveram a mesma reação.

Foi interessante, pois tive a impressão de que todos me valorizavam, ou pelo menos davam importância ao meu dinheiro. Agora, até o padre e o professorzinho davam graças a Deus pelo meu hábil talento comercial.

Eu já conhecia o guarda, era muito fácil e barato de comprar. Antes que chegassem reforços, fugimos, tão rápido que me vi obrigado a entrar num prostíbulo. Era um lugar horrível, havia cheiro de pecado no ar, cada cômodo anunciava o que acontecia por ali, imaginei e confesso que pequei.

O Gregório se mostrou muito acomodado, pois é acostumado a frequentar tais ambientes: sentou-se e até bebeu. A Dadá, essa era apaixonada pelo canalha; como se

diz, são farinha do mesmo saco. Era uma paixão tão forte que não superaria uma traição ou coisa parecida.

Eis então o que aconteceu: ao chegarmos, uma tal Dedé também simpatizou com Gregório e não quis deixar passar a oportunidade de agarrá-lo. E foi isso que ela fez, quando soube do acontecido, do motivo de nossa estada ali no prostíbulo. Disse que nos denunciaria se Gregório não dormisse com ela.

Para Gregório, é claro, seria um prazer imenso, porém Dadá não gostou da ideia. Ver seu homem nos braços, ou melhor, entre as pernas de outra era insuportável. Ameaçou também denunciar o grupo, pois preferia ver a si e a Gregório presos e separados. A situação agravou-se e as putas quase se pegam pelos cabelos, se não fosse a intervenção de Padre Vieira.

Eis a arte que admiro neste homem: é político, seu discurso é tão influenciador que torna o que seria preconceito numa forma mascarada de crítica e modificação social. E suas palavras convenceram Dadá. Pregou ele que não devemos nos apegar às coisas terrenas, pois são passageiras. E o fato de Gregório deitar-se com a outra era por um motivo justo. E Dadá compreendeu a atitude de seu amado, pois era mulher e o amor é um sentimento feminino tão feminino que decidiu dá-lo a outro homem. Encarou o João da Costa.

Mas o professor não herdou a virilidade indigna de seus antepassados (era virgem e devoto). Foi uma difícil decisão, mas João acabou cedendo a Dadá. E assim passou-se a noite, entre a angústia e o medo de sermos pegos e os delírios e luxúrias do prazer.

17 de setembro de 1683

Logo de madrugada saímos da cidade. Caso contrário, a polícia nos encontraria a qualquer momento. Decidimos ir a um quilombo, nos refugiar com outros fugitivos. Dei meus últimos vinténs num carro para a viagem.

O caminho era longo, mas a ida foi tranqüila. O Gregório não deixou o João da Costa em paz, fazendo-lhe perguntas e insinuações. O professor parecia constrangido, mas no fundo de seus olhos algo havia despertado, era um outro homem.

Chegamos quase ao anoitecer, depois de andarmos pela mata. No entanto, como seríamos recebidos por eles, sendo nós brancos e eles a própria noite sem lua? O

estranhamento foi enorme: os negros nos arrodaram e eu já previa os capoeiras nos atacando, vingando-se em nós pelos maus-tratos sofridos nas fazendas.

Além disso, o líder do quilombo reconheceu Padre Vieira de um sermão pregado por ele muitos anos atrás, num engenho. O negro acusou o padre de ser como os demais brancos, explorador e propagador da escravidão. Entretanto, na hora, Gregório improvisou e recitou alguns versos, elogiando desmesuradamente o tal líder e a luta dos negros nos quilombos, e todos se acalmaram.

Explicamos o motivo de nossa chegada, e então o líder do quilombo deu ordem para que os outros se afastassem. Era um velho, enorme e bastante feio, mas cujo semblante não dava medo. Permitiu a nossa permanência ali. Porém, tive a sensação de estarmos sempre vigiados.

A noite seria de festa, os quilombolas todos estavam fazendo os preparativos. Quando começou a festa, os negros dançavam, as crianças pulavam, as mulheres pareciam loucas. Afastei-me, pois viver com eles é uma coisa, ser como eles é outra bem diferente. No entanto, tive de voltar, a chamado de Dadá, sobressaltada.

Eis que Vieira foi obrigado a participar do ritual religioso africano. Tive vontade de rir, pois o padre girava como um pião e sua batina subia-lhe quase à cintura. Quando terminou, estava ofegante. Procuramos explicações.

O padre contou que, para se redimir dos sermões pregados com o objetivo de arrefecer o ânimo rebelde dos escravos nos engenhos, os quilombolas obrigaram-no a participar de um culto deles, e que se ele se recusasse, todos nós seríamos entregues à polícia ou mortos ali mesmo. De certa forma, os negros se satisfizeram ao ver o branco se humilhando, mudando de costume religioso.

O padre, então, tivera de ceder, caso contrário estaríamos todos mortos. Contou ele também que seu objetivo, com as tais pregações, era amenizar o sofrimento do escravo, porque não podia exterminar com a escravidão.

Esse fato forçou-nos a ir embora, pois algum negro cedo ou tarde poderia nos denunciar (e Vieira não iria aguentar outra noite dessas...).

18 de setembro de 1683

Sáímos do quilombo ao amanhecer, retornando à cidade. No caminho, refleti sobre quem havia matado o prefeito, pois todos eles eram suspeitos e eu imaginava ser morto a qualquer momento por algum daqueles ou por todos eles.

Ao entrarmos na cidade, já ao entardecer, resolveram pernoitar no Colégio dos Jesuítas. Não concordei com a idéia de frequentar um ambiente católico, cujos membros me perseguiram. Preferiria entregar-me à polícia, mesmo não sendo culpado.

Nisto o João da Costa olhou friamente nos meus olhos e refletiu sobre os esforços que todos fizeram, as importantes decisões e escolhas que foram tomadas. Acabou me acusando de não ter feito um grande sacrifício, como os outros.

Entrei então no Colégio, lugar sagrado onde a polícia nunca poderia entrar. No entanto, tive a impressão de que o João da Costa demonstrou um medo muito grande de ser denunciado ou preso, caso eu me entregasse à polícia.

18 de outubro de 1683

Ficamos na escola por quase um mês, e hoje descobrimos quem cometeu o crime. A partir de indícios, que acabaram gerando uma confissão.

O prefeito foi morto por golpes de facão ou espada. E, dentre nós, o único que tinha facilidade em manejar estas armas era o professor de esgrima. Além do mais, o braço do morto havia sido decapitado, provando a experiência do criminoso. Mas o que levaria ele a fazer isso?

Era muito simples: o João da Costa também era perseguido, e, devido a sua origem indígena, sofria preconceitos. Dentre nós, foi o único a ter coragem de enfrentar o inimigo. Talvez fossem as heranças indígenas, matar o inimigo e sentir prazer em fazer isto foi bom para ele, só não se satisfez por completo porque não deu tempo de comer o braço cortado do prefeito.

Era preciso então resolver a situação: ele deveria entregar-se. O caso é que, apesar dos problemas todos (ou até por causa deles), tínhamos nos afeiçoado uns aos outros. Cheguei até a me batizar cristão, como tantos amigos meus nessa época, para escapar da Inquisição.

Assim, a decisão tomada foi de incriminar o líder do quilombo, já que eles eram foragidos mesmo. E, por sugestão de Dadá, obviamente, incluímos em nossa delação Dedé, a prostituta que se engraçou com Gregório, como cúmplice no assassinato. Esta não ia durar muito, pois nem Deus sabe o que acontece com as prostitutas presas nessa época.

REFERÊNCIAS

ABAR, Celina Aparecida; BARBOSA, Lisbete Madsen. *WebQuest: um desafio para o professor*. São Paulo: Avercamp, 2008.

BENJAMIN, Walter. O narrador. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

HIGUCHI, Kazuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. In: CITELLI, Adilson (coord.). *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática*. 3ª. Ed. São Paulo: Cortez, 2001. Pp.175-211.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. *O resgate de "Retirantes": uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari*. São Paulo: Devir, 2003.

LUCHETTI, Liliana Elena. *El texto como pré-texto: propostas de escritura para el aula*. Buenos Aires: SB, 2007.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

PAVÃO, Andréa. *Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)*. São Paulo: Devir, 2000.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de Doutorado sobre o roleplaying game*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ZANINI, Maria do Carmo (org.). *Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2004.