

Interatividade no Ensino Superior: novos caminhos dos livros-jogos dentro e fora da sala de aula

Interactivity in higher education: new routes of the gamebooks in and out of the classroom

Pedro Panhoca da Silva*
Helena Bonito Couto Pereira**

RESUMO

Este relato de experiência buscou apresentar resultados positivos na aplicação de um livro-jogo aos alunos do Curso de Educação Física no Centro Universitário Hermínio Ometto (UNIARARAS). A obra utilizada em questão foi *O herói da Copa* (1994), considerado o “esboço” do livro-jogo brasileiro. Tomou-se como base para se classificar um livro como livro-jogo Alves (1997) em detrimento a Schick (1991) e Green (2014) por ser uma classificação mais abrangente que mais valoriza a leitura interativa do que detalhes nas estruturas narrativas das obras. Concluiu-se que a maioria dos alunos foi estimulada a desenvolver trabalhos sobre esse híbrido textual, e que tal iniciativa pode inspirar editoras a pensarem numa linha de livros-jogos de temática esportiva caso captem público para isso.

Palavras-chave: Livros-jogos. Livros interativos. Ensino Superior.

ABSTRACT

This experience report sought to present positive results in the application of a gamebook to the Physical Education Course' students from University Center Hermínio Ometto (UNIARARAS). The work used in question was *O herói da Copa* (1994), considered the "sketch" of the Brazilian gamebook. Alves (1997) over Schick (1991) and Green (2014) was used as a basis for classifying that book as a gamebook because it is a more comprehensive classification that values interactive reading more than details in the narrative structures of works. It was concluded that most of the students were encouraged to develop works on this textual hybrid, and that such an initiative may inspire publishers to think of a line of sports-themed gamebooks if they capture public for this.

Keywords: Gamebooks. Interactive books. Higher education.

*Mestre em Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), ppanhoca@yahoo.com.br.

**Doutora em Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), helena.pereira@mackenzie.br.

Introdução

Se livros interativos são ausentes no ambiente escolar, no acadêmico chegam a inexistir. Sabendo que é raro trabalhar com livros interativos em salas de aula, buscou-se apresentar resultados positivos na aplicação de um tipo de livro interativo conhecido como “livro-jogo”. Esse híbrido textual é composto, como o próprio nome diz, do elemento “livro” - já que possui mais de 50 páginas escritas (UNESCO) - e do elemento “jogo”, pois propõe dificuldades a seu leitor-jogador, que aceita tal condição lúdica (CAILLOIS, 1990) em meio a tensões, incertezas e gosto pelo triunfo (HUIZINGA, 1971).

A obra utilizada foi *O herói da Copa*, de autoria de Alex Vides (1994), considerado o “esboço” do livro-jogo brasileiro (SILVA, 2018), numa atividade que durou cerca de 2 horas-aula, aplicada aos alunos do Curso de Educação Física do Centro Universitário Hermínio Ometto (UNIARARAS), localizado no município de Araras/SP. Nessas aulas, o livro-jogo em questão foi utilizado como atividade para se discutir a competência “avaliação” de acordo com a taxionomia de Bloom (1972) – parâmetro muito utilizado por essa faculdade para que metodologias ativas possam ser trabalhadas em salas de aula -, e serviu para propor uma reflexão coletiva, promovida em pequenos grupos de 3 a 5 alunos cada, sobre as possibilidades de novos livros-jogos serem objetos de pesquisas e/ou produzidos no mercado editorial brasileiro.

Optou-se por discutir em grupo para que diálogos e interações fossem promovidos em sala, estando o professor à disposição dos discentes para intervir em questionamentos melhor direcionando as linhas de pensamento dos grupos para um consenso, afinal

A inserção do diálogo em sala de aula é uma atitude/atividade instigadora e motivadora que leva à conscientização. Ao ter oportunidade de expor suas ideias aos demais colegas, cada aluno reflete, previamente, sobre elas, buscando encontrar a melhor maneira de argumentar e de dialogar. Por sua vez, os demais alunos, ao ouvi-lo, também são levados a refletir para, então, apresentarem suas contra-argumentações; afinal, o diálogo é dialético, e a escola [e também o meio universitário], o local para que a aprendizagem seja construída individualmente, porém com o auxílio do coletivo, no contato com o outro (VASCONCELOS, 2012, p.69, comentários nossos).

A atividade proposta também poderia ser pensada como uma alternativa para a produção do futuro Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) para o citado Curso. Optou-se trabalhar com o próprio livro-jogo, sem contextualização prévia, a fim de que os alunos não aprendessem com o que pesquisadores sabem sobre o assunto, e sim com o contato direto e próprias impressões (TODOROV, 2009).

incentivar uma reflexão em sala de aula sobre novos caminhos que esse livro interativo significaria graças à iniciativa e interesse dos alunos, culminando no interesse pela publicação oficial de editoras interessadas.

Inspirado em outras pesquisas para a salas de aula usando livros-jogos, como “A utilização do livro-jogo para a resolução de problemas matemáticos nos anos iniciais” (SANTOS; MITSUUCHI, 2017a); “Livro-jogo e resolução de problemas nos anos iniciais: proposta do PIBID interdisciplinar pedagogia e matemática” (SANTOS; MITSUUCHI, 2017b); “Avaliação de um livro-jogo como instrumento didático em ensino de ciências na abordagem do assunto ecossistemas recifais” (CHAGAS; SOVIERZOSKI; CORREIA, 2017); “Ensino de ciências e aprendizagem significativa sobre ecossistemas recifais” (CHAGAS, 2015); “Uso de uma aventura-solo como ferramenta didática para o ensino de análise combinatória” (CARVALHO, 2011); “O uso da aventura solo RPG na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem” (SILVA, C. B. 2015), apenas citando alguns, buscou-se com esta a promoção da leitura e o fomento às pesquisas, para estender-se para as possíveis publicação e comercialização de novas obras interativas cujo foco seja a prática de esportes.

2. Metodologia

Para classificar um livro como livro-jogo foi usado como referência Alves (1997), ao afirmou o livro-jogo ser aquele que o leitor define como a narrativa prosseguindo de acordo com algumas escolhas oferecidas. Perspectiva contrária ao que Schick (1991) e Green (2014), pois para ambos livros cujo diferencial é a narrativa ramificada, são meras ficções interativas, existentes desde o início do século XX. Ainda segundo esses autores, para um livro também ser “jogo”, precisa conter elementos de RPG, como um sistema de regras próprio, por exemplo.

Por ser a classificação de Alves mais abrangente e valorizando mais a leitura interativa do que detalhes “RPGísticos” encontrados na estrutura narrativa da obra, optou-se por classificar *O herói da Copa* não como ficção interativa, mas sim como livro-jogo, por oferecer ao leitor-jogador uma narrativa não sequencial e alguns aspectos de aleatoriedade definidos pelo rolamento de dados de seis lados quando solicitado pelo livro-jogo. A própria atividade diária para a sala (leitura parcial da obra, seguida de questionário sobre a experiência dos alunos com essa leitura-jogo), foi recolhida para constituir importante fonte quantitativa de análise de dados, a fim de melhor mapear os resultados da aplicação de *O herói da Copa* em sala de aula como leitura-jogo parcial.

3. Resultados e discussão

No final da atividade, cujo conteúdo foi “Tipologia textual”, além de questões sobre a atividade do dia, tendo como base a leitura parcial de *O herói da Copa*, duas questões específicas sobre livros-jogos foram propostas: 1) “O livro-jogo em questão estimulou seu interesse em continuar lendo-o? Por quê?”; 2) “Como é sabido, *O herói da Copa* foi publicado em 1994, ano de Copa do Mundo em que o Brasil se sagrou tetracampeão. Se você, um futuro profissional na área do esporte, fosse incumbido por uma editora a criar um livro-jogo sobre um determinado esporte, qual você escolheria e por qual motivo acha que ele seria sucesso de vendas ou, pelo menos, um livro diferente dos demais?”.

Com 33 grupos de participantes divididos em duas turmas (turmas A e B do período noturno), obteve-se como resultado total para a questão “1” 31 respostas positivas, 1 negativa e 1 abstenção. Resultado confirmando a existência de grande interesse de universitários pelo gênero híbrido utilizado na atividade em classe.

Quanto à questão “2” obteve-se como respostas “futebol” (15 escolhas), “vôlei” (5 escolhas), “handebol” (4 escolhas), “basquete” e “atletismo” (ambos com 2 escolhas cada), “corrida automobilística”, “musculação”, “sobrevivência”, “jiu-jitsu” e “fisculturismo” (cada um com 1 escolha apenas). As justificativas para essa questão confirmaram a grande preferência pelo futebol devido à abordagem, cobertura nacional e midiática. Mas, novas ideias recorrentes surgiram, possivelmente estimulando o mercado editorial a produzir livros interativos, incentivando autores a elaborar narrativas cuja temática não seja necessariamente o futebol. Tais exemplos não são utópicos de serem concretizados, visto que algumas séries de livros-jogos de temática esportiva foram comercializadas nos Estados Unidos, como *Coach Your Own Football Team*, *Football Fantasy*, *Interactive Football Gamebook*, *Manage Your Own Baseball Team*, *Play-It-Your-Way Sports Books*, *Silly Basketball Sportsmysteries*, *Silly Football Sportsmysteries*, *Sports Illustrated for Kids: Play Book!*, *Sports Illustrated for Kids: You Call the Play*, *The Football Adventure Game*, *You Are the Coach*, só para citar algumas, além de livros-jogos avulsos de autores como Anson Montgomery, Frank Topper, Kevin Slaughter (Кевин Слейтър, pseudônimo usado por Kiril Slabov [Кирил Слабов]), Michael Mindcrime (Майкъл Майндкрайм), R.A. Montgomery, Richard Wenk, Robert McNear, Rosie Heywood, Stephen Leslie, Tracey West, entre outros cujo foco é a temática esportiva.

Como o esperado, enquanto as questões sobre a atividade do dia, envolvendo conhecimento e compreensão eram mais rapidamente resolvidas, um tempo maior foi

dedicado às questões 1 e 2, puramente reflexivas. Isso era aguardado e o *feedback* dos alunos foi, na maioria, positivo, confirmando a afirmação de Perrenoud:

Uma postura e uma prática reflexivas fazem com que essa aprendizagem seja experienciada de forma positiva, ativamente organizada, abnegando da simples sobrevivência. Portanto, aplica-se à formação inicial esse ditado chinês: “É melhor ensinar a pescar que dar o peixe” (PERRENOUD, 2002, p.50).

A atividade realizada em sala de aula foi mais proveitosa do que listas de exercícios que discutissem as competências conhecimento e compreensão na taxionomia de Bloom, além de possibilitar a alunos universitários o contato com um gênero literário híbrido, algo inédito para a maioria deles.

Considerações finais

Essa atividade tanto estimulou os discentes a realizarem os próprios estudos em forma de artigo e TCC, como também inspirando editoras a pensarem numa linha de livros-jogos de temática esportiva, algo inédito no Brasil até então, afinal, “a globalização não é mera fantasia, e mais do que nunca a literatura brasileira está no mapa do mundo. Nunca fomos tão traduzidos [...]” (LAJOLO, 2001, p. 108).

Inicialmente, muitos estavam preocupados em apresentar ao professor a “resposta correta” das perguntas, mesmo que nunca tendo existido. A ideia da atividade proposta foi estimular as reflexões e os debates para se chegar a alguma resposta, e não a uma resposta única. Por mais trabalhosa e “confusa” que fosse, essa atividade teve relevância pois “um professor reflexivo tem a tarefa de encorajar e reconhecer, e mesmo de dar valor à confusão dos seus alunos. Mas também faz parte das suas incumbências encorajar e dar valor à sua própria confusão” (SCHÖN, 1992, p.85).

Mesmo que os livros-jogos atualmente não tenham o prestígio que alcançaram nos anos 1080 na Europa e Estados Unidos e em 1990 no Brasil, se mantiveram atuais e instigantes graças à cultura de convergência na qual a sociedade situa-se (JENKINS, 2009). Uma sugestão para possíveis novos autores de livros-jogos seria aliarem-se a estúdios de aplicativos online e usarem a tecnologia para colocarem as ideias em prática (WARD, 2016), não importando qual o formato ou plataforma.

O futuro do livro-jogo permanece incerto, e deve ser pensado com mais jogabilidade ou narrativa aos leitores-jogadores (WARD, 2016). Porém, não sendo necessário limitar-se a conteúdos simplistas, pois, se bem elaborada, uma narrativa não sequencial como essas renderia uma aventura melodramática com subtextos sociais complexos (MURRAY, 2003),

por exemplo. O certo é que livros e esportes têm muito em comum e formam uma combinação poderosa para ensino e entretenimento.

Trata-se de grande desperdício deixar livros interativos como os livros-jogos fora do contexto acadêmico, visto que “um estudo mostrou que livros interativos melhoraram a alfabetização em 17% por causa do grande envolvimento promovido a crianças que tiveram contato com narrativas não lineares ao invés de lineares. Favorecer o controle ao leitor é sinônimo de empoderamento (GREEN, 2017, p.150, tradução nossa)”. Possibilitando resultados cada vez melhores.

Referências

- ABREU, M. **Cultura letrada**: literatura e leitura. São Paulo: Editora UNESP, 2006.
- ALVES, M. A. **Tudo o que o seu mestre mandar**: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos. 1997. 225 f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.
- BLOOM, B. S. et al. **Taxionomia de objetivos educacionais**. Compêndio Primeiro: Domínio Cognitivo. Porto Alegre: Globo, 1972.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARVALHO, W. T. **Uso de uma aventura-solo como ferramenta didática para o ensino de análise combinatória**. 2011. 93 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, Rio de Janeiro, 2011.
- CHAGAS, J. J. T. **Ensino de ciências e aprendizagem significativa sobre ecossistemas recifais**. 2015. 145 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2015.
- CHAGAS, J. J. T.; SOVIERZOSKI, H. H.; CORREIA, M. D. Avaliação de um livro-jogo como instrumento didático em ensino de ciências na abordagem do assunto ecossistemas recifais. **Experiências em Ensino de Ciências**, Maceió, v. 12, n. 5, p. 315-329, 2017.
- GREEN, J. **You are the Hero**: A History of Fighting Fantasy Gamebooks. Haddenham: Snowbooks, 2014.
- _____. **You are the Hero**: Part 2 - A History of Fighting Fantasy Gamebooks. Oxfordshire: Snowbooks, 2017.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva: Editora da USP, 1971.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LAJOLO, M. **Literatura: leitores e leitura**. São Paulo: Moderna, 2001.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

PERRENOUD, P. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTOS, A. R. S.; MITSUUCHI, J. T. A. A utilização do livro-jogo para a resolução de problemas matemáticos nos anos iniciais. In: **II ENLICSUL II PIBID/SUL II Seminário Institucional PIBID/Institucional**. 2017a. Disponível em: <https://sigpibid.ufpr.br/site/uploads/institution_name/arquivo/Interdisciplinar%201/2054/2017.Art.PIBIDSUL.LivroJogo.pdf> Acesso 29 abr. 2019.

_____. Livro-jogo e resolução de problemas nos anos iniciais proposta do PIBID interdisciplinar pedagogia e matemática. In: **VII Congresso Internacional de Ensino de Matemática**. 2017b. Disponível em: <<http://www.conferencias.ulbra.br/index.php/ciem/vii/paper/viewFile/7376/4298>>. Acesso 29 abr. 2019.

SCHICK, L. **Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Game**. Buffalo: Prometheus Books, 1991.

SCHÖN, D. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, António (Org.). **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Publicações Dom Quixote/Instituto de Inovação Educacional, 1992.

SILVA, C. B. **O uso da aventura solo RPG na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem**. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2015.

SILVA, P. P. A premonitory gamebook: O herói da Copa (1994). *Alarums & Excursions*, fev, n.508, 2018. Paginação irregular.

TODOROV, T. **A literatura em perigo**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

UNESCO. **Recommendation concerning the International Standardization of Statistics Relating to Book Production and Periodicals**. Disponível em: <http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>. Acesso 23 abr. 2019.

VASCONCELOS, M. L. M. C. Docência e autoridade no ensino superior: uma introdução ao debate. In: TEODORO, A.; VASCONCELOS, M. L. M. C. (Orgs.). **Ensinar e aprender no Ensino Superior**: por uma epistemologia da curiosidade na formação universitária. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

VIDES, A. **O herói da Copa**. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994.

WARD, M. J. Destined for greatness. Maio 2016. Entrevistador: Stuart Lloyd. Internet:

Fighting Fantazine, maio, n.15, p.22-31, 2016. Disponível em: <

<http://www.fightingfantazine.co.uk/page/>>, Acesso 24 abr. 2019.