



Rio de Janeiro
2024

Mitologames

Jogos e releituras míticas

Marco Antonio Lima da Silva
Jorge Luiz Marques de Moraes



Mitologames:
jogos e releituras míticas

*Marco Antonio Lima da Silva
Jorge Luiz Marques de Moraes*

***Mitologames:
jogos e releituras míticas***

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2024

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

S586 Silva, Marco Antonio Lima da
Mitologames : jogos e releituras míticas / Marco Antonio Lima da
Silva ; Jorge Luiz Marques de Moraes. - 1. ed. - Rio de Janeiro:
Imperial Editora, 2024.

108 p.

Bibliografia: p. 106-108.

ISBN: 978-65-5930-126-3.

1. Língua portuguesa – Estudo e ensino. 2. Mitologia. 3.
Letramento literário. 4. Multiletramento. 5. Jogos na educação. 6. Jogos
de tabuleiro. 7. Ludicidade. 8. Caiçaras. I. Moraes, Jorge Luiz Marques
de. II. Colégio Pedro II. III. Título.

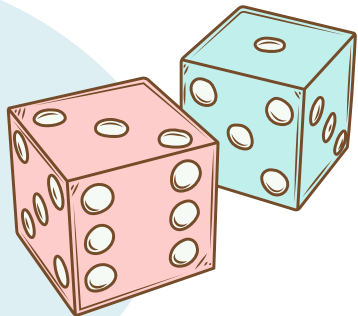
CDD 469

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

Este produto educacional foi elaborado com o intuito de fornecer recursos didáticos para professores de Língua Portuguesa e Literatura, assim como de outros componentes curriculares em práticas interdisciplinares, para o ensino de Leitura Literária nas aulas do segundo segmento do Ensino Fundamental. O material didático se fundamenta em dois eixos: o letramento literário e a aprendizagem por jogos, uma vez que ambos compartilham tanto de aspectos estruturais quanto da capacidade de proporcionar a fruição. Nesse sentido, são trabalhados os mitos gregos enfatizando a importância da curadoria da adaptação literária para uso em sala de aula, a oralidade, a abordagem polissêmica e intertextual desse gênero narrativo, a íntima ligação do mito com a civilização na qual floresceu e seus temas atemporais. Esse letramento mítico, sistematizado em sequências didáticas, pode ser interpretado e concretizado por meio de jogos de tabuleiro com elementos narrativos que auxiliam no aprendizado lúdico e sugestivo ora de conteúdos literários e conceitos gramaticais, ora de comportamentos e condutas para formação cidadã do estudante. Na primeira parte deste produto são apresentados os pressupostos teóricos do letramento literário mítico, dos aspectos do jogo formal representado pelos jogos de tabuleiro e a possibilidade de conjugar mito e jogos por meio de sequência didáticas. A segunda parte envolve a demonstração de práticas desenvolvidas por mim e meus alunos através da proposição de estratégias para ensino por meio do mito e dos jogos de tabuleiro. Nesse propósito, optou-se por usar a *Odisseia* de Homero como itinerário para o letramento literário e ludopedagógico e, à medida em que a narrativa acontece, são apresentadas ao docente sugestões, tutoriais e jogos que podem auxiliar e inspirar suas aulas.

Palavras-chave: letramento literário; letramento ludopedagógico; letramento mítico; jogos de tabuleiro; mito



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 7

1 LETRAMENTOS E LEITURA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS 10

1.1 Qual é a diferença entre alfabetização e letramento? 11

1.2 Os modelos de letramento..... 12

1.3 Multiletramentos e leitura 13

1.4 Letramento literário por quê? 14

1.5 A hospitalidade do professor 15

2 A LUDICIDADE E OS JOGOS: VAMOS JOGAR O JOGO 16

2.1 Que os jogos comecem! 17

2.2 As características do jogo 18

2.3 As qualidades primárias 19

2.4 A classificação geral dos jogos 20

3 JOGOS DE TABULEIRO: A TORTUOSA TRILHA 21

3.1 Origens dos jogos de tabuleiro na Grécia 22

3.2 Definição de jogos de tabuleiro 23

3.3 Classificação híbrida dos board games 25

3.3.1 Jogos tradicionais: atemáticos 26

3.3.2 Jogos abstratos: primeiros passos 28

3.3.3 Jogos de sorte ou de azar? 33

3.3.4 Jogos de guerra 34

3.3.5 Jogos pré-modernos: amerigames 35



	3.3.6 Jogos Narrativos: masmorras e dragões	36
	3.3.7 Jogos do século XXI: eurogames	39
	3.3.8 Versões tabuleiro	42
4	BREVE CONVERSA SOBRE DESIGN	43
	4.1 Design tricks: os truques	45
5	LETRAMENTO MÍTICO: RETORNO ÀS ORIGENS	50
	5.1 A dificuldade de conceituar o mito	51
	5.2 O mito na BNCC	52
	5.3 Letramento mítico e jogos de tabuleiro: concretização	56
	5.4 Letramento mítico e board games na sequência didática de Cosson (2021)	57
6	ODISSEIA CAIÇARA: ALGUMAS INTERVENÇÕES NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	59
	Aviso aos navegantes	60
	6.1 Mito e fato: apresentando o gênero	61
	6.2 O mar em textos	70
	6.3 Isso é grego para mim!	76
	6.4 Capítulo 1 - O filho do herói	84
	6.5 Capítulo 2 - Preparando a viagem	91
	6.6 Capítulo 3 - A jornada de Telêmaco	99
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
	BIBLIOGRAFIA	106



APRESENTAÇÃO

Caro docente,

este Produto Educacional é parte integrante da Dissertação de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Programa de Pós-Graduação do Colégio Pedro II intitulada “Odisseia caiçara: letramento mítico e jogos de tabuleiro na formação dos povos do mar”.

A ideia para o tema de pesquisa que originou esse projeto surgiu, primeiramente, da falta de ânimo das alunas e dos alunos da comunidade de pescadores em que leciono quando o assunto é leitura literária. Parte desse sentimento deve-se não só à presença dos *smartphones* e outras tecnologias em seu cotidiano, mas a falta de perspectiva quanto a um futuro fora de Ilha Grande (RJ).

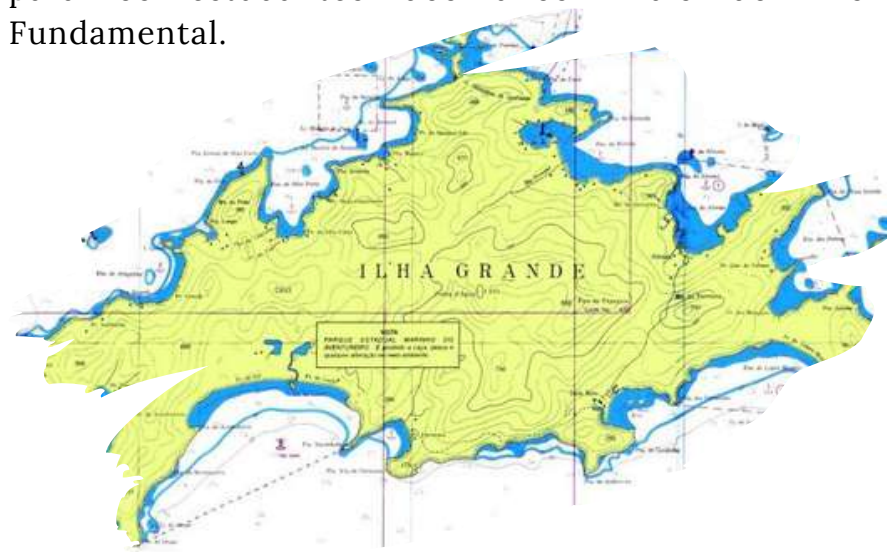
Em segundo lugar, pelo hábito comum em minha prática pedagógica de usar as mitologias e os jogos como elementos facilitadores para o incentivo à leitura, uma atitude que reflete não só minha formação acadêmica e *hobbies*, mas a experiências com jogos educativos em escolas particulares cariocas.

A partir das aulas ministradas no quarto bimestre de 2023, sejam as regulares em que o projeto foi aplicado, sejam as de reforço promovidas pela Prefeitura de An-

gra dos Reis (RJ), o uso de jogos foi a principal estratégia para promover a **leiturização dos alunos**, um processo que vai além da decodificação dos sinais gráficos, dos símbolos e das imagens, mas que propõe um estudante que questiona, critica, aprecia, compara, elaborando hipóteses sobre o que leu (Angra dos Reis, 2022).

A leitura literária, nesse sentido, mostrou-se uma alternativa não somente pedagógica, mas também divertida para alunas e alunos com baixo poder aquisitivo ou mesmo para aqueles que já possuem os mais modernos equipamentos tecnológicos.

Logo, a intenção desse trabalho é acender em você, professora ou professor, a faísca para um ensino significativo e colaborativo. É a proposta de resgate das histórias que estão na base da formação cultural assim como da atividade lúdica como estratégia pedagógica para os estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental.



Mito e jogos de tabuleiro não só compartilham dos mesmos elementos narrativos clássicos, mas também da capacidade de evasão da realidade, da supressão do espaço-tempo e funcionam como um “treino” para a imaginação. O espírito fantasista presente nas mitologias em geral explora os limites entre a seriedade e a brincadeira (Huizinga, 2019), se considerarmos que a contação do mito, originalmente, era cantada e interpretada pelo poeta. Contudo, a narrativa mítica, enquanto texto escrito, é um passatempo em que o leitor é passivo em relação a história e, assim, perde-se um pouco de seu espírito lúdico.

O prazer do jogo, por sua vez, é diverso por que envolve a participação ativa do estudante na narrativa. Ele pode, então, interferir na história contada, ser protagonista por excelência, desempenhando um papel ativo de fruição.

Desta forma, a estratégia desse material didático é o diálogo constante entre o mito e os jogos. Para essa **viagem**, nada como contar com a ajuda de um autor, se é que ele existiu, que entende bem do assunto: o grande **poeta grego Homero**. Além de contar a história sobre Aquiles e sua raiva, narrou a viagem de retorno de Ulisses ao lar depois da guerra em Troia.



Convidamos você, caro leitor, a uma jornada em que acompanhamos o rei de Ítaca e sua família em suas aventuras e angústias. À medida que acompanhamos a narrativa, aprenderemos as intertextualidades e debates que a **Odisseia** de Homero ainda propõe mesmo já passados mais de dois mil anos. Mas não só como ouvintes ou leitores passivos: participaremos ativamente jogando a narrativa por meio de **jogos de tabuleiro**.

Assim, na primeira parte desse produto educacional apresentaremos conceitos importantes para entender o letramento mítico e o letramento ludo-pedagógico a fim de que possamos ser letrados nesses assuntos. Nesse sentido, utilizaremos exemplos criados durante a pandemia de Covid-19 para o meu canal, o **Disciplina Ninja**. Nossa intenção é permear a teoria de exemplos práticos.

Na segunda parte, acompanharemos os primeiros momentos da história de Ulisses, jogando e propondo atividades e intertextos no processo.

Que os ventos sejam propícios, pois nossa odisseia lúdica começa ao virar esta página!

A ajuda dos deuses

Ao longo da leitura, tanto da teoria quanto das intervenções exemplificadas, você contará com a ajuda dos Deuses do Olimpo. Essas divindades apresentarão materiais externos para ampliar seus conhecimentos, assim como dicas, tutoriais ou mesmo documentos para download. Na maioria das vezes, haverá um QR Code para digitalizar e acessar, rapidamente, as referências externas. Pois, antes de tudo, a interseção entre letramento mítico e ludopedagógico pressupõe o reconhecimento de que ambos, atualmente, estão imersos na multimodalidade.



Multimodalidade

É a necessidade de considerar os mais variados meios de comunicação no ensino e na aprendizagem. Trata-se de ensinar não só as habilidades técnicas necessárias para manusear esses meios, mas também compreender, de maneira integrada e significativa, as diferentes mídias e seu funcionamento (Street, 2022. *Online*)

Assim, antes de começar sua jornada por meio do letramento mítico e ludopedagógico, apresentemos os deuses que lhe guiarão a fim de que reconheça o tipo de ajuda que eles concederão.



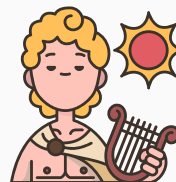
OBSERVAÇÕES DE ZEUS:

O pai dos deuses gregos, como todo deus mandachuva, sabe de todas as coisas. Ele apresentará mais conhecimento teórico e ampliação de algumas questões de estudo. Em matéria de saber, Zeus é fiel!



NAVEGANDO COM POSEIDON:

Se a questão é navegar nos mares da Internet, o irmão de Zeus será seu guia apresentando páginas interessantes para aprender e jogar ao longo de sua viagem pedagógica.



AS ARTES DE APOLO:

O deus da lira e patrono das artes sempre lhe indicará um material audiovisual: um vídeo, um documentário, um filme etc.



MENSAGEM DOS DEUSES:

O deus Hermes, o carteiro do Olimpo, sempre trará uma indicação de leitura para que a mensagem deste livro seja melhor entendida.



A OFICINA DE HEFESTO:

O deus ferreiro possui uma oficina onde se forjam as grandes ideias e as armas para os heróis docentes. Em geral, sempre um tutorial para elaborar um jogo, às vezes com o selo de nosso canal "Disciplina Ninja".



A

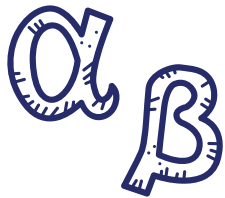
Letramentos e leitura

Pressupostos teóricos



1.1 QUAL A DIFERENÇA ENTRE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO?

Não há como iniciar esse produto educacional sem que delimitemos os conceitos de alfabetização e letramento, muitas vezes entendidos como uma coisa única, ou seja, como termos sinônimos. A verdade é que cada um possui suas especificidades, mas que envolvem um mesmo fenômeno: a leitura.



Alfabetização

ação de aprender o código escrito, visto que a própria palavra ‘alfabeto’ remete às letras iniciais do abecedário grego, o **alpha e o beta**. (Soares, 2012)

Em termos gerais, a alfabetização é a aquisição de uma tecnologia, a de codificar e decodificar a língua escrita (Soares, 2012). No entanto, ao longo do tempo esse conceito passou a ser insuficiente, visto que aprender simplesmente os rudimentos da língua escrita não queria, necessariamente, dizer que a pessoa sabia usá-la em sociedade.

Não bastava mais ser alfabetizado, isto é, não ser um analfabeto, mas saber usar a escrita funcionalmente para atender às demandas sociais. Houve, então, a progressiva extensão do conceito de alfabetização em direção ao conceito de letramento (Soares, 2020).

Na vanguarda dessas mudanças, sem dúvidas, **Paulo Freire** (2005, p. 22) já salientava a capacidade transformadora desse processo: “[...] a leitura da palavra não é apenas precedida da leitura do mundo, mas por uma certa forma de ‘escrevê-lo’ ou de ‘reescrevê-lo’, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente”.

Letramento

é a **apropriação da escrita** por uma pessoa ou grupo social, alfabetizados ou não, mas que estão imersos em um ambiente permeado pela leitura e pelo texto escrito. (Soares, 2012)



Se a alfabetização envolve um processo mecânico, o letramento, por sua vez, é um exercício social que depende do contexto em que ele se efetiva. Para o professor estadunidense Brian V. Street (2014), o que está em jogo é a tensão entre duas formas de abordar a leitura e a escrita em sociedade: o modelo autônomo e o modelo ideológico de letramento.



Mensagem dos Deuses:

O livro *Letramento: um tema em três gêneros* (2012) de Magda Soares pode ser uma boa forma de se aprofundar nesse tema e sua leitura é atraente de fácil entendimento. Fica a dica!

1.2 OS MODELOS DE LETRAMENTO



O **modelo autônomo**, segundo Street (2014), é a abordagem do letramento que acredita que o simples contato com o texto escrito acarreta o desenvolvimento de habilidades necessárias para atuar em sociedade. Essa perspectiva não leva em conta as práticas sociais e considera o letramento como um conjunto de competências neutras que se dominadas possibilitam o progresso, a civilização e ascensão social funcionando como um *upgrade* na cognição.

Esse modelo reflete, muitas vezes, a postura que às vezes assumimos de que somente o sucesso acadêmico é o bem maior que a educação proporciona, de que se frequentarmos constantemente a biblioteca com as crianças, sem uma proposta pedagógica, elas aprenderão a gostar de ler e que o livro literário deve ser o mesmo para todas e todos.



Mensagem dos Deuses:

Quando o assunto são os letramentos, a obra de Brian V. Street (2014), professor do King's College de Londres, pode ser o caminho para o aprofundamento sobre letramentos, etnografia e exames educacionais. Dá um confere!



Já o **modelo ideológico**, analisa com cuidado as generalizações e se concentra nas práticas sociais específicas de leitura e escrita. Esse modelo, de acordo com Street (2014, p. 44), “[...] ressalta a importância do processo de socialização na construção do significado de letramento para os participantes e, portanto, se preocupa com as instituições sociais gerais por meio das quais esse processo se dá, e não somente nas instituições ‘pedagógicas’”.

Essa abordagem entende que o letramento não se trata é a aquisição de um conteúdo, mas aprender um processo que muda através dos tempos e das culturas. Pense no mito. Houve uma época em que ele era ensinado na escola grega, era uma expressão religiosa e artística, mas que, com o passar do tempo, deixou de ser um letramento daquele povo.



1.3 MULTILETRAMENTOS E LEITURA

A abordagem ideológica do letramento implica reconhecer que ele não se concretiza somente de uma forma, pois seu caráter é múltiplo. É a essa conclusão que chegam os Novos Estudos de Letramento (NLS), uma série de artigos e livros que, a partir da década de 1980, passaram a problematizar os usos sociais da leitura e da escrita. O que está em jogo em geral é a tensão entre os **letramentos dominantes**, considerados socialmente aceitos como ideais e sinônimo de prestígio e poder, e os **letramentos marginalizados** ou de resistência.



Multiletramentos

é uma concepção plural que entende o letramento como ligado às práticas culturais e, logo, possui inúmeras maneiras de se materializar. (Street, 2014)

Uma alegoria simples é pensar o macro conceito de multiletramentos como um guarda-chuva que abriga os mais diversos tipos de letramento: o escolar, o digital, o literário, o visual, o racial, entre muitos outros.

**LER PASSA A SER
COMPREENDIDO, ASSIM, COMO
UM ATO POLÍTICO, COMO UMA
FORMA DE AÇÃO SOCIAL.**

Oliveira, 2015, p. 87, apud Rosa, 2022, p. 32

Nesse sentido, caro docente, escrita e oralidade caminham de mãos dadas, pois as “práticas letradas estão sempre encaixadas nos usos orais, e as variações entre culturas são geralmente variações na mescla de canais orais/letrados” (Street, 2014, p. 168). Portanto, apesar de língua oral e língua escrita serem usadas em diferentes situações sociais e com diferentes objetivos, o ensino deve considerar as leituras múltiplas, a leitura na vida e a leitura na escola, entendendo que há constantes intercâmbios entre a oralidade e a escrita.

Por exemplo, quando assistimos a um vídeo ou palestra, a fala e a escrita se influenciam mutuamente: o palestrante ou *digital influencer* desenvolve sua fala com base em um roteiro, lê citações, destaca a informação escrita na tela, enquanto comentamos os dados, fazemos anotações ou gravamos o áudio para resumos. Então, não há como separar os usos, porque precisamos de ambos para efetuarmos um leitura precisa e plena.



As artes de

Apolo:

A escritora
nigeriana

Chimamanda Ngozi
Adichie (2009), em
sua famosa

palestra *Os perigos
de uma história*

única nos revela a

tensão entre

letramentos

dominantes e
marginalizados.

Pegue a visão!



1.4 LETRAMENTO LITERÁRIO POR QUÊ?

É evidente que não conseguimos melhorar as condições de vida de ninguém simplesmente por tornar alguém um leitor mais competente. Esse é um erro de análise comum a professoras e professores, mas também das diversas avaliações externas ou das ideologias de sistemas educacionais. Isso porque frequentemente desejamos que o letramento seja uma ferramenta de promoção social, de mudança milagrosa da perspectiva de nossos estudantes.

A antropóloga Michèle Petit (2008, p. 177) afirma que “a **apropriação é um assunto individual**: um texto nos apresenta notícias sobre nós mesmos, nos ensina mais sobre nós, nos dá as chaves, as armas para pensarmos sobre nossas vidas, pensarmos nossa relação com o que nos rodeia”.

Logo, a consequência de uma mudança social, quando efetivamente acontece, só se concretiza indiretamente e não de acordo com nossos anseios como docentes.

UMA DAS FUNÇÕES DA LEITURA É NOS PREPARAR PARA UMA TRANSFORMAÇÃO, E A TRANSFORMAÇÃO FINAL TEM CARÁTER UNIVERSAL.

Bloom, 2001, p. 17

Mas que leitura é essa capaz de transformar o indivíduo em direção à sensibilidade e à criticidade? É justamente a **leitura inútil**. Ou seja, é aquela que não tem um propósito em si mesma, nem para o mundo do trabalho e suas demandas. Referimo-nos à **leitura literária** cujo compromisso, se é que ele existe, é com a fruição e com a necessidade de evasão do cotidiano. Por isso a importância de um letramento literário.

Letramento literário

é aquele que faz por intermédio dos textos literários cuja dimensão social de uso da escrita é diferenciado e que está na base da escolarização da literatura. (Cosson, 2021)



Diante desse cenário, é muito importante o papel dos **mediadores de leitura**, adultos encarregados da tarefa de intermediários entre o livro e o jovem leitor. Esse processo pode começar na infância em contexto familiar com os pais e responsáveis, mas que quase sempre, com passar do tempo, fica exclusivamente a cargo da professora ou do professor.



1.5 A HOSPITALIDADE DO PROFESSOR

Cabe ao docente mediador, então, por meio da curadoria dos textos, estabelecer as condições necessárias para que o diálogo com a arte escrita aconteça. Não adianta a mera exposição, seja levando os estudantes à biblioteca ou a uma feira nacional de livros. É vital que sejam criadas estratégias de mediação “[...] para que o leitor iniciante se aproprie da literatura e, por meio da interação com a arte, vivencie conflitos e emoções ainda não vividos e vá se construindo” (Ramos, 2006, p. 5 *apud* Ramos, Feba, 2011, p. 222).

A mediação da leitura literária necessita que sejamos, também, leitores autênticos e que, a partir de nossos esforços, tornemo-nos **portadores da luz** a outras pessoas (Bloom, 2001). Isto é, para um letramento literário é preciso que sejamos leitores fruidores, isto é, que a Literatura esteja presente em nossa vida, que por meio de nossas experiências possamos de alguma forma guiar as crianças em seu itinerário literário. Para isso, a **Odisseia** nos fornece um exemplo de como fazer o letramento dar certo.



Mensagem dos Deuses:

As obras de Rildo Cosson (2021; 2021) são de grande valia para entender as peculiaridades do letramento literário, bem como a forma de efetivá-lo na escola. Não vacila! Fica a dica!

Em sua viagens fantásticas, Ulisses buscou abrigo na ilha do cíclopes, gigantes de um único olho, filhos de Poseidon, deus dos mares. Ao encontrar uma caverna repleta de alimentos e conforto, resolveram ali ficar.

Porém, a casa pertencia a Polifemo que, ao se deparar com os intrusos, em vez de acolhê-los como era a etiqueta da época, começou a devorá-los. Ao seu modo, a escola é a abundante caverna à qual chegam as alunas e os alunos. É preciso recebê-los, em seus medos e desejos, exercitando a escuta a fim de, assim, buscar a melhor abordagem para o letramento literário e a obras que mais se encaixam em seu perfil. É preciso que não sejamos somente mais um gigante de visão única a devorar os sonhos das crianças. **O que é preciso, então, para ser um portador da luz literária?**

1. *Seja um leitor literário.*

3. *Lide com a aversão do do aluno à leitura.*

2. *Não monopolize a interpretação.*

4. *Faça um atendimento personalizado.*





A

A ludicidade e os jogos

Vamos jogar um jogo




2.1 QUE OS JOGOS COMECEM!

Para um mediador de leitura estar apto a trabalhar com letramento literário, como vimos no capítulo anterior, é importante que ele seja também um leitor literário, mas que não monopolize a interpretação a partir de seu ponto de vista ou do livro didático, que lide de maneira flexível com a aversão do aluno à leitura e, sempre que possível, faça um atendimento personalizado. Mas adicionemos uma estratégia: use jogos em suas aulas.

Descubra a resposta colhendo as letras nas páginas do Capítulo 1. Siga a numeração das lacunas

DECIFRA-ME OU TE DEVORO: O QUE É UM JOGO?

15	12	15	13	11	14	a
----	----	----	----	----	----	---



Quando nos remetemos aos primeiros estudos sobre a ludicidade e os jogos, o autor que, em certa medida, inaugurou esse campo foi o filósofo holandês Johan Huizinga na obra *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura* (2019). Para o estudioso, o jogo é um agir ou um artefato cultural que muitas vezes surge antes mesmo que a própria cultura. É o enigma de quem nasceu primeiro: a cultura ou o jogo.

Não importa qual seja o idioma, a palavra **jogo** possui múltiplos significados indo desde **competição** (jogo de futebol) até a ideia de **conjunto** (jogo de pratos). Mas como qualquer grande conceito cultural, não é tão fácil defini-lo.

É necessário ao menos identificar o jogo por suas características formais. Nesse sentido, o estudioso francês Roger Caillois, no livro *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (2017), estabelece a diferença entre duas distintas atividades lúdicas: a *paidia* e o *ludus*.



Paidia

é a potência primária de improvisação e alegria, as manifestações espontâneas do do jogo conforme as crianças demonstram facilmente desde a mais tenra idade.



Ludus

é uma atitude lúdica direcionada que requer treino de uma habilidade ou de um aparelho para melhor executar. Requer regulamentos e seriedade.

2.2 AS CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Resumidamente, a diferença entre *paidía* e *ludus* equivale à diferença entre brincadeira e o jogo propriamente dito. Não são classificações, mas interpretações de como a atividade lúdica se concretiza. Além dessas perspectivas, é possível “[...] compreender o jogo como uma atividade voluntária, sujeito a regras, que se desenvolve dentro de uma relação espacial e temporal definida, e que promove evasão momentânea da realidade” (Retondar, 2013, p. 37). Assim, podemos delimitar quatro características que compõe os jogos.

Voluntariedade



“Só o homem joga, porque somente ele é capaz de voluntariamente atribuir, aderir e negar sentidos que enredam o jogo e o ato de jogar” (Retondar, 2013, p. 59).

Regras



“Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido.” (Caillois, 2017, p. 19).

Círculo Mágico



“[...] um interlúdio em nossa vida cotidiana”. (Huizinga, 2019, p. 19).
“[...] uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores” (Salen, Zimmerman, 2012, p. 112)

Evasão



“Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (Huizinga, 2019, p. 10).
“Os jogos permanecem independentes, enfim, do mundo real.” (Caillois, 2017, p. 97)



As características dos jogos se assemelham aos degraus de uma escada:



I) **Voluntariedade:** Eu quero participar do jogo?

II) **Regras:** Aceito as normas para participar.

III) **Círculo mágico:** suspensão do espaço-tempo.

IV) **Evasão:** fuga ou catarse do cotidiano.



2.3 AS QUALIDADES PRIMÁRIAS

Em nossa interpretação, as características dos jogos são muito parecidas com as da leitura literária em geral: o estudante precisa escolher, caso tenha oportunidade, a obra que deseja ler; depois aceitar a estranheza e a narrativa do autor; com o prazer da leitura, igualmente, o tempo e o espaço ficam suspensos; e, por fim, a leitora ou o leitor escapam para um mundo imaginado, esquecem a vida comum e muitas vezes purificam suas emoções.

No entanto, o *designer* Chris Crawford, autor de *The Art of Computer Game Design* (2011), um dos pioneiros na criação de jogos eletrônicos, no capítulo inaugural da obra, elenca quatro qualidades primárias dos jogos a saber: a representação, a interação, o conflito e a segurança.



Representação

O jogo cria uma representação do mundo que internamente é completa, não necessitando de agentes externos sendo, então, um sistema fechado formal que subjetivamente se apresenta como um subconjunto da realidade.



Interação

Está ligada à intrincada teia de causa e efeito presente na realidade. Para o designer, “a única maneira de representar adequadamente essa teia é permitir que o público explore seus recônditos, para deixá-lo gerar as causas e observar os efeitos” (Crawford, 2011, p. 17).



Conflito

Surge naturalmente e se interpõe ao jogador quando busca atingir o objetivo do jogo. Diferente dos conflitos na vida real que são indiretos, difundidos ao longo do tempo e nem sempre solucionáveis, nos jogos a complicação é exagerada até sua forma mais direta e intensa: a violência gráfica, a que se revela nas interações do jogador com o game.

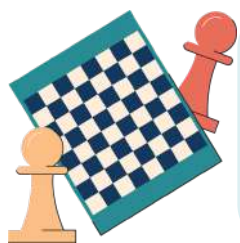


Segurança

O jogo proporciona a experiência psicológica do conflito excluindo realizações físicas sendo uma maneira segura de vivenciar a realidade, mas por meio de resultados amenizados pela realidade jogada.

2.4 CLASSIFICAÇÃO GERAL DOS JOGOS

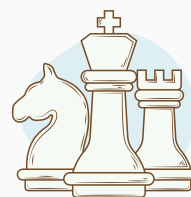
Devido a polissemia da palavra jogo, uma definição desse artefato cultural sempre se resulta problemática, pois tende a variar de acordo o autor que o investiga. Porém, tanto as características como as qualidades primárias nos ajudam a reconhecer dentre o vasto inventário das atividades lúdicas o que realmente vem a ser o jogo. Isso posto, a definição proposta pelos designers Salen e Zimmerman (2012) pode ser uma síntese útil para nosso trabalho:



Jogo

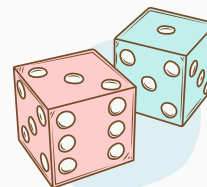
“[...] é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (Salen, Zimmerman, 2012, p. 95).

Agora que delimitamos as características e qualidades que constituem os jogos, vamos agrupá-los em macro conceitos de acordo com o elemento predominante: a competição, o acaso, o simulacro ou a vertigem. Nesse sentido, seguimos criticamente a categorização proposta por Roger Caillois (2017) em quatro respectivas manifestações lúdicas: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Essas nomenclaturas serão de grande valia ao longo desse produto educacional.



Agôn: o mérito

Grupo de jogos competitivos, uma espécie de combate com igualdade de oportunidades. Artificialmente criada para que os adversários se enfrentem em condições ideais. O resultado é preciso e incontestável.



Alea: o destino

Está presente em jogos baseados em uma decisão independente do jogador, quando o destino é o grande artesão da vitória. Não há construção do jogado, nem desenvolvimento, somente produto, e seu resultado é imediato.



Mimicry: o simulacro

É a capacidade de encarnar a alteridade, de interpretar um papel. Consiste em tornar a si mesmo um personagem ilusório encerrando quase todas as características do jogo: “[...] liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados” (Caillois, 2017, p. 62)



Ilinx: a vertigem

“[...] categoria de jogos que reúne aqueles que se baseiam na busca da vertigem e que consistem em uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade da percepção e de infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluptuoso” (Caillois, 2017, p. 62)

A

Os jogos de tabuleiro

A tortuosa trilha



3.1 ORIGENS DO JOGO DE TABULEIRO NA GRÉCIA

Os jogos em geral são fenômenos culturais, um tesouro da memória e cuja capacidade de repetição é um traço marcante e símbolo de sua duração, pois vive-se o jogo quantas vezes jogá-lo (Huizinga, 2019). Dessa forma, os jogos de tabuleiro, como subcategoria, inserem-se nessa perspectiva difícil de traçar as origens, porque do mesmo modo como surgiram a escrita e muitos outros elementos culturais, esse tipo de jogo nasceu de forma independente em diversos lugares do mundo e, por conseguinte, entrou em contato com outros, ramificando-se e originando os jogos que conhecemos hoje (Bórquez, 2023).

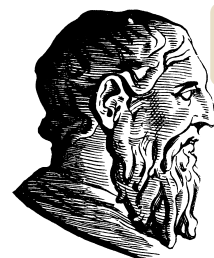
Contudo, do ponto de vista ocidental, a **civilização grega** registra as primeiras referências literárias aos jogos de tabuleiro. Por mais que a *Iliada* apresente os jogos fúnebres, competições atléticas em honra dos mortos, a primeira menção de Homero a um jogo de tabuleiro acontece no início da **Odisseia** em que Atena, disfarçada de Mentor, vai ao encontro de Telêmaco. A segunda é de **Heródoto**, em que expõe como os habitantes da Lídia usavam o jogo para burlar os períodos de fome, um testemunho do poder da evasão social que a atividade lúdica proporciona. E, por fim, o filósofo ateniense, **Platão**, debate uma origem mítica ao atribuir a invenção do jogo ao deus egípcio Toth.



Homero, séc. VII a.C.

“[Athena] estava na presença de arrogantes. Dados distraíam pretendentes no pátio fronteiro, sentados em peles de boi que eles próprios tinham carneado.”

(Hom. Od. I, 106-109)



Heródoto, séc. V a.C.

No reinado de Átis, filho de Manés, toda a Lídia se viu flagelada pela fome, suportada com paciência.

Vendo, porém, que a situação não melhorava, o povo começou a procura um remédio para minorá-la, cada um imaginando-o à sua maneira.

Nessa ocasião foram inventados os dados, o jogo da péla e todas as espécies de jogos, exceto o das damas, do qual os Lídios não se consideram

autores.

(Hdt. 1, 94)



Platão, séc. V a.C.

Pois bem: ouvi uma vez contar que na região de Náucratis, no Egito, houve um velho deus deste país, deus a quem é consagrada a ave que chamam de íbis, e a quem chamavam de Thoth. Dizem que foi ele que inventou os números e os cálculos, a geometria e astronomia, bem como o jogo de damas e dos dados e, finalmente, fica sabendo, os caracteres gráficos (escrita).

(Pl. Phdr. 274c-274d)

3.2 DEFINIÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO

Segundo Bórquez (2023), a possível origem dos jogos de tabuleiro reside, inicialmente, nos **paralelismos convergentes**, ou seja, a tendência humana à ludicidade faz com que esse artefato cultural surja em lugares ou tempos diversos, não havendo como datar uma experiência originária. Em segundo lugar, os jogos de tabuleiro nasceriam do **tempo improdutivo** da elite social, da necessidade de ocupar os espaços de inatividade das demandas diárias. É justamente o que transparece em Homero e em Platão em que pessoas abastadas jogam ou debatem o jogar, respectivamente.



Todavia, a informação mais pertinente que transparece na afirmação do autor chileno é que, independentemente da sociedade ou do segmento social, **a origem dos jogos de tabuleiro se relaciona ao ócio** para depois atingirem outras significações.

NÃO É DO TRABALHO QUE NASCE A CIVILIZAÇÃO: ELA NASCE DO TEMPO LIVRE E DO JOGO.

Koyré [1958?] apud Masi, 2000, p.154



O escritor e militar chileno Tomás H.M. Díaz Bórquez, na obra *Breve historia de los juegos de mesa: y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos* (2023), investiga a **ludologia histórica**, um ramo de estudo que pensa os jogos de tabuleiro ao longo dos tempo. Ele propõe a seguinte definição:

Jogo de tabuleiro

Um jogo de tabuleiro é um conjunto completo e sistemático de elementos físicos, abstratos ou virtuais, concebidos, criados, manufaturados ou fabricados com a finalidade de serem utilizados como plataforma de jogo única ou diversa. Nesse contexto de jogo relativamente fechado, preferencialmente em uma mesa ou superfície semelhante, uma ou mais pessoas se reúnem sob um corpo de regulamentos relativamente rígido, razoavelmente divertido. Idealmente reproduzível, o jogo de tabuleiro determina uma exigência dada, [um objetivo], pelas interações entre os jogadores e os componentes, mas é uma atividade que não requer necessariamente uma especialização intelectual ou técnica, nem esforço comparável ao de um esporte ou jogo físico. (Bórquez, 2023, p. 33-34)



COMO NOMEAR?

Segundo Arnaldo V. Carvalho em *Os jogos de tabuleiro e seu universo* (2022), existem quatro nomenclaturas para se referir a esse tipo de atividade lúdica.

Jogos de sociedade promovem a interação, o encontro e que nem sempre ficam limitados à mesa como, por exemplo, uma batalha de rap ou de adivinhas.

Jogos eletrônicos

os *games* são digitais e estão disponíveis tanto em aparelhos específicos ou em formato de aplicativo presentes em outras tecnologias



Jogos analógicos

jogados em uma perspectiva física, não eletrônica.



Jogos de tabuleiro

o *board game* que se refere a uma superfície que se coloca sobre a mesa, o tabuleiro.

Se, contudo, nos referimos a tabuleiro como superfície em geral, o termo se flexibiliza, e perde talvez uma conotação elitista e eurocêntrica (afinal historicamente não era comum as classes populares ter uma mesa em madeira lisa destinada ao jogo, ainda menos um tabuleiro como componente dos jogos/jogar, quando se considera o todo do que se sabe das culturas globais). (Carvalho, 2022, p. 47)



Jogos de mesa

delimita aqueles que utilizam esse tipo de superfície indo desde o xadrez, o baralho, a mesa de bilhar até o tênis de mesa.



3.3 CLASSIFICAÇÃO HÍBRIDA DOS BOARD GAMES

Aparentemente, saber o que é um jogo de tabuleiro é muito simples, bastando ir a uma loja ou papelaria e procurar as caixas depois do setor de brinquedos. Após uma rápida leitura da descrição e do público-alvo, é só adquirir um exemplar e aproveitar. Quando a aquisição é para se divertir com amigos e família, basta algo leve e rápido; contudo, se você é um educador ou educadora, buscará aqueles que mais cabem em sua proposta de trabalho. Porém, sempre esbarramos nos jogos mais comuns como xadrez e damas ou naqueles que são sucesso de vendas, seja por sua longevidade, seja por ter um *marketing* atraente, como o célebre “Banco Imobiliário” (2016). **Mas, para além de um brinquedo de caixa, como diferenciar estruturalmente?**

Para, então, apresentar os jogos de tabuleiro usaremos a proposta de Arnaldo V. Carvalho em *Os jogos de tabuleiro e seu universo* (2022): uma classificação híbrida, visto que um mesmo jogo pode se encaixar em mais de uma categoria.

Ao longo das próximas seções, exemplificaremos as categorizações por meio de material audiovisual que produzimos durante o isolamento social durante a pandemia de Covid-19 para o canal “**Disciplina Ninja**”, um dos instrumentos das aulas de confecção de jogos desta pesquisa.



Pequeno glossário

Além das grandes categorias de jogos que você verá, alguns termos são importantes!



Card Games

Nomenclatura geral para se referir ao vasto número de jogos de **cartas** desde aqueles com naipes, até os mais modernos.



Games

Termo utilizado ao longo desse produto educacional para se referir aos jogos eletrônicos como redução do vocábulo **videogames**.



Party Games

Em geral são jogos curtos e de poucas regras e mecânicas. São jogos **festivos** e, por isso, seu compromisso é com a fruição imediata.

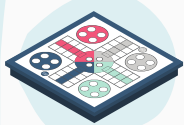


Puzzles

Atividade lúdica sem necessária interação com outros participantes. Nesta pesquisa não são considerados jogos, mas passatempos. Inclui-se os **quebra-cabeças**, cruzadinhas, sudoku, cubo mágico entre outros.

3.3.1 Jogos tradicionais: atemáticos

Definindo...



Os jogos tradicionais são aqueles com os quais estamos mais familiarizados e se originam de diferentes culturas, locais e tempos, sendo difícil delimitar ao certo sua origem e, por isso, muito antigos. São assim designados porque “[...] os jogos são creditados como fazendo parte da tradição de um ou mais grupos sociais - por vezes de um povo inteiro” (Carvalho, 2022, p. 32).

Possibilidades educacionais



- São jogos acessíveis e de baixo custo,
- Podem ser tematizados facilmente inserindo informações;
- Disponíveis, geralmente, na própria escola.

Análise crítica

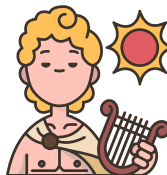


- Não possuem tema algum e muitas vezes não há background narrativo para o letramento literário;
- Necessitam de muita abstração;
- Concentram-se, principalmente, nas mecânicas.



OBSERVAÇÕES DE ZEUS:

1. Evite **quiz games**, os jogos de perguntas e respostas, pois são o questionário tradicional com outra roupagem e só priorizam a memorização;
2. Evite os **jogos de trilha**, pois mesmo quando tematizados, as informações ficam irrelevantes para o jogador, pois ele se concentra somente na sorte.



AS ARTES DE APOLO:

Quer saber como funciona uma **tematização**? Em *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001) há um bom exemplo envolvendo o xadrez. Pega a visão! Escaneie o QR Code e confira!

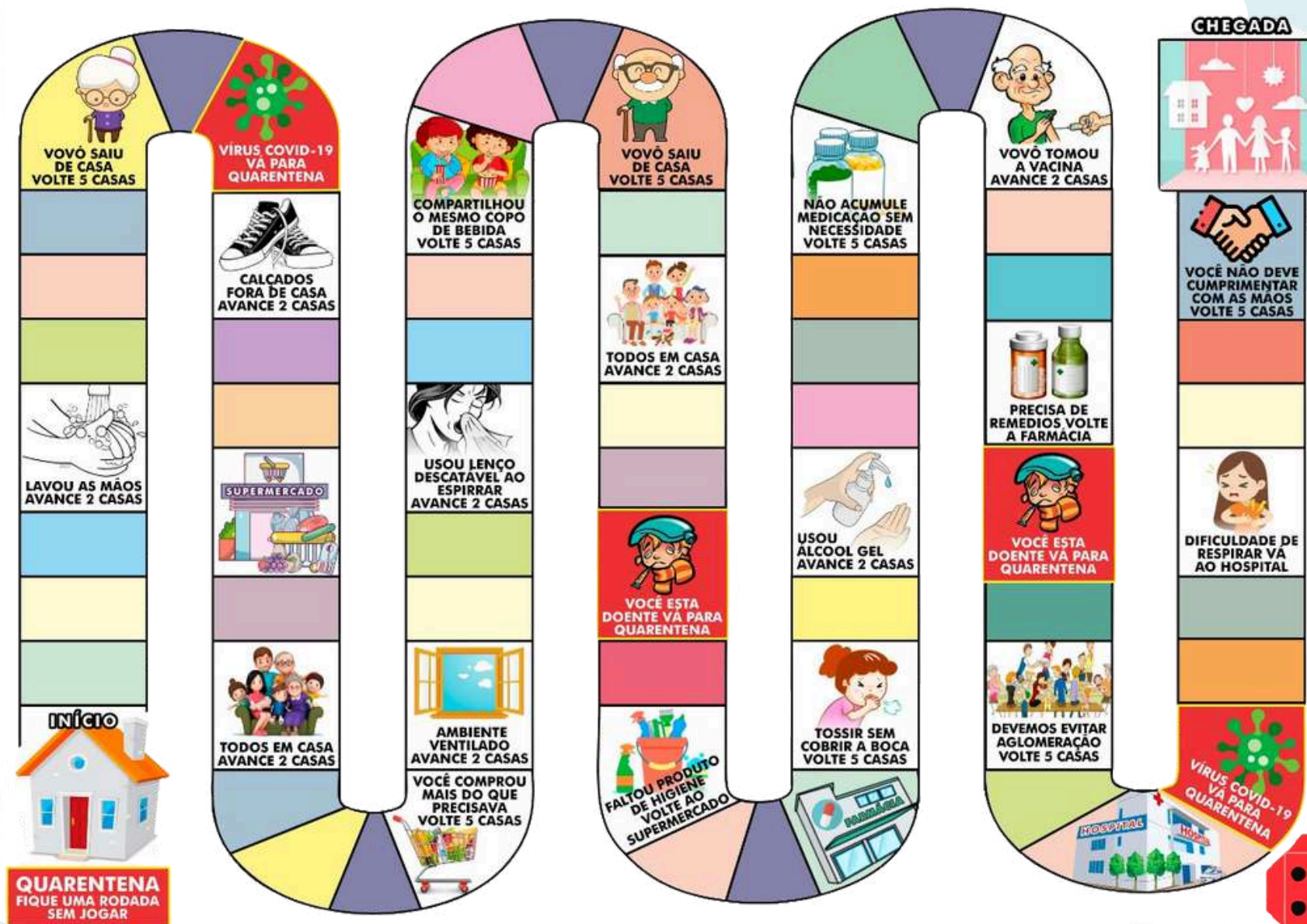


A OFICINA DE HEFESTO:

Jogos de trilha são comuns em diversas culturas. Aprenda a fazer o “Shisima”, jogo africano do Quênia muito semelhante ao “jogo da velha”



Figura 1 - Exemplo de tematização de um jogo de trilha sobre Covid-19.



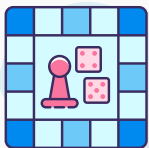
Fonte: Moraes, 2020.

Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/baurio-marilia/noticia/2020/03/31/designer-cria-jogo-de-tabuleiro-para-ensinar-crianca-a-se-proteger-contr-o-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 19 abr. 2024.



3.3.2 Jogos abstratos: primeiros passos

Definindo...



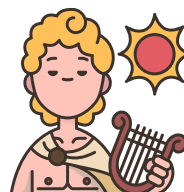
São aqueles que não possuem ou que remontam abstratamente a um tema, uma característica comum aos jogos mais antigos da humanidade.

Contudo, jogos abstratos não são essencialmente antigos, mas jogos consagrados no século XX e de fácil acesso às escolas como o “Pega-varetas” e o “Resta 1” são de criação recente.

Possibilidades educacionais



- Fáceis de serem aprendidos e executados.
- Na intercessão entre os jogos de tabuleiro e o letramento literário, a ausência de cenário, personagens ou enredo concretos suscita múltiplas interpretações, dando margem ao exercício imaginativo.
- Incentivo à subjetividade e a sociabilidade.
- Servem de iniciação aos elementos comuns dos jogos de tabuleiro mais complexos.



AS ARTES DE APOLO:

O *Rory's Story Cubes* é um jogo narrativo que se originou da simples mecânica de rolagem de dados. Mas ao invés números, existem imagens para que o jogador, como narrador, conte ou escreva sua história. Veja o vídeo promocional do jogo.



NAVEGANDO COM POSEIDON:

O jogo *Resta 1* é abstrato e utiliza a mecânica de captura de pedras. Esse *puzzle* (quebra-cabeças) possui uma versão em *Geo Gebra* que vale a pena conferir!



A OFICINA DE HEFESTO:

O “Jogo da Onça”, de origem indígena, é um bom jogo para ser confeccionado com as crianças. Ele apresenta objetivos diferentes para cada jogador e ainda apresenta a mecânica de captura de peças. Mãos à obra!

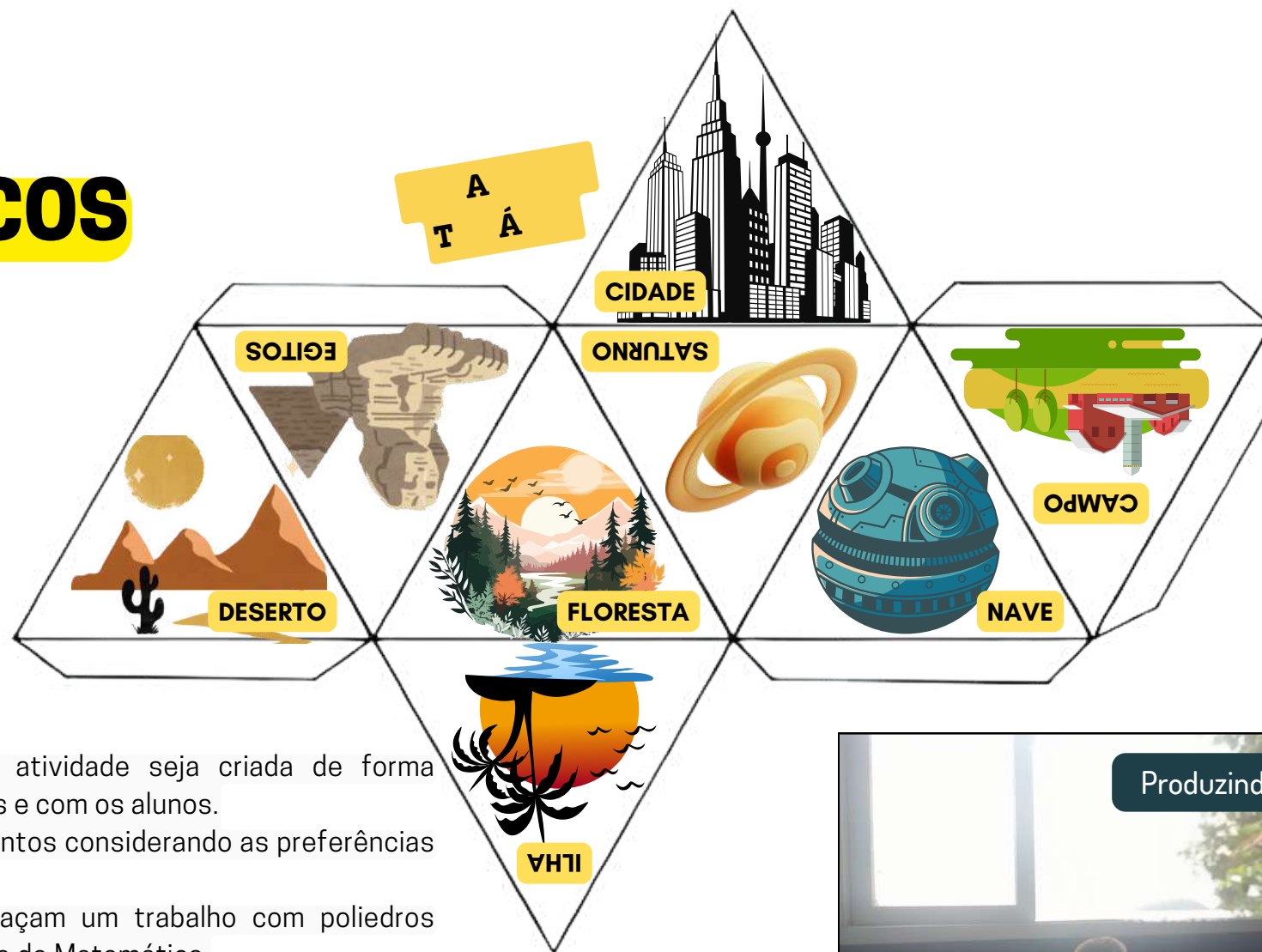


CUBOS TEMÁTICOS



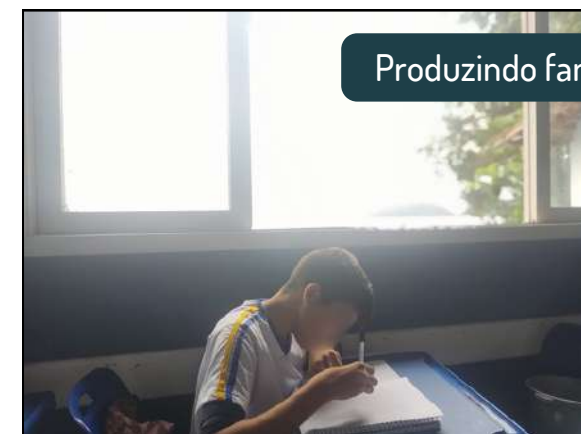
Este conjunto de cubos são usados na construção de narrativa no estilo *fanfic*, uma narrativa ficcional criada por fãs. Os personagens foram escolhidos pelos alunos. É um jogo no estilo *Rory's Story Cubes* (confira a dica de Apolo, p. 28).

CUBOS TEMÁTICOS



Aconselhamos que essa atividade seja criada de forma colaborativa com as alunas e com os alunos.

- Realizem a pesquisa juntos considerando as preferências da garotada;
- Caso seja possível, façam um trabalho com poliedros auxiliados pelo docente de Matemática;
- Elaborem a parte final em sala com ajuda de toda a turma;
- Então, role os dados e escreva ou conte a narrativa que o destino lhes mostrou!

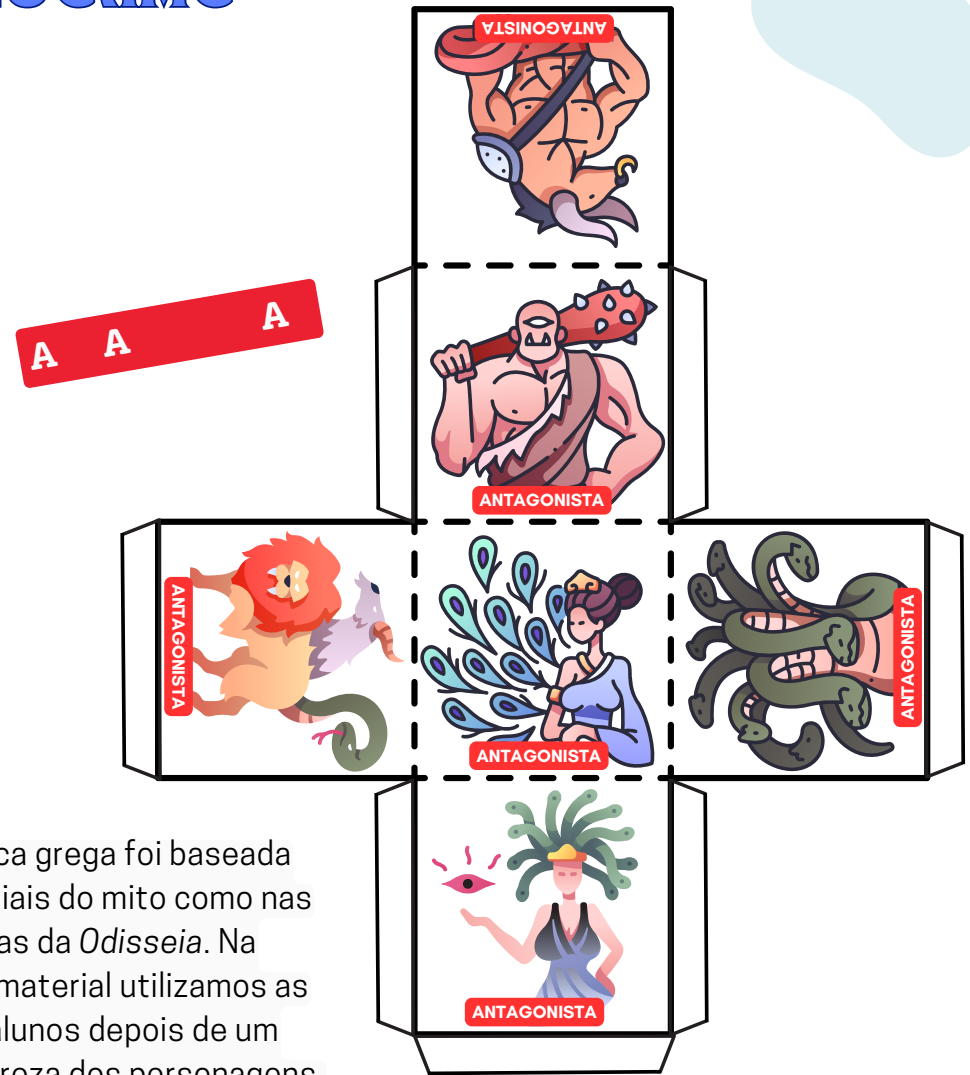


Produzindo fanfic

Fonte: O autor (2023)

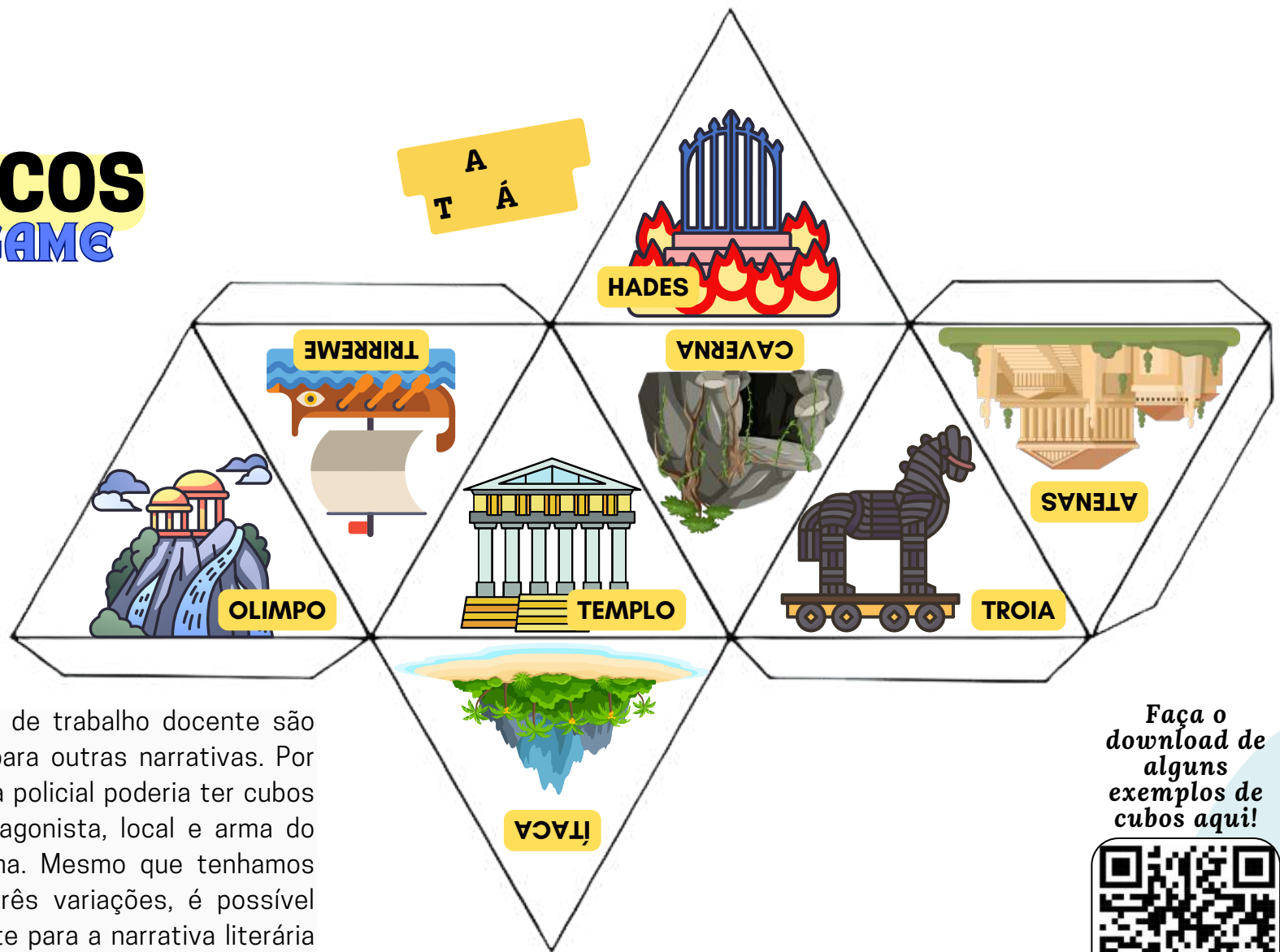
CUBOS TEMÁTICOS

MITOLOGAME



A versão mitológica grega foi baseada tanto nas aulas iniciais do mito como nas primeiras leituras da *Odisseia*. Na construção desse material utilizamos as inferências dos alunos depois de um debate sobre a natureza dos personagens.

CUBOS TEMÁTICOS MITOLOGAME



As possibilidades de trabalho docente são inúmeras ao adaptar para outras narrativas. Por exemplo, uma narrativa policial poderia ter cubos com protagonista, antagonista, local e arma do crime ou mesmo vítima. Mesmo que tenhamos apresentado apenas três variações, é possível criar versões livremente para a narrativa literária que o docente estiver utilizando além de dinamizar a produção textual.

*Faça o
download de
alguns
exemplos de
cubos aqui!*



3.3.3 Jogos de sorte ou de azar?

Definindo...



São uma modalidade de jogos abstratos, ao passo que também são jogos de *alea*, que além de serem atemáticos, requerem um jogador passivo e dependente dos caprichos do destino. Por isso são chamados, também, de jogos de azar por engendrar **ludopatia**, isto é, o vício. Para o senso comum, são a derrocada da virtude bem como sinônimo de malandragem, riso e ócio.

Possibilidades educacionais

- No primeiro segmento, favorecem à abstração, pois facilitam a composição de conjuntos de letras, palavras, números, agrupamentos, classificações entre outras habilidades (Carvalho, 2022).
- Proporciona o aprendizado de situações *random*, aleatórias, que são importantes para jogos mais complexos.

Análise crítica

São jogos de pouco valia no que se refere ao letramento literário por si só. Necessitam de tematização as dos “cubos temáticos”.



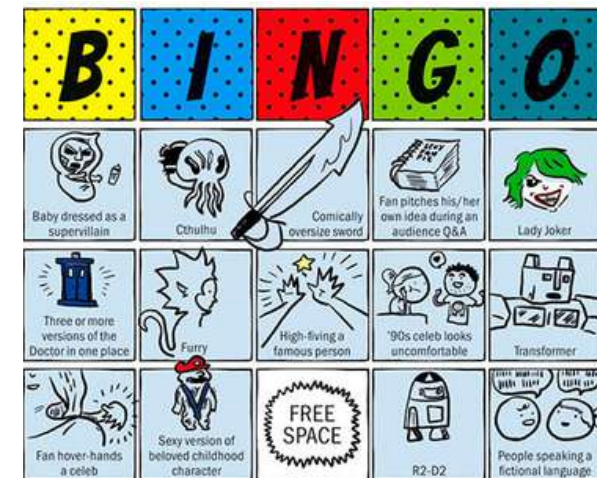
A OFICINA DE HEFESTO:

As situações randômicas ou aleatórias são um mecânica importante nos jogos em geral. Para começar uma partida, geralmente usamos, por exemplo, o “par ou ímpar” ou o “cara ou coroa”. Mas se torna cada vez mais comum o uso do “joquempô”. Você sabe o que é?



NAVEGANDO COM POSEIDON:

Os bingos são jogos de sorte ou azar por excelência, mas fica o desafio de criar um mais literário como os do site “Comic Bingo”. Que tal uma ferramenta para criação rápida para esse desafio?



3.3.4 Jogos de Guerra

Definindo...



São aqueles no quais o jogador manipula um exército a fim de eliminar seus oponentes e estabelecer seu domínio. Nesse sentido, o “jogo da onça” no qual controlamos uma matilha contra o selvagem felino tem um pouco dessa ideia (confira a Oficina de Hefesto). Mas sem sobra de dúvidas o mais conhecidos são os jogos da franquia *War* ou *Risk*.

Possibilidades educacionais



- Oportunidade de tratar temas relativos à violência;
- Apreciar a estética nos detalhes do **modelismo**, das miniaturas, maquetes, dioramas que são cenários feitos com minúcia e em escala para compor esses jogos;
- Exercitar a simulação.

Análise crítica



O próprio caráter violento e a competitividade pode ser um entrave de acordo com o segmento ou a turma.

Carvalho (2022) aponta que um dos traços marcantes dos jogos de guerra é a simulação, aqui entendida como observação de situações embasadas em fortes dados da realidade. Esses *board games* são o gérmen dos jogos de interpretação, são fruto da busca por simulações que considerassem as ações individuais.

Simulação

“[...] uma tentativa séria de representar com precisão um fenômeno real em outra forma mais maleável” (Crawford, 2011, p. 14-15)

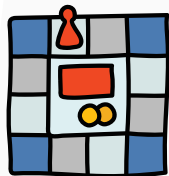


NAVEGANDO COM POSEIDON:

Muitos jogos possuem versões digitais e os jogos de guerra não são exceção. Para aqueles que não podem experimentar o *War: Império Romano* (2007), e levar para aula, que tal jogar *online*?

3.3.5 Jogos pré-modernos: amerigames

Definindo...



Na primeira metade do século XX, à medida que avançavam os estudos sobre a complexidade das atividades lúdicas, novos jogos de mesa surgiram na esteira das transformações econômicas e sociais desse período. A aceleração do processo de industrialização, a difusão de uma cultura urbana e o consumo de bens ofertado pelo capital tornaram os jogos de tabuleiro um produto atrativo. Nessa época, nascem as grandes empresas do mercado de jogos de mesa, bem como os chamados *board games* ‘clássicos’ estadunidenses que irradiaram suas versões locais tais como *Monopoly* (*Banco Imobiliário*), *Cluedo* (*Detetive*), e o *Risk*, (*War*), só para citar alguns.



[...] é um jogo no qual o tema tem um impacto fundamental e maior do que a mecânica, do que as regras ou qualquer outro elemento do jogo, nos quais as narrativas são desenvolvidas com regras e exceções sensatas em que, por vezes, o acaso desempenha um papel relevante no desenvolvimento. (Bórquez, 2023, p. 17)

Ameritrash?

Possibilidades educacionais



- Provavelmente é o tipo de jogo de tabuleiro que a menina ou o menino com mais poder aquisitivo tem em casa.
- São essenciais para adquirirmos um repertório lúdico.
- “[...] podemos jogar qualquer um desses jogos e observarmos, junto aos alunos, seus ‘defeitos’ mecânicos ou temáticos, a partir daí para reflexões e proposições educativas” (Carvalho, 2022, p. 39).

Quadro 1 -Análise crítica

VIRTUDES	CRÍTICAS
<ul style="list-style-type: none">• Novos materiais e componentes (em relação aos jogos antigos);• Diversidade de temas;• Inovações mecânicas;• Popularidade;• Investimento em aparência;• Alta interação entre jogadores.	<ul style="list-style-type: none">• Elevado fator sorte;• Pouca diversidade mecânica;• Alguns dos mais famosos jogos são “politicamente incorretos” do ponto de vista atual;• Tempo de jogo mal projetado;• Dominância de conflitos diretos;• Eliminação de jogadores;• Baixo equilíbrio entre “frustração e recompensa”;• Escassez de dispositivos equilibradores durante o jogo.



Fonte: Carvalho (2022, p. 38)

3.3.6 Jogos narrativos: masmorras e dragões



Definindo...

Surgido na segunda metade do século XX, quando a indústria de jogos já se encontrava bem estabelecida. Era uma época que vivia a efervescência tanto de livros como *As crônicas de Nárnia* (1950) e *O Senhor dos Anéis* (1954); como obras audiovisuais como *Star Trek* (1966), *Planeta dos Macacos* (1968) e *Star Wars* (1977). Logo, esses jogos são voltados para o público geek: excêntricos fãs de tecnologia, cinema livros e quadrinhos.

“TODOS ESSES TÍTULOS POVOAVAM A IMAGINAÇÃO DE UMA MULTIDÃO DE PESSOAS - INCLUINDO OS ADEPTOS DE JOGOS DE GUERRA, DE TABULEIRO ETC.”
(Carvalho, 2023, p. 40)

Assim, os jogos de interpretação nascem como uma derivação dos jogos de guerra do século XIX.

RPG

Sigla para *role playing games* (jogos de interpretação de papéis). Além da quase liberdade irrestrita, esse tipo de jogo usa dados incomuns com mais de seis lados para os mais diversos usos. O RPG mais conhecido é o D&D.



Um mundo de fantasia



O D&D [Dungeons & Dragons] é um jogo de fantasia que utiliza a imaginação. Em parte, ela envolve a interpretação, em outra é uma brincadeira narrativa, mas também abrange interação social, aspectos de jogos de estratégia, sem mencionar as jogadas de dados. Você e seus amigos criam personagens que se desenvolvem e evoluem a cada aventura concluída. (Cook, 2004, p. 4)

Os problemas de classificação

Os jogos de interpretação de papel são difíceis de classificar como jogos de tabuleiro. Primeiro que não precisam necessariamente de uma mesa; depois é a ideia de liberdade irrestrita e aparentemente sem regras; e a de que o jogo não tem objetivo. No entanto, eles seguem um conjunto de regras extenso e detalhado que são controladas pelo mestre da mesa (o narrador) e cada jogador tem seus objetivos pessoais; e, enfim, cada sessão tende a fechar uma narrativa em si como desfecho de um episódio.



Muito além de Dungeons & Dragons...



Quando falamos de **jogos de interpretação de papéis** (JIP), sistema D20 (dados de vinte lados) de *Dungeons & Dragons* é o mais famosos. No entanto, seu concorrente, o GURPS (*Generic Universal RolePlaying System*, Sistema Genérico e Universal de Interpretação) possui a vantagem de contar com cenários de campanha ambientados na cultura brasileira como, por, exemplo, o ‘descobrimento do Brasil’, o quilombo dos palmares e até o cangaço.



Os jogos narrativos não precisam ser essencialmente RPG, como vimos com os *Rory's Story Cubes* e nossa versão com “Cubos Temáticos”. Há jogos de tabuleiro, em seu sentido mais estreito, *card games* (jogos de cartas) e até os livro-jogos, obras nas quais você interage enfrentando desafio e seu caminho resultando em finais diferentes.



[...] OS JOGOS NARRATIVOS ESTÃO ENTRE OS MAIS PODEROSOS VEÍCULOS DE APROXIMAÇÃO DOS APRENDENTES COM SEUS OBJETOS DE APRENDIZAGEM.

(Carvalho, 2023, p. 41)

Possibilidade educacionais



- Esse jogo de mesa envolve: “[...] a encenação teatral, a contação de histórias, a criação de roteiro, direção cinematográfica e oferece aos jogadores uma experiência completamente nova em entretenimento - e aprendizagem - com jogos” (Carvalho, 2023, p. 40).
- Diferente dos jogos de tabuleiro mais convencionais, encaixam-se no tempo de aula com mais exatidão.

Análise crítica

No caso dos RPGs:



- o tempo de preparo do jogo que envolve a preparação do personagens e todo seu *background*;
- o tempo de partida ou sessão, pois dada sua característica de improvisação, não há como delimitar o tempo de partida de forma precisa;
- a leitura do docente como das alunas e dos alunos do livros e cenários de campanha (onde a história acontece) demanda certo compromisso.

Jogos narrativos

INDICAÇÕES

Do ponto de vista do letramento literário, os jogos narrativos são os que possuem maior potencial para incentivar a leitura literária!

Os jogos aqui disponibilizados foram distribuídos em forma PnP (imprima e jogue) como demonstração dos jogos completos principalmente durante a pandemia.



Biblioteca RPG

O sistema D&D sem sombra de dúvidas é o mais famoso, mas os cenários GURPS criados por brasileiros sobre nossa história valem à pena em um projeto interdisciplinar. No repositório em questão, campanhas com uma cara bem brasileira.



Dixit

Nesse jogo de cartas, o jogador é o narrador que precisa ler a imagem da carta e descrevê-la equilibradamente. Nem pode ser óbvio demais nem obscuro, senão não pontua. Ótimo exemplo para treinar o letramento visual.



Black Stories

Nesse *card game*, o jogador conta uma história que encerra um enigma. Os amigos fazem perguntas com respostas binárias de “Sim” ou “Não” para o narrador a fim de descobrir o enredo que levou ao trágico desfecho.



Rory's Story Cubes

Mesmo não tendo em mãos o jogo, é possível conhecer algumas atividades indicadas oficialmente pelos criadores. Acesse para fazer o download e use para inspirar suas tarefas com cubos temáticos.



3.3.7 Jogos do século XXI: eurogames

Definindo...



Originados na Alemanha após a Segunda Guerra Mundial, os *eurogames* surgem de jogos com ênfase no conflito, com mecânicas originais capazes de reunir as famílias sem perder as características de jogos de mesa e que, aos poucos, passaram a se dirigir a um público adulto e especializado.

Logo, os jogos de tabuleiro modernos nascem como entretenimento para infância e atualmente, amparado pela renovação dos *board games* europeus surgidos na década de 1970, alcançam cada vez um público maior e se tornam uma resposta ou alternativa à proliferação de jogos eletrônicos (La Carreta, 2018).



[...] NO JOGAR SURGE UMA VERDADE NARRATIVA QUE SE SOBREPÕE TEMPORARIAMENTE E VIRTUALMENTE AO TEMPO E ESPAÇO REAIS.”

(Bastos, 2022, p. 83)

Possibilidade educacionais

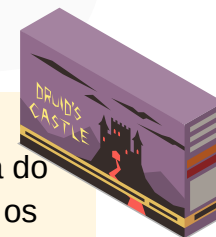


- Ameniza a competitividade presente nos *amerigames* ao evitar o conflito direto entre os jogadores e a mecânica que elimina participantes.
- A duração da partida é bem delimitada e controlada pelos mecanismos internos do jogo facilitando a utilização em sala de aula onde a gestão de tempo é essencial.
- O elemento sorte é mais diluído, fazendo com que todos os jogadores cheguem ao final com chance de vencer dependendo da estratégia usada.
- As ações não são absolutas e os participantes trabalham constantemente com probabilidade, a incerteza, o risco e a tomada de decisão.



OBSERVAÇÃO DE ZEUS:

Devido ao crescimento e importância do designer de jogos de tabuleiro, hoje os *eurogames* também podem ser chamados de **jogos de autor** e são creditados já na caixa do produto.



Crítica: pontos negativos



- São jogos muitas vezes de temática mais adulta, reflexo de seu público alvo, logo pouco atrativo para os jovens.
- As regras e mecânicas por vezes podem ser complexas, necessitando que o educador tenha experiência lúdica.
- São obras, em geral, com certa qualidade artística, seja pelo modelismo seja pela arte ilustrativa única, que agregam muito valor sendo, então, jogos caros.
- E, por fim, sua aquisição é feita em lojas ou sites específicos, pois não costumam estar nas prateleiras de lojas de brinquedos, portanto o docente pode ter dificuldades para encontrá-los.



Popularização dos jogos cooperativos



- os jogadores formam um só grupo para vencerem os desafios propostos pelo jogo;
- “[...] a diferença principal entre Jogos Cooperativos e competitivos é que nos Jogos Cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor”. (Orlik, 1989, p. 144 *apud* Spiegel, 2022, p, 67)

Escaped Room: fugindo com os amigos



Nessa modalidade de jogo cooperativo, um grupo de alunas e alunos são presos em uma sala e precisam encontrar pistas para conseguir escapar antes que o tempo se esgote. Os participantes são transportados para os mais diversos lugares e situações: cenas de crimes, cofres de bancos, praias desertas e até mesmo para o Velho Oeste. Em geral duram cerca de 60 minutos para desvendar os desafios e sair da sala vitoriosos ou perderem tragicamente.

Figura 2 - Modo demonstração de uma Escaped Room para jogar solo ou com um amigo

**EXEMPLO
ILUSTRATIVO**



O texto narrativo introdutório apresenta a situação inicial e conflito.

Fonte: Galápagos (2019)

3.3.8 Versões tabuleiro

Uma linha tênue...

Há uma frágil fronteira entre jogos analógicos e jogos digitais (os *games*), na qual um meio acaba por influenciar o outro. E nesse sentido, existe um esforço para manter as mesmas mecânicas do gênero original

As versões tabuleiro

Referem-se, frequentemente, a uma versão analógica de um jogo eletrônico podendo ou não manter as mecânicas do jogo original. Uma versão tabuleiro pode derivar de um *videogame* ou um aplicativo, hoje em dia. No entanto, já existiam adaptações de outras mídias para jogo físico como aqueles que vieram de programas de televisão, por exemplo.

Análise crítica de versões de games

O principal problema : “jogos de tabuleiro cuja proposta é de oferecer uma experiência ambientada no game eletrônico serão atrativos na medida em que os aprendentes conheçam e curtam os jogos eletrônicos ali representados [...]” (Carvalho, 2022, p. 43).



As versões digitais

Pedagogicamente...

- 1) uma oportunidade de conhecer o jogo físico, suas mecânicas e regras, principalmente de *eurogames*;
- 2) a possibilidade, caso a escola possua meios eletrônicos à disposição, de experimentar a versão digital de um jogo tabuleiro;
- 3) otimizar o tempo de aula, pois a arrumação do círculo mágico, ou seja, do tabuleiro e seus componentes, bem como a pontuação, são automatizadas pelo meio eletrônico.

A

Breve conversa sobre design

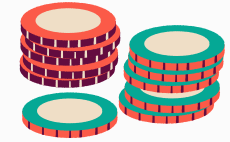
Para a atividade de
criação e curadoria de jogos



COMPONENTES FÍSICOS E LITERÁRIOS

TABULEIRO

Espaço da narrativa
(círculo mágico)

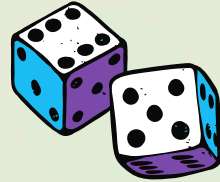


FICHAS

Marcadores ou recursos

FICHAS

de personagens:
pano de fundo



DADOS

Situações
aleatórias: o
destino



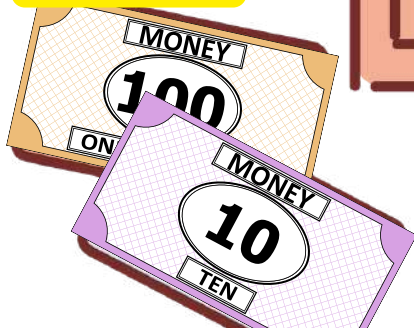
CARTAS

Sorte ou revés,
power ups



OUTROS

componentes



Tradicional



PEÃO

Personagens: avatares do jogador



MEEPLE

Eurogame

4.1 DESIGN TRICKS: OS TRUQUES

Quando percorremos a classificação dos jogos de tabuleiro, aprendemos que, com o passar do tempo, as mecânicas e componentes evoluíram bastante da abstração de peões e fichas para os mais esmerados *meeples* (o avatar do jogador nos *eurogames*), por exemplo. No infográfico anterior dos componentes mais básicos de um jogo de tabuleiro, vimos um pouco da relação desses com algumas premissas literárias.

Portanto, é importante saber um pouco de criação de jogos para que na hora de selecionar um *board game*, você possua ferramentas que te auxiliem na busca daqueles que melhor catalisem a leitura literária.

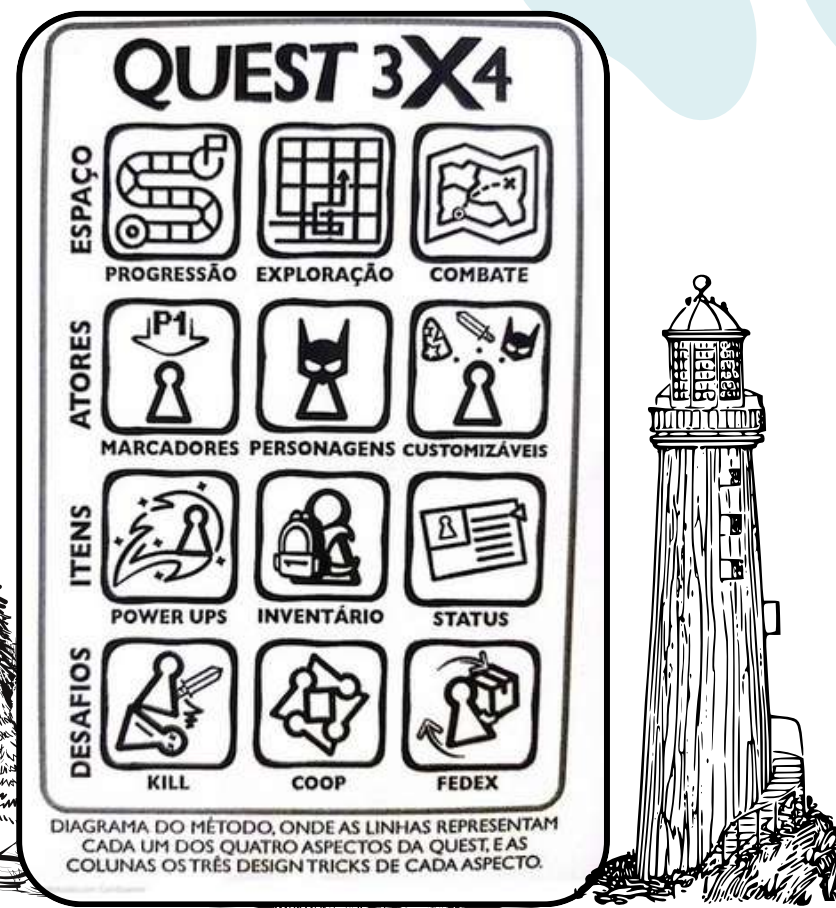
No livro *As regras do jogo*, os desenvolvedores de jogos Salen e Zimmerman definem, assim, sua área de atuação:

DESIGN É O PROCESSO PELO QUAL UM DESIGNER CRIA UM CONTEXTO A SER ENCONTRADO POR UM PARTICIPANTE, A PARTIR DO QUAL O SIGNIFICADO EMERGE.

(Salen e Zimmerman, 2012, p. 57)

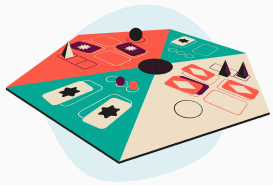


Nessa perspectiva, os *designers* precisam trabalhar com alguns conceitos. Os **design tricks**, soluções e truques iniciais dos criadores de jogos, servem para caracterizar os quatro aspectos que em geral compõem os jogos narrativos: espaço, atores, itens e desafios. La Carreta (2018, p. 52) assim esquematiza:



Fonte: La Carreta (2018).

Espaço

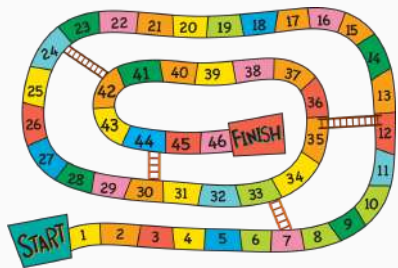


O CENÁRIO

É entendido como norteador de tarefas, como também delimitador de ações e para isso é necessário deixar pistas visuais, limites do terreno e funcionalidades acessíveis no tabuleiro, isto é, no cenário previamente construído. Trata-se, então, do cenário da narrativa jogada, o círculo mágicos por excelência.

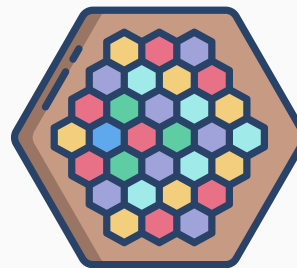
Progressão

Formato linear de trilha presente nos jogos mais antigos do mundo. Ideal para uma abordagem da narrativa linear. Exemplo: *Jogo da Vida* (1986).



Exploração

Os jogadores se movem livremente a fim de angariar recursos para a vitória como a investigação dos cômodos da mansão em busca do assassino em *Detetive* (1977).



Combate

O combate exige que o participante elimine seu oponente como em uma partida de *War* (1998) ou *Batalha Naval*. Exigência de jogo competitivos.



Atores



OS JOGADORES

São os avatares do jogador e personificados fisicamente pelos peões ou *meeples*, mas que esses componentes podem ou não estar presentes e, nesse caso, o próprio jogador representa a si mesmo, vide os mais diversos jogos de cartas. São componentes que acabam por indicar o progresso da partida.

Marcadores

São uma mera projeção do jogador que os controla. Diferenciados por cores, são muito comuns em jogos tradicionais como o “Ludo”.



Personagens

São atores que não só precisam de um *background*, uma história por trás, mas ter personalidade, o ônus e o bônus por interpretá-los.



Customizáveis

Iniciam com poucos recursos ou sem nada, mas que podem ser aprimorado ao longo da partida por meio de itens conquistados ou sorteados.



Ítems

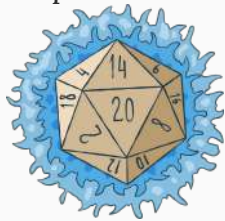


INSTRUMENTOS PARA O OBJETIVO

Não podem ser confundidos com componentes físicos para jogar, tais como cartas, fichas, dados, entre outros. “Os itens podem ser colecionáveis ou podem ser apenas diretrizes, pequenas ordens que um jogador recebe ao longo de uma partida (descritas normalmente no próprio tabuleiro”, como sinaliza La Carreta (2018, p.42-43).

Power up

São objetos de uso imediato e temporário, muitas vezes são diretrizes escritas em partes específicas do tabuleiro, como casas especiais, ou podem ser simbolizadas por um componente físico.



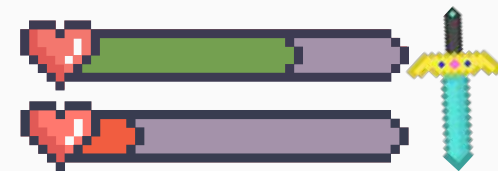
Inventário

Funciona como uma mochila no qual o jogador guarda seus itens e “[...] escolhe quando e o que vai usar em determinada parte da partida” (La Carreta, 2018, p. 45).



Status

O jogador possui uma espécie de armário vazio que vai enchendo de itens ou um painel com marcadores de vida, magia, itens muito comum em RPG.



Desafios

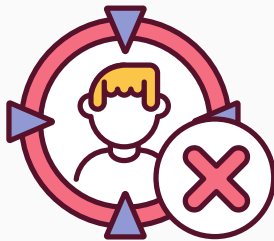


TEORIA DO CONFLITO

Essa complicação que fundamenta o *board game* e sua narrativa pode se apresentar em forma de *script quest system*, isto é, “ela segue um script, um roteiro: uma história só vai sendo revelada ao chegar a certos espaços, ou vencer certos desafios” (La Carreta, 2018, p. 46). A outra forma é o *quest system* no qual temos uma missão principal, mas que podemos realizar missões secundárias durante a partida.

Kill Quest

Presente principalmente em jogos competitivos, como também em narrativas lúdicas em que é preciso eliminar obstáculos ou oponentes para a vitória.



Coop Quest

Necessita que os jogadores cooperem entre si para enfrentar o jogo de tabuleiro, detentor de sua própria inteligência artificial (La Carreta, 2018).



Fedex Quest

Não envolve necessariamente o conflito, mas funciona como uma espécie de correio no qual o jogador deve entregar uma encomenda.



A

Letramento mítico

O retorno às origens



5.1 A DIFICULDADE DE CONCEITUAR O MITO

A busca pela definição do termo “mito” (μῦθος, mythos em grego) é uma batalha contra a hidra em que inúmeras vezes se prestaram, ao longo da história do pensamento, a explicações principalmente circunscritas às narrativas míticas greco-romanas. Se entendemos a **polissemia do mito** como fenômeno social, o problema para conceituá-lo reside na compreensão de que ele é delimitado pela época, condicionantes e contexto sociais em que circula, dentre outros fatores culturalmente intrínsecos.



HISTÓRIA, RELIGIÃO E MITO SE MISTURAM, E FICAMOS AQUI NOS INDAGANDO, CONJECTURANDO E DEDUZINDO, COMO DETETIVES RECONSTRUINDO OS DETALHES DE UM CRIME HÁ MUITO ESQUECIDO.

(Gaiman, 2017, p. 11)

Entre os antigos helenos, por exemplo, antes da sedimentação do sistema político, como nos legou o Período Clássico (V a.C.), no que tange ao registro literário escrito, **os primeiros usos do termo “mito”** estão ligados à concretização da palavra: ao discurso. Mesmo que haja uma ligação da poesia homérica e hesiódica com a oralidade e a inspiração divina da Musa, a Memória (Platão, 2020, p.41), há uma linha tênue no legado escrito grego, entre o mito registrado em um suporte material ou o discurso propriamente dito, o lógos (λόγος), como forma textual.

Por mais que muitos tenham ousado e conseguindo com algum sucesso conceituar o mito, ficaremos inicialmente com uma definição literária:

Mito Literário

Mitos são histórias pertencentes à tradição de cada povo. Desde o começo da humanidade, as pessoas já narravam, umas às outras, histórias fantasiosas sobre seus heróis, deuses e antepassados. Mas a escrita ainda não tinha sido inventada, e assim muitas dessas histórias se perderam. (Rios, 2018, p. 09)



5.2 O MITO NA BNCC

O caráter polissêmico da definição do mito envolve ainda outros fatores, principalmente a discussão sobre a veracidade ou não desses relatos, se estão ligados à fé ou à ciência, a suposição da existência de um autor mítico ou como construção coletiva da oralidade de um povo ou mesmo a confusão de nomenclatura desse gênero textual.

É pela **seara religiosa** que a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), o documento que, desde 2018, norteia a atuação docente, entende o mito e sua interpretação. Conforme o texto introdutório,

Mito na BNCC

[...] os mitos são outro elemento estruturante das tradições religiosas. Eles representam a tentativa de explicar como e por que a vida, a natureza e o cosmos foram criados. Apresentam histórias dos deuses ou heróis divinos, relatando, por meio de uma linguagem rica em simbolismo, acontecimentos nos quais as divindades agem ou se manifestam.

(Brasil, 2017, p. 439)



A BNCC assinala, então, a **interpretação dos mitos** na unidade temática de “Crenças religiosas e filosofias de vida” do Ensino Religioso tanto dos Anos Iniciais (5º ano), como dos Anos Finais (6º e 9º anos). Enquanto, no primeiro segmento, no âmbito do objeto do conhecimento “Mitos nas tradições religiosas”, os educandos precisam identificar e reconhecer, nos mitos de criação, funções e mensagens religiosas (Brasil, 2017, p. 451), no segundo segmento, o conhecimento acerca do assunto orbita entre reconhecer conexão entre os mitos, ritos e símbolos nas tradições religiosas relacionando-as às práticas celebrativas (Brasil, 2017, p. 453) ou, através de mitos fundantes, os sentidos da vida e da morte nas diferentes religiosidades (Brasil, 2017, p. 459).



No entanto, por mais que o **ensino religioso** seja parte da formação básica do cidadão (desde que seja assegurada o respeito à diversidade da cultura religiosa no Brasil, não devendo ensejar qualquer tipo de proselitismo), a matrícula é facultativa, segundo a Lei de Diretrizes Básicas da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/96. Ou seja, o Ensino Religioso não costuma ser uma disciplina comum nos sistemas de ensino, visto que a lei federal optou por um caráter social, filosófico e não confessional, exigindo uma abordagem não doutrinal, salvos os casos em que haja interesse público. O parecer CNE 05/97, de 11 de março de 1997, do Conselho Nacional de Educação (CNE), ratifica que

Ensino Religioso

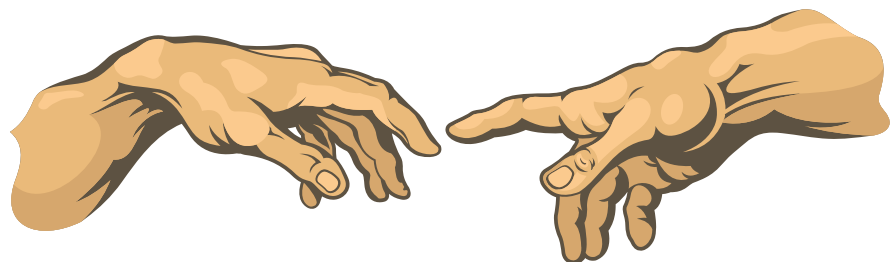
[...] a Constituição apenas reconhece a importância do ensino religioso para a formação básica comum do período de maturação da criança e do adolescente que coincide com o ensino fundamental e permite uma colaboração entre as partes, desde que estabelecida em vista do interesse público e respeitando - pela matrícula facultativa - opções religiosas diferenciadas ou mesmo a dispensa de frequência de tal ensino na escola. (Brasil, 1997, p. 02)

Mas a **questão** que prevalece é se a disciplina de Ensino Religioso deve ser a principal instância de interpretação do mito, visto que esse componente curricular não é uma realidade na maioria dos sistemas de ensino. Sabendo que a referida disciplina, quando presente, é de frequência ou matrícula facultativa, em que ocasiões a interpretação das narrativas míticas são estudadas em sua profundidade? A resposta mais simples é de que as aulas de Língua Portuguesa seriam o momento propício para o estudo do mito. Contudo, percebemos que na prática há uma maior preocupação com aspectos estruturais e identificação de características do gênero textual do que com o estabelecimento de uma leitura crítica e fluída da narrativa mítica. Desta forma, o estudo do mito, em nossa perspectiva, não é meramente religioso ou fundamentado tão somente em seus aspectos estruturantes de gênero textual, mas carece de uma abordagem intertextual, interdisciplinar e crítica a fim de apreender seus múltiplos significados para formação educacional e cidadã.



Quando se trata o mito como relato ficcional, um acontecimento cultural que carece de uma abordagem racional e empírica, a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), excetuando o Ensino Religioso e o estudo de gênero textual em Língua Portuguesa, só cita as narrativas míticas em dois **outros componentes curriculares** do Anos Finais: História e Ciências. Na primeira, é uma habilidade a ser desenvolvida no sexto ano em que o docente deve confrontar as hipóteses científicas para o surgimento da humanidade com os possíveis significados dos mitos de fundação (Brasil, 2018, p.421). Esses relatos míticos contam a origem do homem, cujo exemplo mais evidente para a maioria dos educandos é a narrativa de Adão e Eva para as práticas religiosas cristãs (Bíblia, 2002, Gn 1, 27-31; 2, 4-25).

Em Ciências, por seu turno, a análise se dá também sob o aspecto do conflito entre as diferentes leituras e explicações sobre a origem da Terra e do Sistema Solar, considerando às necessidades de cada cultura (Brasil, 2018, p.351).



A BNCC parece-nos alinhada à ideia do mito como uma história permeada de **mithôdes, as falsidades**, mas que resguarda ou se apresenta como verdade. Isso se ratifica no texto introdutório do componente curricular Ensino Religioso, esfera escolhida mormente para tratar desse assunto:

Mito: relato imaginário

O mito é um texto que estabelece uma relação entre imanência (existência concreta) e transcendência (o caráter simbólico dos eventos). Ao relatar um acontecimento, o mito situa-se em um determinado tempo e lugar e, frequentemente, apresenta-se como uma história verdadeira, repleta de elementos imaginários. (Brasil, 2018, p. 440)



A questão perpassa não só a ligação do mito com a narrativa oral de autoria coletiva, mas também a perpetuação da memória sedimentada na palavra escrita.

Em nosso contexto educacional contemporâneo, como explicita a BNCC, é na disciplina de Ensino Religioso, mas não em Língua Portuguesa, que o mito deve ser analisado de forma conjunta com o rito, o símbolo e as divindades que fundamentam um sistema de crença.



1. CONTEXTO ATUAL

Nossos alunos estão imersos em um contexto multimodal e multissemiótico e de alguma forma já conhecem a narrativa mítica.

4. FÉ E HISTÓRIA

Na interpretação do mito, é preciso levar em conta que ele é uma expressão religiosa, mas que também encerra alguma verdade histórica.

2. ADAPTAÇÃO

Distanciados estamos da época de produção do texto, logo é necessária uma versão que equilibre a fidelidade ao original e se aproxime do leitor atual.

3. PRECEDENTES

Quando adotar o mito em sala de aula, é preciso que o professor investigue os antecedentes do mito e com quais histórias se relacionam.

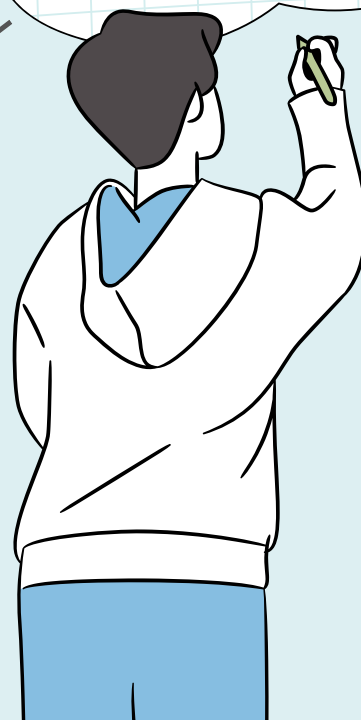
6. ORALIDADE

Como o mito se origina em contexto falado ou recitado, o professor ou professora dever trazer a oralidade para sua aula em forma de contação de mito.

5. CURADORIA

Para selecionar seu texto mítico, o docente precisa conhecer a versão integral e sua importância para o povo, visto que a noção de autoria não é relevante.

**PREMISSAS DO
LETRAMENTO
MÍTICO**
*O que devemos
levar em conta?*



5.3 LETRAMENTO MÍTICO E JOGOS DE TABULEIRO: CONCRETIZAÇÃO

Para uma efetivação do letramento mítico em sala de aula por meio das premissas anteriormente destacadas, é necessário que haja uma estratégia estruturada para a abordagem da leitura literária. A adaptação da sequência didática de Cosson (2021) para as aulas de Língua Portuguesa nos Anos Finais é uma boa trilha a ser seguida. Pois, como o estudioso, acreditamos que



LER IMPLICA TROCA DE SENTIDOS NÃO SÓ ENTRE O ESCRITOR E O LEITOR, MAS TAMBÉM COM A SOCIEDADE ONDE AMBOS ESTÃO LOCALIZADOS, POIS OS SENTIDOS SÃO RESULTADO DE COMPARTILHAMENTOS DE VISÕES DE MUNDO ENTRE OS HOMENS NO TEMPO E NO ESPAÇO.

(Cosson, 2021,p. 27)

Ou seja, por meio da sequência didática para o letramento literário é possível comparar o incomparável: da Grécia Antiga para o contexto do estudante que, em nosso caso, é a comunidade caiçara.

Marcel Detienne (2004), antropólogo francês, define esse comparativismo construtivo não só entre as sociedades do passado, distantes ou próximas, como também com os grupos humanos vivos de ontem e de



Vincent Bardou, Zeus Pop, 2022.

hoje, mas sem perder o horizonte das singularidades e pluralidades. O intuito desse método é:

[...] COMPREENDER DIVERSAS CULTURAS DA MESMA FORMA QUE ELAS PRÓPRIAS SE COMPREENDERAM, DEPOIS COMPREENDÊ-LAS ENTRE SI; RECONHECER AS DIFERENÇAS CONSTRUÍDAS, FAZENDO-AS FUNCIONAR UMAS EM RELAÇÃO ÀS OUTRAS.



(Detienne, 2004,p. 67)

A comparação com o passado pode ser enriquecida, por sua vez, pelas atividades lúdicas não só pelo fato da mitologia e do jogo compartilharem o aspecto fantasista (Huizinga, 2019), mas porque essas atividades são o grande laboratório para experiências inteligentes e reflexivas (Miranda, 2013). Como também pelo fato da leitura ser um jogo através do qual atribuímos sentido ao passado, ao presente e ao futuro (Machado, 2002).

5.4 LETRAMENTO MÍTICO E BOARD GAMES NA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE COSSON (2021)

Assim, com o objetivo de estruturar a prática da leitura em contexto escolar e incentivar o letramento literário fundamentado em textos mitológicos, ou seja, o letramento mítico, utilizaremos a sequência didática de Cosson (2021) em sua modalidade expandida. Essa metodologia divide as fases da leitura literária na escola em: motivação, introdução, leitura, primeira interpretação, contextualização, segunda interpretação e expansão. Abaixo, encontra-se uma exemplo prático com um *meeple* vermelho indicando os momentos ideais para trabalhar com jogos de tabuleiro.



2. INTRODUÇÃO

Contexto original do povo retratado no mito, suas ressonâncias da na época. Problematizando o passado.



4. INTERPRETAÇÃO

1º momento de interpretação: leitura solitária ou conjunta em espaço diverso. Construção de glossário mítico.



6. INTERPRETAÇÃO

Materialização da leitura do mito de, preferência, por uma atividade lúdica integral ou parcial.



1. MOTIVAÇÃO

Presentificação do mito, sua atualidade e que conexões nós e a turma podemos estabelecer.



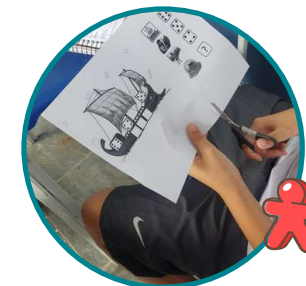
3. LEITURA

Múltiplas abordagens, mas, em sala, privilegiar a oralidade na declamação ou contação de mitos.



5. CONTEXTUALIZAÇÃO




A temática: momento para analisar sentimentos e atitudes sociais atemporais no mito. Mito exemplar.



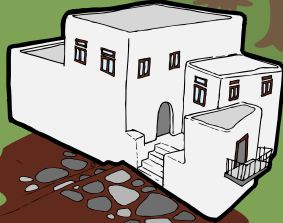
7. EXPANSÃO

Intertextos do mito do ponto de vista literário ou do social dos estudantes. Mitologia comparada. Nova escrita pelo cotidiano caiçara.

REGRAS FLEXÍVEIS

-  Análise de aspectos do jogo como componentes e designs.
-  Elaboração implícita ou explícitas de jogos ou componentes.
-  Vivenciar o jogo apresentado ou elaborado.

a



07

08

09

10

11

12



13



01

02

03

04

05

06

16

15

14

17

18



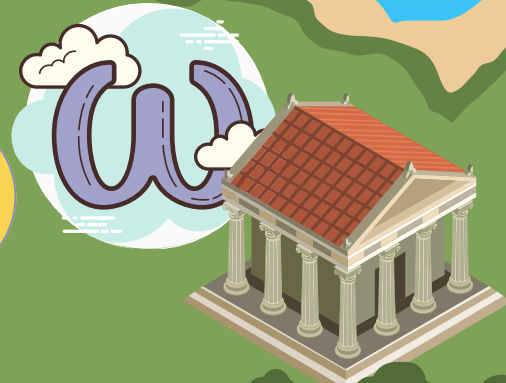
19

20

21

22

23



ONDE VOCÊ ESTÁ?

- | | |
|---------|-------------------------------------|
| 1 a 3 | Enseada da Motivação |
| 4 a 6 | Cabo da Introdução |
| 7 a 9 | Travessia da Leitura |
| 10 a 12 | Praia de Interpretação zinha |
| 13 | Canto das Sereias |
| 14 a 16 | Mar da Contextualização |
| 17 a 19 | Mergulho da Interpretação |
| 20 | Naufrágio de Gramaticus |
| 21 a 23 | Porto Belo de Expansão . |

Infográfico lúdico que exemplifica a sequência didática e quando usar os jogos de tabuleiro. Leia as legendas e chame outro docente para jogar.



A

Odisseia Caiçara

**Algumas intervenções
nas aulas de Língua Portuguesa**



PREPARANDO A VIAGEM

No decorrer deste capítulo, apresentaremos, concretamente, a conjunção de letramento mítico e da utilização de jogos de tabuleiro em aulas de Língua Portuguesa. As intervenções, aqui apresentadas, foram aplicadas no segundo semestre de 2023 na turma de sétimo ano de uma escola caiçara de Ilha Grande, Angra dos Reis (RJ).

Como afirmamos na apresentação desta obra, procuramos seguir a ordem dos capítulos da adaptação de Ruth Rocha (2011). À medida que o estudante desvelava a história, objetos do conhecimento, letramento mítico e ludopedagógico eram apresentados implícita ou explicitamente.

Assim, as seções deste capítulo estão organizados de acordo com a sequência didática de Cosson (2021) e demonstram como se deu nossa prática e possíveis dicas para professoras e professores que desejem usar o mito e os jogos de tabuleiro em suas aulas.

Nesse sentido, sempre haverá: o contexto mítico ou resumo do capítulo afim de ambientar o docente no mundo da “Odisseia”; a sequência didática adaptada com nossas sugestões de intervenção lúdica; modelos de jogos para impressão; e a exemplificação de como ampliar para outras obras literárias, ideias para além do letramento mítico.



Ícones para a jornada

Algumas pistas gráficas listadas abaixo podem auxiliar na consulta rápida do material.



Presentificação do mito

Apresenta o confronto do passado com o contexto atual a fim de buscar semelhanças e estabelecer diferenças.



Oralidade e o mito

Representa propostas ou aplicações da oralidade para o letramento mítico, da contação do mito ao ciclo de debates.



Estruturas narrativas

Trata-se dos elementos que compõe um texto narrativo: da estrutura à linguagem e lógica textual.



Gramática mítica

Objetos do conhecimento próprio da Língua Portuguesa que podem ser abordados durante o letramento literário.



Letramento ludopedagógico

Representa os elementos do jogo que o docente e as crianças aprendem por meio da leitura deste material ou durante as aplicações em aula.



Letramento caiçara

Referem-se aos saberes de nosso público-alvo: a comunidade de ilhéus. Contudo, indica o momento que o docente deve valorizar os letramentos locais.

6.1 MITO E FATO: APRESENTANDO O GÊNERO

Para uma aula inicial que envolva a conjunção entre letramento literário, centrado no mito, e uma atividade lúdica formal, como o jogo de tabuleiro, devemos nos atentar à apresentação do gênero textual. Em geral, essa ocasião se resume a uma longa lista de características mais ou menos exemplificadas por um texto mitológico afim de analisar a estrutura detalhadamente.

Nesse sentido, precisamos escapar ao comodismo desse tipo de aula expositiva, porque, em nossa abordagem, as características e estruturas narrativas surgirão espontaneamente. Como uma das premissas para o letramento mítico é a oralidade, comecemos contando um mito que se relacione de alguma forma com um fato ou conhecimento científico:

ÍRIS

Filha de Taumas e Electra, Íris era a mensageira dos deuses e, sobretudo, de Juno, do mesmo modo que Mercúrio era mensageiro de Júpiter. Como Taumas era filho da Terra, Íris, por sua origem, deve ser considerada tão antiga quanto os mais antigos deuses. Sempre sentada perto do trono de Juno, está pronta para executar suas ordens. Sua tarefa mais importante era cortar o cabelo fatal das mulheres que iam morrer, do mesmo modo que Mercúrio era encarregado de fazer sair dos corpos as almas dos homens que iam terminar os seus dias. Era ela que cuidava dos aposentos e da cama de sua



de sua senhora, bem como a ajudava em sua toaleta. Quando essa deusa voltava do Inferno para o Olimpo, era Íris que a purificava com perfumes. Juno tinha por ela um afeto ilimitado, porque sempre lhe trazia boas notícias.

Íris é representada como uma graciosa mocinha, com asas em que brilham todas as cores reunidas. Os poetas pretendiam que o arco-íris era o rastro do pé de Íris ao ao descer rapidamente do Olimpo para a terra a fim de levar uma mensagem. É por isso que quase sempre é representada com o arco-íris acima ou abaixo dela.

Esse fenômeno celeste também é designado poeticamente pelo nome de echarpe de Íris.

(Commelin, 2008, p.73-74)

MOTIVAÇÃO E INTRODUÇÃO

A escolha da deusa mensageira Íris, assim abordada **durante a motivação**, deve ser feita por meio da **contação do mito**, pois a mera exposição ao texto anteriormente citado seria entediante para os jovens. Logo, é necessário que o professor conheça-o e apresente-o de maneira fluída, complementando sua contação com imagens.

A exposição oral pode remeter a debates como o fato de só o deus Hermes, mensageiro de Zeus e representante do sexo masculino, ser o mais famoso ou, mesmo, as funções desempenhadas pela deusa que lembram muito a de uma empregada doméstica.



Oralidade e o mito:

Leitura prévia do professor mediador e contação de mito para os alunos.



Presentificação do mito:

Representação masculina no contexto religioso e as relações de trabalho no estudo de gêneros.

Dada a natureza da nossa escolha, exemplificar com o assunto científico que envolva o arco-íris é uma boa forma de confrontar as versões para origem do fenômeno. Assim, requerer uma leitura silenciosa de um texto informativo é uma forma de evidenciar a diferença entre a oralidade do mito e a seriedade do texto, além de conduzir a discussão para **o que é um relato ficcional**.



COMO SE FORMA O ARCO-ÍRIS?

Um arco-íris aparece quando a luz branca do sol é interceptada por uma gota d'água da atmosfera. Parte da luz é refratada para dentro da gota, refletida no seu interior e novamente refratada para fora da gota. A luz branca é uma mistura de várias cores. Quando a luz atravessa uma superfície líquida - no caso, a gota da chuva - ou sólida (transparente), a refração faz aparecer o espectro de cores: violeta, anil, azul, verde, amarelo, laranja e vermelho.

"Quando a luz do sol atravessa um trecho de chuva, ela é refletida e refratada no interior das gotas e devolvida em várias cores ao ambiente", segundo o Departamento de Física da USP. Mas o arco-íris não existe realmente. Ele é uma ilusão de óptica cuja posição aparente depende da posição do observador. Todas as gotas de chuva refratam e refletem a luz do sol da mesma forma, mas somente a luz de algumas delas chega ao olho do observador.

Segundo cientistas, às vezes é possível que um segundo arco-íris, mais fraco, possa ser visto fora do arco-íris principal. Esse raro fenômeno ocorre quando há dupla reflexão da luz do sol nas gotas de chuva. Devido à reflexão extra, as cores do arco são invertidas quando comparadas com o arco-íris principal.

(Disponível em:

<http://noticias.terra.com.br/educacao/vocesabia/interna/0,,O11572583-EI8408,00.html>. Acesso em: 22 mai. 2020.

AS ARTES DE APOLO:

Uma forma de tornar o texto científico mais interessante, exiba um vídeo curto de caráter jornalístico. Veja o trecho destacado do canal "History Brasil".





Estrutura narrativas:

Ensinar a diferenciar texto ficcional do texto não-ficcional. Inferência.



Presentificação do mito:

Comparação entre narrativa mitológica e ciências. Interdisciplinaridade.

Por fim, precisamos trazer o mito para o cotidiano das crianças. Como este projeto estava inserido em uma comunidade de pescadores devotos da religiosidade cristã católica ou protestante, a tendência comum é trazer o texto bíblico para o debate. Se o tema não houver, ainda, surgido ao longo da aula, você poderá optar por citar a narração presente do livro de “Gênesis” ou propor um texto que toque levemente o tema sob a ótica cristã, mas isso depende sua turma e de sua prática pedagógica. Veja as sugestões.

ARCO DA ALIANÇA

“[...] porei meu arco na nuvem e ele se tornará um sinal de aliança entre mim e a terra. Quando eu reunir as nuvens sobre a terra e o arco aparecer na nuvem, eu me lembrarei da aliança que há entre mim e vós e todos os seres vivos: toda carne e as águas não mais se tornarão um dilúvio para destruir toda carne. Quando o arco estiver na nuvem, eu o verei e lembrarei da aliança eterna que há entre Deus e os seres vivos com toda carne que existe sobre a terra.”

Deus disse a Noé: “Este é o sinal da aliança que estabeleço ente mim e toda a carne que existe sobre a terra.” (Bíblia, Gênesis 9, 13-17)



OBSERVAÇÃO DE ZEUS:

Caso tenha escolhido a narrativa bíblica, caro mortal comedor de pão, enfatize que o excesso de **repetição é uma forma de memorização** em obras antigas como o Pentateuco (livros iniciais da Bíblia) e nos épicos gregos.

POEMA ARCO-ÍRIS

Terminando de chover
Vens tu de mansinho
Apareces do nada
Como ser divino

Ouviram contar dos avós
Que pote de ouro havia
A quem chegasse ao seu final
Procuramos sem achar
muitos de nós

Trazes tuas lindas cores
Irradiando bela luz
Cores tão lindas
As crianças seduz

Quando terminas tua função
Desapareces como surgistes
És criação de ser supremo
Realidade que Deus existe.

(Autor desconhecido. Fonte: redes socais)



LEITURA

Como o mito de Íris foi contado, caso tenha seguido nossa indicação, os alunos escutaram um texto e leram um artigo científico ou assistiram a um trecho de documentário, além de apreciar a narrativa bíblica ou o poema. Nesse momento, o docente pode entregar o mito grego impresso com uma pequena atividade de interpretação de texto. O intuito é confrontar o mito com os outros gêneros. Não carece que seja uma atividade longa, mas pontual. Segue-se um exemplo:

QUESTÃO 1

As funções da deusa Íris no Olimpo, lar dos deuses gregos, reproduz um tratamento que lembra a forma com que pessoas aristocráticas ou ricas tratam seus empregados.

Com qual profissão se parece as ações efetuadas por Iris em relação a Juno? **Cite dois trechos que comprovem sua resposta.**

A profissão desempenhada por Íris é a de uma diarista ou empregada doméstica como percebemos nos trechos: 1) “[...] cuidava dos aposentos e da cama de sua senhora, bem como a ajudava em sua toalete.”; 2) “[...] era Íris que a purificava com perfumes”.

QUESTÃO 2

O texto científico mostra como o fenômeno natural do arco-íris é formado no meio ambiente.

Sobre esse texto é **incorreto afirmar**:

- A) Ele possui apenas três parágrafos e seu título é composto por uma frase interrogativa.
- B) O trecho entre aspas destaca fielmente a comprovação científica do fenômeno dando veracidade as informações do texto.
- C) O último parágrafo descreve o fenômeno raro do duplo arco-íris, no qual o segundo é exatamente igual ao primeiro.
- D) O primeiro parágrafo descreve a refração da luz e como as cores são criadas, fato importantíssimo para se entender o fenômeno do arco-íris.

QUESTÃO 3

No poema Arco Íris o autor faz referência a uma lenda de origem irlandesa muito antiga.

Que lenda seria essa? Retire um trecho do texto que comprove sua resposta.

O poema faz referência a lenda de que no final do arco-íris teria um pote de ouro guardado por um duende. Isso aparece no trecho: “Ouviram contar dos avós/ Que pote de ouro havia/A quem chegasse ao seu final”.



QUESTÃO 4

Todos os textos tentam traçar uma origem para o fenômeno natural do arco-íris. Sobre este aspecto, pensando nos textos, é **incorreto afirmar**:

- A) O pote de ouro é a origem apontada no poema para existência do arco-íris e também uma promessa de felicidade e conforto.
- B) Os poetas gregos acreditavam que fenômeno era formado pelo rastro que a deusa Íris deixava quando vinha a terra entregar uma mensagem.
- C) No poema, o arco-íris é uma criação do deus cristão, enquanto que no texto 1, ele tem sua explicação voltada para uma divindade grega.
- D) O texto científico mostra o fato do arco-íris ser uma ilusão de ótica formada pela refração da luz nas gotas d'água da chuva.

QUESTÃO 5

Tanto o texto poético como o texto informativo destacam que o aparecimento do arco-íris está condicionado a um acontecimento. Indique que acontecimento é esse e, depois, retire do artigo e do poema trechos que comprovem sua resposta.

Está condicionado à chuva. No artigo aparece “Quando a luz do sol atravessa um trecho de chuva” e no poema “Terminando de chover/ Vens tu de mansinho”.

INTERPRETAÇÃO

Neste momento do letramento mítico, as alunas e os alunos já perceberam que, de alguma forma, estão diante de textos que confrontam a ideia de verdade ou de ficção. Caso isso não tenha ficado evidente, o docente pode **conceituar o que é texto ficcional e não ficcional**.

A natureza do mito pode gerar, então, um pequeno debate sobre se o mito é uma verdade ou não, questão que será levantada muitas vezes durante o letramento mítico. Não se preocupe em solucionar definitivamente essa dúvida. Importa-nos que os estudantes sejam capazes de perceber que as narrativas míticas possuem mais traços ficcionais.



O jogo “Perfil” (1988), em suas diversas edições, é um amerigame baseado na sorte e em nosso conhecimento de mundo. Até certo ponto é um jogo de trívia (perguntas e respostas) no qual precisamos decifrar uma pessoa, lugar, objeto ou ano com base nas dicas cedidas pela respectiva carta.



Visão geral da caixa (à esquerda) e sinopse oficial (à direita)

PERFIL

**PARA UM BOM ENTENDEDOR
MEIA PALAVRA BASTA**

Apresentamos uma ótima dica para os momentos de lazer: Perfil, um jogo de informação dinâmico e inovador, que pode ser jogado por 2 a 6 pessoas ou em equipes.

O jogo contém 400 cartelas com 20 dicas sobre um enigma que pertence a uma das quatro categorias existentes: ano, pessoa, lugar ou coisa.

O líder da rodada pega uma das cartelas e indica aos outros jogadores a qual categoria ela pertence. Em seguida, cada jogador, na sua vez, pede que o leitor revele uma dica e, então, dá um palpite sobre a identidade da cartela. À medida em que as dicas vão sendo lidas, as informações vão se encaixando, deixando, assim, mais definido o perfil do enigma.

Mas, cuidado! Quanto mais dicas forem reveladas pelo leitor, menos pontos o jogador que acertar vai receber. Por isso, você deve ser esperto e decifrar o enigma o mais rápido possível, contando sempre com a sua sorte para pedir as melhores dicas. Se ninguém conseguir acertar a identidade da cartela, sorte do leitor, que receberá um ponto para cada dica revelada. Agora, reúna seus conhecimentos e toda sua sorte. Vai começar mais uma partida. Descubra qual o enigma que se esconde por trás de uma cartela de Perfil. Você quer uma dica?

GROW

Brinque com seu filho, vai ser bom pra vocês dois.

A respeito da abordagem desse jogo, é possível a **pedagogização** tanto por meio de um projeto a longo prazo que mobilize várias aulas ou por uma atividade pontual de aula. Como o intuito desta aula é **colocar em destaque o aspecto textual do mito como relato ficcional ou verídico**, o “Perfil” permite que sejam criadas cartas sobre pessoas ou personagens, lugares reais ou literários, coisas concretas ou abstratas. Faz uso do **texto descritivo e narrativo** em sua caracterização.

Assim, o próprio jogo já atende ao objetivo da aula de letramento mítico sobre mito e fato em que a **aplicação** pode ser a culminância deste encontro.

Já a **adaptação**, a produção textual da interpretação, pode ser a **construção de uma carta** para o jogo. O docente pode deixar que os alunos pesquisem um personagem mítico em sala ou construir a partir de uma pesquisa requerida antecipadamente. É possível explorar, ainda, as demais temáticas do jogo individualmente ou em grupo.



Para aquele que se aventurar no Jogo “Perfil”, notará que por vezes é uma atividade lúdica desequilibrada: o participante com mais conhecimento de mundo tem vantagem maior em relação a seus oponentes. Ademais, os jogadores dependem da sorte com que solicitam suas dicas ou pegam a carta da pilha.

No entanto, acreditamos que quando apresentamos o conhecimento literário de antemão, este jogo pode ser uma forma de praticar os conhecimentos da obra.

Reprodução de uma carta de personagem do “Perfil Junior: Atualidades” (2019)

Diga a todos que sou uma:

PERSONAGEM CEBOLINHA

1. Não me dou bem com o Sansão
2. Crio diversos planos infalíveis
3. Meu cachorro se chama Floquinho
4. Meu nome é Cebolácio
5. Meu melhor amigo não gosta de banho
6. Meu nome é da Silva
7. Troco “R” por “L”
8. Minha camisa é verde
9. Um palpite a qualquer hora
10. Gosto de jogar futebol
11. Meus planos infalíveis sempre acabam mal
12. Vivo no bairro do Limoeiro
13. Vivo provocando a Mônica
14. Sou um garotinho
15. Avance 3 casas
16. No filme, meu cachorro tem os pelos verdes
17. Sou muito divertido
18. Escolha um jogador para retornar 3 casas
19. Participo do filme “Laços”
20. Meu apelido é inspirado em um vegetal.

Um exemplo baseado nos mitos na “Odisseia”

Diga a todos que sou uma:

PERSONAGEM ULISSES

1. Não me dou bem com o Poseidon, deus do mar
2. Sou um herói de grande astúcia
3. Meu cachorro se chama Argo
4. Meu nome é Odisseu
5. Minha deusa protetora é sempre justa
6. Eu me chamo “Ninguém”.
7. Sofro com saudades de casa.
8. Convenci Aquiles a lutar na Guerra de Troia
9. Um palpite a qualquer hora
10. Sou um excelente arqueiro
11. Sou conhecido por certo plano com um cavalo
12. Vivo em Ítaca
13. Vivo sobrevivendo à naufrágios
14. Sou um rei amado por meus súditos
15. Avance 3 casas
16. Na “Ilíada”, lutei ao lado do gregos
17. Sou um mestre dos disfarces
18. Escolha um jogador para retornar 3 casas
19. Homero cantou minhas aventuras
20. Menelau de Esparta é grato a mim





A construção das cartas é bem simples: são vinte sentenças das quais dezessete são uma espécie de biografia (personagens) ou descrições (objetos e lugares); e três são power ups, isto é, vantagens ou desvantagens para o jogador.

Para aprender os detalhes de um jogo, acesse um dos manuais de regras da franquia. Digitalize o código abaixo.



Reprodução de uma carta de coisa do “Perfil Junior: Atualidades” (2019)

Diga a todos que sou uma:

COISA

GRIPE

1. Estou sempre por aí
2. Meu transmissor é um vírus
3. Escolha um jogador para retornar 2 casas
4. Um dos meus sintomas é a febre
5. Às vezes ataco as aves
6. Avance 3 casas
7. Contribuo para a venda de vitamina “C”
8. Superfícies contaminadas me levam a você
9. Posso ser passada pelo espirro
10. Estou associada ao “atchin”
11. Perca sua vez
12. Provoco espirros
13. Exijo a presença do lenço
14. Espalho-me rapidamente pelo mundo
15. Minha transmissão se dá entre pessoas
16. Aumento a venda de analgésicos
17. Provoco dor de cabeça
18. Não saio do ar
19. Às vezes ataco porcos
20. Sou propagada pela tosse

Um exemplo baseado nos mitos na “Odisséia”

Diga a todos que sou uma:

COISA

RAIO

1. Sou mais rápido que o trovão.
2. Os cíclopes me fabricaram para Zeus
3. Sou um fenômeno climático
4. Sou o símbolo de um herói da Liga da Justiça
5. Sou o poder que sai do martelo de Thor
6. Avance 3 casas
7. Xangô, deus iorubá, me usa como símbolo
8. Ilumino durante as tempestades
9. Um palpite a qualquer hora
10. A pipa de Benjamin Franklin me capturou
11. Sou elétrico
12. Sou o poder do Pokemon mais famoso
13. Fui roubado pelo ladrão de Percy Jackson
14. Sou a metade do diâmetro da circunferência
15. Avance 3 casas
16. Sou um fenômeno luminoso
17. Provoco incêndios facilmente
18. Escolha um jogador para retornar 3 casas
19. Em inglês, sou traduzido como “bolt”
20. Represento a velocidade



A versão “Perfil Junior: Atualidades” (2019), em que nos inspiramos para esta adaptação, possui mais de 200 cartas divididas nas categorias Personagem, Pessoa, Lugar e Coisa. Logo, construir todo o jogo torna-se um projeto bimestral, quiçá semestral, dependendo das demandas do professor. Este jogo é flexível o bastante para ser usado com qualquer obra literária.



Reprodução de uma carta de lugar do “Perfil Junior: Atualidades” (2019)

Diga a todos que sou uma:

LUGAR PRAIA

1. Em minha areia é comum o protetor solar
2. Sou perfeita para o vôlei de areia
3. Muita gente me usa para bronzear
4. Tenho importância turística
5. Sou cercada por guarda-sóis
6. Banhistas me adoram
7. Meu frequentadores usam bonés e chapéus
8. Avance 3 casas
9. Sou espaço para a prática do frescobol
10. Volte 3 casas
11. Meus frequentadores usam roupas leves
12. Sou feita de areia
13. Às vezes disponho de salva-vidas
14. Perca sua vez
15. Sou um destino de férias
16. Sou um ponto para a venda de água de coco
17. As ondas do mar vem até mim
18. Sou palco de campeonatos de surf
19. Também posso existir em rios
20. Posso ser forma de seixos

Um exemplo baseado nos mitos na “Odisseia”

Diga a todos que sou uma:

LUGAR TROIA

1. Sou chamada também de Ílion
2. Fui palco de uma longa guerra
3. Era conhecida por minhas fabulosas muralhas
4. Príamo foi um de meus reis
5. Fui o cativo de Helena, esposa de Menelau
6. Detesto cavalos de madeira
7. Cassandra previu minha ruína
8. Avance 3 casas
9. Hércules invadiu meu território
10. Volte 3 casas
11. Eneas e seu pai fugiram de mim
12. Fui destruída pelo fogo
13. Resisti a um cerco de dez anos
14. Perca sua vez
15. Estou localizada no litoral da Turquia
16. Sou uma cidade da época homérica
17. O deus Poseidon era meu padroeiro
18. Meus príncipes eram Heitor e Paris
19. Fui encontrada pelo arqueólogo alemão Heinrich Schliemann
20. Minha queda virou filme com Brad Pitt



6.2 O MAR EM TEXTOS

Por mais que adotemos, quase sempre, uma abordagem da oralidade no início da aula de letramento mítico, aconselhamos que neste encontro busquemos um tema comum versado por vários gêneros diferentes. Organizada em pequenos grupos, as alunas e os alunos leem textos diversos sobre um assunto fundamental de sua comunidade. Por exemplo, uma escola de campo, textos sobre as estações do ano; uma da periferia urbana, a violência policial; uma unidade em comunidade caiçara, o mar.

Logo, como os alunos já exercitaram o confronto textual, no encontro anterior, em que textos diversos trataram do mesmo tema, o arco-íris, escolhemos o “mar” como assunto principal ou tangencial para estas rodas de leitura. Inserimos um mito e um texto de atividade lúdica, os nossos intrusos, entre gêneros textuais mais rígidos da Literatura.

MOTIVAÇÃO E INTERPRETAÇÃO

Após uma divisão inicial em grupos, antes da distribuição dos textos impressos, exiba aqueles que, preferencialmente, vieram de outras mídias. Em nossa seleção escolhemos música, trecho de filme, sinopse, texto informativo, trecho de romance e quadrinhos.

Quais foram os textos?

O ideal que sobre o tema central desta aula, a professora ou o professor utilize as mais diversas mídias e gêneros. Dessa forma, elencamos aqui as obras utilizadas.



AS ARTES DE APOLO:

Deixem comigo as primeiras indicações textuais, afinal de artes eu entendo bastante. Caros mortais, iniciemos com duas obras musicais: uma canção propriamente dita e a parte de um musical de animação.



1) **“Ana e o mar” de o Teatro Mágico** é uma canção narrativa com muitos jogos de palavras tanto no significado como na sonoridade. Nesse texto a relação de uma personagem com o mar.



2) **“Aqui no mar” de A Pequena Sereia (1989)** é uma das músicas do filme. Interpretada pelo siri Sebastião, a canção exalta o quanto a vida no fundo do mar é melhor do que a da terra. Ainda conta com o mito da sereia presente no clip.





NAVEGANDO COM POSEIDON:

Caro sobrinho Apolo, navegar é preciso e como o assunto é o mar, esse velho lobo aqui dará as próximas sugestões.



4) Sinopse de “O mar não está pra peixe: tubarões à vista” continua o tema do mar em contexto cinematográfico. É um texto de natureza jornalística do site “Adoro cinema”.



5) “Brasil na Rota: descubra Ilha Grande, um respiro à beira mar no RJ” é uma reportagem mais próxima do cotidiano de nossa turma para gerar reconhecimento e bons debates.



MENSAGEM DOS DEUSES:

6) É importante que seja apresentado algum trecho de romance para contrastar os textos ficcionais e não ficcionais. Como nosso assunto é o mar, a mensagem é clara: narrativas de aventura marítima são as ideais. Dentre os clássicos podemos citar: “Robinson Crusóé”, “A ilha do tesouro”, “Moby Dick”, entre outros.

Torna-se interessante que, para além das dicas dos deuses, indiquemos dois textos que mesclam linguagem verbal e não verbal. Em nossa abordagem, optamos por uma propaganda, devido a ser um gênero muito utilizado na comunidade, e os quadrinhos, como um tipo de narrativa predileto da maioria da turma.

7. Propaganda de cosmético antiga: uma provocação

O Sol e o Mar me fazem bem

A água do mar e o sol, quando ofendem a sua cutis, amarguram-lhe as férias? Pense que poderá passar todo o dia, alternando entre o banho de mar e o do sol, estendida na areia sempre que tome a precaução de usar todas as noites antes de deitar-se Cêra Pura Mercolized, a qual deve ser aplicada à cutis por meio de uma ligeira massagem. Procedendo desta maneira, a pelle do rosto, do collo e dos braços se manterá sã e limpa e sem nenhum dos defeitos originados pelas queimaduras de sol e água salgada.

E o segredo desta maravilhosa acção da Cêra Pura Mercolized, está em que ella ajuda a Natureza na tarefa diaria de renovação da tez

A Cêra Pura Mercolized actua imperceptivelmente dissolvendo e eliminando as particulas velhas e ressecadas da cutis gasta exterior, particulas que por não serem eliminadas impedem a apparição da nova, formosa e perfeita cutis que se acha encoberta pela cutis velha e exterior. Procure hoje mesmo Cêra Pura Mercolized e goze as suas férias sem nenhum perigo, temor ou restricção

CÊRA PURA MERCOLIZED
(em inglez "Pure Mercolized Wax")

Em todas as pharmacias, perfumarias e lojas, que vendem artigos de toilette em todo o Mundo.



8. Páginas da primeira aparição do herói Aquaman (1941)

Por fim, para fecharmos essa roda de leitura em torno de um tema norteador, utilizamos a **mitologia comparada** e, novamente, torna-se um momento propício para inserir o letramento mítico na realidade caçara. Então, a leitura de um mito ligado a uma religiosidade de seu cotidiano é aconselhável para evidenciar a atualidade do gênero no exercício de fé dos alunos.



MITO DE IEMANJÁ

Iemanjá, também conhecida como Janáina ou Inaê, é filha de Olokun, deusa dos mares. Mãe cuidadosa, Olokun deu a Iemanjá um pote com uma poção para ser usada em caso de grande perigo. Diante de uma situação assim, Iemanjá deveria quebrar o pote, e uma solução para o problema surgiria num passe de magia.

O tempo passou, Iemanjá cresceu e se casou com Oduduá, considerado criador do universo. Juntos, tiveram dez filhos. Cada um se tornou um orixá, representando um elemento ou fenômeno da natureza: o fogo, a mata, as tempestades... Mas Iemanjá e Oduduá não viveram felizes para sempre. Cansada do casamento, Iemanjá deixou a cidade de Ifé, no sudoeste da Nigéria, e foi sem rumo para o oeste.

Chegando à cidade de Abeokutá, Iemanjá conheceu Okerê, que se apaixonou por ela e lhe propôs casamento. Iemanjá aceitou, mas impôs uma condição: Okerê jamais poderia fazer comentários sobre seus seios, que ficaram muito grandes após amamentar seus dez filhos. Okerê aceitou a condição, mas, certo dia, bebeu vinho demais e fez piada com os grandes seios de sua mulher. Iemanjá, ofendida e muito triste, decidiu ir embora.

Okerê foi atrás de Iemanjá, que correu o mais que pôde para não ser alcançada por ele. Na fuga, porém, Iemanjá tropeçou e o pote, com a poção protetora que recebera de sua mãe, se quebrou. Num passe de magia, nasceu um rio, que foi levando Iemanjá em direção ao oceano. Querendo impedir o caminho de sua mulher, Okerê se transformou em uma montanha. Iemanjá, sem poder seguir em frente, chamou por seu filho Xangô, que lançou um raio, partindo a montanha ao meio.

Iemanjá chegou a mar, onde permaneceu como rainha.



OBSERVAÇÃO DE ZEUS:

Este mito de origem iorubá, no centro da fé religiosidades afro-brasileiras, é umas das muitas versões dessa narrativa que foi adaptada para a revista “Ciência Hoje das Crianças”.

LEITURA



Após os grupos lerem seus respectivos textos, as alunas e os alunos precisam socializar sua leitura. Solicitem que apresentem as obras lidas em forma de **resumo oral**, mostrando os pontos fortes.

Incentive, caro docente, que eles troquem ao menos um texto com os colegas, um **escambo textual**, para que possam fazer um segundo momento de leitura. Assim, os alunos terão lido ao menos dois materiais diferentes.



Oralidade e o mito:

Resumo orais e apreciação dos textos são incentivados para alicerçar a interpretação.



Presentificação do mito:

Mitologia comparada, releituras e adaptações do mito.

INTERPRETAÇÃO

Para produção textual da interpretação, construa pequenas fichas de análise dos textos, tanto para revisar quanto para sedimentar o percurso literário até o momento. Concentre-se em informações mais objeti-

vas em um formato de lista de checagem ou como exercício breve. Segue-se um exemplo:



Análise Textual

A origem de Aquaman

1) O texto lido é: Fato Ficção

2) O texto lido é:

Literário Informativo

3) O mito está presente nesse texto?

Sim Não

4) Qual a finalidade do texto?

Apresentar a origem do herói Aquaman.

5) Esse texto é destinado à qual leitor?

Esse texto é indicado para os amantes de HQ.

6) Como o tema do mar é tratado?

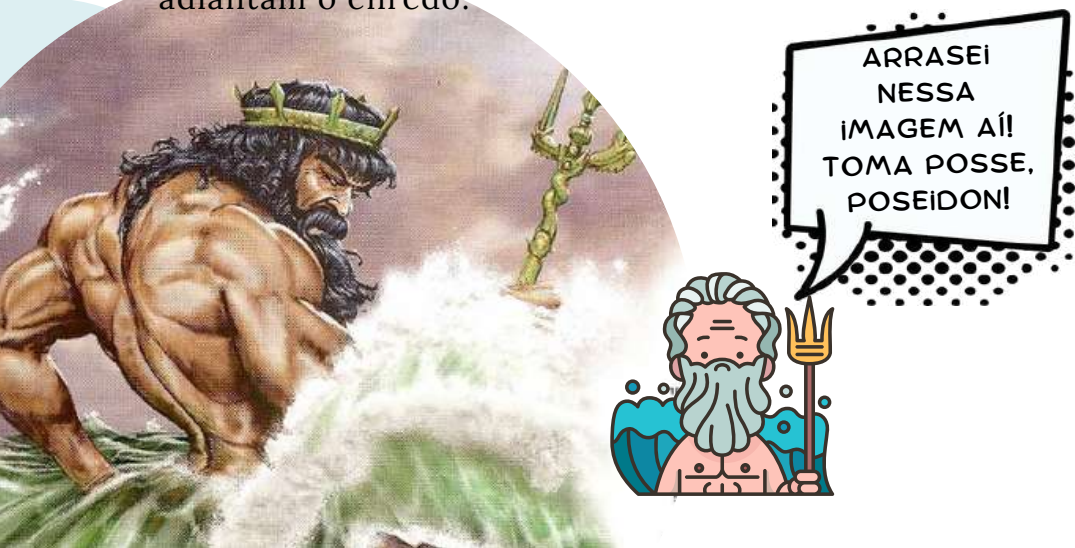
Indiretamente, pois o herói seria um deus do mar moderno.

EXPANSÃO

Ao fim do encontro, introduzimos um deus grego importantíssimo na narrativa de Ulisses: Poseidon, deus dos mares. Por meio da **mitologia comparada** nosso aluno pode verificar semelhanças e diferenças entre Iemanjá, Aquaman e o deus grego por serem senhores e senhora do mar.

A escolha por pela divindade iorubá, como já mencionamos, abarca o exercício de fé de alguns estudantes; e a do herói dos quadrinhos modernos, por esse gênero ser muito querido para às crianças. Ainda em relação ao Aquaman, é possível comparar com as mais recentes filmes com atores.

Para a introdução de Poseidon, utilizamos o texto do livro *Dungeons and Dragons: Divindades e Semideuses* (2004) que possui um pouco dos antecedentes mitológicos que, em certa medida, adiantam o enredo.



POSSEIDON

Quem Faz a Terra Tremar, Salvador dos Navios, Possesidon das Ondas Intensas

Divindade Maior

Símbolo: Tridente

Plano Natal: Olimpo

Tendência: Caótico e Neutro

Aspecto: Mar, rio, terremotos

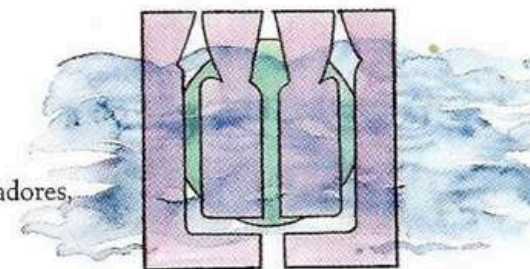
Seguidores: Marinheiros, pescadores,
habitantes do litoral

Tendência dos Clérigos:

CM, CB, CN

Domínios: Caos, Terra, Água

Arma Predileta: Tridente



Posseidon, o deus do mar, surge como um grande homem com cabelos e barbas longos e fluídos. Ele veste uma túnica e porta um tridente. Tritões, sereias e ninfas marinhas frequentemente o acompanham.

Posseidon é um dos seis filhos de Cronos e Réia.

Dogma

Assim como outros deuses Caóticos e Neutros, Posseidon exige pouco de seus seguidores além de sacrifícios. Seus clérigos sacrificam touros a seu patrono (atirando-os ao mar) pelo menos uma vez por mês e a ira de Posseidon se mantém relativamente aplacada.

Os marinheiros e os habitantes do litoral devem assegurar-se de não irritar esta divindade temperamental. Posseidon já arrasou cidades costeiras que o desagradaram com maremotos e terremotos. O herói Odisseu (Ulisses) foi condenado a vagar por dez longos anos por ter cegado um dos filhos de Posseidon, o ciclope Polifemo. Posseidon representa toda a abundância e o perigo do mar, trazendo a vida (dizem que ele criou os cavalos e os bois) e retirando-a.

Fonte: Redman (2004)

6.3 ISSO É GREGO PARA MIM

Depois dos encontro iniciais que delimitaram o debate do caráter ficcional ou não do mito e, por conseguinte, de como reconhecê-lo entre os diversos gêneros textuais, é chegado **o momento de apresentar a obra aos alunos**. Deixá-los perceber o projeto gráfico, ver como é o texto integral do qual lerão a adaptação e as demais informações paralinguísticas que acompanham, complementam ou compõe a escrita.

Esta aula fundamenta-se na **análise dos elementos que compõem as capas da versão integral e das adaptações**, além da caixa de alguns jogos de tabuleiro.

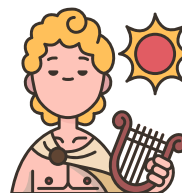
A dificuldade dessa abordagem esbarra na limitações do acervo pessoal ou da unidade escolar em que o docente atua. Quanto à diversidade de obras e suas respectivas capas, isso pode ser solucionado por meio de uma pesquisa prévia; já o texto integral e a adaptação que será usada devem ser disponibilizadas para manuseio. É importante que a aluna e o aluno apropriem-se do livro como objeto afetivo e esse simples gesto contribui para tal.

Por fim, o objetivo mais específico é apresentar a “estranha” língua grega, cujos escritos sobreviveram ao tempo, bem com sua relação com a “Odisseia”. A partir dessa exposição, mostrar o texto original e como as capas das obras se apropriam desses elementos gregos.

MOTIVAÇÃO

O movimento inicial dessa aula é apresentar elementos que de alguma forma utilizam **letras gregas** em sua composição. Se houver produtos, marcas, outras mídias ou mesmo um jogo de tabuleiro seria interessante para uma exposição inicial em que o aluno inferisse esse código escrito.

Também é possível um trabalho interdisciplinar com o docente de Matemática em que, de forma breve, são apresentadas essas letras e o que simbolizam. Ou ainda investigar usos de expressões como “macho alfa”, “programa na versão beta” e assim por diante.



AS ARTES DE APOLO:

Uma forma divertida é assistir a um trecho do anime “Cavaleiros do Zodíaco” em que o herói Seiya traduz o testamento de Aioros, guerreiro que salvou a deusa Athena de ser morta por um terrível inimigo.





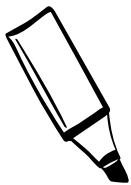
Presentificação do mito:

Gêneros textuais, multimodalidade, legado grego

INTRODUÇÃO

Depois da exposição dos usos atuais do alfabeto grego, podemos trazê-lo para turma a fim de que vejam a grafia, a correspondência dos sons e os contrastes com nosso código escrito. Registramos aqui uma sugestão de como criar um quadro que englobe essas instâncias (p. 79).

Uma forma de tornar esse momento mais lúdico é fazer algum exercício de **transliteração para o grego**. Trata-se de uma atividade em que escrevemos uma palavra em nossa língua, mas utilizando letras gregas. Segue-se uma pequena tarefa ilustrativa:



QUESTÃO 1

Agora que você já conhece o alfabeto grego, que tal escrever seu nome com essas letras?

A) Escreva-o, então, somente com letras maiúsculas, ou seja, em caixa alta.

Marco Lima: **MARKO LIMIA**

B) Agora, reescreva utilizando somente a primeira letra em caixa alta.

Marco Lima: **Μαρκο Λιμα**

QUESTÃO 2

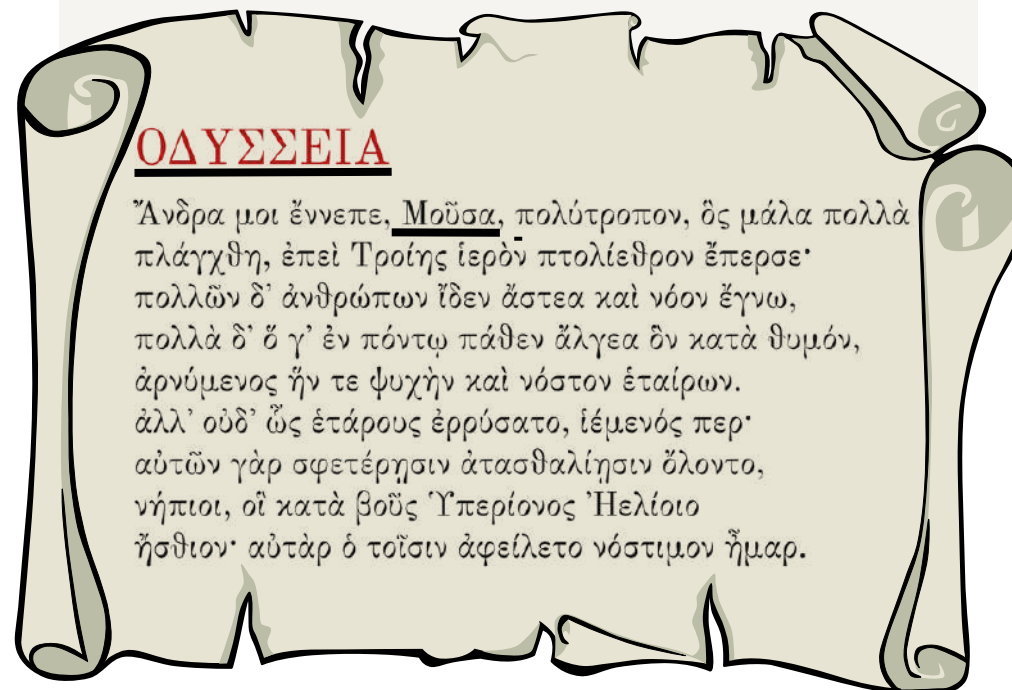
Converta as frases abaixo para caracteres gregos. Observe o uso de maiúsculas e minúsculas.

- A) A Odisseia é um bom poema.
A Οδισσεια ε υμ βομ ποημα
- B) Ela é linda como uma Musa.
Ελα ε λινδα κομο υμα Μυσα



QUESTÃO 3

O texto abaixo está em grego original. Você conseguiria encontrar as palavras “Odisseia” e “Musa”?



Alfabeto grego

Minúscula	Maiúscula	Nome	Caractere latino	Pronúncia
α	Α	Alpha	a	<u>a</u> bacate
β, β̄	Β	Beta	b	<u>b</u> arco, <u>a</u> bsoluto
γ	Γ	Gamma	g	g <u>a</u> do, <u>g</u> uerra, <u>g</u> uitarra
δ	Δ	Delta	d	<u>d</u> iadema
ε	Ε	Épsilon	ē	<u>r</u> esma, <u>b</u> esta
ζ	Ζ	Zeta	z, dz	<u>c</u> asa, <u>a</u> zeite
η	Η	Eta	ē	<u>é</u> gua, <u>r</u> eto
θ	Θ	Theta	th	<u>t</u> hink, <u>t</u> hat (do inglês)
ι	Ι	Iota	i	<u>i</u> lha, <u>i</u> stmo
κ	Κ	Kappa	k	<u>k</u> arma, <u>c</u> asa, <u>q</u> uerubim
λ	Λ	Lambda	l	<u>l</u> ápis, <u>l</u> íder
μ	Μ	Mu	m	<u>m</u> aca, <u>m</u> esa
ν	Ν	Nu	n	<u>n</u> avio, <u>n</u> eve
ξ	Ξ	Xi	Ks	<u>tá</u> xi, <u>m</u> ix
ο	Ο	Omikron	ō	<u>o</u> vo, <u>avô</u>
π	Π	Pi	p	<u>p</u> ato, <u>p</u> erito
ρ	Ρ	Rho	r	<u>r</u> ato, <u>r</u> eto
σ, ς	Σ	Sigma	s	<u>s</u> apo, <u>a</u> ss <u>a</u> ssinato
τ	Τ	Tau	t	<u>t</u> ato, <u>t</u> eto
υ	Υ	Upsilon	u, y	voit <u>u</u> re (u francês)
φ	Φ	Phi	ph	<u>f</u> ilosofia
χ	Χ	Chi	kh	<u>i</u> ch como no alemão
ψ	Ψ	Psi	ps	<u>p</u> sicologia
ω	Ω	Omega	ō	<u>ó</u> pera, <u>pó</u> dio, <u>son</u> oro



AS ARTES DE APOLO:

Por mais que a diferença entre maiúsculas e minúsculas não seja comum nos manuscritos gregos mais antigos e a pronúncia ser uma reconstrução, nosso quadro pode ser bem didático. Mas eu, o luminoso Apolo, vou dar uma luz!



Desenhar as letras gregas pode ser um pouco difícil para principiantes.

No entanto, a animação do canal “Academia Play”, curta e direta, pode ser uma boa forma de ilustrar, Apresente para sua turma!



As alunas e os alunos da CLASSOC, a Classical Society da Universidade de Auckland (Nova Zelândia), fizeram algumas **versões de músicas pop** americana em Grego Clássico. Que tal escutar a música tema de “Frozen” de uma forma bem diferente?



LEITURA

Por mais que a leitura seja um momento ideal para o uso da oralidade, nesta aula podemos utilizar **duas estratégias**: a exibição do texto original da “Odisseia” como aparece em uma edição bilingue; e a leitura de capas de adaptações caso a escola ou acervo do docente permita. A primeira abordagem enfatiza a historicidade do texto como documento literário preservado e, a segunda, a forma como esse texto atualmente é apresentado à juventude.

Exemplo:
documento
histórico



Fragmento do Canto VI da Odisseia de Homero (IV a.C.).
Encontrado pela Egypt Exploration Society em 1922.
Fonte: [Museum of New Zealand](#)

Exibir o texto original, o achado arqueológico, é incentivar o **caráter aventureiro da leitura** visto que heróis como Indiana Jones, Lara Croft e outros arqueólogos ainda são importantes no imaginário e na cultura pop das crianças.

Em seguida, caso a professora ou professor possua uma edição bilingue, vale a pena deixar as crianças folhearem. **As edições disponíveis no mercado podem estar em uma obra única ou dividida entre as partes** que compõem a “Odisseia”: a Telemaquia (viagens do filho de Ulisses), as viagens fantásticas do herói e, por fim, sua guerra contra os pretendentes.



NAVEGANDO COM POSEIDON:

Uma alternativa interessante para o mestre que não tiver ou quiser uma obra grega bilingue, é acessar a *Perseus Digital Library* da Tufts University. O site possui reproduções digitais de obras gregas e latinas em originais além de traduções para Língua Inglesa. Há também um banco de imagens para consulta e uso pedagógico.

ADAPTAÇÕES

exposição

INSTRUÇÕES PARA TRABALHAR COM CAPAS

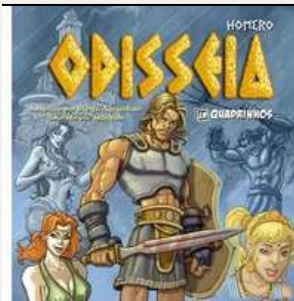
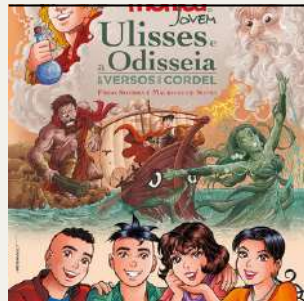
1. Depois de mostrar o texto original, mude a configuração da sala para um semicírculo ou em grupos de acordo com o número de edições para analisar o material em conjunto.
2. Além de procurar pista do alfabeto grego, investigue semelhanças nos projetos gráficos como motivos gregos, o mar, embarcações ou mesmo imagens que remetam às pinturas em cerâmica.
3. Exercite a escuta e enfatize elementos que lembrem o tempo histórico do texto.



Quadrinho com apoio da UNESCO e publicado pela L&P



Edição da Coleção "Clássicos HQ"



Existem muitas versões em quadrinhos. Há somente em cordel, em HQ ou mesclando os dois! Existem edições com preços bem acessíveis.



Coloque a adaptação que a turma lerá entre os livros da exposição

INTERPRETAÇÃO

Diante da exposição das adaptações, o docente pode optar por fazer um **exercício de análise de imagens clássico**, uma prática comum nos livros didático atuais nos quais pode se inspirar. Contudo, talvez seja um momento oportuno para **justificar a escolha**, do ponto de vista do projeto gráfico, da adaptação que a turma lerá. Em nosso caso específico, o motivo é que as ilustrações do livro de Ruth Rocha (2011) são agradáveis e se assemelham muito às pinturas gregas, obra do ilustrador Eduardo Rocha, ex-marido da autora. Acreditamos que é válido mostrar brevemente como o ilustrador acabou trabalhando na “Odisseia”.



Ruth Rocha com Pedro, no colo. À direita, Eduardo Rocha e, ao fundo, Miguel

Fonte: <https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/no-tempo-dos-nossos-avos>. Acesso em: 23 ago. 2024.

EDUARDO DE SOUSA LOUZADA ROCHA (1929-2012) - DAS BOLSAS ÀS ILUSTRAÇÕES INFANTIS

Houve um dia em que nada alegrava o menino Miguel, neto do industrial Eduardo Rocha. Sua mulher, então, escreveu para o garoto uma história, que Eduardo ilustrou.

A trama de “O dia em que Miguel ficou triste”, enviada ao netinho por fax, era toda contada por uma família de tatus. Os desenhos ficaram tão bons que a mulher, a escritora de livros infantis Ruth Rocha, 80, convidou o marido para ajudá-lo no trabalho que fazia à época.

Assim, Eduardo começou a carreira tardia de ilustrador com a “Odisseia”, de Homero, adaptada por Ruth Rocha para a Companhia das Letras.

(Bertoni, 2012, apud Barros, Mariz, Pereira, 2022, p. 252)

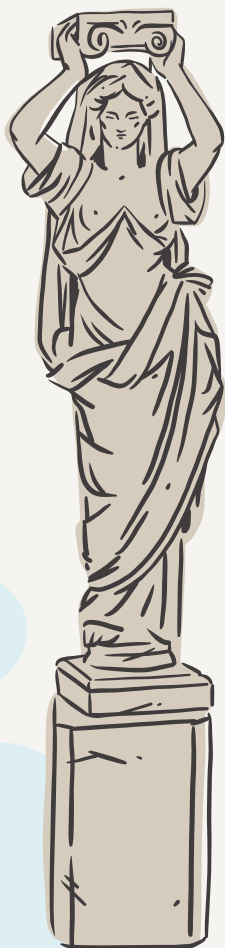


Ilustração presente na adaptação

Fonte: Rocha (2011)



Para encerrar a interpretação, os alunos podem tentar decifrar uma “Mensagem Secreta”. O princípio é o mesmo da transliteração: cada símbolo corresponde a uma letra. Podemos ter duas versões dessa brincadeira: uma com elementos da cultura grega, que serão utilizados em encontros futuros, e outra com símbolos da cultura pop, da internet e outros presentes no cotidianos das alunas e dos alunos.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Valor													
	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Valor													



GABARITO: “Aquele a quem o amor toca não anda na escuridão.” (Platão)

Tanto a versão grega quanto a dos alunos pode ser feita de forma individual ou em grupo com várias frases cifradas pela professora ou pelo professor antecipadamente. Também é possível adicionar uma pitada de emoção: acrescentando a questão do tempo, por meio de um cronômetro ou ampulheta; o fator sorte, ao fazer os estudantes escolherem aleatoriamente a mensagem que decifrarão; ou mesmo propor que em grupos, eles criem mensagens secretas para seus amigos. Esse recurso pode, mais tarde, ser usado em caças ao tesouro ou *escaped rooms*.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Valor													
	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Valor													



GABARITO: "Cada dia é uma chance para ser melhor que ontem." (Emicida)

6.4 CAPÍTULO 1 - O FILHO DO HERÓI

Em uma assembleia dos deuses Atena, a divindade da justiça, pergunta ao pai dos deuses, Zeus, por que havia se esquecido de Ulisses. Ele explica que a ira de Poseidon impediu seu retorno ao lar, mas que como o deus do mar estava longe, Ulisses poderia retornar para casa. Atena então se disfarça como Mentis, chefe dos tálios, e visita Telêmaco, filho de Ulisses em Ítaca. Ela o motiva a tomar medidas contra os pretendentes à mão de Penélope, sua mãe. Também o instrui a buscar notícias do pai com Nestor, rei de Pilos, e Menelau, de Esparta.

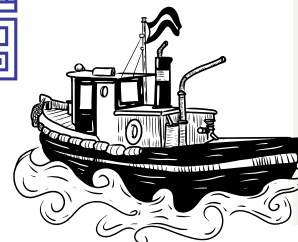
MOTIVAÇÃO

Sempre comece lembrando os acontecimentos míticos anteriores ao estágio da narrativa que a turma estiver. A **ANAMNESE** pode ser naquele estilo de série de televisão: “no episódio anterior”, “anteriormente”, entre outras expressões. O ideal é não fazer leitura logo no primeiro instante, mas cativar pela oralidade. É o momento certo para apresentar o pano de fundo geral da narrativa: um filho e uma esposa que há muito tempo esperam pelo retorno do chefe da família.



Presentificação do mito:

os lares em que as mães ou os pais precisam ficar ausentes por trabalho bem como por outros afazeres.



O senhor Roberto Maia é morador da Praia de Passa Terra. Antigamente para sobreviver ele pescava, ficava 15 (quinze), 20 (vinte) dias sem ir em casa, de acordo com o senhor Roberto a época da pesca foi um período muito difícil. Hoje ele trabalha na maricultura que é o cultivo do mexilhão, ostras e coquiles, com a maricultura o senhor Roberto ganhou a “liberdade de trabalhar por conta própria”. Ele trabalha diretamente com o turismo, prepara o mexilhão e fornece para as pousadas e turistas. (Texto coletivo produzido por crianças da Escola Municipal Sítio Forte)

INTRODUÇÃO

O texto do senhor Roberto reproduzido, cheio de marcas de oralidade, é um bom gatilho para pensar a necessidade de registrar as histórias e experiências que andam pela boca do povo. Isso nos conduz a relacionar o caráter oral à memória.



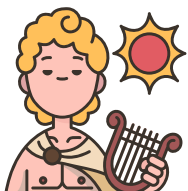
Oralidade e o mito:

Momento de mostrar um pouco da oralidade original da narrativa mítica.



A adaptação de Ruth Rocha (2011), como outras em geral, não reproduzem a evocação à Musa em que o poeta pede que ela inspire seu canto. Esses versos iniciais funcionam como um verdadeiro resumo ou tema central de toda a obra. Assim, seria interessante mostrar para as crianças o texto antes do texto.

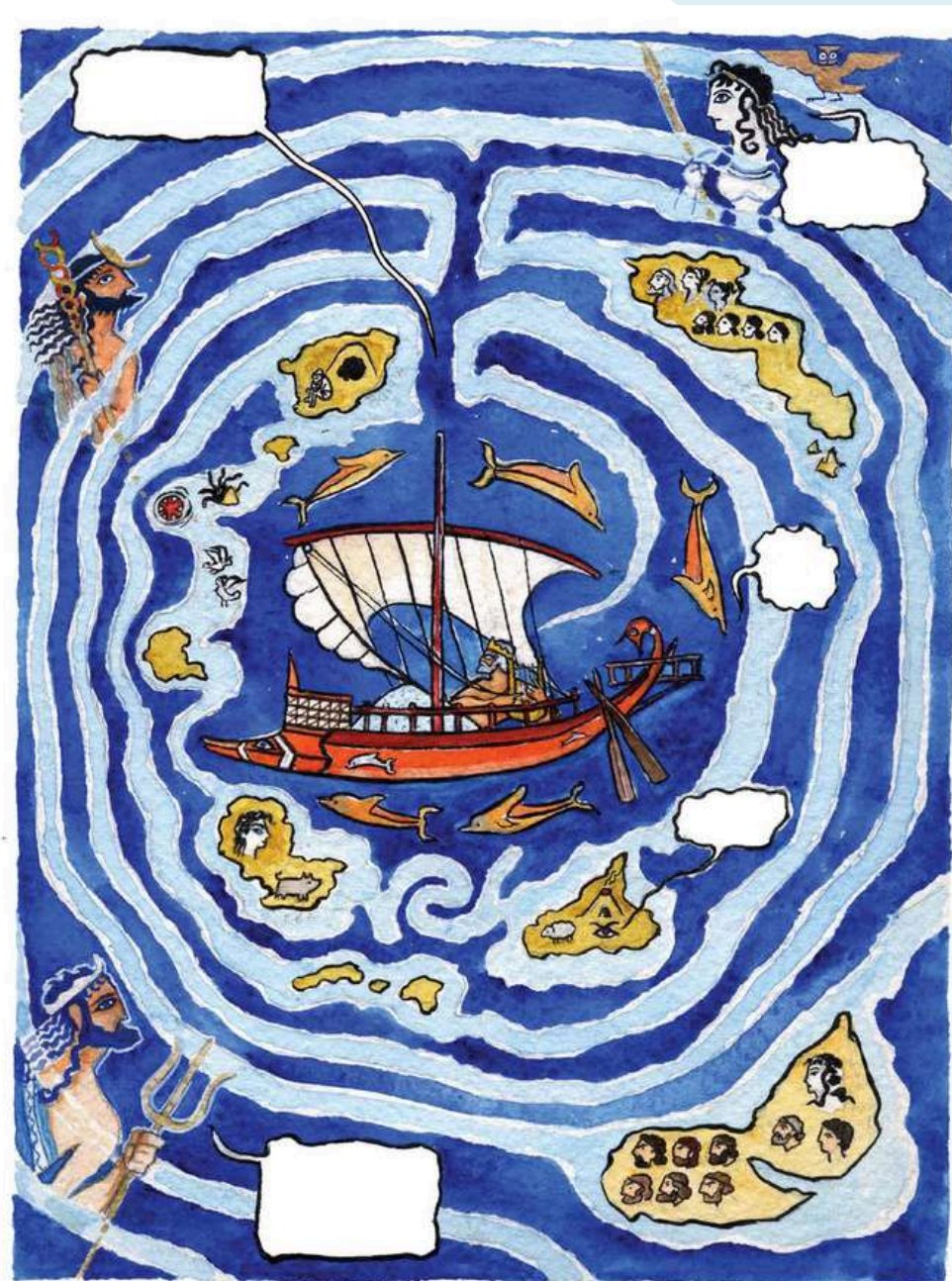
Para isso, como já conheceram um pouco da *Iliada* na aula anterior, digam que ela possui a evocação que é, até certo ponto, uma súplica à deusa, uma oração cantada antes de iniciar a história.



AS ARTES DE APOLO:

É possível escutar e até cantar muitos trechos de obras da Grécia Antiga à disposição na *web*. Que tal apresentar a evocação a Musa na *Iliada* cantada em grego antigo e em Língua Portuguesa? Digitalize para assistir a versão de Leonardo Antunes desses versos.

Em seguida apresente a evocação feita na *Odisseia* declamando o texto, caso tenha aptidão, ou apresentando o texto escrito. Um bom puzzle é apresentar a versão em quadrinhos feita pela coleção *Clássicos em HQ*, *A Odisseia de Homero em quadrinhos* (2013) sem as falas da Musa e pedir que os alunos tentem descobrir em quais balões se encaixam.



Fonte: Homero (2013)

GABARITO: O homem versátil, o viajante Odisseus; Musa, canta! - VIU CIDADES, viu o pensamento das gentes. ANΔPA MOI ENNETHI, MOYZAI! - UM NINGUEM! OYTIΔI! - SOFREU NO MAR DORES, PERDEU TODOS OS SEUS COMPANHEIROS.

Seja qual for a maneira que demonstre a evocação, não deixe de apresentar textualmente. Há aqui uma comparação com o **gênero textual sinopse** porque ambos não dão *spoilers*, isto é, não revelam partes importantes da trama ou seu desfecho.

Claro que, também, as evocações muitas vezes tem uma linguagem difícil, mas podemos comparar com sinopses. Abaixo a tradução de Donaldo Shüler e a sinopse da Edição Maravilhosa dos Clássicos Ilustrados de 1953.



O homem canta-me, ó Musa, o multifacetado que muitos males padece, depois de arrasar Troia, cidadela sacra. Viu cidades e conheceu o costume de muitos mortais. No mar, inúmeras dores feriram-lhe o coração, empenhado em salvar a vida e garantir o regresso dos companheiros. (Hom. Od. 1-5)

Como já foi relatado em "A Ilíada", o rapto de uma princesa grega, por um príncipe troiano, fez com que o seu esposo conclamasse todos os príncipes da Grécia para irem arrancá-la ao raptor. O desastrosado evento deu origem à Guerra de Troia, que durou dez anos e levou à completa destruição da antiga cidade dos Troianos. Um dos maiores entre os guerreiros conquistadores foi o nobre Odisseu, de onde o nome de A ODISSÉIA dado à sua história. (Entre os romanos, Odisseu era conhecido pelo nome de Ulysses). Carregada de opulento botim, sua frota zarpou de regresso a Ítaca — ilha ao largo da costa da Grécia antiga — quando uma série de estranhas aventuras veio a ocorrer em sua rota. Esta é a história de Odisseu, rei de Ítaca — talvez a maior das narrativas de aventuras que já se escreveram no mundo.

LEITURA

Como se trata do primeiro capítulo, uma opção é a **leitura silenciosa e solitária** de toda a turma e isso inclui você, docente. Como somos professores leitores, é preciso que nossa conduta seja inspiradora para que

na mediação as alunas e os alunos nos vejam e se identifiquem. Então, deixe as tarefas administrativas e pedagógicas para momentos posteriores. O ideal para essa leitura que se saia do ambiente de sala de aula e se dirija à **biblioteca**, mas isso não impede de frequentar outros espaços da escola, fora dela ou mesmo de você começar esta aula no ambiente em que se dará a leitura.

Após uma primeira leitura silenciosa, uma segunda leitura mas com alguma **provocação** ou tarefa, aparentemente despreziosa: como Zeus é caracterizado no início da história?

Leitura do capítulo inicial em formato digital



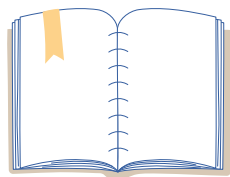
Fonte: O autor (2023)

INTERPRETAÇÃO



Se a provocação deu certo, suas alunas e seus alunos encontraram ou citaram o trecho: “Zeus, amontuador de nuvens”, um **epíteto**, um recurso muito usado ao longo da *Odisseia*.

A própria Ruth Rocha (2011) destaca essa forma como Atena se dirige ao seu pai no glossário do capítulo 1:



EPÍTETO É UMA PALAVRA OU FRASE QUE DEFINE UMA PESSOA. É MUITO CARACTERÍSTICO DE HOMERO ATRIBUIR VÁRIOS EPÍTETOS AO DEUSES.

(Rocha, 2011, p. 19)

A aula por meio do letramento mítico não deve acabar caindo na tentação de se tornar gramatical e usar o texto como mero suporte de ensino de língua. Mas pode lançar as sementes de estudo, com base nos epítetos, dos **apostos** e demais **expressões adjetivas** até a figura de linguagem **perífrase**. Esses termos são usados para caracterizar personalidades, personagens e os mais variados usos culturais. Mas como abordar esse conteúdo dentro letramento mítico sem transformar em aula de gramática?



Estrutura narrativas:

Caracterização de personagens, lugares e coisas do cotidiano



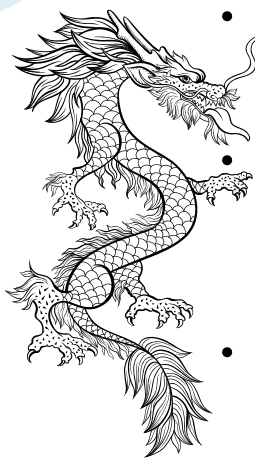
Gramática Mítica:

Dos epítetos em Homero, às expressões adjetivas e apostos, perífrase até orações adjetivas.



Você pode desenvolver esse conteúdo gramatical por meio de duas atividades básicas: a primeira é mostrar mais epítetos usados no capítulo 1 presentes no texto original, solicitar que os alunos descubram à qual personagem se referem e incentivar a pesquisa sobre os demais deuses; a segunda fazer com que os próprios alunos se definam por meio de epítetos ou outros termos adjetivos.

Apesar de parecer pouco inovador ter como primeira atividade lúdica da “Odisseia” um Jogo da Memória, enfatizamos que não se trata de reinventar a roda, mas de encaixar e dar significado ao jogo de tabuleiro no letramento mítico. Como a interpretação, na sequência didática, precisa encerrar uma produção escrita, se o docente acompanhou as etapas anteriores já inferiu as etapas que culminaram nessa atividade:



- abordou a importância social de preservar a memória humana, da sua comunidade ou do mundo inteiro;
- mostrou que os poetas gregos pediam ajuda aos deuses, nesse caso à Memória, para contar histórias grandiosas como a de Ulisses;
- apresentou o recurso dos epítetos, uma forma de memorização que enfatiza as características de deuses, principalmente.

O Jogo da Memória, por sua vez, é um jogo tradicional que remonta aos chineses do século XV e, originalmente, formado por baralho de cartas ilustradas e duplicadas. Cada figura se repetia em duas peças diferentes. Nesse sentido um jogo totalmente imagético e de percepção visual e memorização.

ELABORAÇÃO DO JOGO

Os alunos e as alunas precisam pesquisar imagens e epítetos dos deuses que aparecem no início da história: Zeus, Atena, Poseidon e Hermes. Logo, precisamos de mais quatro deuses para fechar a quantidade de informações para duplicar e criar um jogo com quantidade de componentes original (16 cartas).

Pesquisa de deuses e seus epítetos em curso



Fonte: O autor (2023)

O ideal que sejam imagens de tamanho semelhante para que fique harmônico. Caso não seja possível, crie um molde em papelão ou cartolina, contorne e recorte. Mas não se preocupe em duplicar as imagens., basta uma de cada deus ou deusa grega, pois trabalharemos com seus epítetos. Observe nosso modelo.



CARTA DE REGRAS

MODELO DE VERSO



Olá, eu sou a Musa da Memória!

Vamos lembrar os deuses e suas características!

1. Embaralhe as cartas.
2. Coloque-as em cima de uma mesa com as faces viradas para baixo.
3. A cada turno, vire duas cartas e tente formar pares.
4. Se formou, retire da mesa. O jogador que fizer mais pares vence a partida.

JOGO



da Memória



Zeus
AMONTOADOR DE
NUVENS



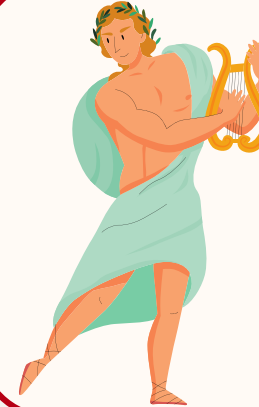
Athena
OLHOS DE
CORUJA



Poseidon
O SACODE
TERRA



Hermes
CONDUTOR
DAS ALMAS



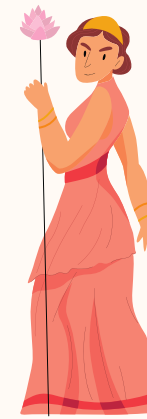
Apolo
JUSTO ATIRADOR
DE DARDOS



Afrodite
NASCIDA
DO MAR



Artemis
PROTETORA
DOS NASCIMENTOS



Hera
OLHOS DE
VACA



EXPANSÃO

O momento da expansão é ideal para trazer o mito ou a ludicidade para o cotidiano dos estudantes. No caso de uma escola caiçara situada em uma ilha, nossas crianças precisam respeitar a memória viva do local: a natureza e a cultura. Partindo desse ponto de vista, sugerimos a construção de um outro jogo!

MATERIAL

- 16 caixinhas de fósforos usadas (de preferência de um mesmo fabricante para ser o mais idêntico possível).
- Papel de presente não decorado ou item semelhante para envolver essas caixinhas para deixá-las ainda mais idênticas.
- Fita adesiva para embrulhar as caixinhas.



Letramento Ludopedagógico

Conceito de Card Game, situações randômicas, competitividade. Trabalho colaborativo.



Fonte: O autor (2023)

COMO FAZER?

A ideia básica é buscar coisas comuns do cotidiano aos pares para colocar nas caixinhas: pedrinhas, grãos de feijão, sementes e assim por diante. Deve-se ter cuidado com o peso e tamanho para os sons das caixas serem os mais próximos possíveis.

Em nosso contexto educacional, resolvemos andar pela enseada coletando o que precisávamos para a construção do jogo: areia da praia, conchas, pedacinhos de madeira, entre outros. Depois é só jogar com as crianças. As regras são as mesmas, a diferença é que utilizamos a audição e não a visão para identificar os pares.



Letramento Caiçara

Sustentabilidade, reciclagem, memória social.

6.5 CAPÍTULO 2 - VIAGENS DE TELÊMACO

Telêmaco, filho de Ulisses, convoca uma assembleia para denunciar as maldades cometidas em seu lar pelos pretendentes à mão de sua mãe. Apesar disso, a opinião pública não é suficientemente inflamada contra eles. Consequentemente, Telêmaco resolveu equipar o navio, alistou a tripulação e partiu secretamente para Pilos, em companhia de Atena disfarçada de Mentor. O objetivo era buscar notícias do pai na corte do velho rei Nestor.

MOTIVAÇÃO

Após a anamnese dos eventos do capítulo inicial da “Odisseia”, iniciamos com o **primeiro tema deste encontro**: a inteligência de **Penélope** e o papel social da mulher grega. O plano da esposa de Ulisses para ganhar tempo e ludibriar os pretendentes (tecer durante o dia e desfazer durante a noite) é uma das passagens mais famosas da obra, mas será que as mulheres gregas eram boas mesmo no tear? De onde vinha o costume?

Na contação de mito deste encontro, apresentamos a narrativa de Atena e Aracne, na qual a deusa inventora do tear desafia uma mortal, cuja fama de costureira se tornara célebre.



Oralidade e o mito:

Contação de mito: antecedentes mitológicos da “Odisseia”.

O DESAFIO DE ARACNE

Houve uma outra disputa em que uma mortal ousou desafiar Minerva [nome romano de Atena]. Essa mortal foi Aracne, uma donzela que desenvolveu habilidades tão grandes nas artes de tecer e bordar que as próprias ninfas deixavam suas grutas e fontes para ir admirar seu trabalho, que não era belo apenas quando os produtos estavam prontos, mas também belos enquanto eram realizados. Dir-se-ia que Minerva fora sua mestra, tal era a destreza quando tomava a lâ em seu estado bruto para formar ou separá-la em seus dedos e cardando-a até que se tornasse leve e macia como uma nuvem. Também tecia o pano, e, depois de tecê-lo, fazia bordados nele. Mas Aracne negava que tivesse aprendido sua arte de alguém, até mesmo de uma deusa. “Deixai que Minerva compare sua habilidade com a minha”, desafiava, e concluía: “Se eu for derrotada, pagarei as penalidades”. Minerva ouviu o desafio e não gostou.

(Bulfinch, 2006, p.147-148)

Para resumir, a deusa da justiça perde o embate, mas tamanha foi a presunção e impiedade de Aracne que a Atena a puniu transformando-a em aranha. Um claro aviso a toda mulher grega: se é boa no tear, honra a deusa que criou o ofício ou as consequências serão terríveis.



Presentificação do mito:

O papel da mulher em sociedade, impiedade contra seres divinos nas religiões.

A singela didática dessa história está presente em livros infantis e, caso o docente possua alguma edição com essa narrativa, tendo feito a contação do mito, pode levar à sala para que os alunos manuseiem. Os recurso lúdico de um livro infantil e o projeto gráfico podem ser extremamente divertidos seja qual for a idade.



Fonte: Patsias (2022)



MENSAGEM DOS DEUSES:

Uma obra clássica fácil de adquirir para conhecer essas e outras histórias é “Livro de Ouro da Mitologia” de Thomas Bulfinch, disponível nas mais diversas editoras.

INTRODUÇÃO

O fato é que não possuímos o relato de Penélope de como idealizou o plano, pois Homero, se é que existiu, não revelou em sua narrativa, mas algumas autoras modernas imaginaram os sentimentos da heroína como no caso do trecho de Margareth Atwood, em “A odisseia de Penélope” (2020). Mostrar esse texto às crianças pode gerar bons debates sobre a literatura e muitas outras áreas que silenciaram as mulheres.

Eu pensava num meio de adiar o dia da decisão sem me comprometer. Finalmente pensei num artil. Quando contava a história, depois, eu costumava dizer que Palas Atena, deusa dos tecidos, dera a ideia, e talvez fosse verdade, pelo que sei; creditar aos deuses uma inspiração era sempre um bom modo de evitar acusações de orgulho indevido, se o esquema desse certo, bem como de culpa, caso fracassasse.

[...]

Ninguém poderia se opor à tarefa extremamente pia. Eu passava o dia trabalhando em meu tear, tecendo diligentemente enquanto dizia coisas como “Esta mortalha seria mais apropriada para mim do que para Laertes, pois estou desconsolada e condenada pelos deuses a uma vida que é como a morte”. Mas de noite eu desfazia o que tecera para que a mortalha jamais fosse terminada. (Atwood, 2020, p. 75-76)



Sempre que possível, desde que o aluno e a aluna já conheçam a história original, é interessante mostrar uma **obra inspirada** no mito para que tracem paralelos ou estabeleçam contrastes. Não precisa ser necessariamente um texto escrito, um documento imagético pode ser uma boa opção.

Exemplo:
documento
imagético



Penélope e os pretendentes
por John William Waterhouse, 1912.

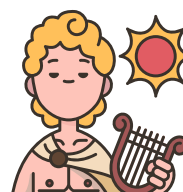
Fonte: [Wikimedia Commons](#). Acesso em: 23 ago. 2024

LEITURA

Se a mulher necessitava ser boa no tear e grata a deusa Atena pelo ofício, qual era o **papel do homem grego**? Era enfrentar os perigos do mar e para tal, co-

mo fazem os caiçaras, é preciso preparar a embarcação para a viagem. Nesse sentido, propomos fazê-lo de maneira lúdica por meio de um **jogo de sorte** retirado de um game para consoles e computadores: *Life is Strange 2* (2018). Nesse jogo eletrônico fundamentado em muita leitura e decisões do jogador, acompanhamos de perto a história de Sean e Daniel que fogem de casa após um trágico acidente. Temendo a polícia e precisando esconder a telecinese do mais novo (poder de mover objetos com a mente), eles partem rumo ao México. Depois de se abrigar em uma cabana, os irmãos resolvem se distrair com o jogo “Navio, capitão, tripulação” usando, para isso, a tampa de uma caixa de pizza e alguns dados coloridos. As regras são simples e fáceis de aprender. Consistem, basicamente, em lançar os dados para preencher seu navio pirata.

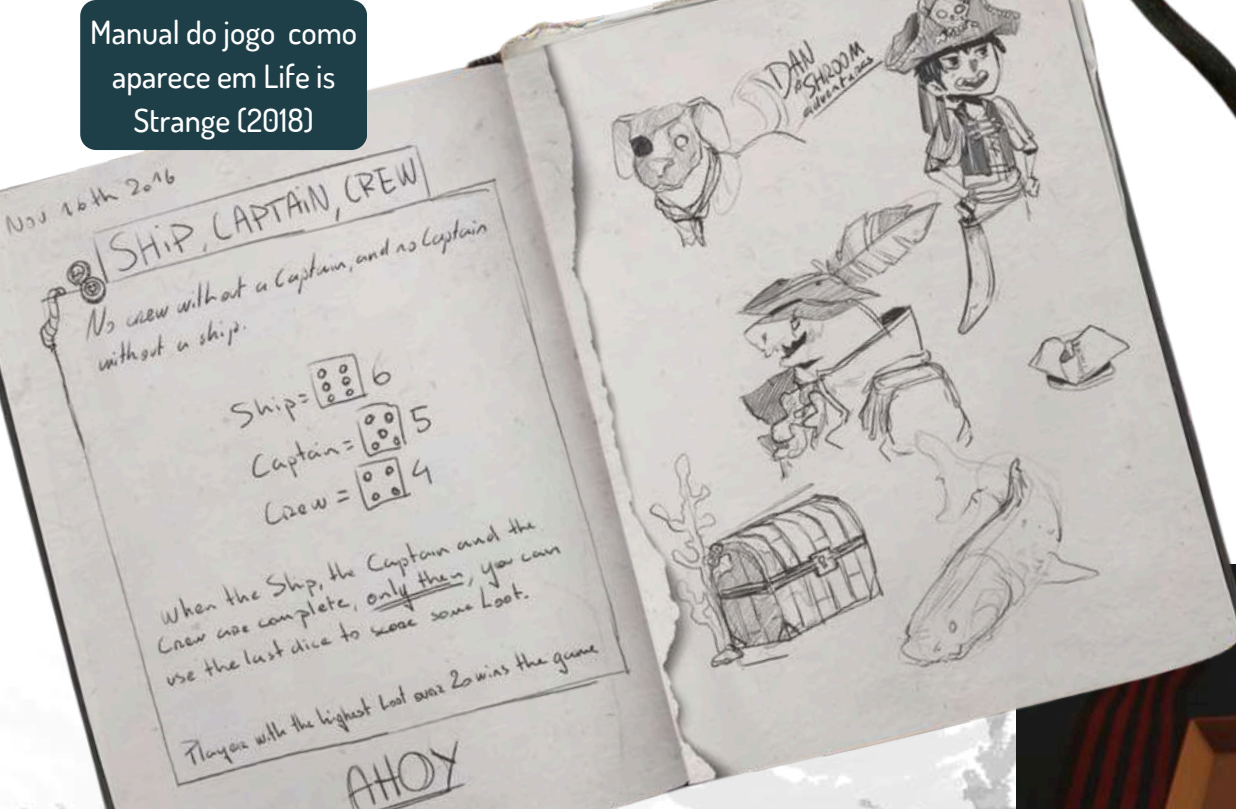
Nesse sentido, você pode exibir o jogo ou apresentar as regras e explicá-las.



AS ARTES DE APOLO:

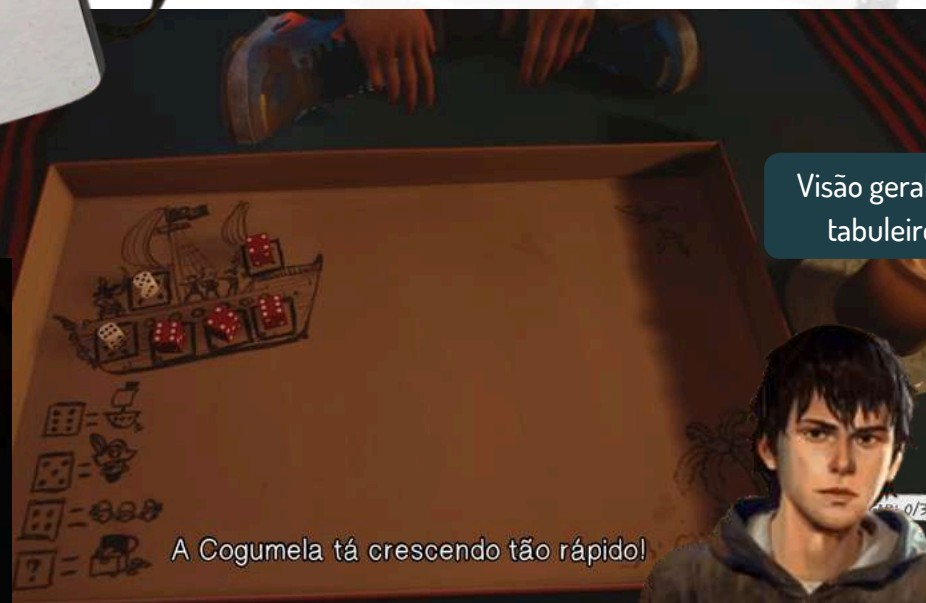
Se quiser ver uma gameplay (partida) do jogo *Life is Strange* (2018) para conhecer o jogo “Navio, capitão, tripulação”, acesse o código. Você também pode exibir esse conteúdo para a turma.

Manual do jogo como aparece em Life is Strange (2018)



Ao trabalhar com a **leitura e o estudo das regras**, fazemos um treinamento inicial do texto injuntivo que estará presente ao longo do letramento ludopedagógico, além de apresentar um **jogo eletrônico** baseado em escolhas narrativas. Chame a atenção dos alunos para o manual improvisado feito pelo protagonista do jogo, Sean.

Visão geral do tabuleiro



Sean (maior) e Daniel (menor): protagonistas

16/11/2016

NAVIO, CAPITÃO, TRIPULAÇÃO

Sem um Capitão não há Tripulação, e sem Navio não há Capitão

Navio = 6
Capitão = 5
Tripulação = 4

Somente após completar o Navio, o Capitão e a Tripulação você poderá usar os últimos dados para ganhar Tesouros.

O jogador com a maior pontuação acima de 20 tesouros ganha a partida.

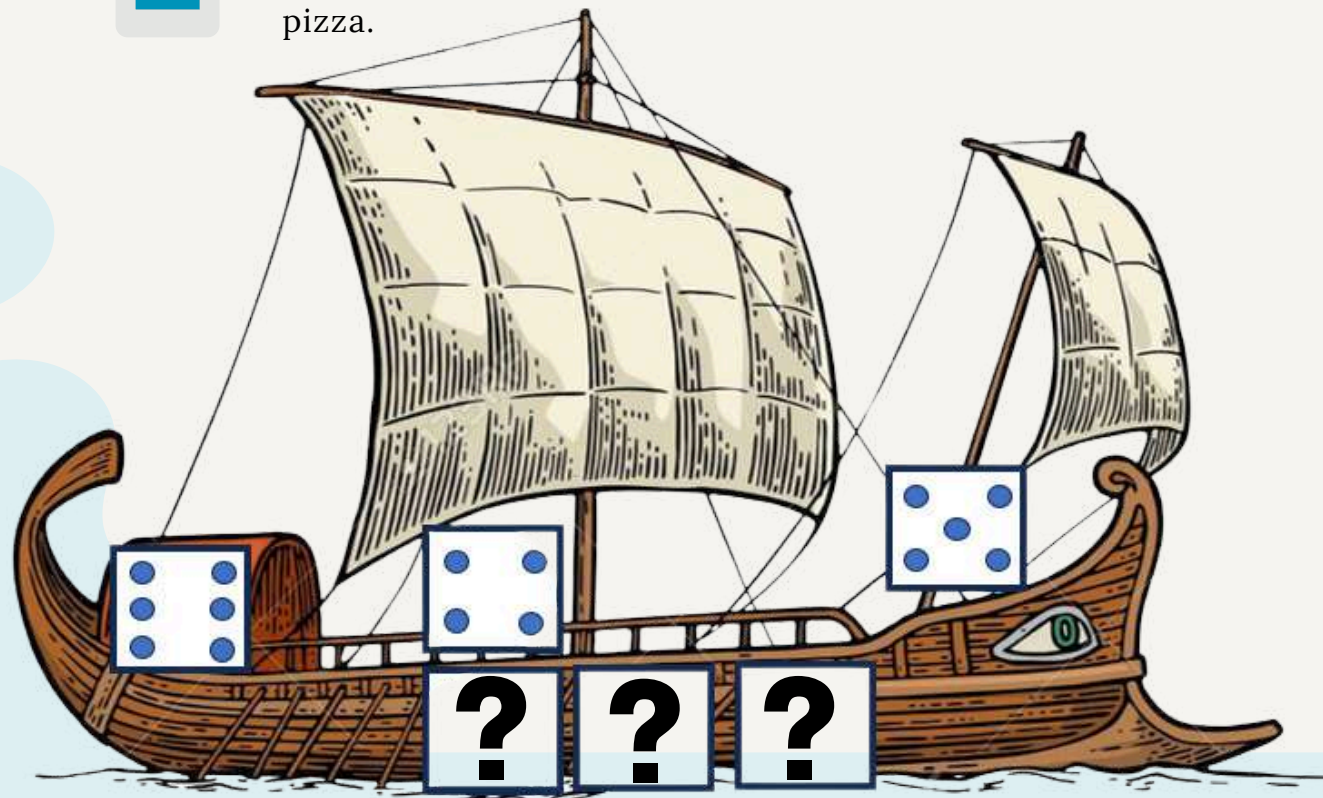
HORA DE ZARPAR!

Tradução das regras presente no jogo



INTERPRETAÇÃO

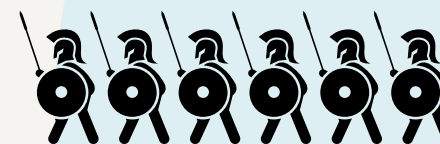
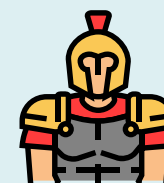
A proposta é simples: fazer uma versão tabuleiro desse jogo com a temática da “Odisseia”, pois, no capítulo 2, Telêmaco precisou aparelhar seu barco para poder zarpar em direção a Pílos. É preciso não só adaptar os elementos do jogo, mas pequenas mudanças na redação das regras. O docente só precisa de um modelo pronto como o desta página para recortar e colar em uma caixa de pizza.



Como jogar?

Durante três rodadas, cada participante precisa lançar os dados. Se tirar um 6, ele constrói a trirreme; um 5, Telêmaco assume como capitão; e um 4, recruta a tripulação. Os demais dados, são para o tesouro.

Ao cabo de três rodadas, quem conseguir preparar tudo para a viagem primeiro ganha o jogo ou quem conseguir marcar mais pontos pela contagem dos valores presentes nos dados ao final da partida.



Outra atividade interessante, mas que não se trata de um jogo, é a montagem de um *papercraft*, uma espécie de **brinquedo de papel**, em formato de trirreme. É um **passatempo** para se fazer em sala ou como tarefa de casa. O modelo abaixo é da Zenon Greek School e possui um tutorial (em inglês). Basta digitalizar e seguir o tutorial. Tanto o manual de regras como o vídeo compartilham da mesma classificação: são **textos injuntivos**. Divirta-se com a turma.

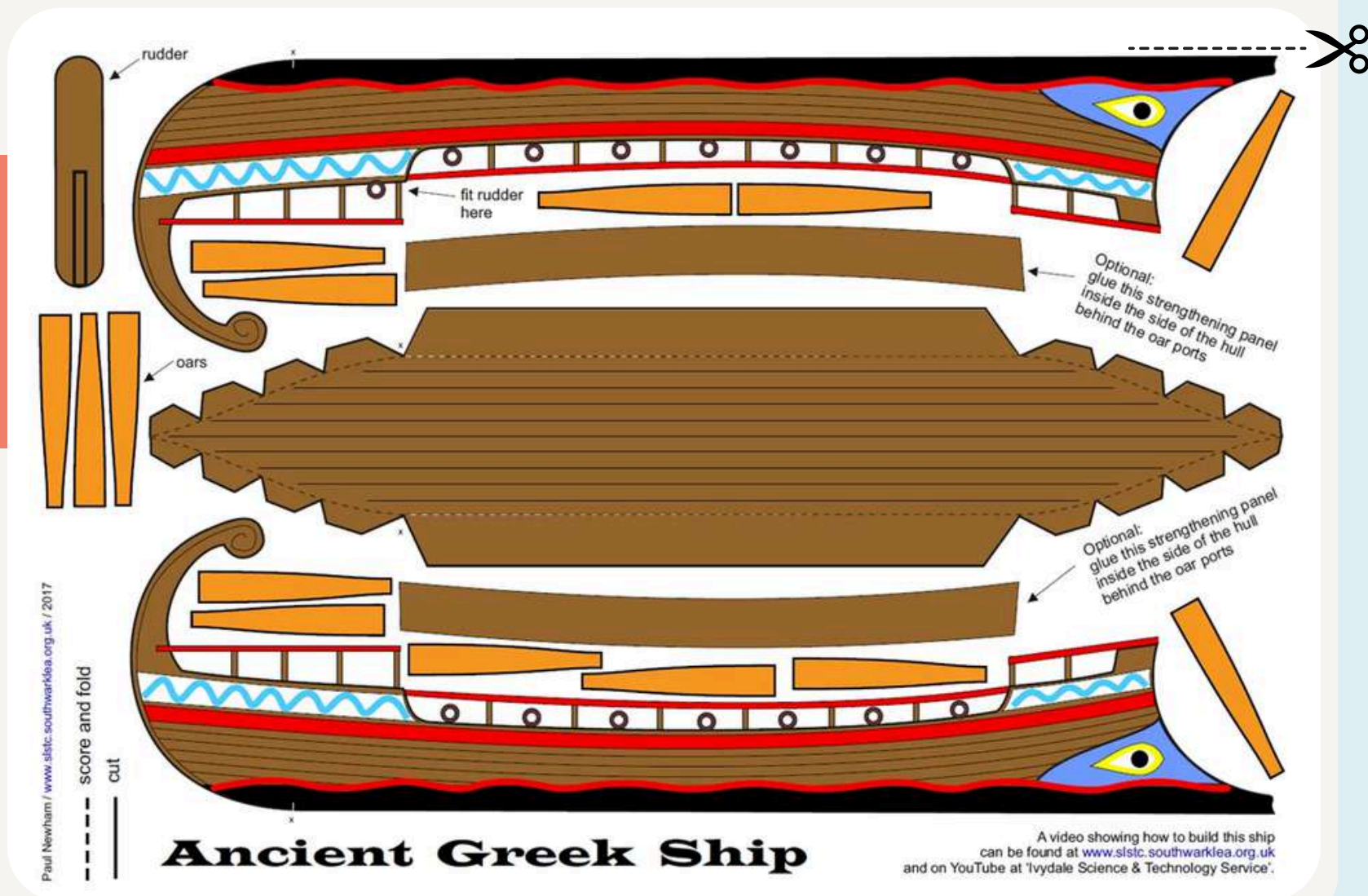
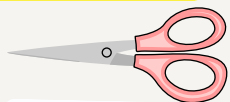


A OFICINA DE HEFESTO:

Para acessar o tutorial de construção do “Argo”, a mítica trirreme, use o código que se segue



Materiais para a confecção





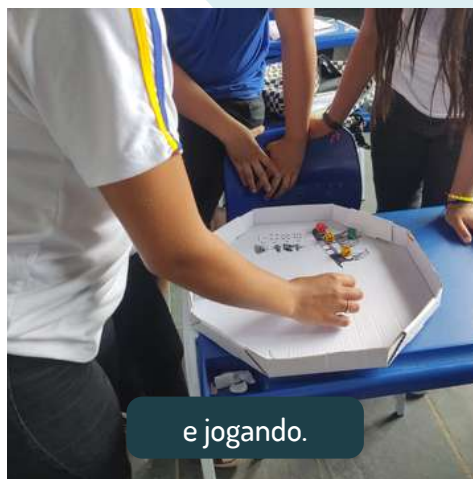
Recortando...



organizando...



colando...



e jogando.

Fonte: O autor (2023)



Letramento Ludopedagógico

Jogo eletrônico, adaptação, versão tabuleiro, manual de regras.



Gramática Mítica:

Verbetes de dicionário, texto injuntivo.

EXPANSÃO

Preparar uma embarcação para enfrentar o mar é algo corriqueiro para uma comunidade caiçara seja em contexto pesqueiro, seja no turismo. Os próprios estudantes chegam à escola de barco, muitos deles depois de um par horas de viagem. Assim aproveitamos os **itens da unidade escolar** para continuar o letramento e, a partir de uma réplica de traineira exposta na secretaria, podemos trabalhar com vocabulário náutico.



Letramento Caiçara

Vocabulário náutico, cotidiano escola do aluno; transporte.

Construímos um glossário a partir do conhecimento dos alunos, das expressões com que lidam diariamente (popa, proa, mastro, convés, casaria entre outros), e, ampliando com listas de verbetes presentes tanto em edições da revista digital “Voz Nativa” como na obra “Resgate Histórico da Praia Vermelha: construindo livro com alunos” (2006)

Réplica em madeira adquirida na comunidade para esta atividade



Fonte: O autor (2023)



Glossário Náutico

Termos usados pelos caixaras no cotidiano do mar



Aguatá

Rajada de vento.

Âncora

É um ferro que fundeia o barco, deixando-o parado.

Árvore do dia

É um ferro que fundeia o barco, deixando-o parado.

Casaria

É uma casinha que fica no meio do barco. Nela existem beliches para dormir e é de onde se comanda o barco.

Cerco

Acontece quando o barco e o bote fazem um círculo com a rede para pegar o peixe no mar.

Claro

Lua cheia

Copiada de fora

Amarrado de bambu que faz a vez da boia do lado de fora da rede do cerco.

Bisitar o cerco

Colher o peixe da rede

Bombordo

É o lado esquerdo do barco quando se olha para frente.

Bombordo

É o lado direito do barco quando se olha para frente (proa).

Escalar o peixe

Limpar e salgar o peixe.

Garoupa boiada

Peixe com ar na barriga e boiando ou quando está gordo.

Guincho

É uma roda com um cabo que ajuda a arrastar a rede para dentro do barco.

Lagamar

Local onde a onda quebra na praia

Mareada

Passar mal e enjoar quando estiver em alto mar

Poita

É uma pedra pesada amarrada a uma corda e uma boia, ao qual os barcos ficam presos.

Popa

É a parte de trás do barco onde fica guardado o peixe.

Porão

É uma entrada quadrada que leva ao fundo do barco onde é guardado o gelo e os peixes.

Proa

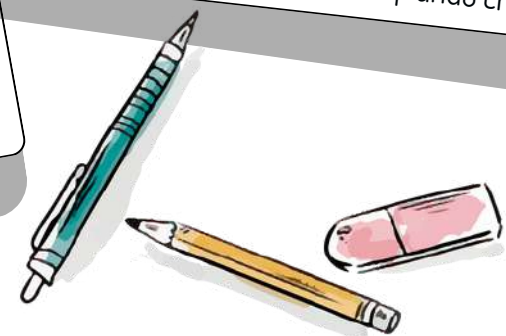
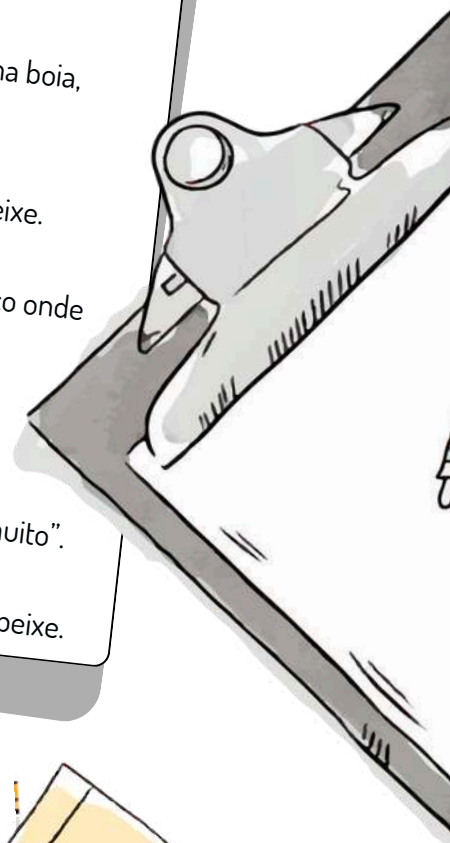
É a parte da frente do barco.

Ressaca

É quando o mar está agitado, bravo, "grosso", "bate muito".

Traineira

Barco de pesca ou, especificamente, quando cheio de peixe.



6.6 CAPÍTULO 3 - A JORNADA DE TELÊMACO

Telêmaco chega a Pilos para se informar com o velho Nestor que havia lutado em Troia ao lado dos heróis. O veterano de guerra narra como se deu o retorno dos reis Menelau, de Esparta, e Agamémnon, de Micenas. No entanto, não sabia nada do destino de Ulisses e, então, ordena que seu filho, Pisístrato, acompanhe Telêmaco até Esparta para conhecer o relato do rei e de Helena sobre o retorno do herói.

MOTIVAÇÃO

Por mais que já tivéssemos falado da Grécia Antiga nas aulas que antecederam a leitura da obra, é preciso adentrar ainda mais na **questão do espaço e da narrativa linear** devido às andanças de Telêmaco pelo território grego. Então, uma sugestão seria, no momento da motivação da sequência didática, apresentar o mapa do mundo grego por meio do tabuleiro do jogo “War: Batalhas mitológicas” (2012) apontando os pontos relevantes para Telemaquia e deixando que a turma manipule componentes físicos: as fichas dos deuses, as miniaturas de monstros mitológicos e os estranhos dados de dez faces.



Letramento Ludopedagógico

Amerigame, tabuleiro, modelismo e componentes físicos.



Fonte: O autor (2023)

Após essa exibição inicial, as alunas e os alunos podem reconhecer, entre os *meebles* presentes no jogo, uma unidade em cor negra: o minotauro. A célebre história de um monstro metade homem, metade touro que foi aprisionado em um **labirinto é o ponto de partida para esta aula.**

O docente, por sua vez, pode empreender uma **contação de mito** que problematize, por exemplo, a natureza dos **sacrifícios em contexto religioso**, visto que essa prática ainda é uma realidade como no rito católico da eucaristia ou nas celebrações de religiões afro-brasileiras. Através desse debate de teor comparativista, temos com meta



[...] PÔR EM PERSPECTIVA OS VALORES E AS ESCOLHAS DA SOCIEDADE A QUAL SE PERTENCE.

(Detienne, 2004, p. 66)



MINOTAURO

Dá-se o nome de Minotauro a um monstro que tinha corpo de homem e cabeça de touro. Na realidade, chamava-se de Astério ou Astérion, e era filho de Parsifae, a mulher de Minos, e de um touro enviado por Posídon a este rei.

Minos, aterrorizado e envergonhado com o nascimento do monstro, fruto dos amores contranaturais de Parsifae, ordenou ao artista ateniense Dédalo, que nessa altura se encontrava na sua corte, que construísse um imenso palácio (o Labirinto), composto de tal emaranhado de salas e corredores que ninguém, a não ser Dédalo, conseguisse encontrar o caminho para dele sair. Foi lá que encarcerou o monstro.

E, todos os anos (outros dizem que de três em três anos, ou mesmo de nove em nove), dava-lhes a devorar sete jovens e sete donzelas, tributo que impusera à cidade de Atenas.

Teseu ofereceu-se voluntariamente para fazer parte do grupo de jovens e, mercê da ajuda de Ariadne [filha do rei], conseguiu não só matar o animal, como também encontrar o caminho para voltar à luz do dia. (Grimal, 2014, p. 314)

A contação do mito torna-se ainda mais atrativa utilizando o tabuleiro de “War: Batalhas mitológicas” (2012), a fim de mostrar, sempre que necessário, a movimentação dos heróis como Teseu que sai de Atenas e vai a Creta, local do famoso labirinto.



Fonte: O autor (2023)

INTRODUÇÃO

Tendo apresentado o mito do Minotauro com auxílio do board game, podemos empreender outro exercício comparativo: **a leitura de mapas e a intencionalidade de sua criação**. Para isso, podemos colocar em perspectiva o tabuleiro do jogo, cuja finalidade é lúdica, e mapa desenhado por Eduardo Rocha para a adaptação da “Odisseia” (2011). Além disso, chamar a atenção para a borda desse mapa, pois ela usa **meandros**.

Fonte: O autor (2023)



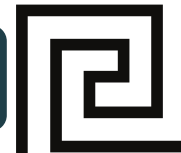
Ilustração da "Odisseia" (2011)

Além de familiarizar os estudantes ainda mais com o espaço da narrativa nesse breve trabalho com mapas míticos, aproveitamos a oportunidade para falar de um elemento imagético que persiste como elemento decorativo até os dias atuais.

O meandro ou chave grega que, comumente, lembra um labirinto, pode também aparecer em forma de ondas e transparecem uma ideia de infinitude passível de ser reproduzida até com um gesto de mãos.



Representações de meandros



Fonte: O autor (2023)

No decorrer da aula, as crianças podem contribuir com seu conhecimento de mundo. Em nossa pesquisa, os estudantes lembraram-se de que Minotauro é um nome de um lutador famoso de luta livre, de que "tauro" é muito parecido com "touro", inferindo, assim, a etimologia da palavra. Além de os meandros já terem aparecido em nossas aulas quando analisamos as letras gregas e as capas dos livros. Assim, quando partimos para a leitura, os alunos já estavam bem ambientados.

LEITURA

Demonstramos, então, todos os elementos necessários para **exibir o jogo de tabuleiro “Labirinto”**: as viagens de Telêmaco (leitura da “Odisseia”), o termo labirinto (contaço do mito do Minotauro) e design do tabuleiro (meandro). Esse **rudimentar jogo de trilha**, que pode utilizar as mais diversas superfícies, é de origem moçambicana. É uma atividade, inicialmente, de sorte, mas que, com passar do tempo, torna-se um exercício de observação do oponente. O design do tabuleiro é muito próximo do meandro grego tradicional. A exibição do tutorial de elaboração desse jogo e uma partida com a explicação das regras são nossa atividade de leitura.



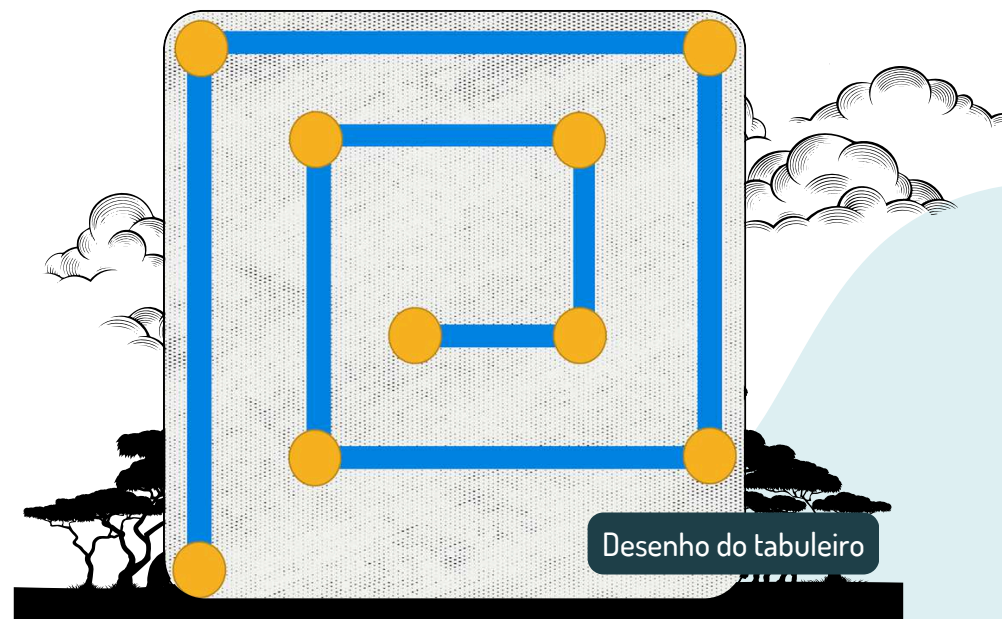
Letramento Ludopedagógico

Jogo tradicional, atemático, de sorte. Jogo de trilha.
Elaboração de jogos e tematização.

INTERPRETAÇÃO

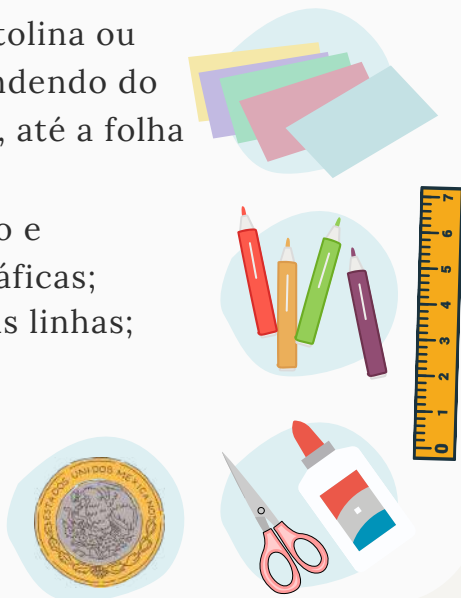
Promova, primeiramente, um pequeno debate sobre as impressões do jogo: se é fácil de jogar, se é difícil de fazer, qual a **semelhança com o meandro grego**, entre outros questionamentos.

Em segundo lugar, explique a importância do **espaço onde acontece a narrativa** tentando enfatizar como a narrativa de Telêmaco é em linha reta, ou seja, é **linear**. Relembre os lugares pelos quais o jovem passou em sua jornada até Esparta: palácio de Ítaca, ágora, mar, Pilos, palácio de Nestor, estrada, Esparta, palácio de Menelau, respectivamente.



MATERIAL

- Folha de papel, cartolina ou papel cartão, dependendo do material disponível, até a folha de caderno serve;
- Lápis para rascunho e canetinhas hidrográficas;
- Régua para traçar as linhas;
- Ícones impressos;
- Uma moeda;
- Tesoura e cola.



COMO FAZER?

Reproduza o formato do labirinto no quadro branco, utilizando uma régua própria das aulas de Matemática. Explique que é para fazer com precisão as retas e vértices. Com isso, eles revisam esse conteúdo de Exatas e emulam sua atitude para sair o mais perfeito possível. Podem fazer de lápis para depois cobrir de canetinha.

Depois utilize a moeda para desenhar as casas em cada vértice. Pinte-as com a mesma cor que fez a trilha ou com uma diferente.

Por fim, ao lado de cada círculo coloque os nomes dos locais por onde Telêmaco passou, na ordem em que aparecem na narrativa linear.



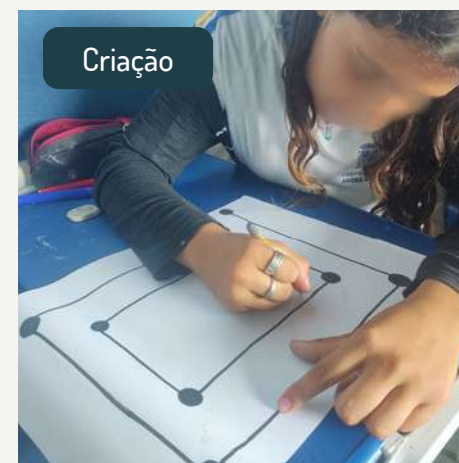
Modelo



Precisão



Colaboração



Criação

COMO JOGAR?

Depois de tirar na sorte quem começa, um competidor esconde um objeto pequeno em uma das mãos e pede para o oponente adivinhar. Se acertar, avança na viagem de Telêmaco, caso contrário permanece onde está. Os turnos se sucedem até um dos jogadores chegar à última casa.



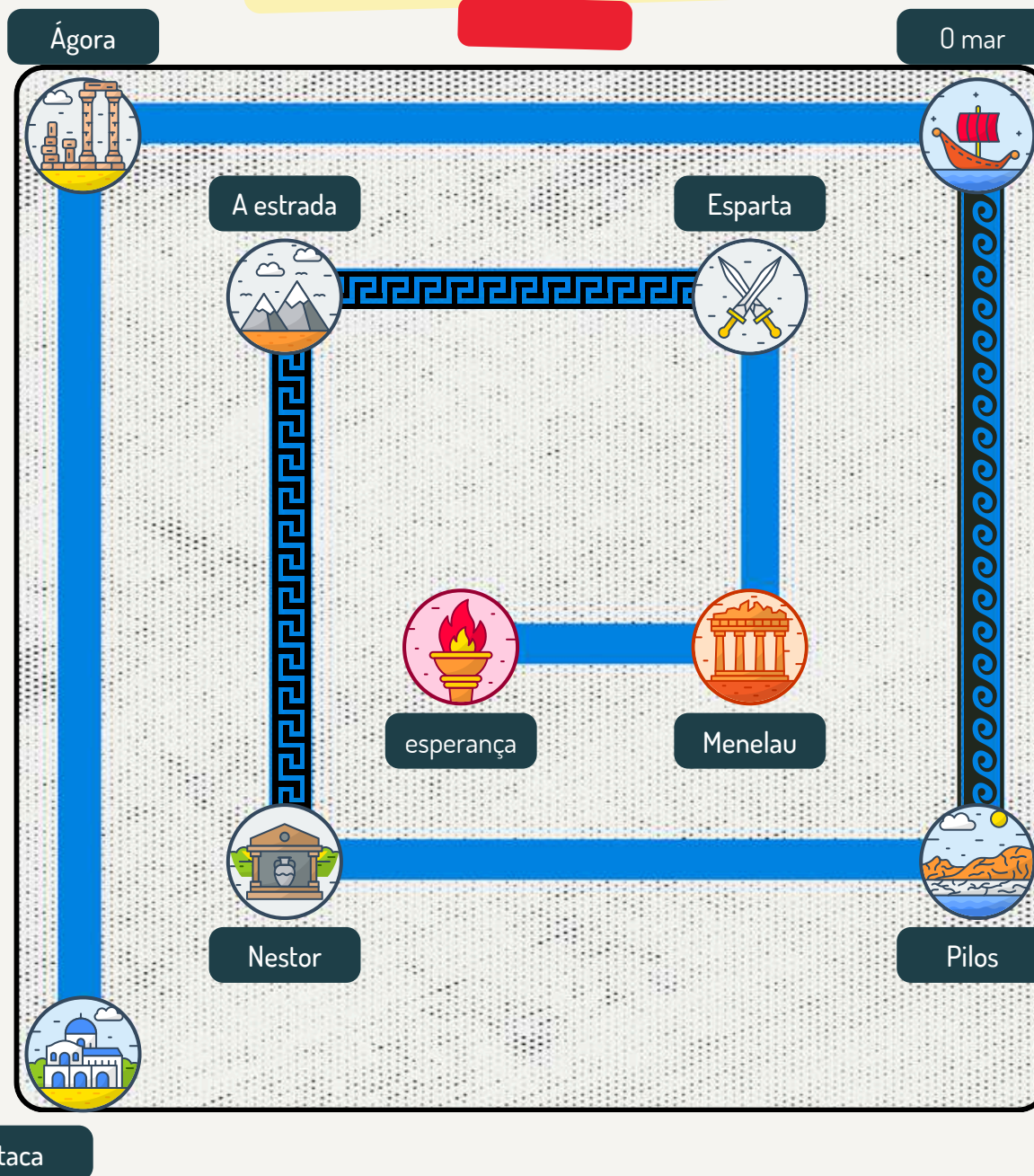
Estrutura narrativas:

A importância do espaço na narrativa linear.



OBSERVAÇÃO DE ZEUS:

Além da interdisciplinaridade com Matemática, visto que o meandro utiliza uma forma geométrica bem definida e conceitos como segmentos de reta, vértices e ângulos retos (90°); é possível definir o conceito de meandro em Geografia. Trata-se, a grosso modo, do caminho tortuoso de curso de água.



CONSIDERAÇÕES FINAIS: ACABOU?

A conjunção entre letramento literário mítico e jogos de tabuleiro passa pelo entendimento de que não são somente ferramentas para os objetivos pedagógicos ou para os indicadores educacionais. São, sobretudo, um exercício de humanização das relações sociais centradas no respeito à diversidade e à alteridade. Trata-se de reconhecer o direito das crianças à cultura ancestral, pois tanto os mitos quanto os jogos são testemunhos permanentes das proezas que a imaginação e o engenho humanos são capazes.

Quando iniciamos nossa odisseia entre as crianças caiçaras, queríamos auxiliar essa infância distante dos centros culturais urbanos, que assiste ao mundo pelas telas de smartphones e que muitas vezes não espera crescer para trabalhar na comunidade. Acreditamos que a capacidade de imaginar e sonhar, acarretada pela leitura literária, não pode ser tolhida. É preciso que as mentes dessas crianças não permaneçam ilhadas e acorrentadas ao círculo infinito de servidão ao estrangeiro e ao turista, sem perspectivas para além de suas praias.

Ao limitar essas intervenções míticas e lúdicas à nossa escola, reduzimo-las a uma experiência local. Não que isso não seja importante, mas algumas práticas precisam enfrentar os mares e alcançar novos horizontes. Por isso, este produto educacional almejou, antes de tudo, incentivar e propor uma breve formação para os docentes no que se refere ao letramento literário e à aplicação de jogos de tabuleiro, bem como fornecer alguns exemplos de como fazer uma pedagogia lúdica dar certo.

Nossa proposta inicial era de abarcar todos os 24 capítulos ou cantos da “Odisseia” neste livro, mas o tempo, o calendário escolar, as demandas pessoais e acadêmicas acabaram por adiar esse objetivo. Ao termo, resumimos nossa jornada até aqui em duas convicções essenciais. Acreditamos, primeiramente, que lançamos a semente nos corações de nossos leitores docentes, a sensação de que a literatura, o mito e os jogos são capazes de tornar as nossas aulas mais poéticas e afetivas. E, em segundo lugar, de que a incompletude desse produto educacional possibilita que a professora ou professor amplie, conteste e melhore as intervenções e teorias aqui apresentadas. Afinal, a odisseia docente nunca acaba.

De tudo, fica a certeza de que voltaremos a velejar e continuar esse trabalho, pois ainda não chegamos a Ítaca! Os ventos ainda inflam as velas e nossos corações! Que se lancem os dados, é hora de zarpar.

BIBLIOGRAFIA

- ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- ASSOCIAÇÃO CIVIL ALTERNATIVA TERRAZUL. **Voz Nativa Ilha Grande**. Angra dos Reis (RJ): Associação Alternativa Terrazul, 2014. Disponível em: <http://voznativa.eco.br/>. Acesso em: 4 jun. 2024.
- ATWOOD, Margaret. **A odisseia de Penélope**. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.
- BANCO Imobiliário. São Paulo: Estrela, 2016
- BASTOS, Luciano. O jogo como ferramenta para o ensino de Humanidades. In: LIMA, Laís et al. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 81-89.
- BÍBLIA. Gênesis. In: **Bíblia de Jerusalém**. São Paulo: Paulus, 2002.
- BLOOM, Harold. **Como e por que ler**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- BÓRQUEZ, Tomás H. M. Díaz. **Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a traves de los tiempos**. Mar del Plata: Pampala Press, 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC 3ª versão**. Brasília, DF, 2017. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=78231-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-1&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 22 mai. 2023.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- CARVALHO, , Arnaldo V. Os jogos de tabuleiro e seu universo. In: LIMA et al. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 18-48.
- COMMELIN, P. **Mitologia grega e romana**. Tradução de Eduardo Brandão. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: livro do jogador: livro de regras básicas**. 3.5 ed. São Paulo: Devir, 2004.
- COSSON, Rildo. **Como criar círculos de leitura na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2021.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2021.
- CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Design**. Seattle: Amazon, 2011. E-Book Kindle.
- DETIENNE, Marcel. **Comparar o incomparável**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2004.



DISCIPLINA NINJA. **Canal Disciplina Ninja**. Rio de Janeiro: Disciplina Ninja, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC0yVlv1DWMLICMi58Jq2u4Q>. Acesso em: 4 jun. 2024.

E.M. AYRTON SENNA DA SILVA. **Resgate histórico da Praia Vermelha**: construindo livro com os alunos. Angra do Reis: Prefeitura de Angra dos Reis, 2006.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 2005.

GAIMAN, Neil. **Mitologia nórdica**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

GRIMAL, Pirre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014. Tradução Victor Jabouille.

HOMERO. **Odisseia, v.1**: Telemaquia. Porto Alegre, RS: L&PM, 2007.

HOMERO. **Iliada - Odisseia**: Homero. 78. ed. Rio de Janeiro: Brasil América, 1953.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LA CARRETA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

LAMORISSE, Albert. **War**: edição especial. São Paulo: Grow, 1998.

LIFE Is Strange 2. Tóquio: Square Enix, 2018. 1 jogo eletrônico.

MACHADO, Ana Maria. **Como e por que ler os clássicos universais desde cedo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

MASI, Domenico de. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

MIRANDA, Simão de. **Oficina de ludicidade na escola**. Campinas: Papirus, 2013.

MORAES, Marília. **Designer cria jogo de tabuleiro para entreter e ensinar crianças sobre o coronavírus**. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/bauru-marilia/noticia/2020/03/31/designer-cria-jogo-de-tabuleiro-para-ensinar-crianca-a-se-protoger-contra-o-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 15 mar. 2024.

PETIT, Michèle. **Os jovens e a leitura**: uma nova perspectiva. São Paulo: Ed. 34, 2008.

PLATÃO. **Ἴων = Ἴον. Μενέξενος = Menexeno / Platão**. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: ed.ufpa, 2020.

RAMOS, Flávia Brochetto; FEBA, Berta Lúcia Tagliari. Leitura de história em quadrinhos em sala de aula. In: SOUZA, FEBA (Orgs.). **Leitura literária na escola: reflexões e propostas na perspectiva do letramento**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011.

- RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.
- RIOS, Rosana. **Heróis e suas jornadas**: 10 contos mitológicos. São Paulo: Melhoramentos Livrarias, 2018.
- ROCHA, Ruth. **Ruth Rocha conta a Odisseia**. São Paulo: Moderna, 2011.
- ROSA, Sonia. **Literatura infantil afrocentrada e letramento racial**: uma narrativa autobiográfica. São Paulo: Jandaíra, 2022.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Erick. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012.
- SPIEGEL, Carolina. Jogos Cooperativos em sala de aula. In: LIMA et al. **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 66-80.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2020.
- SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- STREET, Brian V.. **Letramentos Sociais**: Abordagens Críticas do Letramento no Desenvolvimento, na Etnografia e na Educação. São Paulo: Parábola, 2014
- STREET, Brian V.. Multimodalidade. In: FRADE, I.C.A.S.; VAL, M. G. C; BREGUNCI, M. G. C. (Orgs) **Glossário Ceale**: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2022. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/multimodalidade>. Acesso em: 16 nov. de 2023.
- ZATZ, HALABAN. **War**: Império Romano. São Paulo: Grow, 2007.
- ZATZ, HALABAN. **War**: Batalhas Mitológicas. São Paulo: Grow, 2012.

