



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA**

ERICA MAYARA DE SOUSA CORDEIRO

**ENSINO DE LITERATURA ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS:
*LIFE IS STRANGE***

**CAMPINA GRANDE, PB
2019**

ERICA MAYARA DE SOUSA CORDEIRO

**ENSINO DE LITERATURA ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS:
*LIFE IS STRANGE***

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras.

Área de concentração: Literatura.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino.

CAMPINA GRANDE, PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C794e Cordeiro, Erica Mayara de Sousa.
Ensino de literatura através de jogos digitais [manuscrito] :
Life is strange / Erica Mayara de Sousa Cordeiro. - 2019.
27 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Educação , 2019.
"Orientação : Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino ,
Departamento de Letras e Artes - CEDUC."
1. Ensino de literatura. 2. Jogo digital. 3. Gamificação. 4.
Prática educativa. I. Título

21. ed. CDD 807

ERICA MAYARA DE SOUSA CORDEIRO

ENSINO DE LITERATURA ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS:
LIFE IS STRANGE

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras.

Área de concentração: Literatura.

Aprovada em: 06/12/2019.

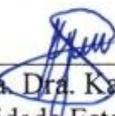
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Anacã Rupert Moreira Cruz e Costa Agra
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Kalina Naro Guimarães
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À Deus, pela vida e pelas realizações todos os dias. Aos meus pais, Marinalda e Edilson e meu irmão Erickson Johny, que sempre me apoiaram nos momentos mais difíceis e incentivaram a todo instante a seguir meus sonhos, DEDICO.



(Bill Waterson – Calvin e Haroldo)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 –	Diário da Maxine Caulfield.....	13
Figura 02 –	Cutscene – Max e Chloe mudando de cenário.....	14
Figura 03 –	Max pode interagir com outros elementos pertencentes à trama.....	14
Figura 04 –	Mecanismo de escolha na cena entre Max e Michelle Grant.....	15
Figura 05 –	Bullying praticado por Victoria Chase para com Maxine Caulfield....	17
Figura 06 –	Kate Marsh tentando se suicidar após o vazamento do seu vídeo.....	18
Figura 07 –	Diálogo e opções definitivas para com a personagem Kate Marsh.....	18
Figura 08 –	O poder da palavra.....	20
Figura 09 –	Kate desiste de se suicidar.....	21
Figura 10 –	Kate se joga do telhado, após conversa com Max.....	21
Figura 11 –	À direita, capa do game. À esquerda, capa da HQ.....	22

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
2	GAMIFICAÇÃO NO ENSINO	09
3	OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	10
4	JOGOS DIGITAIS, REALIDADE E FICÇÃO: A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS NO MUNDO VIRTUAL E LITERÁRIO	11
4.1	<i>LIFE IS STRANGE</i> : CONHECENDO O JOGO.....	12
5	COMO O JOGO LIFE IS STRANGE PODE AUXILIAR NO ENSINO DE LITERATURA?	15
6	CONCLUSÃO	24
	REFERÊNCIAS	25

**ENSINO DE LITERATURA ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS:
*LIFE IS STRANGE***

***TEACHING LITERATURE THROUGH DIGITAL GAMES:
LIFE IS STRANGE***

Erica Mayara de Sousa Cordeiro¹

RESUMO

Os jogos digitais presentes nas plataformas de computadores, *videogames*, *tablets* e *smartphones* estão cada vez mais ganhando espaço e atraindo o olhar dos jovens da nossa sociedade, tendo em vista que abrangem as mais diversas temáticas presentes no cotidiano das pessoas. Sendo assim, o processo de gamificação tem vindo a ser inserida nas práticas educativas, por ser uma ferramenta que busca, através da linguagem dos jogos digitais, proporcionar atividades de aprendizagem que aumentem a motivação, interação e participação dos alunos em sala de aula. Portanto, de caráter exploratório, este artigo tem por finalidade analisar a aplicabilidade do jogo digital de aventura gráfica chamado *Life is Strange*, nas aulas de literatura, ressaltando a importância de docentes buscarem novos métodos de ensino, nos quais promovam uma aula mais atrativa, interativa e principalmente significativa para o aluno. Sendo assim, buscamos mapear trabalhos relacionados à referente temática, conjuntamente com aporte teórico de Vigotsky (2001), Tapscott (2010), Robinson (2010), Mibielli (2008) que defenderam a inclusão dos jogos, sejam eles eletrônicos ou não, no contexto educativo.

Palavras-chave: Jogos digitais. Gamificação. Literatura. *Life is Strange*.

ABSTRACT

Digital games on computer platforms, video games, tablets and smartphones are increasingly gaining space and attracting the eyes of young people in our society, as they cover the most diverse themes present in people's daily lives. Thus, the gamification process has been inserted in educational practices, as it is a tool that seeks, through the language of digital games, to provide learning activities that increase motivation, interaction and participation of students in the classroom. Therefore, of an exploratory nature, this article aims to analyze the applicability of the digital graphic adventure game called Life is Strange, in literature classes, highlighting the importance of teachers seeking new teaching methods, which promote a more attractive, interactive class. and mainly significant for the student. Thus, we seek to map works related to the thematic referent, together with the theoretical support of Vigotsky (2001), Tapscott (2010), Robinson (2010), Mibielli (2008) who defended the inclusion of games, whether electronic or not, in the context educational.

Keywords: Digital games. Gamification. Literature. *Life is Strange*.

¹ Aluna de Graduação do Curso de Letras – Língua Portuguesa da Universidade Estadual da Paraíba – Camp
E-mail: ericamayara04@outlook.com

1. INTRODUÇÃO

No âmbito educacional é possível encontrarmos alguns professores trabalhando com uma metodologia que torna a aula de difícil compreensão, muitas vezes até desconsiderando toda a bagagem de conhecimento, bem como a rotina dos alunos fora dos muros da escola. Isto acontece de tal modo que acaba distanciando os alunos de terem um contato mais prazeroso e dinâmico com a literatura, o que pode gerar resultados insatisfatórios no engajamento da sala de aula e conseqüentemente do aluno.

É de conhecimento comum entre docentes e aulas de Letras (em aulas de estágio, por exemplo), que alguns professores se deparem muitas vezes com o desânimo por parte dos alunos, o que afeta de certo modo a maneira como eles ensinam, bem como o modo que os discentes compreendem o conteúdo. Assim, não demora muito para que se deparem imediatamente com o ensino tradicional, em que os alunos se tornam apenas ouvintes, sendo ensinados e avaliados de forma padronizada, o que não garante necessariamente a aprendizagem.

Mediante o exposto, algumas ferramentas tecnológicas vêm sendo exploradas nos últimos anos, pois não há como negarmos que nossas vidas estão cada vez mais inseridas nas novas tecnologias que vêm surgindo, e as crianças e jovens contemporâneos estão constantemente mergulhando nessa era digital.

Sendo assim, uma das primeiras fases deste estudo foi realizada durante o Estágio Supervisionado, componente curricular obrigatório, com alunos do ensino médio em uma escola no bairro de Bodocongó em Campina Grande – PB. Alguns desses estudantes foram questionados sobre o que achavam das aulas de Língua Portuguesa, mais especificamente das aulas de Literatura. Dentre as respostas obtidas podemos destacar duas que podem exemplificar a base do problema: "as obras são extensas e não possui nada atrativo", "é sempre a mesma coisa". A partir desse momento, em busca de encontrar motivos que os levaram a caracterizar as aulas de Literatura dessa forma, questionamos sobre o que gostavam de fazer fora dos muros da escola, pois assim, conseguiríamos realizar um paralelo com as aulas de literatura, porém todas as respostas pareciam a mesma: *internet*.

Muitas crianças e adolescentes passam a maior parte do seu tempo presas às telinhas, seja de computador, *tablet*, *videogame*, *smartphone* ou tv, sempre buscando algo atrativo aos seus olhos, ou seja, as novas gerações estão cada vez mais se familiarizando intensivamente com as mídias digitais e por que não utilizarmos isto ao nosso favor? Como podemos colocar nossos alunos em contato com a linguagem literária mostrando-lhes o quanto a leitura pode ser atrativa e o quanto podem aprender sobre os mais diversos temas do seu interesse, sem "obrigá-los" a ler? Uma possível alternativa é através dos jogos digitais.

Dessa forma, esses recursos midiáticos estão sendo bastante utilizados no âmbito escolar, servindo não só apenas como simples ferramentas didáticas, mas como um facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Logo, é comum encontramos cada vez mais os professores familiarizados com a tecnologia, da mesma forma que muitos destes já desenvolvem experiências plausíveis na utilização de jogos digitais na sala de aula, através de games específicos adaptados para a educação.

Partindo disso, utilizamos como elemento norteador nesta pesquisa, a seguinte questão: De que forma os jogos digitais podem auxiliar no ensino de literatura?, tendo em vista que os *games* atuais estão recheados de temas importantíssimos que podem e devem ser discutidos em sala de aula, pois não se trata apenas de um jogo em si, mas de um meio de que os alunos gostam, pelo qual se atraem, com o qual interagem e, acima de tudo, aprendem.

Se pararmos para analisar, os alunos leem e muito. Além daquilo que os professores indicam para fins acadêmicos, eles se interessam bastante por livros de aventura, ação, ficção científica, que dão origem a séries, filmes, jogos ou vice-versa. Em outras palavras, os alunos

estão aprendendo sobre tudo, seja dentro do ambiente de ensino, seja através das novas mídias que o estão cercado a todo instante. Logo, defende-se a ideia de que podemos utilizar a tecnologia para uma educação de qualidade, em que o aluno poderá, além de obter uma nova forma de ensino, aprender a descobrir o mundo à sua volta através de algo que poderia ser considerado por muitos apenas um passatempo.

Portanto, este artigo apresenta inicialmente o conceito do termo gamificação e suas possibilidades educacionais, abordando em seguida as características que fazem do jogo uma forma de narrativa, em seguida, mostraremos as contribuições dos jogos digitais na educação, de acordo com a perspectiva, em especial, de Vygotsky (1991) e Robinson (2010). No quarto tópico, abordaremos como é constituído um personagem tanto nas obras literárias quanto no mundo virtual, no caso dos jogos digitais, prosseguindo com o conhecimento do jogo *Life is Strange*, que se dará no quinto capítulo, de forma a contribuir de maneira significativa com o ensino de literatura. Por fim, a conclusão enlaça as principais ideias presentes na pesquisa, buscando confirmar a hipótese inicialmente levantada.

2. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO

Na realidade contemporânea, de novas tecnologias, experiências, conhecimentos e rapidez da informação, as pessoas estão ainda mais atraídas pelas coisas que consideram importante para si. Com isto, a educação está frente à frente a novos desafios de suprir a necessidade de engajar, motivar, despertar o interesse dos alunos ou fazê-lo refletir sobre o contexto em que está inserido para que assim, ele consiga realizar escolhas, superar desafios, ter convicção das suas capacidades e não se deixar desmotivar pelos obstáculos encontrados durante o caminho.

O clínico Robertson (2012), utiliza o termo “efeito vencedor” (em inglês, *winner effect*), usado na biologia, para descrever um animal na qual consegue lutar e abater um oponente inferior, afirmando que este tem muito mais chances de vencer futuras lutas contra oponentes mais fortes, e assim, revela que esse efeito também se aplica aos seres humanos. Dessa forma, toda vez que o ser humano se desafia a fazer algo e consegue obter êxito nessa realização, o cérebro dele liberará duas substâncias: dopamina e testosterona, e isso consequentemente causará uma imensa sensação de prazer.

Logo, a partir do momento em que o indivíduo sente prazer em conquistar algum objetivo, ele buscará outra forma ou outro objetivo para que possa sentir aquela sensação novamente. Em suma, o ser humano está em constante processo de se desafiar para assim conquistar algo e ter a sensação de prazer, ou dever cumprido.

Sendo assim, os jogos quando bem desenvolvidos, conseguem promover esse caminho de desafio, conquista e prazer, fazendo com que o jogador entre num loop "eterno" e simplesmente não sinta vontade de parar de jogar. Por isso, cada vez mais os jogos vêm ganhando seu espaço no mundo, tornando-se muitas vezes febre mundial. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, os jogos podem proporcionar uma importante metodologia para serem trabalhadas em salas de aula:

[...] um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (PCN, 1997, p. 48-49)

Dessa forma, a ludicidade e a interpretação ganham vida na imaginação não só do aluno, mas também do professor, além de possibilitar o pensamento crítico, auxiliando-o também na sua formação enquanto cidadão. Diante disso, o termo conhecido por gamificação

(ou, em inglês, *gamification*), começou a ser bastante utilizado, que significa a utilização de elementos de designer de games em contextos que não são de games, ou seja, os elementos que são interação, colaboração, motivação, feedbacks, fases que o jogador irá se deparar ao decorrer do jogo, e as estratégias que são usadas no designer de games, podem ser utilizadas em outras áreas, fora do universo dos games. Logo, o processo de gamificação, pode escolher entre utilizar os games para outras finalidades bem como utilizar de seus elementos e como já dito anteriormente, e desenvolvê-los em outras áreas.

Para Werbach e Hunter (2012), a gamificação deve ir muito mais além do que apenas uma implementação de técnicas de jogos em outras áreas, pois para o autor, na gamificação, o "jogador" poderá se apropriar de elementos internos (competição e cooperação), e externos (níveis, *ranking*, pontos, *feedbacks*) e assim conseguir realizar as atividades propostas. Além disso, a utilização da gamificação, principalmente na educação, oferece diversas vantagens no processo de ensino-aprendizagem, como por exemplo, o aluno terá uma maior interação com os demais alunos; sua participação, engajamento, criatividade, autonomia e motivação serão bem mais significativa; ele atuará como protagonista na resolução de problemas; seu aprendizado ocorrerá de forma lúdica e conseqüentemente obterá uma melhora no seu desempenho e resultados. Se pararmos para analisar, as escolas já trabalham com o sistema de gamificação, na qual ranqueiam os alunos, dão pontos, premiações, possui níveis, realizam trabalhos em equipes, entre outras características.

Trata-se, contudo, de um conceito, que muitas das vezes é confundido com o aprendizado mediante os games. Ambas as práticas têm suas funções, mas são diferentes. O aprendizado através dos jogos ocorre quando um professor propõe o uso de um jogo educacional ou mesmo de um game de entretenimento com a intenção de ensinar determinado conteúdo. Já a abordagem da gamificação é mais ampla. Trata-se do uso da lógica e das dinâmicas de jogos, como desafios e recompensas, para melhorar a motivação e promover aprendizagem. A gamificação na sala de aula pode ocorrer com o uso de jogos eletrônicos, mas isso não é obrigatório.

3. OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Como vimos, as escolas muitas vezes tentam adaptar suas aulas diante das novas tecnologias, porém para alguns pesquisadores como Robinson (2010), a escola não está preparando os alunos para as possíveis vivências no futuro, porque infelizmente ainda estão presas às concepções antigas, que não fazem mais sentido para o aluno nos dias atuais, tornando necessário pensar em outros meios para seguir com o processo de ensino e aprendizado. Em uma das suas conferências, Robinson (2010) afirma que,

O problema é que eles tentam ligar o futuro com aquilo que fizeram no passado. É um meio de alienar milhões de crianças que não veem nenhum propósito em ir para a escola. [...] O problema é que o atual sistema foi desenhado, concebido e estruturado para uma época diferente. Foi concebido sobre a cultura intelectual do iluminismo e sob as circunstâncias econômicas da Revolução Industrial. (ROBINSON, 2010)

Tapscott (2010) contribui com a ideia de Robinson (2010) afirmando que os jovens estão crescendo em uma era digital do século XXI, e que em muitos lugares o sistema educacional está bastante atrasado, pois tal modelo educacional que é trabalhado foi "projetado para a Era Industrial" (TAPSCOTT, 2010, p. 150). Assim, os jogos não trazem apenas uma forma de entretenimento para jovens, eles estimulam a cognição dos seus usuários, criando situações que coincidem com a vida real e aborda diversas temáticas com

que muitas vezes o aluno só tem contato através dos jogos ou de uma sala de aula, quando é abordada pelo professor.

Dessa forma, a interação na sala de aula é fundamental para garantir um bom aprendizado, principalmente depois que o professor assumiu o papel de mediador do processo de ensino/aprendizagem. Os jovens atualmente estão sendo seduzidos pelos computadores, internet, revistas especializadas e TV a cabo, ou seja, um mundo mais atraente aos seus olhos, onde a troca de informações se dá de forma mais rápida e, claro, com mais participação.

Diante disso, novos recursos tecnológicos vêm ganhando espaço entre a sociedade, e é possível utilizá-los ao nosso favor de maneira benéfica, logo, os jogos digitais são uma das opções para ensinar conteúdos antigos ou novos de forma mais atrativa, pois não se trata de excluir uma técnica antiga, mas sim de se apropriar desta juntamente com os novos recursos oferecidos pelo avanço tecnológico, que podem facilitar a compreensão do aluno. A partir do momento em que o professor elabora diversas possibilidades didáticas, o aluno consegue aliar o lúdico com suas experiências durante o jogo, e assim enxergar que é possível aprender, de forma descontraída, assuntos que são aplicáveis ao seu cotidiano.

Sendo assim, Nagata (2016) descreve duas situações reais ocorridas numa sala de aula, nas quais surpreendem o professor que está acostumado com questionamentos ou conhecimentos que o aluno adquire apenas na escola:

“Sala de aula. A professora lê uma história do livro 'Contos de morte morrida', de Ernani Ssó. Os alunos do 3º ano do ensino fundamental escutam atentamente. A história fala sobre a Morte e sua gadanha. A professora pergunta: 'Quem sabe o que é uma gadanha?' Silêncio. Um aluno levanta a mão: 'Gadanha é aquela arma que a Morte carrega, é tipo uma foice. É uma arma legal. Eu uso no God of War'.

Sala de aula 2. A professora comenta sobre a invenção do avião, a partir da graphic novel 'Santô e os pais da aviação', de Spacca. Um aluno do 7º ano pergunta sobre a asa delta de Leonardo da Vinci, que não está no livro. A professora explica e, curiosa, pergunta: 'Onde você aprendeu sobre isso?'. A resposta: 'No Assassin's Creed, o Leonardo da Vinci dá uma pro Ezio'.” (NAGATA, 2016, p. 2)

Conforme afirma Freire (1996 apud FIGUEIREDO; BITENCOURT, 2005), é necessário respeitar e considerar os saberes que os educandos trazem consigo e realizar um paralelo destes com os conteúdos trabalhados na escola, pois dessa forma, facilitará a compreensão do discente e minimizará a distância de uma disciplina para outra.

Freitas (2003) defende uma proposta de progressão continuada, em que, segundo o autor, é uma maneira de “permitir que cada um avance a seu ritmo, usando todo o tempo que lhe seja necessário”, assim as escolas começariam a “compensar as desigualdades sociais”, respeitando e considerando o tempo de aprendizagem dos alunos.

Dessa forma, a utilização dos jogos digitais pode intervir de maneira satisfatória, contribuindo para que um aluno mais avançado em uma assunto ou disciplina possa auxiliar no desenvolvimento de um outro, assumindo o papel de mediador entre o aluno e as ações pertinentes ao seu aprendizado, principalmente nos dias atuais, em que aquele aluno que não consegue se desenvolver rapidamente como os demais cria em si uma barreira de desmotivação e conseqüentemente esse desânimo acaba influenciando ainda mais seu desempenho.

4. JOGOS DIGITAIS, REALIDADE E FICÇÃO: A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS NO MUNDO VIRTUAL E LITERÁRIO

Como sabemos, o personagem nas obras literárias é um ser ficcional, ou seja, trata-se de seres criados por um autor, que ganham vida quando são postos em ação. Muitas vezes

confundimos o autor com o narrador do texto, porém ambos possuem características distintas, o primeiro trata-se daquele que cria a obra, logo existente no mundo real, já o narrador trata-se de uma criação do autor com a finalidade de contar os fatos e participar das ações impostas por seu criador. Não esquecendo da presença marcante em algumas obras do narrador-personagem, que, por sua vez, além de exercer o papel de "autor" do texto, também assume a função de personagem.

Nos jogos digitais não é diferente, o jogador, assim como o autor de uma obra literária, possui também a capacidade de criar e controlar seu personagem, em que este representará o jogador percorrendo o universo do jogo. Para Coutinho (2008), a partir do momento em que existe um contato entre o personagem e o mundo preestabelecido, já se torna possível encontrar a presença de uma narrativa, esta por sua vez, não precisa necessariamente estar contida numa organização textual.

Nos jogos de *point and click* são definidos a priori os personagens para que em seguida seja dada continuidade à trama. Da mesma forma acontece em uma obra literária, o personagem se torna a peça central da história, pois sem ele não existem aventuras, não existem diálogos, não existe basicamente nada. Logo, quando esta passa a existir, o jogador, bem como o autor, desaparecem, fazendo com que o personagem ali criado ganhe vida. Segundo Wellek e Warren (2003):

A literatura imaginativa é uma 'ficção', uma artística e verbal 'imitação da vida'. O oposto da 'ficção' não é a 'verdade', mas o 'fato', ou a 'existência no tempo e no espaço'. O 'fato' é mais estranho do que a probabilidade, e com esta é que tem a literatura que tratar. (WELLEK, WARREN, 2003, p.42)

A literatura e os jogos, principalmente a modalidade aqui trabalha da *adventure*, caminham lado a lado, prova disto é que podemos encontrar várias características em um texto literário presentes também nos jogos. Iser (2002) conclui que o texto é um jogo, em que os leitores constroem de forma ativa um significado para determinada obra, criando uma aproximação entre leitor, texto e autor. "Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo do jogo." (ISER In: JAUSS et al, 2002, p. 107).

4.1 LIFE IS STRANGE: CONHECENDO O JOGO

Life is Strange é um jogo eletrônico de aventura gráfica desenvolvido pelo estúdio francês *Dontnod Entertainment* e lançado pela *Square Enix* em janeiro de 2015. O jogo conta com cinco episódios lançados entre os períodos de janeiro e outubro de 2015, disponível nas plataformas *IOS*, *Android*, *OS X*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox 360*, *Xbox One*, *Linux* e *Microsoft Windows*.

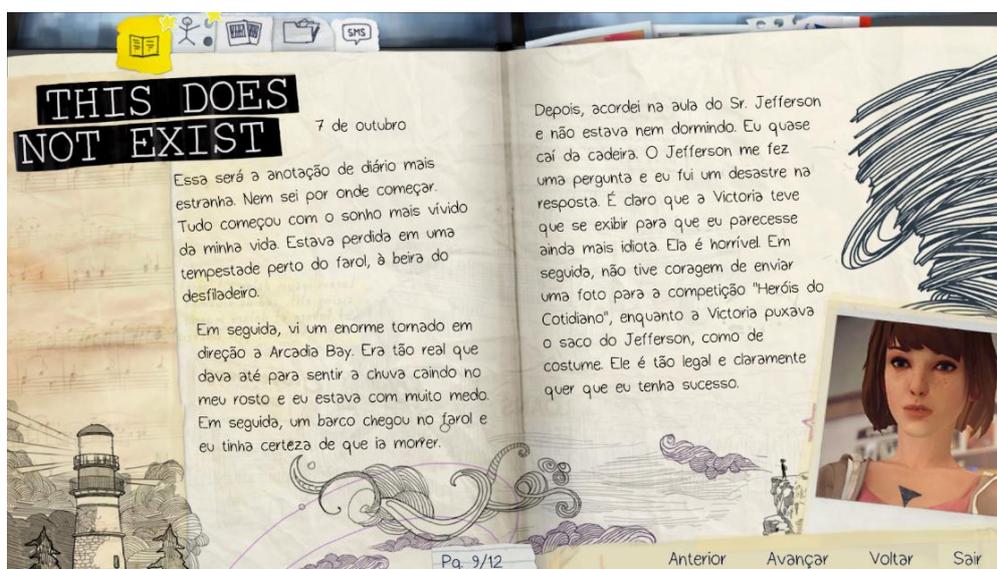
O jogo a princípio narra a história de Maxine Caulfield (doravante Max), uma adolescente que volta para sua cidade natal, chamada Arcadia Bay, para cursar fotografia com um famoso fotógrafo conhecido como Mark Jefferson, que leciona por lá. Durante uma de suas aulas, Max tem uma premonição de um enorme tornado se aproximando da cidade de Arcadia Bay, e seu único ponto de refúgio é um Farol. Ao acordar, a mesma percebe que está na sala de aula, porém permanece com um mal pressentimento de que tudo aquilo foi real. Ao término da aula, com a tentativa de despertar e se recuperar do susto, Max caminha até o banheiro para lavar o rosto, quando presencia o assassinato de uma garota pelo aluno mais rico daquele colégio. Nesse mesmo instante, a jovem Max volta para a cena em que haveria acordado do pesadelo na sala de aula. É quando descobre que voltando ao banheiro a mesma consegue salvar a garota Chloe Price, que tende a se tornar sua melhor amiga.

A partir desse instante, Max descobre que o pesadelo que tivera mais cedo trata-se de uma visão, e essa visão acontecerá em exatos cinco dias, ou seja, além de aprender a controlar

esse poder incomum de voltar, parar ou viajar no tempo, Max ainda precisa buscar uma resposta para salvar sua cidade de um tornado que se aproxima, conforme haveria sonhado.

O *game Life is Strange* traz consigo o gênero de aventura que geralmente é uma das principais características encontradas na maioria dos jogos, neste *game* em especial, temos a visão da câmera em terceira pessoa, porém toda história vem a ser contada a partir da perspectiva de Max. Dessa forma, o jogador, ao interpretar o personagem, no caso a Maxine, deverá criar sua melhor versão, e conseqüentemente todas as decisões tomadas durante o jogo terão suas conseqüências no fim e estas, por sua vez, estarão descritas no diário da Max após o término de cada ação. Conforme podemos notar na Figura 03, o jogador assume um papel importante para a atualização da narrativa, pois a partir do momento em que o jogador realiza uma determinada escolha, a história ocorrida no mesmo instante ficará registrada por um autor virtual no diário da Maxine, como uma forma de registrar todas as nossas ações durante o jogo.

Figura 01 - Diário da Maxine Caulfield



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Além disso, podemos contar também com a presença das *cutscenes*, característica importantíssima em um jogo, que como próprio nome já diz, consiste em pequenas cenas durante o desenrolar do *game*, na qual interrompem a jogabilidade por alguns instantes com o intuito de avançar o enredo, acrescentar mais personagens durante uma cena, ou simplesmente mudar todo o cenário do jogo, levando personagem principal à um outro ambiente, conforme podemos visualizar na Figura 04, em que a personagem Chloe, leva a protagonista Max para sua residência. Em *Life is Strange*, é possível encontrar também uma maneira atípica de *cutscenes*, em que podemos interagir com elementos presentes dentro do enredo, ao mesmo instante que uma *cutscene* está sendo transmitida, conforme Figura 05, nesta cena em específica, Max assiste à uma das suas aulas com o professor Mark Jefferson. Enquanto ele explica sobre a origem da fotografia e questiona alguns alunos, Max consegue interagir com os objetos presentes na sua mesa, como a câmera, o diário, seu estojo de lápis ou uma foto capturada por ela, e, em paralelo as explicações do seu professor, o jogo apresenta também os pensamentos e observações de Max.

Figura 02 – Cutscene – Max e Chloe mudando de cenário



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Figura 03 - Max pode interagir com outros elementos pertencentes à trama



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

A seguir, temos a Figura 06, pertencente a outra cena no jogo, em que são apresentadas escolhas de narrativas para o jogador, e estas, por sua vez, como dito anteriormente, resultarão em uma consequência futura que adicionará ou não uma determinada cena complementar.

Figura 04 – Mecanismo de escolha na cena entre Max e Michelle Grant.



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Nesta cena (Figura 06) a professora Michelle Grant aparece com um abaixo-assinado contra a ideia de colocar câmeras de vigilância na instituição de ensino, e como visto na Figura 05, a personagem Max possui três opções para prosseguir com a conversa: se ela assinar o documento, a professora Michelle dirá que Max é sua aluna favorita, mas, caso ela se recuse, Michelle dirá que Max deveria se preocupar mais com sua escola, ou seja, cabe ao jogador dar um rumo à história e assim decidir o fim do jogo, em que terá que escolher entre sacrificar sua melhor amiga ou a cidade Arcadia Bay.

Para a felicidade dos fãs, a *Dontnod* trouxe também a HQ *Life is Strange: Dust*, que trata de uma continuação da história entre Max e Chloe, caso a escolha final seja de sacrificar Arcadia Bay, e a partir disto terão que lidar com as consequências ocorridas através desta decisão. A HQ foi publicada pela Titan Comics em novembro de 2018, e neste presente estudo a abordaremos juntamente com a primeira história de *Life is Strange*.

Dessa maneira, o jogador ao optar por sacrificar a cidade de Arcadia Bay, consegue salvar a Chloe, que percorre juntamente com Max, pela cidade devastada em direção à cidade de Seattle. No HQ *Life is Strange: Dust*, podemos encontrar a continuidade da história com Max e Chloe voltando à cidade devastada. Porém, caso a escolha seja sacrificar a Chloe, consequentemente a personagem morre, mas todo o estrago que o furacão poderia ter causado à Arcadia Bay, é evitado.

5. COMO O JOGO LIFE IS STRANGE PODE AUXILIAR NO ENSINO DE LITERATURA?

A motivação em sala de aula - ou a falta dela - vêm sendo um problema recorrente no processo de ensino-aprendizagem, tornando uma das grandes preocupações para todos aqueles que estão ligados à educação. Desse modo, o lúdico pode intervir como uma das alternativas que podem ser trabalhadas em sala de aula como auxílio nas aulas de literatura, bem como motivador no processo de ensino/aprendizagem. Para Vygotsky (1998), o lúdico traz consigo uma possibilidade de ensino que objetiva à reflexão do aluno e a proximidade em relação ao que é real e o que é imaginário.

E é justamente nessa perspectiva que abordaremos nossa proposta, juntar o lúdico presente nos jogos à leitura. Mas, para que isto ocorra é fundamental que o professor, ao

propor essa utilização, saiba jogar e principalmente tenha jogado o *game* proposto, para que assim, consiga elaborar uma aula mais direcionada e produtiva para o seu aluno. Além disso, torna-se de suma importância também que o professor conheça o seu aluno, pois dessa forma o mesmo conseguirá fazer com que o discente venha a respeitar e absorver o lúdico sem que este se detenha "apenas" a forma de fruição, conforme afirma o professor Mibielli (2008).

Vale ressaltar que a narrativa que encontramos por trás de algum jogo digital, por mais rica que seja, ela irá funcionar de forma diferente de uma obra literária ou um filme. Nos jogos, dependendo das escolhas realizadas, a trama poderá tomar um caminho distinto para cada jogador. Por outro lado, os livros e filmes tomam uma forma fixa, onde o autor preestabelece uma ordem para que aconteça os fatos do enredo.

Nesse sentido, é importante considerar que uma simples ferramenta, como é o jogo eletrônico, não substitui o livro, mas pode ser uma ponte para o novo leitor se aproximar à leitura original. A princípio realizaríamos uma sondagem com os alunos, através de perguntas como: alguém da turma joga videogame?, se sim, com que frequência?, poderiam citar alguns pontos positivos e negativos dos jogos digitais em nossas vidas?, assim conseguiríamos verificar o conhecimento da turma em relação à temática proposta.

No segundo momento, buscaríamos despertar o interesse do aluno por meio do título do jogo *Life is Strange*, traduzido para o português, "a vida é estranha". O que um jogo com este título poderia trazer de produtivo para uma sala de aula? Porque a vida é estranha? Já fizeram essa pergunta para si mesmo?. Isso faz com que os alunos reflitam sobre situações que acontecem diariamente sem que menos esperem ou que muitas vezes consideram como algo normal, bem como o momento em que vivem da adolescência, onde não são mais crianças mas também ainda não são adultos, e a adolescência torna-se o cúmulo da estranheza; isso tudo com o intuito de convidá-los a realizar uma pequena reflexão e a terem mais um pequeno contato com a leitura do mundo. Corroborando com esta ideia, Paulo Freire (1981) afirma que

"A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não pode prescindir da continuidade da leitura daquele (A palavra que eu digo sai do mundo que estou lendo, mas a palavra que sai do mundo que eu estou lendo vai além dele). (...) Se for capaz de escrever minha palavra estarei, de certa forma transformando o mundo. O ato de ler o mundo implica uma leitura dentro e fora de mim. Implica a relação que eu tenho com esse mundo".

(Paulo Freire – Abertura do Congresso Brasileiro de Leitura – Campinas, novembro de 1981).

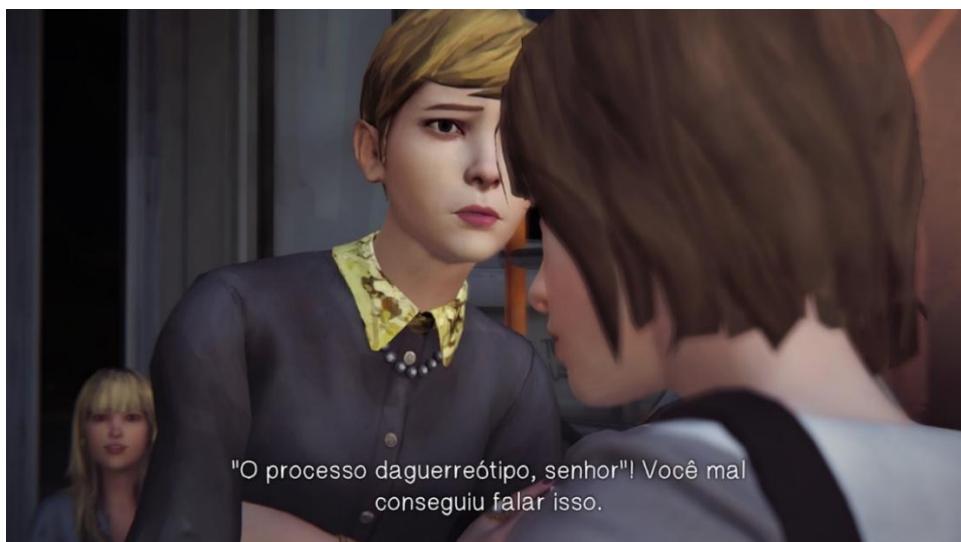
Logo após, poderíamos criar uma nova narrativa antes do jogo, como por exemplo, como era a vida de Max Caulfield na cidade de Seattle antes de voltar para Arcadia Bay? Max morava com seus pais? Possuía irmãos? Seattle era uma zona rural ou urbana? A partir disso, poderíamos explorar seu diário em busca de novas informações que possam enriquecer ainda mais a narrativa, não esquecendo de trabalhar, em paralelo com isto, o gênero diário de maneira aplicável ao seu cotidiano, ou seja, construiríamos uma nova história antes do jogo, relatando possíveis experiências e sonhos da protagonista, antes de se mudar para Arcadia Bay, porém tudo isso, em forma de diário, já que se trata de um gênero com grande liberdade estrutural.

Sendo assim, facilmente os alunos se identificarão com os personagens presentes durante a narrativa, que além de se passar em um ambiente escolar, e independentemente de haver ou não alguma característica em comum eles, ainda assim é possível se identificar de forma natural, pois os personagens são pessoas humanas, ou como bem diz o ditado popular "gente como a gente". Além do mais, o jogo em si aborda diversas temáticas sérias e importantes que podem ser trabalhadas em sala de aula e a *Donnod Entertainment* trata-os

como tal. Depressão, *bullying*, suicídio, *shaming* (o ato de estigmatizar outra pessoa), drogas, exposição na internet, homossexualidade, abuso de mulheres, violência doméstica e até mesmo eutanásia permeiam pela narrativa e embora algumas dessas temáticas sejam abordadas constantemente pelas mídias, se essas forem apresentadas de forma competente, podem abrir nossos olhos e nos surpreender.

Diante disso, a protagonista Max se depara com diversas situações que muitos adolescentes encaram diariamente, ou seja, além do *bullying*, conforme podemos visualizar no exemplo da Figura 06, ela também não acredita muito em si muito menos no seu talento como fotógrafa, não presta atenção nas coisas à sua volta por ser um pouco “desligada”. Mesmo assim, ao decorrer da narrativa do *game*, podemos encontrar várias personalidades em uma pessoa só, tornando impossível não se identificar, como por exemplo, a Max curiosa que mexe nas redes sociais dos amigos, a Max vingativa que faz de tudo para se vingar de algum rival, a Max amiga que dá conselhos, a Max *poser* que tira "*selfies*" no espelho, ou seja, o jogo a todo instante faz com que o jogador se depre com situações que vivenciamos diariamente, sejam elas boas ou más.

Figura 05 - *Bullying* praticado por Victoria Chase para com Maxine Caulfield.



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Em paralelo com isso, temos também um dos temas mais delicados sendo colocados com muita sensibilidade durante o jogo, que embora não seja abordado como algo central durante a narrativa, a maneira em que ele é explorado torna difícil ignorá-lo. Logo no início do primeiro episódio, é vazado um vídeo íntimo de uma das alunas da turma de Max, algo que se tornou comum na era do *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *Snapchat*, e outras redes sociais.

Por toda a pressão e ofensa que a jovem Kate Marsh passa diante da sociedade, após o vazamento do seu vídeo, a mesma entra numa grave depressão, e por não obter apoio da sua família nesse momento delicado, Kate tenta o suicídio, e o jogador, ao interpretar Max, pode aproximar-se da personagem e tentar reverter a história.

Figura 06 - Kate Marsh tentando se suicidar após o vazamento do seu vídeo.



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Trata-se de uma jovem cristã, que tem suas opiniões conservadoras a respeito de sexo e religião, porém após ter sido drogada em uma festa, onde é filmada beijando diversos garotos e agindo de forma sexualmente livre, Kate a todo instante vem sendo ofendida pelos demais alunos da universidade. Logo, a partir do momento em que se espalha a notícia de que a jovem está prestes a pular do telhado da universidade e que todos se juntam num só local, Max e todos os demais alunos se deparam com Kate se arremessando ao chão. É neste momento que o jogador consegue rebobinar o tempo até o momento antes da queda, porém não consegue mudar a decisão de Kate, devendo confiar apenas no poder da amizade para salvar a amiga, e, da mesma forma que na vida real, nessa cena não existe segunda chance.

Com base nisto, o jogo disponibiliza diversas formas para tentar reverter a situação, porém justamente nas duas últimas escolhas, conforme Figura 08 e Figura 09, se escolhermos a opção errada, Kate pula do telhado, e apesar da história continuar independente do que acontecer, o jogador, bem como Max, leva o peso dessa responsabilidade consigo, pois trata-se de uma situação que poderia ocorrer na realidade.

Figura 07 - Diálogo e opções definitivas para com a personagem Kate Marsh.



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Conforme podemos visualizar a seguir, dependendo da escolha que o jogador fizer em relação às opções que o jogo disponibiliza, após a Figura 08, a trama tomará um novo rumo, fazendo com que Kate desista ou não de se suicidar.

Escolha 01 - “Suas irmãs”

- *Max: Eu vi a sua foto fofa com suas irmãs no seu quarto hoje de manhã. Dá para ver como a sua irmã a ama com aquele sorriso.*
- *Kate: Essa é a Lynn... ela só tem dez anos... Ela tem o melhor sorriso de todos... Eu odiaria vê-la triste.*
- *Max: Então faça a Lynn feliz e venha em minha direção. Se ela estivesse aqui, você saberia o que fazer. Esse não é o fim, Kate. Não é possível que Deus não tenha grandes planos para você aqui...*
- *Kate: Boa tentativa, Max. Mas Deus me colocou nesse telhado.*

Escolha 02 - “Sua mãe”

- *Max: E a sua mãe, Kate? Você acabará com ela. Ela não se importa com o vídeo. Ela ama você.*
- *Kate: Você não conhece a minha mãe. Nem um pouco. Ela acha que o Satã já reservou uma descida rápida para o inferno para mim. Vamos provar isso... Kate acena e se vira, pulando do telhado. Max tenta alcançá-la, mas falha.*
- *Max: Não!*
Max lentamente recua com as mãos no rosto.

Escolha 03 - “Seu pai”

- *Max: Kate, eu vi a carta do seu pai. Você pode contar com ele. Ele claramente a ama sem dúvidas.*
- *Kate: O meu pai se importa... mesmo que eu o machuque... Ele é o único que eu sei que acredita em mim...*
- *Max: Está vendo? Você não está sozinha. E ninguém lá embaixo quer vê-la aqui em cima. Esse não é o fim, Kate. Não é possível que Deus não tenha grandes planos para você aqui...*
- *Kate: Boa tentativa, Max. Mas Deus me colocou nesse telhado.*

Escolha 04 - “Seus irmãos”

- *Max: Espere, Kate, pense nos seus irmãos. Eles precisam da irmã...*
- *Kate: Você não me conhece nem um pouco, Max. Eu disse que só tenho irmãs. Você nunca escuta porque não se importa! Agora você vai!*
- *Kate acena e se vira, pulando do telhado. Max tenta alcançá-la, mas falha.*
- *Max: Não!*
Max lentamente recua com as mãos no rosto.

A seguir temos a continuidade deste diálogo em que Max, ao escolher uma das alternativas que mencionam as irmãs ou o pai de Kate, e a jovem Marsh finaliza com a frase: “Boa tentativa, Max. Mas Deus me colocou nesse telhado.”, nos deparamos com a escolha decisiva para reverter a situação.

Figura 08 – O poder da palavra



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Escolha 01 - “Provérbios 21:15”

- *Max: Como é aquele provérbio? "O fazer justiça é alegria para o justo, mas destruição para os que praticam a iniquidade"...*
- *Kate: Eu não acredito em justiça, Max. Não acredito em mais nada agora...*
- *Kate acena e se vira, pulando do telhado. Max tenta alcançá-la, mas falha.*
- *Max: Não!*
- *Max lentamente recua com as mãos no rosto.*

Escolha 02 - “Suicídio é pecado”

- *Max: O suicídio é um pecado, não é? Se você acredita no inferno... poderá acabar lá. Não quero que isso aconteça...*
- *Kate: Que diferença isso faria? Já estou no inferno mesmo...*
- *Kate acena e se vira, pulando do telhado. Max tenta alcançá-la, mas falha.*
- *Max: Não!*
- *Max lentamente recua com as mãos no rosto.*

Escolha 03 - “Mateus 11:28”

- *Max: "Vinde a mim, todos os que estais cansados e oprimidos, e eu vos aliviarei"...*
- *Kate: "Mateus 11:28"... Não acredito que você citou uma das minhas passagens favoritas...*
- *Max: Como eu disse, eu me preocupo com você. Sei que essa passagem significa muito para você.*
- *Max alcança Kate, que agarra sua mão. Max a puxa, deixando-a segura.*
- *Kate: Sinto muito... sinto muito...*
- *Max: Do que você está falando? Você me salvou de falar na aula!*
- *As duas se abraçam e a tela escurece.*

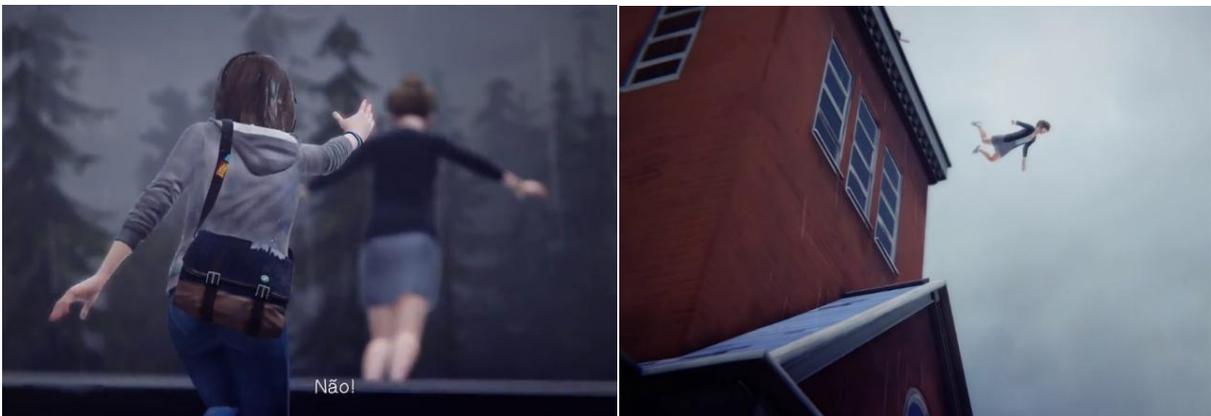
O poder das nossas palavras pode muitas vezes mudar o destino de alguém (Figura 09), e *Life is Strange* deixa isso bem claro. Quase sempre que o jogador toma alguma decisão, na parte superior da tela aparece a mensagem: “Esta ação terá consequências”, sejam elas boas ou ruins (Figura 10 e Figura 11).

Figura 09 - Kate desiste de se suicidar.



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Figura 10 - Kate se joga do telhado, após conversa com Max.



Fonte: Tela capturada do próprio jogo.

Life is Strange nos deixa um ensinamento válido para a vida de que nunca somos capazes de consertar tudo, há sempre a existência de algo que está fora do nosso controle, bem como nem sempre conseguimos deixar todos a nossa volta felizes o tempo todo, mas, claro, sempre é possível fazer nosso melhor em tudo, independente das nossas condições naquele momento.

Portanto, levando em consideração que atualmente os nossos alunos estão constantemente conectados, é possível que as narrativas transmidiáticas² despertem rapidamente o interesse desses jovens. A pesquisadora da Faculdade de Educação da USP, Aline Akemi Nagata (2016), observou que “Todo mundo acha que os adolescentes não são leitores, mas o que estava percebendo em sala de aula era o contrário. Eles estavam lendo, e muito. Só que eles não estavam lendo aquilo que a escola esperava que eles lessem, eles liam a literatura *gamer* basicamente”

² ou *transmedia storytelling*, trata-se de um termo citado pela primeira vez por Henry Jenkins (2008, p.384) para descrever “[...] histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para a compreensão do universo ficcional [...]”.

Segundo ela, esse tipo de literatura vem muito atrelado a um jogo de marketing que visa a venda do seu principal produto: o videogame. Logo, as produtoras dos livros de literatura *gamer* buscam expandir ainda mais a história que se passa no jogo, produzindo mais conteúdos e despertando ainda mais a curiosidade dos jovens leitores, e através desta curiosidade os alunos poderão ter seu primeiro contato com uma leitura mais longa.

Com *Life is Strange* não foi diferente. Ao término do primeiro jogo, com as personagens com que estamos trabalhando, Max e Chloe, a editora criou uma série de HQs, chamada *Life is Strange: Dust*, dividida até o momento em nove volumes, com a continuação da história, que, como dito anteriormente, só é possível caso a escolha final seja Max ficar com Chloe e sacrificar a cidade de Arcadia Bay. Logo no início da HQ podemos encontrar as personagens Max e Chloe construindo uma nova vida na cidade de Seattle, a cidade em que Max morava antes de se mudar para Arcadia Bay, conforme podemos ler nas escritas da jovem Calfield. Tudo estava ocorrendo bem, até que escutam uma notícia no jornal de que a família Prescott, que até o final do jogo tratava-se da família mais rica de Arcadia Bay, estava reconstruindo a antiga cidade que foi destruída pelo tornado, o que de certo modo causa incômodo nas personagens que decidem voltar para Arcadia. É a partir desse momento que de fato “*Life is Strange: Dust*” começa.

Figura 11 - À direita, capa do game. À esquerda, capa da HQ.



E como podemos enxergar, o professor como mediador tem a seu favor uma série de fatores que podem ser explorados da melhor forma possível durante as aulas, porém infelizmente muitos deles preferem uma aula tradicional de leitura de livros, ignorando as mídias presentes ao seu redor, o que causa desmotivação nos seus alunos. Apesar disso, no referido *game* o aluno terá contato com diversos gêneros textuais como o diário, jornal, *chat*, cartazes, *portfólio*, *sms*, livros, *e-mail*, *grafite*, pichação, rabiscos, entre outros, que podem ser trabalhados durante a aula ao mesmo tempo em que exploram a narrativa.

Life is Strange é composto por cinco episódios: *chrysalis*, *out of time*, *chaos theory*, *dark room* e *polarized*, no português³, consecutivamente: crisálida, fora do tempo, teoria do caos, sala escura e polarizada. Porém, a Dontnod Entertainment disponibiliza, gratuitamente, apenas o primeiro episódio. Portanto, para que o jogo seja trabalhado em sala de aula, de forma efetiva, o professor deverá ter, além de um suporte como notebook ou console, disponível também o *game* completo, que atualmente podemos encontrá-lo com preços acessíveis entre (R\$ 36,99 e R\$ 39,99), se comparado com outros jogos de *click point*, que, dependendo do console, ultrapassam os R\$ 199,99.

Sendo assim, por não ser possível disponibilizar o jogo para todos os alunos individualmente, o professor poderá dividir a turma em cinco equipes, conforme a quantidade de episódios disponíveis no jogo. Assim, é possível trabalhar o *game* de forma que todos os alunos participem e interajam entre si. Logo, cada equipe ficará responsável por um episódio que será desenvolvido conforme o prosseguimento das aulas. Dessa forma, a partir do momento em que os alunos jogariam *Life is Strange*, o professor, como mediador nesse processo, realizará pausas durante o jogo para acrescentar observações e trabalhar temas ou elementos estruturais presentes numa narrativa como enredo, ação, tempo, espaço, foco narrativo e personagens.

O jogo, como já dito, aborda questões importantes ao decorrer do seu enredo, como por exemplo, o vídeo vazado da personagem Kate Marsh. Poderíamos questionar os alunos como eles reagiriam a essa situação na vida real, caso a Kate fosse alguma colega próxima a eles. Com isto, realizaríamos uma sondagem para verificar a afinidade deles com as redes sociais presentes atualmente, e abordar questões sobre segurança da informação, drogas, amizade, entre outros assuntos relevantes. Ao mesmo modo, contextualizaríamos a narrativa criando possibilidades fora do jogo.

Cosson (2006, p.17) afirma,

A literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade. No exercício da literatura, podemos ser outros, podemos viver como os outros, podemos romper os limites do tempo e do espaço de nossa experiência e, ainda assim, sermos nós mesmos.

Para Cosson (2011), nas escolas geralmente o aluno lê pouco e quando lê, normalmente, é para fins didáticos. Corroborando com a ideia, Riter (2009) afirma que é necessário que as escolas mostrem aos discentes o porquê é importante a leitura literária, bem como o conhecimento de questões que a envolvem, pois só assim o aluno terá contato com narrativas significantes e atraentes aos seus olhos, em que o professor, sob o olhar cauteloso poderá trabalhar diversos temas sejam eles românticos, misteriosos, épicos ou até polêmicos, que muitas vezes quando não são abordados pela escola o aluno jamais terá conhecimento.

Com base nisto, após a decisão no final do jogo, que será feita de forma unânime pela turma, o professor, caso tenha tempo, conseguirá trabalhar a HQ de *Life is Strange: Dust*, que aborda também diversos outros assuntos em relação ao novo e incerto futuro de Max e Chloe. Como também, o docente conseguirá abrir um leque de opções que poderá auxiliá-lo nas suas aulas através da gamificação, os discentes poderão contribuir para esse processo se o professor se permitir aprender.

³ O jogo disponibiliza o título dos episódios e as falas dos personagens apenas em inglês, porém o jogador, ao baixar o *game*, consegue selecionar a opção de legenda em português brasileiro, disponibilizado pela *Dontnod Entertainment*.

Dessa forma, juntos, produziram a criação de personagens customizados, em que cada vez que o professor trabalhar um novo conteúdo na sala de aula, ao término deste, o aluno terá um mistério para desvendar, caso consiga resolvê-lo com êxito, esse discente subirá de nível, ou seja, o aluno irá ganhar representações mais elaboradas e mais complexas do seu personagem, como por exemplo, novas roupas, novos poderes, entre outros. As narrativas que seriam criadas juntamente com os alunos, seriam articuladas com os conteúdos da escola e assim, levaríamos estes de forma lúdica e com impacto considerável no desempenho dos jovens na sua escolarização.

6. CONCLUSÃO

No decorrer deste artigo, analisou-se a proximidade entre a narrativa enquanto gênero da literatura, e a dos jogos digitais. A partir disso, foi possível verificar que o professor assume um papel importantíssimo no que diz respeito ao planejamento de suas aulas, pois a partir do momento em que o docente utiliza-se de facilitadores de aprendizagem, como é o caso dos jogos digitais, ele poderá criar um mundo bem mais dinâmico, criativo, flexível e atraente para o seu aluno, tendo em vista que este, por sua vez, já se faz presente no mundo tecnológico em que vivemos.

Com isto, vale ressaltar que o aluno nunca estará desprovido de conhecimentos, e o aprendizado se torna mais atrativo quando o conteúdo que deverá ser trabalhado se aproxima da realidade que ele já traz consigo. Logo, é necessário respeitar o nível que o nosso educando vem desenvolvendo, pois conforme afirma Vygotsky (1998), quando o aluno se sente motivado, é possível que ele aprenda sem tornar aquilo uma obrigação ou sem que haja dificuldades nesse processo. Mas, para que isto ocorra, é de suma importância favorecer um ambiente de aprendizagem significativo e prazeroso, e os jogos digitais podem proporcionar esse momento tanto para o professor quanto para o discente.

Assim, é possível perceber que muitos jovens gostam de jogar videogames, seja esse contato através de computadores, *smartphones*, *tablets* ou *consoles*, e os jogos não são apenas uma fonte de entretenimento como muitas pessoas pensam, muito pelo contrário, os *games* contribuem de forma efetiva e os alunos têm consciência disso, porém muitas vezes são ignorados pelos seus próprios pais e professores.

Dessa maneira, ao utilizarmos dessa tecnologia nas aulas de literatura, é perceptível que haja um nível mais elevado em relação ao interesse dos alunos, em que estes, por sua vez, se tornarão mais participativos, motivados e conseqüentemente mais curiosos. Ao utilizarmos essa ferramenta ao nosso favor, é possível acompanhar de forma individual a maneira que cada um dos alunos se desenvolve, podendo, assim, contribuir para o processo de aprendizagem escolar.

Em suma, as escolas poderiam buscar outras alternativas que possam contribuir para o ensino e aprendizagem dos seus alunos, e buscar artefatos culturais digitais pode se tornar um caminho eficiente. Portanto essa proposta deverá ser verificada o quanto antes ou será analisada apenas quando os nossos futuros jovens ou alunos crescerem e quem sabe assumirem o papel da docência, e assim, poder envolver os demais professores a buscarem essa alternativa para as aulas de literatura, o meio lúdico que os jogos digitais oferecem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2006.

_____. **Letramento Literário: teoria e prática**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2011.

CRESCER, Revista. Geração mobile: a maneira como as crianças consomem tecnologia mudou. Disponível em:

<<https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2018/06/38-das-criancas-com-menos-de-2-anos-ja-tem-um-aparelho-digital-como-tablet-ou-celular.html>> Acesso em: 19 de out. de 2019.

CONNECTA, IBOPE. 95% dos internautas brasileiros assistem TV enquanto usam internet. Disponível em: <<http://ibopeconecta.com/95-dos-internautas-brasileiros-assistem-tv-enquanto-usam-internet/>> Acesso em: 15 de out. de 2019.

FARACO, C. A. **História sociopolítica da língua portuguesa**. São Paulo: Parábola, 2016.

FIGUEIREDO, Cibele Ziane; BITENCOURT, João Ricardo. **Jogos computadorizados para a aprendizagem da Matemática no ensino fundamental**: refletindo a partir dos interesses dos educandos. *Novas Tecnologias na Educação*. Rio Grande do Sul. v. 3, n. 1, p.1-10 mai. 2005

FREITAS, L. C. **Ciclos, seriação e avaliação – confronto de lógicas**. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2003.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: JAUSS, Hans Robert et al. **A literatura e o leitor: Textos de estética da recepção**. Tradução Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e terra, 2002, p. 105 - 118.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008.

LIFE IS STRANGE – **Episódio 1 – Chrysalis (Detonado)**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AQha3wxuVYQ&list=PLH9fqBYeMD3OxxS-s-1TJaFeirSMaSKey>>. Acesso em: 22 out. 2019.

MIBIELLI, Roberto. **A prática do RPG como estímulo à leitura literária e à reapropriação de lendas e mitos para culturas tradicionais.** Anais do XI Congresso Internacional da ABRALIC. São Paulo: USP, 2008.

NAGATA, Aline Akemi. **Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura games e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas.** 2016. p. 160. Tese (Doutorado) Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

RITER Caio. **A formação do Leitor literário em casa e na escola.** 1ª ed. São Paulo: Biruta. 2009.

RITZMANN, Camila Duarte Schiavo (2009). **O Jogo na atividade de ensino.** Dissertação de Mestrado, São Paulo. Consultado em 03/10/2019
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/pt-br.php>

ROBERTSON, Ian H. **O efeito vencedor: como a neurociência explica o sucesso (e o fracasso).** Rio de Janeiro: Elsevier; 2012.

ROBINSON, Ken. **Changing Paradigms.** 2010. Disponível em: <
https://www.youtube.com/watch?v=mCbdS4hSa0s&feature=player_embedded> Acesso em: 24 de out. de 2019.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: Como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos.** Rio de Janeiro: Agor Negócios, 2010.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6 ed. – são Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WELLEK, René; WARREN, Austin, **Teoria da literatura e metodologia dos estudos literários.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your business.** Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

AGRADECIMENTOS

A Deus, primeiramente, por ter me proporcionado momentos incríveis na minha vida, bem como as condições necessárias para execução deste trabalho. E a Nossa Senhora por ter intercedido por mim, e ter passado à frente em cada momento de aflição.

À minha família, em especial aos meus heróis e amados pais, Edilson Pinto e Marinalda de Sousa e ao meu irmão Erickson Johny, que sempre estiveram ao meu lado durante toda essa jornada, me apoiando, me guiando e incentivando para essa realização.

Aos meus avôs, Severino Pinto (*in memoriam*) e Teresinha Pinto, Albertina Marques (*in memoriam*) e Paulo João. De todo coração, obrigada!

Ao meu noivo Micael Duarte que em todo momento esteve ao meu lado ouvindo minhas angustias, alegrias e acreditando em mim quando nem eu mesma acreditava

Ao meu orientador, Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino, por toda paciência, compreensão e dedicação que foi de grande contribuição para finalização deste trabalho. Um exemplo de profissional a ser seguido, serei eternamente grata por tudo que fez por mim.

Agradeço aos professores participantes da banca examinadora que aceitaram dividir comigo este momento tão importante e esperado: Prof. Dr. Anacã Rupert Moreira Cruz e Costa Agra e Profa. Dra. Kalina Naro Guimarães.

À coordenadora e Profa. Dra. Iara Francisca Araújo Cavalcante, por ser uma profissional excelente e atenciosa com seus alunos.

À todos os professores da UEPB, Campus Campina Grande, com quem tive contato nesses anos de formação, em especial ao Prof. Dr. Antônio de Pádua Dias da Silva por despertar em mim o interesse e o encanto na área de Literatura, e a Profa. Dra. Simone Dália de Gusmão Aranha, por todo incentivo em dar continuidade ao meu projeto de pesquisa.

À todos os meus colegas do curso de Letras Português, principalmente à Karinne Rodrigues, Eduarda Karolline, Itamar Mateus, Pedro Caio e Armstrong Souto, peço a Deus que os abençoe grandemente, preenchendo seus caminhos com muita paz, amor, saúde e prosperidade, e é impossível deixar de falar da minha grande amiga Sangina Esteves, por sua disposição em me ajudar em tudo, principalmente nos momentos em que tive que conciliar trabalho e estudo. Saiba que independente da distância, levarei nossa amizade até o fim dos meus dias. *Obrigadu barak!*