

# ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA II

## LITERATURA FANTÁSTICA: UMA VIAGEM AO MUNDO DA IMAGINAÇÃO

Ensino Médio

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing  
Beatriz Calegari Segal  
Elenice Deon  
Renato Britto





Coleção Mundo da Leitura

# ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA II

## LITERATURA FANTÁSTICA UMA VIAGEM AO MUNDO DA IMAGINAÇÃO

Ensino Médio

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing  
Beatriz Calegari Segal  
Elenice Deon  
Renato Britto

2011

  
**UPF**  
**Editora**  
EDITORA DA UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO



## UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

*José Carlos Carles de Souza*

Reitor

*Neusa Maria Henriques Rocha*

Vice-Reitora de Graduação

*Leonardo José Gil Barcellos*

Vice-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

*Lorena Terezinha Geib*

Vice-Reitora de Extensão e Assuntos Comunitários

*Agenor Dias de Meira Júnior*

Vice-Reitor Administrativo

### UPF Editora

*Carme Regina Schons*

Editora

*Zacarias Martin Chamberlain Pravia*

Editor das Revistas Institucionais

### CONSELHO EDITORIAL

*Altair Alberto Fávero*

*Alvaro Della Bona*

*Ana Carolina Bertoletti de Marchi*

*Andrea Poletto Oltramari*

*Carme Regina Schons*

*Cleiton Chiamonti Bona*

*Elci Lotar Dickel*

*Fernando Fornari*

*Graciela René Ormezzano*

*João Carlos Tedesco*

*Renata Holzbach Tagliari*

*Rosimar Serena Siqueira Esquinsani*

*Sergio Machado Porto*

*Zacarias Martin Chamberlain Pravia*

Copyright © Editora Universitária

*Tania Mariza Kuchenbecker Rösing*

*Beatriz Calegari Segal*

Revisão de Texto

*Zero3 Comunicação e Design*

Produção da Capa

*Zero3 Comunicação e Design*

Projeto Gráfico e Diagramação

*Assessoria de Imprensa UPF*

*Acervo Mundo da Leitura*

Fotos

Este livro no todo ou em parte, conforme determinação legal, não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa e por escrito do autor ou da editora. A exatidão das informações e dos conceitos e opiniões emitidos, as imagens, tabelas, quadros e figuras são de exclusiva responsabilidade dos autores.

Beneficiário de auxílio financeiro da CAPES - Brasil

CIP – Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

R843 Roteiro de práticas leitoras para a escola II : literatura fantástica : uma viagem ao mundo da imaginação : ensino médio / Tania Mariza Kuchenbecker Rösing ... [et al.]. – Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2011.  
60 p. : il. ; 24 cm. – (Mundo da leitura).

Demais autores: Beatriz Calegari Segal, Elenice Deon e Renato Britto.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7515-783-1

1. Leitura - Prática. 2. Literatura – Estudo e ensino (Ensino médio). 3. Leitura – Desenvolvimento. I. Rösing, Tania Mariza Kuchenbecker. II. Série.

CDU: 028.1

Bibliotecária responsável Jucelei Rodrigues Domingues - CRB 10/1569

Editora UPF afiliada à  
  
Associação Brasileira  
das Editoras Universitárias

### UPF EDITORA

Campus I, BR 285 - Km 171 - Bairro São José

Fone/Fax: (54) 3316-8373

CEP 99001-970 - Passo Fundo - RS - Brasil

Home-page: [www.upf.br/editora](http://www.upf.br/editora)

E-mail: [editora@upf.br](mailto:editora@upf.br)

---

## SUMÁRIO

Apresentação.....	5
Introdução.....	19
Prática Leitora no Mundo da Leitura.....	23
Registro Iconográfico.....	31
Prática Leitora na Escola	
Atividade 1: Tagmar e <i>O Senhor dos Anéis</i> .....	33
Atividade 2: A literatura fantástica no Brasil e Edgar Allan Poe.....	35
Atividade 3: As miniaturas de RPG.....	37
Atividade 4: Imaginar-se em outra época.....	39
Atividade 5: Mestre - o contador de histórias.....	41
Referências.....	43
Sugestões de Leitura.....	45



## Possibilidades de aprimoramento da leitura no contexto da escola

Tania Mariza Kuchenbecker Rösing\*

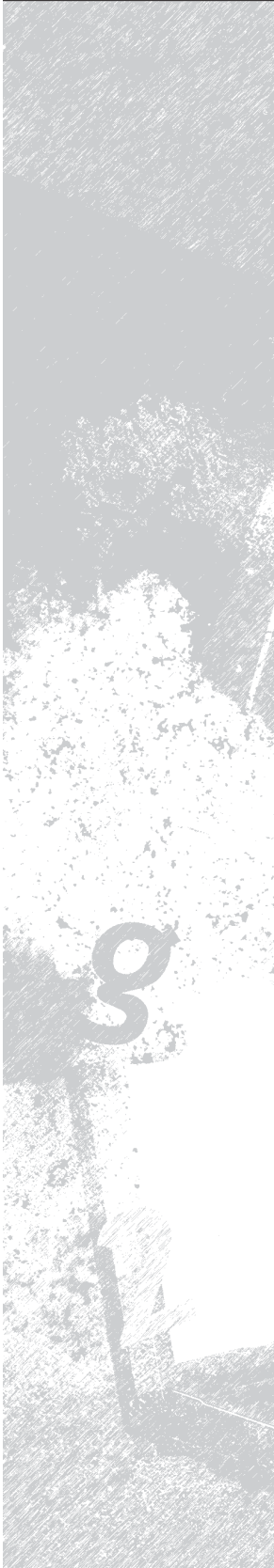
“A situação dos professores perante a mudança social é comparável à de um grupo de actores, vestidos com trajes de determinada época, a quem sem prévio aviso se muda o cenário, em metade do palco, desenrolando um novo pano de fundo, no cenário anterior. Uma nova encenação pós-moderna, colorida e fluorescente, oculta a anterior, clássica e severa. A primeira reacção dos actores seria a surpresa. Depois, tensão e desconcerto, com forte sentimento de agressividade, desejando acabar o trabalho para procurar os responsáveis, a fim de, pelo menos, obter uma explicação. Que fazer?”

José M. Esteve

## Diversidade de leitura e tipos de leitor

As possibilidades de leitura são infinitas na atualidade. Leitores com maior ou menor experiência de leitura apresentam interesse e entusiasmo diferenciados, mais ou menos intensos, diante da oportunidade de realizarem práticas singulares de leitura. Leitores de diferentes idades manifestam-se de forma distinta em meio à diversidade de materiais de leitura. Entre as hipóteses que podem ser levantadas sobre desempenho de leitura, encontram-se leitores mais avançados em idade cuja preferência recai sobre o texto impresso, em especial sobre o livro, prática desenvolvida desde o século XVI. Emocionam-se com o contato com o papel e o cheiro que este exala; chamam-lhes a atenção detalhes presentes no formato do livro e entre os elementos que compõem a capa; desperta-lhes interesse o tipo de letra, a disposição do texto na “mancha” em que se constitui

\*Doutora em Letras pela PUC/RS. Professora do Curso de Mestrado em Letras da Universidade de Passo Fundo/RS. Coordenadora do Centro de Referência de Literatura e Multimeios da UPF.



a página. Detém-se nas ilustrações, nas técnicas empregadas, nas fotografias. São pessoas que reservam não apenas em suas vidas, mas no lugar onde residem, ou mesmo onde trabalham, espaço especial para guardá-los. Essa realidade leva-nos a entender que esses leitores desenvolvem uma leitura individual, silenciosa, meditativa, desautomatizada. É o *tipo de leitor cognominado por Santaella como contemplativo, meditativo*:

Esse tipo de leitura nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado,, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento, pois o espaço de leitura deve ser separado dos lugares de divertimento mais mundano. Mesmo quando se dá em tais lugares, o leitor se concentra na sua atividade interior, separando-se do ambiente circundante. (SANTAELLA, 2004, p. 23)

Tal classificação não significa que esse leitor desenvolva apenas um sentido para sua leitura. Não significa também que seja leitor de um livro só. Envolve-se com livros de qualidade os quais permitem-lhe acumular grande experiência de leitura, ao mesmo tempo em que lê em quantidade. Essa atividade leitora ampliada assume, no cotejo entre os textos, importância maior para o leitor na apreensão dos conteúdos e na apropriação de significados que construiu no desenvolvimento de sua cidadania: “esse primeiro tipo de leitor é aquele que tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras.” (SANTAELLA, 2004, p. 24)

Na condição de cidadãos, de habitantes da cidade portanto, contatamos com pessoas que circulam nos mais diferentes grupos sociais, nos mais diversificados contextos, pertencentes a origens variadas, culturalmente distanciadas. Todos e cada um mantemos identidades específicas. Enquanto mediadores de leitura, a partir da percepção de mundo enquanto metáfora de texto universal, temos a oportunidade de vivenciar leituras específicas, ao mesmo tempo que convivemos com outros que




apresentam olhares únicos, irrepetíveis, na leitura que fazem do mundo em que vivem. Estamos conscientes de que os outros configuram-se também como tipos de leitor entre os quais se destaca o que circula na diversidade da população de uma cidade de pequeno e médio portes, ou mesmo na complexidade das multidões que habitam as grandes cidades. Manifesta esse outro tipo de leitor interesse singular pelo ineditismo das notícias de seu bairro, de sua cidade e que se ampliam para o país e para o mundo, divulgadas em jornais, entre as mídias disponíveis a cada momento histórico, a cada etapa da inovação tecnológica. Envolve-se com imagens num verdadeiro mosaico imagético-sígnico que muda com a velocidade peculiar a cada fase da história da humanidade. Na continuidade da interlocução teórica com Santaella, podemos identificar este *segundo tipo como leitor movente, fragmentado*:

[...] aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas, fugazes. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. (SANTAELLA, 2004, p. 29)

A viagem à interioridade do ser, percorrida na leitura realizada pelo leitor meditativo, que propicia a contemplação do surgimento de nuances do imaginário, (re)criadas nesse espaço profundo, assume outra aparência em se tratando de um leitor movente, fragmentado: ao efetivar a leitura, encontra signos verbais em meio a imagens, sons e movimentos apresentados em ritmos diferentes e, muitas vezes, com maior velocidade, mesclando real e imaginário.

O final do século XX e a primeira década século XXI são





marcados pela riqueza do envolvimento de nativos digitais, ou mesmo de migrantes do impresso para o digital, com telas:

Telas, entendidas como metonímia dos multimeios, não são objeto da aura de que o livro se revestiu ao longo do tempo, atitude esta que se intensificou a partir das últimas décadas do século XX. Tanto mais se valorizou o livro quanto mais ele perdeu espaço para a tela, com a qual passou a concorrer ostensivamente. (ZILBERMAN, 2011, p. 83)

Se compararmos a leitura do livro com a da tela, devemos salientar que o livro pressupõe o domínio da escrita e sua aprendizagem envolve diretamente a frequência ao espaço escolar. O processo de deciframento de conteúdos na tela pressupõe a ação do leitor imersivo, terceiro tipo de leitor emergente da proposta defendida por Santaella na sequência de suas contribuições teóricas sobre a navegação no ciberespaço: “aquele que navega entre nós e nexos, construindo roteiros não lineares, não sequenciais.” (SANTAELLA, 2004, p.37)

Num olhar bastante inicial, já se percebe que as competências de um leitor imersivo não dependem apenas da frequência à escola: “a navegação interativa entre nós e nexos pelos roteiros alineares do ciberespaço envolve transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas que trazem consequências também para a formação de um novo tipo de sensibilidade corporal, física e mental.” (SANTAELLA, 2004, p. 34).

As rotas semióticas que podem ser assumidas pelo leitor imersivo são constituídas de múltiplos, infinitos e labirínticos caminhos, que podem ser percorridos e controlados a partir das escolhas feitas pelo leitor, considerando seu potencial cognitivo, sua sensibilidade, e o uso de métodos de busca e de solução de problemas, cuja eficiência não está garantida apenas pela oportunidade de frequentar uma escola.

Em nosso convívio diário e contemporâneo com representantes de distintas gerações, constatamos que é a geração mais jovem, notadamente os nascidos a partir de 1990, a que possui as melhores condições de navegação no ciberespaço, entendido

como “todo e qualquer espaço informacional, multidimensional que, dependente da interação do usuário, permite a este o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação.” (SANTAELLA, 2004, p. 45)


Subsídios teóricos permitem um entendimento maior e mais profundo das peculiaridades de um novo campo do saber. É preciso ter em mente a clara relação entre as letras concretas do livro e sua transformação em bites; entre página em branco e o campo do monitor; entre caneta/lápis e teclado; entre a materialidade do texto e a sua virtualidade; entre a aproximação do material de leitura do corpo do leitor e seu distanciamento na virtualidade referida.

O convívio com diferentes tipos de leitor e a observação de seus comportamentos no ato de ler requer o envolvimento com subsídios teóricos com a qualidade e a contemporaneidade dos estudos realizados por Lúcia Santaella, publicados com o título *Navegar no ciberespaço - o perfil cognitivo do leitor imersivo*. Tais estudos permitem que se tenha entendimento profundo em linguagem compreensível das reflexões acerca das concepções atuais da leitura e de seus desdobramentos nos tipos de leitor. Estes sofrem alterações em função das necessidades, das inovações e da velocidade das mudanças praticadas em diferentes contextos. O convívio reflexivo com novos tipos de leitor amplia nosso entusiasmo pela busca de concepções contemporâneas e, ao mesmo tempo, convincentes que norteiam os (des)caminhos da leitura em tempos de ciberespaço, cibercultura, hipermídia.

## **Práticas leitoras no Mundo da Leitura, na escola e na família**

A continuidade do desenvolvimento de práticas leitoras multimídiais com os usuários do Centro de Referência de Literatura e Mídias, conhecido afetivamente como o Mundo da Leitura, com as devidas mudanças e aprimoramentos efetivos, permite que se possa avaliar o entusiasmo ou a indiferença desses usuários pela leitura, levantar interesses e necessidades e





identificar suas reações na interação com diferentes materiais de leitura apresentados em distintos suportes. Considerando que o tempo de visita é de apenas duas horas, não é possível realizar, de forma mais aprofundada, esse conjunto de avaliações ao lado dos levantamentos referidos.

Em vista do exposto, mais uma vez, a equipe de monitores responsável pela criação das práticas leitoras e pela execução das mesmas com distintos públicos que abrangem alunos da educação infantil à educação superior, sob a orientação de professores do curso de Letras da Universidade de Passo Fundo, propõe duas etapas no trabalho. A primeira, compõe-se de um conjunto de atividades de leitura a serem desenvolvidas durante a visita ao espaço multimídia, a partir de um foco temático. A segunda, constituída de um maior número de atividades de leitura para serem desenvolvidas, na sequência, no contexto da escola, mais especificamente na sala de aula dos alunos que participaram do desencadeamento das ações leitoras, sob orientação do professor que os acompanhou na visita.

Não podemos nos esquecer de que a diversidade dos materiais de leitura desperta efeitos diferenciados entre os leitores, entre os leitores em formação. Tais possibilidades precisam ser observadas e registradas para que se transformem em subsídios fortes às mudanças imprescindíveis e, também, desejadas. O espaço do Mundo da Leitura e as ações de leitura nele pensadas e realizadas se renovam com a ampliação do interesse dos usuários pelas novas concepções da leitura, pelos novos jeitos de ler. O que se objetiva é criar mecanismos de significação dos conteúdos dos materiais oferecidos aos leitores criando uma consciência sobre sua importância e modalidades de leitura colaborativa.

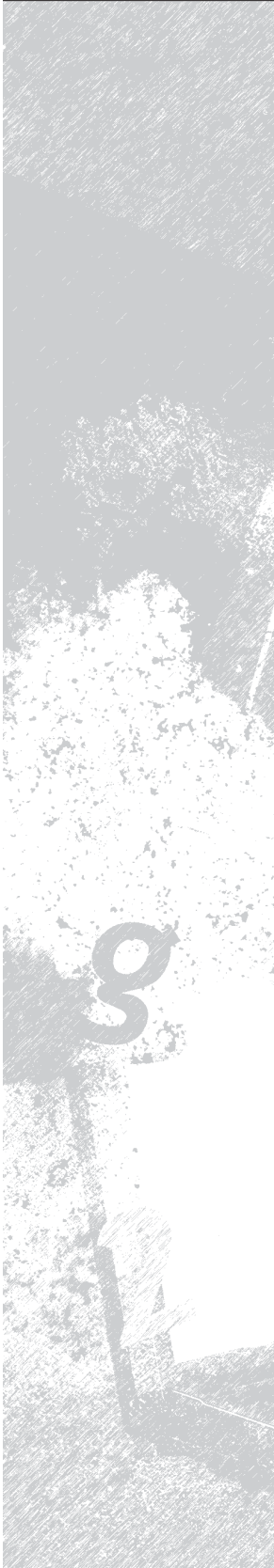
Embora tenhamos notícias das dificuldades de serem planejadas e executadas ações significativas de leitura pelos professores em geral com seus alunos no espaço da escola, acreditamos que o planejamento de práticas leitoras multimídiais pode mudar essa situação. Embora sejamos, também, informados acerca dos obstáculos existentes na aproximação de integrantes da família às ações desenvolvidas na escola, acreditamos que a criatividade no desenvolvimento de ações interdiscipli-

nares e multimídiais possam mudar esse quadro de indiferença. Em se tratando de ações de leitura, a justificativa emerge com uma certa obviedade: não leitores não conseguem desenvolver comportamentos leitores.

Tais considerações permitem que reiteremos as condições da realidade da leitura no Brasil: há evidências de que não faz parte das preocupações peculiares à família enquanto ferramenta de formação, nem se constitui numa de suas prioridades, se levarmos em conta a possibilidade de seus integrantes, em sua maioria, não serem leitores. No contexto da escola, professores em geral, também por não se constituírem em leitores, não têm tratado a leitura como comportamento permanente de transformação pessoal e social do corpo docente e discente. A leitura na escola não emerge de um planejamento global, mas se constitui em ações eventuais, fragmentadas, sobretudo, desvinculadas de um projeto de ascensão social preconizado para o aprimoramento de seus atores.

O diálogo permanente com as escolas por intermédio de encontros com professores, bibliotecários, alunos de distintos anos do Ensino Fundamental que frequentam o Mundo da Leitura, e que, ainda, constituem plateia virtual do programa Mundo da Leitura na TV, apresentado no Canal Futura em quatro edições semanais nacionalmente, permite que se constate um grande entusiasmo pela realização de práticas leitoras multimídiais. Demonstrem esses agentes entusiasmo pelo texto impresso, interesse pelos livros literários que lhes são oferecidos pelo acesso ao acervo do próprio Centro ou que lhes são disponibilizados nas sacolas circulantes, juntamente com outros materiais de leitura selecionados pela mesma equipe. Apresentam, especialmente crianças e jovens, curiosidade inestimável pelas linguagens das novas tecnologias. Demonstrem aproximação com meios de comunicação tão ricos e tão plenos de novidades como o celular, só para citar um exemplo. Esse entusiasmo, entre representantes de classes mais abastadas, começa a ser visualizado, também na manipulação de *tablets*. Deve ser lembrado o fato de que, em 2011, tivemos a realização da 14ª Jornada Nacional de Literatura e a 6ª Jornadinha Nacional de Literatura, cujo tema e singular programação já se constituiu num grande





estímulo à realização das ações propostas - Leitura entre nós: redes, linguagens e mídias.

O contato com uma nova série de *Roteiros de leitura para a escola II*, publicada pelo Centro de Referência de Literatura e Multimeios, pode provocar algumas indagações: Os objetivos norteadores das atividades desta nova série foram alcançados? O foco temático - Leitura entre nós: redes, linguagens e mídias - entusiasmou os leitores em formação no desenvolvimento das ações propostas? Os retornos dados por professores e alunos participantes da proposta têm sido suficientes para a sua continuidade? O desenvolvimento de práticas leitoras multimídiais em duas etapas, no espaço do Mundo da Leitura e, posteriormente, na escola estimulou alunos e respectivos professores a se envolverem com a leitura com maior entusiasmo? Que retornos têm sido dados pelos professores e pelos alunos que participaram da primeira série de roteiros a partir do tema Arte e tecnologia: novos desafios? E mais: o que pretendemos efetivamente com o desenvolvimento de práticas leitoras multimídiais? E com a aproximação cada vez maior do leitor em formação com as mídias aprimoradas a curtos espaços pelas novas tecnologias? Quando desejamos que essas práticas estejam a serviço da ampliação do conhecimento e quando da imaginação? Subjaz a todas as propostas a preocupação com o desenvolvimento de uma cidadania crítica?

Enquanto desencadeamos uma reflexão permanente sobre as ações que realizamos, objetivamos, com as contribuições constantes desta publicação dos *Roteiros de leitura para a escola II*, continuar a provocar reflexões entre professores, dirigentes escolares, bibliotecários, agentes culturais, e por sintonia com o mesmo objetivo, entre autoridades educacionais e culturais, entre integrantes da instituição família e da sociedade como um todo sobre a entrada efetiva, visível de diferentes formas, na sociedade do conhecimento, da informação e da comunicação. Continuaremos, portanto, nossa luta pela provocação de inquietações quanto ao universo de possibilidades de leitura existentes em distintos materiais apresentados na diversidade de suportes disponibilizados aos olhos de quem deseja participar dessa sociedade já referida. Nosso propósito

é estimular os sujeitos a vivenciarem experiências de leitura, provocando em cada um novas percepções sobre a leitura e momentos mais prazerosos dedicados ao ato de ler nesse novo contexto da sociedade contemporânea.


A publicação do **Roteiro de práticas leitoras para a escola II** abrange os seguintes módulos: *Artes visuais: explorando os sentidos*, *Quadrinhos: da leitura da imagem ao texto escrito*, *Folclore: resgatando a cultura*, *Redes sociais: o processo de socialização na cultura digital*, *Poesia visual: do impresso ao digital*, *Literatura fantástica: uma viagem ao mundo da imaginação* e *Texto teatral na leitura entre nós*.

## **Apontamentos sobre a sociedade do conhecimento, da informação e da comunicação**

Muitas idéias surgem em nossa mente ao tentarmos caracterizar esse tipo de organização da sociedade. A propósito, o que significa, realmente essa sociedade que caracteriza os tempos atuais? Para Squirra (2005) a Sociedade do Conhecimento pode ser compreendida como sociedade onde o conhecimento é o principal recurso para produção e o principal recurso para criação de riqueza, prosperidade e bem-estar para a população. Por esta razão, o investimento em capital intangível, humano e social é reconhecido como o mais valioso recurso para criação de riqueza. Isto é determinado não pela força de trabalho em si, mas sim em nível científico pelo progresso tecnológico e pela capacidade de aprendizagem das sociedades.

Estudos desenvolvidos pelo autor permitem que, ao considerarmos o potencial e a complexidade desse tipo de sociedade, elaboremos perguntas cujas respostas são determinantes no entendimento dessa organização: quem tem o domínio sobre a mesma? Cabe, sem sombra de dúvida, aos países desenvolvidos o domínio de sua complexidade e da riqueza que envolve. Exclui, certamente, os países pobres econômica, social e culturalmente. Como viver nessa realidade? As possibilidades pressupõem estudos e investigações interdisciplinares aprofundados, com o intuito de compreender a sua essência, entender os fundamen-





tos que a mobilizam, apropriar-se dos mesmos e aproveitar sua riqueza para transformarmo-nos em sujeito consciente de sua abrangência e de seus desdobramentos.

A sociedade do conhecimento ultrapassa a internet e tem como principal componente a informação, a complexidade quantitativa e qualitativa da informação que se destina à comunicação. Nem todos têm acesso a essas informações que podem se transformar em diferentes tipos de riqueza. Entre as perguntas para as quais buscamos resposta efetiva, encontra-se a seguinte: Como poderemos ser incluídos ou mesmo como poderemos pertencer a essa sociedade? Esse pertencimento implica ter acesso às fontes, aos meios de informação e às formas de veiculação da mesma. E ainda, implica ter o domínio desses meios e da complexidade das formas de veiculação dessa informação no viés das mídias entendidas no contexto das inovações tecnológicas, do conhecimento em rede. Implica, ainda, não apenas conhecer as formas de emergência da informação, mas conhecer os seus mecanismos de difusão, as modalidades de aplicação da informação e a necessidade de a mesma ser filtrada em meio à avalanche em que se apresenta a cada um e a todos.

Isto posto, podemos afirmar que o investimento em leitura assume proporções infinitas entre leitores que passam a ter acesso à sociedade do conhecimento, da informação, da comunicação e conseguem participar da mesma ativamente. Por intermédio da leitura, crianças, jovens, adultos podem assumir, de forma gradativa, patamares de criticidade na condução de suas vidas e na atuação em diferentes grupos sociais. Onde podem assumir, inclusive e especialmente, comportamentos mutáveis em função da velocidade das mudanças nas inovações tecnológicas as quais promovem, aceleradamente, transformações determinantes de novos comportamentos individuais e sociais.




## Considerações finais

Embora se divulgue que avaliações externas do desempenho de leitura entre jovens como o PISA têm chamado a atenção de autoridades educacionais sobre necessárias e urgentes mudanças a serem implementadas na escola brasileira, não podemos afirmar que crianças e jovens não leem nem escrevem. Nunca se leu tanto e tão diversificadamente. Nunca se escreveu tanto, considerando que cada um e todos os referidos, especialmente os jovens, revelam domínio de códigos empregados na escrita distantes da natureza e das exigências da escrita formal. É a situação desenvolvida entre os interlocutores das redes sociais de relacionamento, onde se constata a comunicação de um para um, de um para muitos, de muitos para muitos, de muitos para um. Há um completo estar à vontade na intenção de comunicar-se. Há uma necessidade de colocarem-se esses jovens como pontos de rede, atraindo, cada vez mais, novos interlocutores, empregando linguagens variadas, recursos visuais e auditivos em cada situação comunicativa, revelando domínio das ferramentas tecnológicas. Cabe ao professor o desenvolvimento de ações formativas desses jovens, a articulação de ações coletivas e de escritas colaborativas o que não está acontecendo no momento atual, observando-se a indiferença que, especialmente os jovens, demonstram em relação à escola, no que diz respeito à sua relação com os professores, coordenação pedagógica, serviço de orientação educacional, direção. Há que se referir, ainda, o distanciamento de um número significativo de docentes das ferramentas eletrônicas disponíveis para a qualificação do ensino e para a ampliação do nível de satisfação dos alunos na aprendizagem formal.

Justifica-se tal comportamento pelo fato de essas lideranças educacionais não estarem preparadas para manipular especialmente as ferramentas de domínio dos alunos. Assim, em vez de o corpo docente exercer a liderança no desenvolvimento do processo educacional, professores estão sendo arrastados pela ação rápida e inovadora do corpo discente, navegando por águas desconhecidas, sem acesso à complexidade das informações disponíveis na chamada nuvem.





Os módulos que compõem esta publicação, resultantes de ações programadas com muito rigor pela equipe responsável pelas ações do Centro de Referência de Literatura e Multimídias, demonstram diferentes modos de ler, do impresso ao digital, passando por manifestações culturais desenvolvidas em linguagens de natureza diversa, apresentadas em suportes os mais variados. São práticas leitoras que podem contribuir significativamente para o desenvolvimento da cidadania a partir do acesso à informação, da transformação dessa informação em conhecimento na tomada de decisões críticas pelos leitores de diferentes faixas etárias, usando o potencial de mídias. Constituem mais um desafio ao professor, à professora, aos alunos, aos integrantes da família, propiciando a cada um a emergência de diferentes tipos de leitor, sintonizados pelo prazer da leitura enquanto instrumento de desenvolvimento e de aperfeiçoamento pessoal e profissional.

Cabe-nos agradecer o apoio da Capes - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - que permitiu a publicação desta obra, viabilizando sua divulgação entre alunos e professores de cursos de pós-graduação, atingindo, inclusive, cursos de graduação e o Ensino Básico, contribuindo com a qualificação das discussões nesses níveis de ensino, destacando nosso compromisso em propor ações que possam estimular mudanças no processo educacional brasileiro.

## Referências

ESTEVE, José M. Mudanças sociais e função docente. In: NÓVOA, António (org.) *Profissão professor*. Porto - PT: Porto Editora, 1999.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2004.

SQUIRRA, Sebastião. Sociedade do conhecimento. In: MARQUES DE MELO & SATHER (orgs.) *Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação*. São Bernardo do Campo: Editora da UESP, 2005.

ZILBERMAN, Regina. A tela e o jogo: onde está o livro? In: MARTINS, Aracy A., MACHADO, Maria Zélia V., PAULINO, Graça, BELMIRO, Célia Abicalil (orgs.) *Livros & Telas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

[http://www.eulaks.eu/concept.html?\\_lang=pt](http://www.eulaks.eu/concept.html?_lang=pt). Acesso em: 18 out. 2011.






## Introdução

O primeiro contato de uma criança com o universo literário ocorre por meio do fantástico, pela imersão em um mundo de fantasias. Os contos de fadas, comumente lidos nos primeiros anos de vida, proporcionam o deslumbramento de realidades paralelas e instigam a imaginação. Além de fruição, a literatura fantástica, que comumente é apresentada às crianças por meio de adaptações, apresenta caráter lúdico, ensinando a criança a lidar com o cotidiano por meio da conhecida lição de moral. Esta ideia de que a obra literária deve sempre ensinar algo, limita o repertório a que as crianças têm acesso. Existe, sim, “um fantástico próprio para a infância, [todavia] entendendo por isso não um fantástico artificialmente pré-fabricado para a infância, mas qualquer espécie de fantástico em que a criança encontra seu bem.” (HELD, 1980, p. 22-23).

Quando entramos na adolescência, muitos, equivocadamente, aconselham o abandono da literatura fantástica, alegando ser “coisa de criança”. Há, evidentemente, a necessidade de entrar em contato com outras leituras, ampliar o repertório, mas não a de descartar um gênero literário tão rico como o fantástico, afinal esse se propõe a acompanhar o ciclo humano, de maneira a possibilitar diferentes interpretações. “O imaginário não é alienação. Antes, é meio que possibilita a revelação do real” (HELD, 1980, p. 10).

Prova disso é a literatura fantástica ser a mais aceita pelo público jovem, sendo encontrada frequentemente na lista de best-sellers. Por meio dela formam-se leitores. Sendo assim, a retomada da literatura fantástica pelo adolescente, quando mediada, faz com que haja mais do que fuga, mas uma reflexão diante do mundo que o cerca. Provido do conhecimento do mundo ao seu redor, o adolescente tem condições de formular suas teorias diante do texto lido, de percepções que até então passaram despercebidas em sua leitura. Ler o fantástico de maneira prazerosa e, ao mesmo tempo, crítica. Leitores autônomos, capazes de mergulharem nas profundidades de textos que até então eram lidos de maneira infantilizada.





Vejam os o que de fato é literatura fantástica. Segundo Rodrigues, ela “se define a partir do efeito de incerteza e da hesitação provocada no leitor face a um acontecimento sobrenatural” (RODRIGUES, 1988, p. 28). Para identificar o que é sobrenatural, precisa-se “definir aquilo que é fantástico na medida em que conhecemos a norma extratextual definida pela tradição cultural. Tudo aquilo que transgride suas leis é considerado, num primeiro momento, um fantástico.” (SCHWARTZ, 1981, p. 68).

Em consequência da ambiguidade entre o real e imaginário, inerente à literatura fantástica, a forma narrativa mais explorada por escritores desse gênero, por muito tempo, foi o conto, pois manter tal incerteza em textos de pouca extensão é mais viável. Entretanto, com o afrouxamento dos limites de gêneros literários e o hibridismo das obras, inúmeros romances fantásticos foram escritos.

Para definir melhor o fantástico é imprescindível a relação entre seus gêneros vizinhos, o maravilhoso e o estranho, além da percepção de seus subgêneros. Façamos a distinção entre esses três gêneros quanto à abordagem do sobrenatural: quando ao sobrenatural é dada uma explicação racional, deixa de ser fantástico para ser estranho; se o sobrenatural é aceito sem questionamentos e explicado por meio de interferência divina, estamos no domínio do maravilhoso.

Quanto aos subgêneros fantásticos, o terror ou horror tem como característica provocar pavor, medo. As obras mais conhecidas de terror são os contos de Edgar Allan Poe, os romances de Stephen King, além do clássico *Drácula*, de Bram Stoker.

A ficção científica, por sua vez, retrata a ciência, real ou não, como agente modificador e condicionante das personagens. Os clássicos de sci-fi (abreviação em inglês) são *Frankenstein*, de Mary Shelly, e *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson.

O terceiro subgênero do fantástico é a fantasia, a qual usa a magia, dentre outras formas sobrenaturais, como elemento principal do enredo. Obras bastante conhecidas desse subgênero são *As crônicas de Nárnia*, de C.S. Lewis, as sagas *O senhor dos anéis*, de J.R.R. Tolkien, e *Harry Potter*, de J.K. Rowling,

entre outras. A fantasia distingui-se da ficção científica e do horror, pois fica longe de temas científicos e macabros, respectivamente, embora exista uma grande sobreposição entre os três gêneros.


Sem destacarmos prioridades ou relevância, pois se compreende que ambas as linguagens, fílmica e literária, são instrumentos de disseminação de arte e cultura, e interpretando-as de modo a perceber suas características próprias e as influências de uma linguagem sobre a outra, nos depararemos com incontáveis obras fílmicas baseadas em literárias. Em razão da popularidade do fantástico, muitas obras desse gênero receberam adaptações cinematográficas, como as séries *Senhor dos Anéis*, de J.R.R Tolkien, *Harry Potter*, de J.K. Rowling, *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, entre tantas outras.

A linguagem fílmica surgiu em decorrência da necessidade de transformar as imagens estáticas em animadas. Com a invenção do Cinematógrafo, em 1895, os irmãos Lumière deram início a uma nova linguagem, “Uma arte que se apoiava na máquina, uma das musas da burguesia. Juntava-se a técnica e a arte para realizar o sonho de reproduzir a realidade.” (BERNARDET, 1980, p. 15). Atualmente contamos com inúmeros efeitos especiais e a linguagem fílmica tornou-se “um meio popular e não sofisticado de comunicação, que seduz diretamente as grandes massas, instrumento ideal de propaganda” (HAUSER, 1995, p. 988).

Outra área a explorar tal gênero são os jogos. Foquemo-nos mais especificamente no RPG, jogo de interpretação que mistura elementos de brincadeiras de faz-de-conta e contação de história. O RPG vale-se com frequência de temas fantásticos, como é o caso do *Dungeons & Dragons (Masmorras e Dragões*, em português), primeiro RPG, criado em 1971, por Gary Gygax e Dave Arneson, que consiste em batalhas que ocorrem num cenário com elementos de fantasia medieval, como elfos, dragões, magos, gigantes e trolls, nitidamente baseado na obra tolkieniana.

O Brasil é pioneiro em utilizar o RPG como ferramenta didática, fazendo-o desde a década de 1990, quando os jogos de RPG começaram a se proliferar em nosso país. Segundo o site especializado em RPG, RPGEduc [www.rpgeduc.com](http://www.rpgeduc.com), já foram





realizados três simpósios sobre RPG e educação em São Paulo, dois em Curitiba e dois no Rio de Janeiro. Da mesma forma, alguns projetos estão sendo realizados em escolas por organizações cujo objetivo é o de difundir essa prática.

Na prática leitora do Mundo da Leitura direcionada aos alunos de ensino médio e aplicada durante o ano de 2011, por meio da obra fantástica *O encontro fortuito de Gerard Van Oost e Oludara*, de Christopher Kastensmidt, autor convidado da 6ª Jornadinha Nacional de Literatura, procurou-se envolver nessa teia de multimeios o Fantástico, as adaptações literárias e o RPG para que novos leitores possam tornar-se autônomos em diversas linguagens.



## Prática leitora no Mundo da Leitura

### Materiais e recursos

Livro *O Encontro Fortuito e Gerard van Oost e Oludara* (Devir), de Christopher Kastensmidt.

Livro *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, de J.K. Rowling.

Filme *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, de Alfonso Cuarón.

Computador com acesso à internet.

Projeto Multimídia.

### Etapas Propostas

1. Recepcionar os alunos apresentando o espaço do Mundo da Leitura.


2. Analisar o trecho a seguir transcrito do livro *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, de J.K. Rowling, por meio das seguintes questões norteadoras:

- A que obra pertence esse trecho?
- A que gênero literário pertence essa obra?
- Que características desse gênero estão presentes no trecho?
- Que outras características desse gênero, não presentes no trecho, você conhece?
- Você conhece outras obras desse gênero?

[...] Os alunos se sentaram, tiraram das mochilas os livros, penas e pergaminho e estavam conversando quando o professor finalmente apareceu. Lupin sorriu vagamente e colocou a velha maleta surrada na escrivaninha.

– Boa tarde – cumprimentou ele. – Por favor, guardem to-





dos os livros de volta nas mochilas. Hoje teremos uma aula prática. Os senhores só vão precisar das varinhas.

Alguns alunos se entreolharam, curiosos, enquanto guardavam os livros. Nunca tinham tido uma aula prática de Defesa contra as Artes das Trevas antes, a não ser que considerassem aquela aula inesquecível no ano anterior, em que o professor tinha trazido uma gaiola de diabretes e os soltara na sala.

– Certo, então – disse o Prof. Lupin, quando todos estavam prontos. – Queiram me seguir.

Intrigados, mas interessados, os alunos se levantaram e o seguiram para fora da sala. Ele levou os alunos por um corredor deserto e virou um canto, onde a primeira coisa que viram foi o Pirraça, o poltergeist, flutuando no ar de cabeça para baixo, e entupindo com chicles o buraco da fechadura mais próxima.

– Entrem, por favor – disse ele, abrindo a porta e se afastando para os alunos passarem.

– Agora, então – disse o Prof. Lupin, chamando, com um gesto, a turma para o fundo da sala, onde não havia nada exceto um velho armário em que os professores guardavam mudas limpas de vestes. Quando o professor se postou a um lado, o armário subitamente se sacudiu, batendo na parede.

– Não se preocupem – disse ele calmamente porque alguns alunos tinham pulado para trás, assustados. – Há um *bicho-papão* aí dentro.

A maioria dos garotos achou que isso era uma coisa com o que se preocupar. Neville lançou ao professor um olhar de absoluto terror e Simas Finnigan mirou o puxador, que agora sacudia barulhentosamente, com apreensão.

– *Bichos-papões* gostam de lugares escuros e fechados – informou o mestre. – Guarda-roupas, o vão embaixo das camas, os armários sob as pias... Eu já encontrei um alojado dentro de um relógio de parede antigo. Este aí se mudou para cá ontem à tarde e perguntei ao diretor se os professores poderiam deixá-lo para eu dar uma aula prática aos meus alunos do terceiro ano. Então, a primeira pergunta que devemos nos fazer é, o que é um *bicho-papão*?

Hermione levantou a mão.

– É um transformista – respondeu ela. – É capaz de assumir a forma do que achar que pode nos assustar mais.

– Eu mesmo não poderia ter dado uma definição melhor – disse o Prof. Lupin, e o rosto de Hermione se iluminou de orgulho.

– Então o *bicho-papão* que está sentado no escuro aí dentro ainda não assumiu forma alguma. Ele ainda não sabe o que pode assustar a pessoa que está do lado de fora. Ninguém sabe qual é a aparência de um *bicho-papão* quando está sozinho, mas quando eu o deixar sair, ele imediatamente se transformará naquilo que cada um de nós mais teme. Isto significa – continuou o Prof. Lupin, preferindo não dar atenção à breve exclamação de terror de Neville – que temos uma enorme vantagem sobre o *bicho-papão* para começar. Você já sabe qual é, Harry?

– Hum... Porque somos muitos, ele não vai saber que forma tomar.

– Precisamente – concordou o professor e Hermione baixou a mão, parecendo um pouquinho desapontada. – É sempre melhor estarmos acompanhados quando enfrentamos um *bicho-papão*. Assim, ele se confunde. No que deverá se transformar, num corpo sem cabeça ou numa lesma carnívora? Uma vez vi um *bicho-papão* cometer exatamente este erro, tentou assustar duas pessoas e se transformou em meia lesma. O que, nem de longe, pode assustar alguém. O feitiço que repele um *bicho-papão* é simples, mas exige concentração. Vejam, a coisa que realmente acaba com um *bicho-papão* é o riso. Então o que precisam fazer é forçá-lo a assumir uma forma que vocês achem engraçada. Vamos praticar o feitiço sem as varinhas primeiro. Repitam comigo, por favor.. *Riddikulus!*

– *Riddikulus* – repetiu a turma.

– Ótimo – aprovou o Prof. Lupin. – Muito bem. Mas receio que esta seja a parte mais fácil. Sabem, a palavra sozinha não basta. E é aqui que você vai entrar Neville.

O guarda-roupa recomeçou a tremer, embora não tanto quanto Neville, que se dirigiu para o móvel como se estivesse indo para a forca.

– Certo, Neville – disse o professor. – Vamos começar pelo começo: Qual, você diria, que é a coisa que pode assustá-lo mais neste mundo?

Os lábios de Neville se mexeram, mas não emitiram som algum.

– Não ouvi o que você disse, Neville, me desculpe – disse o Prof. Lupin animado.





Neville olhou para os lados meio desesperado, como que suplicando a alguém que o ajudasse, depois disse, num sussurro quase inaudível:

– O Prof. Snape.

Quase todo mundo riu. Até Neville sorriu como se pedisse desculpas. Lupin, porém, ficou pensativo.

– Prof. Snape... Hummm... Neville, eu creio que você mora com a sua avó?

– Sim... Moro – disse Neville, nervoso. – Mas também não quero que o *bicho-papão* se transforme na minha avó.

– Não, não, você não entendeu – disse o professor, agora rindo. – Será que você podia nos descrever que tipo de roupas a sua avó normalmente usa?

Neville fez cara de espanto, mas disse:

– Bem... Sempre o mesmo chapéu. Um bem alto com um urubu empalhado na ponta. E um vestido comprido... Verde, normalmente... E às vezes uma raposa.

– E uma bolsa?

– Vermelha e bem grande.

– Certo então – disse o professor – Você é capaz de imaginar essas roupas com clareza, Neville? Você consegue vê-las mentalmente?

– Consigo – respondeu Neville, hesitante, obviamente imaginando o que viria a seguir.

– Quando o *bicho-papão* irromper daquele guarda-roupa, Neville, e vir você, ele vai assumir a forma do Prof. Snape. E você vai erguer a varinha... Assim... E gritar “*Riddikulus*”... E se concentrar com todas as suas forças nas roupas de sua avó. Se tudo correr bem, o Prof. *Bicho-papão-Snape* será forçado a vestir aquele chapéu com o urubu, aquele vestido verde e carregar aquela enorme bolsa vermelha.

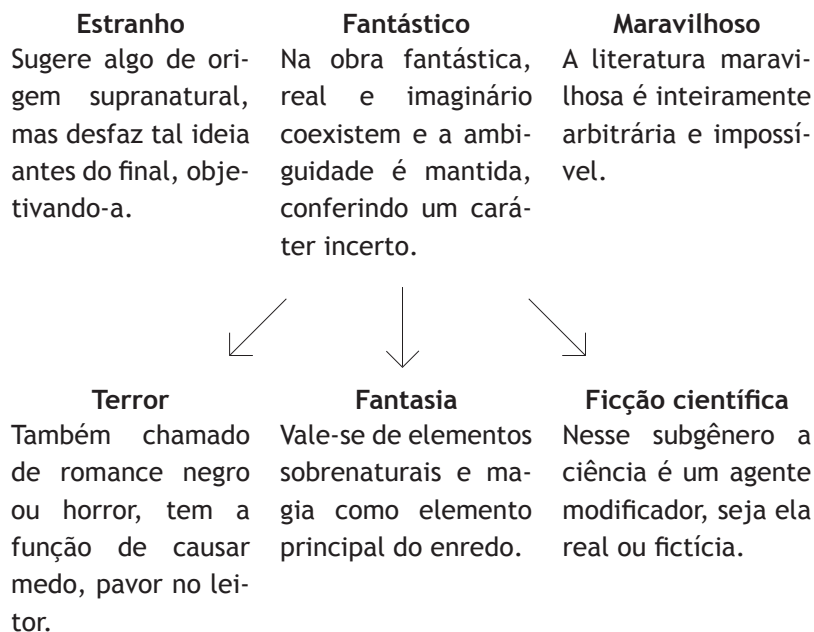
Houve uma explosão de risos. O guarda-roupa sacudiu com maior violência.

– Se Neville acertar, o *bicho-papão* provavelmente vai voltar a atenção para cada um de nós individualmente. Eu gostaria que todos gastassem algum tempo, agora, para pensar na coisa de que têm mais medo e imaginar como poderia fazê-la parecer cômica[...]

Fonte: ROWLING, J. K.. *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*. Rio de Janeiro:

Rocco, 2000.

3. Explicar as peculiaridades do gênero literário fantástico, retomando as características citadas pelos alunos e aprofundando-as por meio da diferenciação entre o fantástico, o maravilhoso e o estranho, e apresentação de seus subgêneros (fantasia, terror e ficção científica).



4. Exibir um vídeo com trechos de filmes baseados em obras fantásticas. Questionar quais obras os alunos reconhecem, instigando-os a classificá-las nos subgêneros do Fantástico, justificando tal classificação.

5. Explanar sobre adaptações cinematográficas, a linguagem utilizada e o nível de fidelidade à obra literária. Discutir a popularidade do Fantástico e seu público alvo, instigando os alunos a refletirem sobre essa preferência.



## Bienal do Livro discute o poder de vampiros e bruxas

Data: 02/09/2011

Fonte: O Globo - Rio Show



Em uma edição que tem como atrações as badaladas Anne Rice, de “Entrevista com o vampiro”, e Alyson Noël, da série sobrenatural “Os imortais”, o poder de sedução de vampiros e bruxas foi tema da mesa que fechou o Café Literário nesta primeira sexta-feira de Bienal do Livro. Com mediação de Guiomar de Grammont, as historiadoras e escritoras Deborah Harkness, americana, e Mary del Priore, carioca debateram o fascínio que essas criaturas exercem sobre os adultos - e não só os adolescentes criados a base de “Harry Potter” e “Crepúsculo”. A influência dessas obras, porém, foi ponto de discussão.

- Sou muito grata a J.K. Rowling por criar “Harry Potter” e nos ensinar novas formas de ler e de ter prazer com a leitura. Em um acampamento de verão vi uma criança muito pequena segurando um exemplar da série “HP” e me assustei com o fato de que o livro era muito maior que ela. Pensei: “Meus alunos reclamam de ler 75 páginas, como pode alguém tão pequeno gostar tanto desse livro?” - brincou Deborah, que leciona na Universidade de Oxford e publicou *A descoberta das bruxas*, romance responsável pela venda de mais de 3 milhões de exemplares.

Para Mary, estudiosa das inserções deste tipo de personagem na História, o sucesso estrondoso da literatura fantástica se deve à atribulada vida moderna.

- Nesse mundo cheio de tecnologia, a magia funciona como uma forma de escapismo. A tecnologia acaba nos sufocando e a função dessa literatura é, principalmente, divertir. O livro tem que nos transportar para outros mundos.

Mas o segredo não estaria apenas aí.

- Vivemos em uma época em que os adultos querem se comportar como crianças e as crianças querem ser como os adultos,

“Harry Potter” é um ponto de encontro entre as gerações - completa Mary, que cita o Lestat, vivido por Brad Pitt na adaptação cinematográfica de *Entrevista com o vampiro*, como exemplar maior da glamourização dos seres chupadores de sangue.

Mais do que pelo sucesso deste tipo de livro, Deborah conta que desenvolveu o interesse por seres sobrenaturais pelas inúmeras possibilidades de criação.

- O mundo da magia e criaturas como vampiros e demônios nos dão material ilimitado para escrever. Você pode falar de problemas de nosso mundo, como o medo e a intolerância, de uma maneira muito mais ampla.

Mary adiciona:

- No século XX nós convivemos com monstros de verdade, como Hitler, Stalin e Pol Pot, provando como a falta de compaixão produz este tipo de criatura.

Fonte: [http://www.bienaldolivro.com.br/noticias/na\\_integra/348/Bienal-do-Livro-discute-o-poder-de-vampiros-e-bruxas](http://www.bienaldolivro.com.br/noticias/na_integra/348/Bienal-do-Livro-discute-o-poder-de-vampiros-e-bruxas)

6. Exibir a cena do filme *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, de Alfonso Cuarón, correspondente ao trecho lido no início da prática leitora. Explorar diferenças e semelhanças entre eles.

7. Outra linguagem utilizada a fim de otimizar a leitura é a musical. Propor a audição da música criada para a série *A bandeira do elefante e da arara*, de Christopher Kastensmidt, disponível no site <http://www.eamb.org/brasil/tag/musica/>.

8. Analisar a letra da música ouvida através das seguintes questões norteadoras:

- Que sentimentos essa música instiga?

- Caso fosse uma trilha sonora, seria de que tipo de filme ou cena? Por quê?





9. Apresentar a obra *O encontro fortuito de Gerard van Oost e Oludara*, de Christopher Kastensmidt, como pertencente ao subgênero da literatura fantástica Fantasia e relacionando com a música escutada, produzida para sua série.

10. Apresentar o site da série *A bandeira do elefante e da arara* <http://www.eamb.org/brasil/>.

11. No ambiente virtual, criar uma cena por meio da seleção de uma música (trilha sonora), um trecho de um dos livros de literatura fantástica citados na prática e de uma imagem. A composição deverá ser compartilhada no *Google Docs*, para que os alunos tenham a oportunidade de socializar suas produções.



## Registro iconográfico





## Prática leitora na escola

### Atividade 1: Tagmar e *O Senhor dos Anéis*

#### Objetivo

Apresentar aos alunos o autor J.R.R. Tolkien, proporcionando a interação entre a obra do mesmo e o 1º RPG brasileiro, Tagmar.

#### Materiais e recursos

Trilogia *O senhor dos Anéis* (Martins Fontes), de J.R.R. Tolkien.

Computador com acesso à internet.

#### Etapas Propostas

1. Perguntar aos alunos se conhecem a obra *O Senhor dos Anéis*. É possível que a maioria apenas tenha assistido à versão cinematográfica da série, por isso, apresentar J.R.R. Tolkien e sua trilogia, incentivando a leitura da mesma.

2. Explanar sobre adaptações de obras, apresentando outros textos literários que foram adaptados para o cinema, como por exemplo, a saga Harry Potter e a série Crepúsculo. Mediar a conversa valendo-se de questões norteadoras:

- a) Há variações na trama ou toda adaptação é fiel à obra original?
- b) Quando ocorrem mudanças, quais são as possíveis explicações para isso?
- c) Você prefere ler a obra literária ou assistir ao filme?
- d) Que obra, em sua opinião, foi melhor adaptada para o cinema?



**Role-playing game**, ou **RPG**, significa, numa interpretação livre, “jogo de interpretação”. O progresso do jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. Os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

Os RPGs são tipicamente mais colaborativos e sociais do que competitivos. Um jogo típico une os seus participantes em um único time que se aventura como um grupo. Um RPG raramente tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, jogos de cartas colecionáveis, esportes, ou qualquer outro tipo de jogo. Como romances ou filmes, RPGs agradam porque eles alimentam a imaginação, sem, no entanto, limitar o comportamento do jogador a um enredo específico.

Imaginemos um teatro improvisado ou um filme, onde a história vai sendo contada de acordo com as interações em cena. É isso que acontece no RPG: há uma premissa básica, um argumento para a história, porém ela não está definida, fechada ou acabada. Os jogadores, como atores principais, vão descrevendo o que querem fazer e o Mestre do Jogo, como um diretor, diz o que acontece após cada decisão dos jogadores.

Fontes: Wikipédia e RPGEduc

Observação: Lembrar que as adaptações podem ser realizadas através de outros meios, como por exemplo, histórias em quadrinhos, música, etc.

3. Explicar aos alunos o que é um RPG, alertando que o jogo de interpretação pode ser original ou basear-se em alguma obra literária.

4. Apresentar o RPG Tagmar, baseado na obra de J.R.R. Tolkien. Estudar com os alunos as regras do jogo Tagmar II, a versão online e mais moderna do Tagmar (primeiro RPG brasileiro).

Tagmar foi um RPG típico do início dos anos 90, mas trazia uma série de novidades sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro; regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época, os RPG eram importados e era necessário ter vários livros para jogá-los. Devido a estas características, que incluíam novas ideias, como por exemplo, o inédito conceito da Energia Heroica; em pouco tempo, o Tagmar se tornou um sucesso, reunindo um grande número de fãs.

Este sucesso perdurou até quase o fim dos anos 90, quando em 1997 a editora GSA fechou. Sem uma editora para dar continuidade o Tagmar ficou estagnado. Até que... Em setembro de 2004, os autores do RPG Tagmar se reuniram e decidiram liberar os direitos comerciais do RPG. Com esta resolução em mãos, um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar uma nova versão do Tagmar.. Nascia assim o Projeto Tagmar 2.

Neste projeto os produtos são criados/evoluídos através de trabalho voluntário e utilizam uma licença especial na qual todo material gerado é de domínio público.

Fonte: <http://www.tagmar2.com.br/Conheca.aspx>

5. Realizar uma partida de Tagmar.

## Atividade 2: A literatura fantástica no Brasil e Edgar Allan Poe

### Objetivo

Proporcionar aos alunos contato com a literatura fantástica brasileira. Estimular o uso de ferramentas da internet. Possibilitar o contato com a obra de Edgar Allan Poe. Revelar talentos para a escrita literária.

### Materiais e recursos

Computador com acesso à internet.

Conto *O Barril de “Amontillado”* (Ed. América do Sul Ltda.), de Edgar Allan Poe.

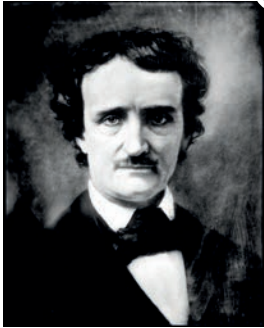
### Etapas Propostas

1. Apresentar aos alunos o gênero fantástico.
2. Explicar o funcionamento de um fórum online.
3. No laboratório de informática, solicitar que os alunos explorem o fórum brasileiro *Literatura Fantástica* [<http://literaturafantastica.forumbrasil.net/>] e postem um comentário tendo em vista o que foi discutido em aula sobre o gênero fantástico.
4. Apresentar aos alunos características da forma narrativa conto e o subgênero da literatura fantástica, terror.
5. Acessar o *Contos Fantásticos* [<http://www.contosfantasticos.com.br/>] e solicitar que cada aluno leia um conto disponível no site. Incentivar a turma a selecionar textos distintos, a fim de enriquecer a discussão.
6. Realizar um seminário para que os alunos troquem informações sobre os contos lidos, proporcionando a interação e o interesse pela leitura de outras obras contidas no site.

**Fórum de discussão** é uma ferramenta para páginas de Internet destinada a promover debates através de mensagens publicadas abordando uma mesma questão. Também é chamado de “comunidade” ou “board”.

Os fóruns de discussão basicamente possuem duas divisões organizacionais, a primeira faz a divisão por assunto e a segunda, uma divisão desse em tópicos.

Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%B3rum\\_de\\_discuss%C3%A3o](http://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%B3rum_de_discuss%C3%A3o)



7. Apresentar o autor Edgar Allan Poe, assim como suas obras. Incentivar a realização de pesquisas sobre o escritor.

8. Solicitar a leitura do conto *O Barril de “Amontillado”*, de Edgar Allan Poe, e discutir a obra, identificando os elementos de terror contidos no texto.

9. Solicitar a produção individual de um conto de terror. Os contos devem ser publicados no site *Contos Fantásticos*, para que os alunos tenham a oportunidade de socializar suas criações e serem lidos.

## Atividade 3: As miniaturas de RPG

### Objetivos

Desenvolver a criatividade dos alunos e a reflexão sobre suas criações.

### Materiais e recursos

Material de uso comum.

Material para desenho.

Filme *A Lenda de Beowulf*, de Robert Zemeckis.

Sucatas.

### Etapas Propostas

1. Apresentar o histórico e as características do RPG, enfatizando a modalidade de tabuleiro, na qual são utilizadas miniaturas que representam os personagens do jogo, as quais podem ser fabricadas de diferentes tipos de plástico ou metal.
2. Convidar um professor de história para que possa contextualizar os alunos na era medieval, cultura, costumes, mitos, etc.
3. A fantasia medieval, uma das temáticas mais frequentes no RPG, está presente também em outros meios: em desenhos animados como *A Caverna do Dragão*, em livros como os da série *Harry Potter* e em filmes, como por exemplo, *Coração de Dragão* e *Feitiço de Águila*. Exibir o filme *Lenda de Beowulf*, de Robert Zemeckis, ambientado em uma fantasia medieval.
4. Propor a criação de uma personagem, aos moldes das miniaturas utilizadas no RPG, que seja pertinente a uma fantasia medieval, valendo-se de sucatas para tal.





5. Após a confecção das miniaturas, solicitar que, em pequenos grupos, criem um enredo medieval que envolva os personagens criados por todos os integrantes do grupo.

6. Apresentar o enredo para o restante da turma, assim como as miniaturas criadas.



## Atividade 4: Imaginar-se em outra época

### Objetivos

Proporcionar a reflexão sobre elementos pertencentes a outra época e estimular a escrita de narrativas.

### Materiais e recursos

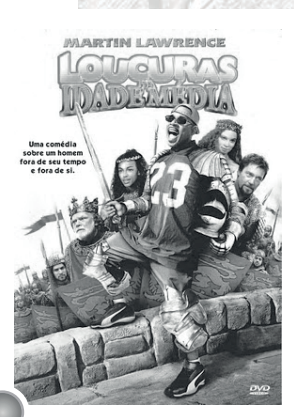
Materiais de uso comum.

Filme *O Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson.

Filme *Loucuras na Idade Média*, de Gil Junger.

### Etapas Propostas

1. Apresentar os conceitos do RPG, destacando que a fantasia medieval é a temática que deu origem ao RPG e continua sendo a mais jogada.
2. Exibir o filme *O Senhor dos Anéis - a sociedade do anel*, de Peter Jackson, ambientado em um universo de fantasia medieval.
3. Realizar um seminário a fim de discutir como seria viver em um mundo semelhante ao do filme *O Senhor dos Anéis*, quais locais eles gostariam de visitar, quais evitariam e que tipo de criaturas gostariam de conhecer.
4. Convidar um professor de história para explanar sobre a Idade Média.
5. Exibir o filme *Loucuras na Idade Média*, de Gil Junger, em que Jamal Sky Walker (Martin Lawrence), após uma queda em um parque temático, acorda em 1328.
6. Valendo-se da discussão realizada e do filme assistido, solicitar a produção de um texto em que os alunos, narrando em primeira pessoa, se transportem para a Idade Média e descrevam suas aventuras.





## Atividade 5: Mestre - o contador de histórias

### Objetivos

Perceber as relações emocionais transmitidas por meio de um texto ficcional.

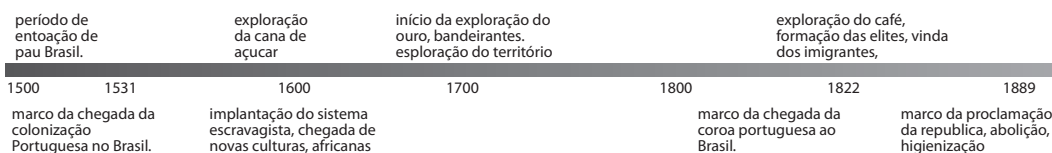
### Materiais e recursos

Livro *O Encontro Fortuito de Gerard van Oost e Oludara* (Devir), de Christopher Kastensmidt.

Material de uso comum.

### Etapas Propostas

1. Apresentar o autor Christopher Kastensmidt e solicitar a leitura da obra *O Encontro Fortuito de Gerard van Oost e Oludara*.
2. Ressaltar que o enredo do livro ocorre durante o período colonial brasileiro, apresentando suas características.
3. No laboratório de informática, pesquisar sobre o período colonial brasileiro.



4. Solicitar que, em grupos de três, criem uma ficção, tal qual a do livro de Kastensmidt, ambientada no período colonial brasileiro.

5. Apresentar a produção como se fossem contadores de histórias, ou seja, transmitindo aos espectadores as emoções da mesma. Os alunos podem encontrar dicas de como contar histórias no site Arte & Palco [<http://www.artepalco.com.br/dicas.html>].



## Referências

BERNARDET, Jean Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1980.

HAUSER, Arnold. *História social da arte e da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. 2.ed. São Paulo: Summus, 1980.

KASTENSMIDT, Christopher. *O Encontro Fortuito de Gerard van Oost e Oludara*. São Paulo: Devir, 2010.

POE, Edgar Allan. *Histórias extraordinárias*. Santiago - Chile: Editora America do Sul Ltda, 1988.

RODRIGUES, Selma Calasans. *O fantástico*. São Paulo: Ática, 1988.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.


TOLKIEN, J. R. R. *O senhor dos anéis: a sociedade do anel*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

TOLKIEN, J. R. R. *O senhor dos anéis: as duas torres*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

TOLKIEN, J. R. R. *O senhor dos anéis: retorno do rei*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

HARRY Potter: e o prisioneiro de Azkaban. Direção de: Alfonso Cuarón. EUA: Warner Bros, 2004.





LENDA DE BEOWULF. Direção de: Robert Zemeckis. EUA: Warner, 2007.

SENHOR DOS ANÉIS: a sociedade do anel. Direção de: Peter Jackson. EUA: Warner, 2001.

SCHWARTZ, Jorge. *Murilo Rubião: a poética do Uroboro*. São Paulo: Ática, 1981.

*Contos Fantásticos*. Disponível em: <<http://www.contos-fantasticos.com.br/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

*Literatura Fantástica*. Disponível em: <<http://literatura-fantastica.forumbrasil.net/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

*Role-playing game - Wikipédia, a enciclopédia livre*. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing\\_game](http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game)>. Acesso em: 25 mar. 2011.

*Tagmar 2 - Site Oficial*. Disponível em: <<http://www.tagmar2.com.br/>>. Acesso em: 26 mar. 2011.

LOUCURAS DA IDADE MÉDIA. Direção de: Gil Junger. EUA: 2001.

*Bienal do livro discute o poder de vampiros e bruxas*. Disponível em: <[http://www.bienaldolivro.com.br/noticias/na\\_integra/348/Bienal-do-Livro-discute-o-poder-de-vampiros-e-bruxas](http://www.bienaldolivro.com.br/noticias/na_integra/348/Bienal-do-Livro-discute-o-poder-de-vampiros-e-bruxas)>. Acesso em: 7 nov. 2011.

ARTE & PALCO. *Dicas para contação de histórias*. Disponível em: <<http://www.artepalco.com.br/dicas.html>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

## Sugestões de leitura

### Livros


SA, Marcio Cicero de. *Da literatura fantástica (teorias e contos)*. 2003. Dissertação (Mestrado Teoria Literária e Literatura Comparada) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8151/tde-23102003-190256/pt-br.php>>. Acesso em: 7 nov. 2011. - Um levantamento das principais teorias relacionadas com a literatura fantástica, produzidas durante os séculos XIX e XX, buscando suas características, diferenças e concordâncias.

HELD, Jacqueline. *O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica*. 2.ed. São Paulo: Summus, 1980. - Held desenha um amplo painel das tendências da literatura infantil moderna, apoiando-se em múltiplos textos de autores de diferentes países. A autora associa aspectos variados na literatura infantil à evolução psicológica e intelectual da criança.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975. - O autor nos transporta ao âmago do fantástico, definindo-o pelo preenchimento de três condições: uma, ligada ao mundo das personagens, outra, a uma hesitação entre o natural e o sobrenatural e a terceira, em que se exige escolher um entre os vários modos ou níveis de leitura.

RODRIGUES, Selma Calasans. *O fantástico*. São Paulo: Ática, 1988. - O livro caracteriza e analisa este importante gênero da literatura, apoiando-se em farta exemplificação, desde o romance policial até o fantástico atual.





**RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre roleplaying game*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.** - O livro se constitui numa síntese do que Sonia Rodrigues pesquisou e criticou no jogo norte-americano e o desenvolvimento do conceito de Pedagogia da Imaginação defendida por Ítalo Calvino. A aplicação desta síntese com professores, estudantes, jovens em situação de risco social encontra-se na segunda parte do livro.

#### **Coleção Harry Potter**

ROWLING, J. K. *Harry Potter e a pedra filosofal*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e a câmara secreta*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e o cálice de fogo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e a ordem da fênix*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e o enigma do príncipe*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

ROWLING, J. K. *Harry Potter e as relíquias da morte*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

Harry Potter é uma série de aventuras fantásticas, escrita pela escritora britânica J. K. Rowling. Grande parte da narrativa se passa na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, e foca os conflitos entre Harry Potter e o bruxo das trevas Lord Voldemort.

#### **Coleção Percy Jackson & Os Olimpianos**

RIORDAN, Rick. *O ladrão de raios*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

RIORDAN, Rick. *O mar de monstros*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

RIORDAN, Rick. *A maldição do Titã*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.



RIORDAN, Rick. *A batalha do labirinto*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

RIORDAN, Rick. *O último olimpiano*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

RIORDAN, Rick. *Os arquivos do semideus*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Acompanhamos um garoto chamado Perceu Jackson que começa a ser perseguido por feras mitológicas e outras entidades da Mitologia Grega, tais como Fúrias, Parcas e o Minotauro. Percy descobre ser um semideus e passa por inúmeras aventuras.

### **Coleção Angus**

PAES FILHO, Orlando. *Angus: As cruzadas*. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2005.

PAES FILHO, Orlando. *Angus: O guerreiro de Deus*. São Paulo: Planeta, 2004.

PAES FILHO, Orlando. *Angus: O primeiro guerreiro*. São Paulo: Arxjovem, 2002.

A saga percorre doze séculos de aventuras, iniciando-se no século IX com a fundação do clã guerreiro escocês, os MacLachlan, e chegando até o último MacLachlan, que participa das Cruzadas do século XXI. Os romances Angus contam com uma mistura entre literatura fantástica e os fatos históricos mais importantes da humanidade

**LEWIS, C. S. *As crônicas de Nárnia*. 2.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.** - C. S. Lewis publicou inicialmente *O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa*, em 1950, sem ter a intenção de produzir uma série de livros. Ao prosseguir escrevendo outros livros, Lewis aproveitou para retomar partes anteriores da história para preencher lacunas deixadas no primeiro livro. Os livros da série são: *O sobrinho do mago*, *O leão, a feiticeira e o guarda roupa*, *O cavalo e seu menino*, *Príncipe Caspian*, *A viagem do peregrino da alvorada*, *A cadeira de prata* e *A última batalha*.





### **Coleção Crepúsculo**

MEYER, Stephenie. *Crepúsculo*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

MEYER, Stephenie. *Lua nova*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

MEYER, Stephenie. *Eclipse*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

MEYER, Stephenie. *Amanhecer*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

“Crepúsculo” é uma série de histórias de fantasia e romance sobre vampiros. A saga conta a história de Isabella Swan (Bella), uma adolescente que se muda de Phoenix para Forks, em Washington, experimentando um mundo totalmente novo para si ao apaixonar-se por Edward Cullen, um vampiro.

### **Coleção Fronteiras do universo**

PULLMAN, Philip. *A bússola de ouro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

PULLMAN, Philip. *A faca sutil*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

PULLMAN, Philip. *A luneta âmbar*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

A série acompanha a história de Lyra Belacqua e Will Parry, enquanto viajam pelos universos paralelos que compõem o Multiverso, tendo como pano de fundo uma série de eventos épicos que ameaçam a própria existência de todos os universos.

STOKER, Bram. *Drácula*. Porto Alegre: L&PM, 1997. - O romance de 1897 conta a história de conde Drácula, o vampiro mais famoso da história.

SHELLEY, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994. - *Frankenstein ou o Moderno Prometeu*, mais conhecido simplesmente por *Frankenstein*, é um romance de terror gótico com inspirações do movimento romântico. O romance relata a história de Victor Frankenstein, um estudante de ciências naturais que constrói um monstro em seu laboratório.

## Quadrinhos


**CASSARO, Marcelo; AWANO, Érica. *Holy avengers encadernado*. São Paulo: Talismã, 2003.** - Premiada série de quadrinhos brasileira, com diversas edições especiais baseadas no cenário de RPG Tormenta e conta a saga de Sandro Galtran, um aspirante a ladrão, no mundo de Arton, uma terra de fantasia medieval com elfos, anões, deuses e artefatos mágicos.

**THOMAS, Roy et al. *Conan: o libertador*. São Paulo: Mythos editora, 2011.** - Conan da Cimeria é um famoso personagem criado pelo escritor Robert E. Howard em 1932 que ajudaram a definir o formato da fantasia heróica como subgênero da fantasia: um poderoso guerreiro de disposição violenta e contrária às hipocrisias e fraquezas da civilização, e que sempre se defrontava com ameaças sobrenaturais sobre as quais sempre prevalecia, fossem elas magos, demônios ou outras criaturas de eras perdidas no tempo.

**BARR, Mike; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. São Paulo: Panini, 2010.** - Originalmente publicada pela editora norte-americana DC Comics de 1982 a 1985. Mostra as aventuras do Rei Arthur, Merlin e os reencarnados Cavaleiros da Távola Redonda e como eles ressurgiram no mundo futurístico de 3000 para lutar contra uma invasão alienígena comandada por ninguém menos que Morgana Le Fay.

**MOORE, Alan; O'NEILL, Kevin. *A liga extraordinária*. Vol.1. São Paulo: Panini, 2010.** - Aventura que promove a improvável reunião de personagens de literatura fantástica da era vitoriana. O grupo é formado para desvendar um mistério que assola Londres e é composto pelo Homem Invisível de H.G. Wells, Allan Quatermain das Minas do Rei Salomão, Mr. Hyde/ Dr. Jekyll de O Médico e o Monstro, Capitão Nemo das 20.000 léguas submarinas, e a líder do grupo, Mina Harker do Drácula.





**DIXON, Charles; WENZEL, David.** *O hobbit: em quadrinhos.* São Paulo: Maritns Fontes, 2009. - Adaptação para os quadrinhos do livro homônimo escrito por J.R.R. Tolkien, autor da série O Senhor dos Anéis. Trata da aventura do pacato Bilbo Bolseiro que será convocado por uma comitiva de anões liderada por um poderoso mago para uma aventura pela mítica Terra Média.

**MATSUMOTO, Masato; MIZUNO, Ryo.** *Lodoss war.* São Paulo: Panini, 1990. **LODOSS (mangá)** - Série de mangás que trata de uma lenda sobre uma terrível batalha entre dois deuses poderosos, que culmina em uma maldição que afeta uma ilha chamada de Lodoss. Após algumas centenas de anos, uma “deusa-demônio” ressurge para atormentar os moradores da região até que um grupo de aventureiros é convocado para derrotá-la.

**MIURA, Kentaro.** *Berserk.* São Paulo: Panini, 2005. - Mangá que passa em uma espécie de Terra alternativa com aspectos medievais. A trama apresenta os desafios do guerreiro Gatts no lado perdedor de mais uma batalha na Guerra dos 100 Anos entre os reinos de Tudor (claramente inspirado na Inglaterra de nosso mundo) e Midland (aparentemente, baseado na França).

## Audiovisuais

**Episódio de O laboratório de Dexter - A Caverna do dragão (Desenho Animado)** - A série mostra uma história de seis típicas crianças dos EUA dos anos 80, que tentam voltar a seu mundo após chegarem ao Reino de *Dungeons & Dragons* em um passeio de montanha russa.

**MASMORRAS E DRAGÕES. Realização: Courtney Soloman. Estados Unidos: 2000.** - *Masmorras e Dragões* é o derradeiro jogo de personagens de fantasia. Uma arrebatadora mistura de aventura, terríveis monstros e um complexo conhecimento de magia que atrai a imaginação de qualquer um.

**A BÚSSOLA DE OURO.** Direção de: Chris Weitz. EUA: New Line Cinema, 2007.

Adaptação da obra homônima de Philip Pullman.

**AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa.** Direção de: Andrew Adamson. EUA: Walt Disney Pictures, 2005.

**AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: Príncipe Caspian.** Direção de: Andrew Adamson. EUA: Walt Disney Pictures, 2008.

**AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: A Viagem do Peregrino da Alvorada.** Direção de: Michael Apted. EUA: Walt Disney Pictures, 2010.

Adaptações das obras homônimas de C.S. Lewis.

**HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL.** Direção de: Chris Columbus. EUA: Warner Bros, 2001.

**HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA.** Direção de: Chris Columbus. EUA: Warner Bros, 2002.

**HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN.** Direção de: Alfonso Cuarón. EUA: Warner Bros, 2004.

**HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO.** Direção de: Mike Newell. EUA: Warner Bros, 2005.

**HARRY POTTER E A ORDEM DE FÊNIX.** Direção de: David Yates. EUA: Warner Bros, 2007.

**HARRY POTTER E O ENIGMA DO PRÍNCIPE.** Direção de: David Yates. EUA: Warner Bros, 2009.


**HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE - Parte I.** Direção de: David Yates. EUA: Warner Bros, 2010.

**HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE - Parte II.** Direção de: David Yates. EUA: Warner Bros, 2011.

Adaptação cinematográfica da série literária de J.K. Rowling.

**O CONDE DRÁCULA.** Direção de: Roy Ward Baker. Reino Unido: 1970. - O Conde Drácula volta à vida em um pequeno vilarejo na Inglaterra, e inicia um terrível ritual em busca de vingança.





**MATRIX.** Direção de: Andy Wachowski e Larry Wachowski. **Manaus: Warner Bros, 1999.** 144': color ; (**Matrix trilogia**) - A trilogia Matrix mostra um futuro em que os computadores tomaram conta do mundo, sugam energia de nossos corpos inertes e alimentam nossas mentes com ilusões virtuais, que acreditamos ser a realidade. Neo, um programador de sistemas, é chamado por um grupo rebelde a desafiar este sistema e libertar os corpos e mentes dos humanos.

**O MÉDICO E O MONSTRO.** Direção de: Rouben Mamoulian. **EUA: Paramount Pictures, 1931.** - Dr. Jekyll é um respeitável médico que enfrentará sérias consequências ao beber uma poção de um de seus experimentos. Essa poção irá liberar seu lado mais negro, transformando-o em um monstro incontrolável.

**O SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL.** Direção de: Peter Jackson. **EUA, 2001.** Duração: 178 minutos.

**O SENHOR DOS ANÉIS e As duas Torres.** Direção de: Peter Jackson. **EUA, 2002.**

**O SENHOR DOS ANÉIS - O RETORNO DO REI.** Direção de: Peter Jackson. **EUA, 2003.**

Adaptação cinematográfica da trilogia de J.R.R. Tolkien.

**A HISTÓRIA SEM FIM.** Direção de: Wolfgang Petersen. **EUA: Warner Bros, 1984.** - Bastian pega emprestado um misterioso livro e ao virar a página é levado a um mundo de fantasia.

**O LABIRINTO DO FAUNO.** Direção de: Guillermo del Toro. **EUA: Warner Bros. Pictures, 2006.** - Em seus passeios pelo jardim da imensa mansão em que moram, Ofelia descobre um labirinto que faz com que todo um mundo de fantasias se abra, trazendo consequências para todos à sua volta.

**PERCY JACKSON - O LADRÃO DE RAIOS.** Direção de: Chris Columbus. **EUA: 2010.** - Adaptação da obra homônima de Rick Riordan, primeiro volume da série “Percy Jackson e os Olimpianos”.

**FRANKENSTEIN.** Direção de: James Whale. Estados Unidos: 1931. - Baseado na obra homônima de Mary Shelley.

**O MÁGICO DE OZ.** Direção de: Victor Fleming. EUA: 1939. - Conta a história da garota Dorothy, que é capturada por um tornado no Kansas e levada a uma terra fantástica. O filme, estrelado por Judy Garland, teve seis indicações ao Oscar, tendo conquistado dois deles.


**2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO.** Direção de: Stanley Kubrick. EUA: 1968. - Desde a “Aurora do Homem” (a pré-história), um misterioso monolito negro parece emitir sinais de outra civilização interferindo no nosso planeta. Quatro milhões de anos depois, no século XXI, uma equipe de astronautas liderados pelo experiente David Bowman e Frank Poole é enviada à Júpiter para investigar o enigmático monolito na nave Discovery, totalmente controlada pelo computador HAL 9000.

**O CRISTAL ENCANTADO.** Direção de: Jim Henson e Frank Oz. EUA: ITC Entertainment, 1982. - Jen, um Gelfing (um dos últimos sobreviventes da raça dos elfos) conhece uma profecia que o força a buscar a verdade que emana do Cristal Negro.

**LABIRINTO - A MAGIA DO TEMPO.** Direção de: Jim Henson. EUA: Sony Pictures, 1986. - Frustrada por ter que cuidar do irmão mais novo em mais um final de semana, Sarah acaba dando vida aos duendes personagens do seu livro favorito para que eles sumam com o bebê. Mas quando o pequeno Toby realmente desaparece, Sarah precisa ir atrás dele neste mundo de conto de fadas e tentar resgatá-lo das mãos do maldoso Rei dos Duendes.

**WILLOW - NA TERRA DA MAGIA.** Direção de: Ron Howard. EUA: Columbia Home Vídeo, 1988. - Willow Ufgood é um anão e aprendiz de mágico que conta com a ajuda de Madmartigan, um exímio espadachim, numa guerra contra feitiçeiros e monstros.





**CORAÇÃO DE DRAGÃO.** Direção de: Rob Cohen. EUA: Universal Home Vídeo, 1996. - Na Idade Média, durante uma revolta de camponeses, o rei Einon, um terrível tirano, morre em combate. Seu filho Einon, um jovem príncipe, presencia tudo, e é gravemente ferido. A rainha leva o filho ferido para uma caverna, onde habitam dragões. Um dragão o salva, compartilhando metade de seu coração com Einon, depois que este concorda em fazer um juramento, onde promete ser bom e justo. No entanto, Einon se torna um rei mais perverso que o pai, e Bowen, um cavaleiro que acompanhou o salvamento do príncipe e o treinou, acredita que foi o coração do dragão que modificou o jovem. Assim, decide eliminar todos os dragões, mas quando falta apenas um para ser morto, o cavaleiro passa a ter uma visão real dos fatos.

## Internet

**ALEXANDRE, Silvio; PROCÓPIO, Ednei.** *Universo Fantástico*. Disponível em: <<http://universofantastico.wordpress.com/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

O objetivo principal deste Universo Fantástico é fornecer informações e apresentar conceitos e propostas, é ser um portal para incentivar e enriquecer o estudo e o debate sobre o Fantástico no Brasil.

**ALEXANDRE, Silvio.** *Fantasticon*. Disponível em: <<http://fantasticon.com.br/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

O *Fantasticon* é um simpósio organizado pelo editor Silvio Alexandre, em uma realização da Biblioteca Pública Viriato Corrêa, do Sistema Municipal de Bibliotecas e da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo. O site propõem incentivar e enriquecer o estudo e o debate sobre o Fantástico no Brasil.



**PAULA JR., Francisco Vicente de; GEMES, Márton Tamás. *Grelf*: revista brasileira de literatura fantástica. Disponível em: <<http://www.literaturafantastica.pro.br/novo/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.**

A proposta do site é a pesquisa acerca da Literatura Fantástica, tanto na teoria, como na aplicação desta, como abordagem crítica e interpretativa, ao texto literário. Os textos abordados pertencem às literaturas em língua inglesa, em língua portuguesa, em língua espanhola e em todas as outras literaturas nacionais da cultura ocidental.

**Rede RPG** - Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

Portal de RPG com foco orientado para notícias. Possui ainda fórum de usuários, tiras de HQ, análise de sistemas e arquivos para download.

**RPGEduc** - Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

Este portal é fruto de um trabalho de pesquisa e da prática do RPG na sala de aula. Tem como objetivo operar como ponto de encontro para os professores sanarem suas dúvidas e trocarem experiências, ampliando, assim, o grupo de profissionais que utilizam os role-playing games como ferramenta pedagógica.


**Irmandade.** Disponível em: <<http://www.airmandade.net/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

Site onde você encontra contos sobre Literatura Fantástica, resenhas de livros, contos, filmes, dicas de leitura e muito mais.

**Contos fantásticos** - Disponível em: <<http://www.contos-fantasticos.com.br/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

Contos Fantásticos é um espaço dedicado aos contos da literatura fantástica e seus gêneros mais significativos.





**Jungle Makers.** Disponível em: <<http://centralrpgmaker.forumeiro.com/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
Fórum relacionado à RPG Maker.

**Fichas de RPG.** Disponível em: <[www.fichasderpg.com/](http://www.fichasderpg.com/)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
Neste site você encontra fichas de RPG tradicionais.

## Jogos Online

**Star Wars Rpg.** Disponível em: <[www.starwarsrpg.net](http://www.starwarsrpg.net)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
É um RPG em que é possível escolher entre um dos 9 personagens diferentes (todos personalizáveis) e montar grupos de até três guerreiros para cumprir as fases, que incluem mini-jogos como corridas ou batalhas espaciais.

**RPG Harry Potter.** Disponível em: <[www.padraehp.phpbb-now.com](http://www.padraehp.phpbb-now.com)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
RPG online baseado na série literária de J.K. Rowling.

**The Pokémon Moon RPG.** Disponível em: <[www.tpmrpg.net](http://www.tpmrpg.net)>. Acesso em: 7 nov. 2011.

**Pokémon RPG Online.** Disponível em: <<http://pokemonrpgonline.american-forum.net/>>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
RPGs *online* baseados no desenho animado Pokémon.

**MMORPG DOFUS.** Disponível em: <[www.dofus.com/pt](http://www.dofus.com/pt)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
DOFUS é um RPG massivo *online* com múltiplos jogadores ambientado em um universo colorido, intrigante e encantador.

**Os Reinos Renascentistas** - Disponível em: <[www.osreinos.com](http://www.osreinos.com)>. Acesso em: 7 nov. 2011.

**Heróis e vilões.** Disponível em: <[www.heroiseviloes.com/](http://www.heroiseviloes.com/)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
RPGs medievais multijogáveis.

**Jogos de RPG Online.** Disponível em: <[www.rpgjogos.net/](http://www.rpgjogos.net/)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
Neste site você confere jogos de RPG para jogar online. São mais de 100 jogos de RPG para jogar na internet.

**Priston Tale Brasil,** Disponível em: <[www.priston.com.br/](http://www.priston.com.br/)>. Acesso em: 7 nov. 2011.  
O Continente de Priston Tale enfrenta a mais terrível ameaça de todos os tempos. Quem vencer o Tulla, símbolo do novo mal que assombra o Continente, poderá conquistar o raríssimo Amuleto Tulla e aquecerá novamente o agora gelado mundo de Priston Tale.







