

O ENSINO DA LEITURA EM JOGO NA FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR

Me. Franciela S. ZAMARIAM (SEED -PR)⁴

Me. Rosângela M. de A. NETZEL (UEL)⁵

RESUMO: Este trabalho pretende descrever a experiência docente, vivenciada no curso de Filosofia da Universidade Estadual de Londrina, com a aplicação do Jogo de representação de papéis (RPG), cujo roteiro foi desenvolvido a partir da obra “A revolução dos Bichos”, de George Orwell, com o objetivo de contribuir para a formação de professores conscientes da importância da leitura literária em diferentes contextos de ensino-aprendizagem. Busca discutir as possibilidades da metodologia proposta, muito próxima das metodologias ativas, para um ensino literário eficaz, focado no leitor e em sua construção como sujeito, não no produto institucional de sua leitura, ou seja, a avaliação. A abordagem desta proposta em uma disciplina da área de Educação, ministrada no curso de Filosofia, parte dos apontamentos de Hagemeyer (2011), ao considerar que, diante das mudanças contextuais e paradigmáticas na atualidade, as práticas escolares precisam ser também atualizadas. Nesse sentido, considerando teóricos do campo das Letras, este artigo embasa-se, fundamentalmente, nas discussões de Jouve (2002), para quem a leitura literária se assemelha a um jogo e está alicerçada na subjetividade leitora; em Colomer (2009), a qual ressalta o valor da leitura compartilhada na formação do leitor; e nas ideias, propostas por Barthes (2004), de que o leitor, além de uma entidade complexa, é uma personagem das obras que lê, capaz de criar seu próprio “texto-leitura”. Já os conceitos relacionados ao jogo recebem o suporte, principalmente, de Huizinga (2000) e Caillois (1990). A experiência trouxe-nos valiosas reflexões sobre a importância do ensino de leitura literária na formação de professores, a fim de que vivências formativas possam ser compartilhadas entre os graduandos, e estes tenham condições de transferi-las a seus futuros alunos, cooperando, assim, para a efetivação de leitores da literatura e do mundo.

PALAVRAS-CHAVE: formação do professor; ensino de leitura; RPG.

⁴ E-mail: belamesquita@hotmail.com

⁵ E-mail: roalmeidaprofe@gmail.com

INTRODUÇÃO

Afirmção que beira ao clichê, a importância da leitura, em especial a literária, para o desenvolvimento humano, é um fato estudado e comprovado por inúmeros pesquisadores do Brasil e do mundo. No entanto, mudam-se as eras e continuamos com dificuldades na formação de leitores. Na escola ou fora dela, grande parte das pessoas sequer consegue definir, com segurança, qual a função da literatura ou *por que* ela é imprescindível, apesar de afirmarem sempre que é “muito importante”. O mesmo se pode dizer do pensamento crítico, que aliás, está imbricado no conceito de leitura literária⁶.

Frases prontas como “a culpa é das tecnologias” ou, simplesmente, “os jovens de hoje não leem” não dão conta de responder à questão, uma vez que o problema não é atual nem restrito a um grupo específico, embora atinja, majoritariamente, às classes mais pobres. Assim, voltamo-nos à escola (pública), mais especificamente ao professor, embora culpá-los também não seja uma solução satisfatória. Sim, os maiores obstáculos para a formação de leitores podem estar, de fato, na forma como é conduzido o ensino - em outras palavras, na metodologia -, mas superá-los não depende apenas da boa vontade dos profissionais da educação: envolve um conjunto de transformações que precisam vir desde a formação docente inicial.

Norteados por esse pensamento, propusemos aos estudantes do segundo ano do curso de licenciatura em Filosofia, da Universidade Estadual de Londrina, na disciplina de Política Educacional e Organização Escolar, sob responsabilidade da professora Rosângela Netzel, uma reflexão sobre a necessidade da acuidade

⁶ [...] ler é compreender, é interagir, é construir significado para o texto. Quando se invoca a natureza interativa do tratamento textual, é preciso ter em mente todos os tipos de conhecimento que o leitor utiliza durante a leitura – conhecimentos e crenças sobre o mundo, conhecimentos de diferentes tipos de texto, de sua organização e estrutura, conhecimentos lexicais, sintáticos, semânticos, discursivos e pragmáticos (DELL’ISOLA, 2011, p. 37).

metodológica no tratamento da leitura literária como base para a construção dos conceitos filosóficos com seus futuros alunos da Educação Básica.

Após o estudo de textos teóricos (HAGEMeyer, 2011, p. 247-248; ANASTASIOU, 2017, p. 118), relacionados às metodologias ativas de ensino, realizamos uma discussão sobre os desafios educacionais contemporâneos e o abismo que se tem entre o pensamento crítico e a educação (pública), decorrente de políticas internas e externas à escola voltadas mais aos interesses mercadológicos que ao desenvolvimento humano.

Na ocasião, buscamos discutir a imperatividade de uma formação docente inicial voltada à aprendizagem crítica, tanto dos futuros professores, quanto de seus alunos vindouros, para o que trouxemos exemplos de práticas de educadores tidos como “catalisadores críticos” (HAGEMeyer, 2011, p. 247-248).

Tencionando aliar literatura e filosofia, propusemos aos discentes a leitura da obra *A revolução dos bichos* (George Orwell, 2007), como forma de compreender as relações de poder e suas consequências para os grupos sociais e na educação. O livro, posteriormente, foi adaptado para um Jogo de Representação de Papéis (RPG), em cuja campanha⁷ os licenciandos puderam colocar em prática toda a sua subjetividade e criticidade, ao interpretar personagens memoráveis, como os porcos Napoleão e Garganta, o corvo Moisés e vários outros.

Todo esse processo teve como objetivos: discutir criticamente a obra trabalhada; debater a situação socioeducacional brasileira, por meio das metáforas apresentadas pelo livro; e apresentar uma alternativa metodológica para o trato da literatura e da filosofia na Educação Básica (possível alvo dos estudantes do curso), buscando contribuir, assim, para a formação de professores conscientes da importância da leitura literária efetiva em diferentes contextos de ensino-aprendizagem.

⁷ Como é chamada a prática de jogo.

1. EDUCAÇÃO LITERÁRIA NA CONTEMPORANEIDADE: PENHAS E SENDAS

São muitos os desafios que se impõem aos docentes na atualidade, independente da etapa ou nível escolar. Dentre eles, um dos maiores é conseguir despertar o interesse dos estudantes quanto aos conteúdos abordados, em especial quando envolvem a leitura de textos clássicos, considerados difíceis para quem se habituou à versatilidade e à liquidez da comunicação do século XXI.

Neste contexto, é incessante e a busca de estratégias na tentativa de aproximar os conhecimentos que os estudantes já possuem e os saberes de cunho científico, que são o cerne das práticas curriculares. Hagemeyer (2011, p. 247-248), considerando que há docentes caracterizados como “professores catalisadores críticos”, tidos como aqueles que “enfrentam os desafios da transição cultural e contextual no trabalho curricular da escola na contemporaneidade”, defende possibilidades de que, partir de uma prática fundada no diálogo, identifiquem-se questões fundamentais que dizem respeito ao conjunto dos professores da escola pública, de modo a se superar as limitações de cerceamento de apropriações críticas, inovadoras e criativas, e gradativamente operando mudanças autônomas e necessárias aos processos de ensino e formação na escola atual.

Nesta perspectiva, o docente passa de uma prática tradicional a uma prática de colaboração com a “apreensão do conhecimento”, operando metodologias ativas, citadas como próximas ao RPG. Quanto a tais práticas, podem ser caracterizadas como estratégias que exigem grande envolvimento dos estudantes, esforços deliberados e conscientes, sobre o direcionamento para a própria aprendizagem, construindo-se continuamente a autonomia do aprendiz (ANASTASIOU, 2017, p. 118).

Especificamente sobre o Jogo de Representação, Schmit (2008), em sua dissertação intitulada “RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos”, conceitua:

Os jogos de representação (JR), mais conhecidos no Brasil como RPG (*Role playing games*), são atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores cria uma história de forma oral, escrita ou animada, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. O jogador restante assume o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados *non-player characters* ou mais comumente *NPC*. Não existe competição direta entre os jogadores, sendo, portanto, um jogo de socialização. (SCHMIT, 2008, p. 23)

Dadas essas características, vemos nesse tipo de jogo uma oportunidade para colocar em funcionamento tanto o jogo da leitura (JOUVE, 2002), quanto o compartilhamento das interpretações (COLOMER, 2009), sempre considerando o leitor como uma personagem da narrativa (BARTHES, 2004), aquele que tem o poder de modificar os rumos da história segundo suas próprias vivências, sem abandonar o regramento intrínseco à leitura. Eis um caminho para a formação de leitores em meio aos obstáculos que vivemos na educação.

2. DO JOGO DA LEITURA AO PENSAMENTO CRÍTICO: APLICAÇÕES DO RPG NA EDUCAÇÃO

Longe de sua acepção jocosa (do latim *jocus*, com sentido de entretenimento), o vocábulo *jogo* aqui é levado muito a sério, pois entendemos que ele permeia todo o desenvolvimento das civilizações, conforme os preceitos do historiador holandês Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens*, de 1938, cuja máxima é: “tudo é jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 151).

Ideias muito próximas encontramos no sociólogo e crítico literário francês Roger Caillois (1990), na obra *Os jogos e os homens*, de 1958, que demonstra haver nos jogos uma abordagem socializadora, sujeita a regras de comportamento, que disciplina a fantasia. A união de ambos garante a função civilizadora do jogo, o qual serve para

ilustrar os valores morais e intelectuais de uma cultura, assim como ajuda a desenvolvê-los. Assim, assumimos as especificidades do jogo demonstradas por Caillois e Huizinga como nosso aporte teórico na instrumentalização do *RPG* que propomos neste trabalho.

Contemporâneo de Huizinga, o psicólogo bielorrusso Lev Semenovitch Vygotsky (1991), embora em área distinta, apresentou a mesma convicção em seus estudos: o jogo tem papel fundamental na formação do ser humano. Assumindo que o aprendizado se dá por interações, Vygotsky (1991) afirma que o jogo, em especial o de papéis, atua na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, criando condições para que conhecimentos e valores sejam consolidados durante o exercício das capacidades de imaginar situações, representar papéis e seguir regras de conduta de sua cultura (na brincadeira de “mamãe e filhinhos”, por exemplo, só a mamãe pode colocar os filhinhos de castigo). É, portanto, em momentos de jogo que as crianças (e pessoas de outras fases) se submetem a desafios além de sua conduta diária, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade. Assim, ao jogarem, constroem a consciência da realidade ao mesmo tempo em que vivenciam a possibilidade de transformá-la.

O discurso da ludicidade no meio escolar é defendido por inúmeros pesquisadores, mas foi no século XVIII, com o filósofo francês Jean-Jacques Rousseau (1992), na obra *Emílio ou da educação*, após longo período relegado às categorias de menor interesse, que o jogo foi reconsiderado como elemento de formação e, por conseguinte, na educação institucionalizada. Nesse livro, o autor avalia o jogo como aprendizagem da vida e desenvolvimento do ser humano de forma indissociável. Em outras palavras, o ato de jogar proporciona uma formação integral, não apenas aquela fragmentada em conteúdos específicos, comumente ofertada em nossas escolas.

De *Emílio* a nossa era, os estudos sobre jogos educacionais se multiplicaram, trazendo muitos avanços ao campo da didática e da pedagogia. A pesquisa de Santa Marli Pires dos Santos (2002, p.12), voltada aos educadores, explicita o caráter potencializador dos jogos para o desenvolvimento pessoal, cognitivo, linguístico,

emocional e cultural dos estudantes. De acordo com seus estudos, os jogos melhoram a socialização, a comunicação e a autonomia na construção da aprendizagem, o que também buscamos no ensino de literatura.

O RPG se encaixa nesses benefícios e vai além, porque pode tornar a aprendizagem literária mais significativa, uma vez que não tem um cunho estritamente didático. Cremos que, nessa característica, encontra-se uma de suas grandes vantagens, pois jogos exclusivamente produzidos para ensinar determinado conteúdo correm o risco de se tornarem desinteressantes. Em contrapartida, uma adaptação de um livro para o jogo de papéis pode ser apreciada dentro e fora da escola, por estudantes ou adolescentes em um encontro social, dada a manutenção de seu atributo essencial: uma aventura ambientada em uma época e em um espaço próprios e diversos da realidade do jogador. Outro ponto a ser considerado, não só no RPG, mas também em outros tipos, é que, diferentemente das demais atividades escolares, é comum o jogo prescindir de imposições, em concordância com sua essência, que se contrapõe à obrigação. O desejo de jogar costuma instaurar-se de maneira fluida entre os jovens e isso facilita a aquisição de conhecimento.

Assim, com essa ferramenta, visamos a oportunizar um contato significativo do estudante/jogador com as obras canônicas, não apenas conhecendo-as, mas vivenciando-as, interpretando-as, preenchendo suas lacunas, “brincando” com os enredos e fazendo outras tantas leituras possíveis, para chegar preparado aos originais. Além disso, com o RPG, professor e aluno não mais desempenharam os costumeiros papéis de “detentor do conhecimento e ouvinte”, mas são organizador e participante, respectivamente, podendo mudar de papéis segundo lhes convier (desde que o professor se mantenha como norteador e mediador da aprendizagem).

Entretanto, a dissertação de Mestrado (USP), de Thomas Massao Fairchild, defendida em 2004, intitulada *O discurso de escolarização do RPG*, chama-nos a atenção para um aspecto muito importante a ser considerado no uso do jogo com fins educacionais. Em seu trabalho, o autor se propôs a estudar entrevistas com jogadores e debates realizados na Internet, sobre os quais critica as chamadas “frases feitas”.

Nessas críticas, Fairchild (2004) contradiz alguns resultados esperados do RPG, como o de que RPGistas tornam-se automaticamente bons leitores, porque precisam pesquisar para jogar ou porque leem, extensivamente, determinados gêneros para realizar suas práticas.

A pesquisa de Fairchild (2004) reforça nossa premissa de que a acuidade metodológica é muito importante no trabalho com o jogo e com a leitura. Não basta abandonar os estudantes a qualquer atividade lúdica, sem um direcionamento cuidadoso, esperando que isso seja suficiente para que eles se tornem leitores proficientes, ideia já defendida pela educadora espanhola Teresa Colomer (2009). No processo de formação literária, independentemente da ferramenta empregada, a mediação do professor e a sistematização do processo de ensino são indispensáveis.

Sob essa ressalva, podemos afirmar, com base em pesquisa anterior (ZAMARIAM, 2018), que os benefícios do RPG enquanto um facilitador entre o aluno e a leitura literária podem ser inúmeros. O mais evidente deles é funcionar como um convite à leitura, por meio do conhecimento do enredo, aproximando o estudante do livro e das características de determinada obra, o que talvez nunca ocorresse de outra maneira. Assim, o aluno tem acesso significativo a um universo até então desconhecido, podendo levá-lo a descobrir que as obras canônicas o são justamente por sua universalidade, e como tal, possuem características e histórias que podem ter muita relação com suas vidas ou com suas aspirações. Além disso, com o RPG, o aluno pode “viver” a história e descobrir que literatura é também fruição.

Outra vantagem é que esse jogo é transdisciplinar, porque requer e amplia os conhecimentos de diferentes áreas, como: língua portuguesa (linguagem empregada no livro do mestre e nas cartas dos participantes que podem conter traços e fragmentos da obra original); história (dados sobre o contexto sócio-histórico e político em que a obra é ambientada podem ser aproveitados ou acrescentados ao roteiro do jogo); sociologia (costumes da sociedade da época auxiliarão nas interpretações); filosofia (respeito à alteridade e reflexão sobre conceitos culturalmente/ideologicamente estabelecidos); raciocínio lógico e interpretação textual (tomada de decisões rápidas,

atenção ao regramento do círculo mágico, resolução de desafios com base na escolha do outro dentro da diegese e ações coordenadas com o contexto); entre outros, tudo isso não compartimentado em disciplinas, mas de uma maneira integrada e mais próxima do aluno.

O RPG estimula ainda a imaginação ao situar os alunos/jogadores em locais diferentes daqueles em que circulam costumeiramente, às vezes, inacessíveis para eles, onde assumem as características das personagens e representam suas ações, “andam” pelas ruas citadas na obra, “vivem” os costumes, “vão” aos lugares mencionados na narrativa. Com a representação de personagens clássicas, diferentemente do que acontece na dramatização tradicional (teatro), que limita o agir do ator por meio de um roteiro fixo, o RPG privilegia a criatividade e a subjetividade, ao proporcionar espaços para que o jogador tome decisões e preencha lacunas do enredo durante sua interpretação, de forma análoga ao que acontece na leitura, enriquecendo a experiência daqueles que ainda não atingiram a maturidade leitora.

Diante de todos os elementos positivos supracitados, percebemos o RPG como uma ferramenta bastante promissora no ensino da leitura literária coordenado com a filosofia.

3 A EXPERIÊNCIA COM OS GRADUANDOS EM FILOSOFIA

Em busca de levar os estudantes à reflexão de como poderia ser a prática docente ancorada na identificação das demandas dos alunos da Educação Básica, como defende Hagemeyer (2011), contou-se com a participação da professora Franciela Zamariam em uma das aulas de Políticas Educacionais e Organização Escolar, exemplificando e levando os estudantes a vivenciar a metodologia do RPG na prática.

Para tanto, foram abordados os dois capítulos iniciais da obra “A revolução dos bichos”, de George Orwell, a partir dos quais adaptamos o enredo, criamos as fichas de personagem e demais detalhes do jogo. Enfatiza-se que se trata de uma obra que traz

aspectos sociais e políticos, importantes para uma reflexão sobre como se dá a educação na sociedade, e por isso sua relevância para a abordagem na disciplina. Como exemplo de problemática social simbolizada na obra, pode-se apontar os privilégios que os “filhos dos porcos” tinham em relação ao acesso à escola, além de outros benefícios.

No dia programado para a atividade no curso de Filosofia, a pesquisadora Zamariam introduziu aspectos teóricos relacionados à metodologia em questão e, posteriormente, iniciamos a prática, que se materializou no RPG derivado do livro indicado. Nesse contexto, a participação dos estudantes foi bastante gratificante, pois se envolveram realmente, utilizando as máscaras dos animais, como proposto, modulando as vozes e procurando utilizar outras estratégias para que cada jogada atingisse os objetivos que iam formulando e imaginando ao longo das etapas.

O aprimoramento das interpretações da obra original foi um dos desdobramentos perceptíveis na avaliação dos estudantes:

A atividade proposta desencadeou inúmeras interpretações acerca da obra, desse modo, facilitando a compreensão da mesma. [...]. Por fim, tal atividade mostrou-se muito interessante para a uma reflexão filosófica da obra de George Orwell. (M.)

Seus comentários pós-jogo demonstraram ainda que houve, de fato, aprofundamento das discussões teóricas anteriores quanto à importância da metodologia no ensino, como podemos observar a seguir:

Ao misturar a leitura com o RPG, como a professora Franciela nos mostra, traz a sensação para o aluno de que aquilo é algo realmente interessante, e que isso também tem a ver com a vida pessoal dele, assim mostrando que professor e aluno estão do mesmo lado e que o ensino, o verdadeiro aprender, tem valor e não é colocado apenas para que o aluno passe de ano no papel. [...] Apesar de todos os desafios encontrados pelos professores ainda existem meios de dar uma aula prevista no currículo de forma inovadora, e assim entregar conteúdo de forma eficiente ao aluno. (A.)

O jogo de RPG por si já possui características interessantes e transformá-lo em uma ferramenta pedagógica para o ensino de

literatura é realmente instigante. Ao mesmo tempo em que transforma a sala de aula de uma educação bancária para uma educação participativa, possibilita que os jovens se movimentem, interajam, reflitam, aprendam e pensem ao mesmo tempo.” (J. F.)

Gostaria ainda de destacar a expressiva aula da professora Franciela que foi de extremo enriquecimento pedagógico e muito proveitosa para refletirmos acerca do nosso futuro enquanto professores.” (L. F.)

A potencialidade do jogo enquanto ferramenta formativa na educação literária também foi captada de maneira perspicaz pelos graduandos:

Com a adequação de obras literárias ao contexto do RPG, Zamariam consegue oferecer aos jovens, numa linguagem dinâmica e interativa, a apresentação de textos que, muitas vezes, são para estes desconhecidos. Com isso, a relação leitor-livro não se torna obsoleta, mas, pelo contrário, recebe uma ferramenta de incentivo a sua prática num momento de quebra dos paradigmas do ensino. (M. B.)

Deste modo, Zamariam proporciona uma nova forma de aproximação, não somente com a leitura, mas também entre aluno e educador, ou ainda melhor, entre aluno e educação. (J. C.)

Chamou-nos ainda a atenção o interesse pela leitura da dissertação da professora/pesquisadora Franciela Zamariam, o que levou uma das alunas, inclusive, a solicitar que ela disponibilizasse aos estudantes o texto, antes mesmo da publicação no portal da UEL. Ademais, grande foi a motivação que revelaram em utilizar a metodologia de RPG em seus estágios, que estavam previstos para o semestre seguinte, surgindo ideias de adaptação de obras que se relacionassem à Filosofia. Tudo isso reforça que um trabalho apurado com as metodologias de ensino na formação inicial de professores pode gerar bons frutos para a educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a aplicação do jogo e analisando os depoimentos, verificamos que conseguimos contribuir para a reflexão dos futuros professores, e despertar neles a

motivação para a formação de leitores, mesmo em uma área não específica de literatura.

A experiência aqui descrita propiciou-nos valiosas reflexões sobre a importância do ensino de leitura literária na formação de professores, a fim de que vivências formativas possam ser compartilhadas entre os graduandos, e estes tenham condições de transferi-las a seus futuros alunos, cooperando, assim, para a efetivação de leitores da literatura e do mundo.

REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, L. G. C. Importância do ser professor: inclusão de novas metodologias para a melhoria da qualidade de ensino. In: TANAKA, E. E.; KANASHIRO, M.; YAMAGUCHI, L. M.; MOURA, J. D. P.; LIMA, A. M. S.; PASINI, A.; FLAIBAN, K. K. M. C.; GUARIENTE, M. H. D. M. (Orgs.). **Experiências inovadoras de metodologias ativas**: PASEM/ MERCOSUL. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2017. P. 62- 121.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Tradução de Andréa Stahel M. da Silva. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução por J. G. Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

COLOMER, Teresa. **Andar entre livros**: a leitura literária na escola. Tradução de Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2009.

DELL'ISOLA, Regina Lúcia Péret. **Leitura**: inferências e contexto sociocultural. Belo Horizonte: Formato, 2011.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **O discurso de escolarização do RPG**. 2004. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<http://www.pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-FAIRCHILD-Thomas.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

HAGEMEYER, R. C. C. Currículo e mudança: práticas mediadoras como catálise, ultrapassagens e referências para a formação docente na contemporaneidade. **Currículo sem Fronteiras**, s/l., v.11, n.1, pp.232-251, Jan/Jun 2011. Universidade

Federal do Paraná, 2011. Disponível em:

<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol11iss1articles/hagemeyer.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 2000.

JOUBE, Vincent. **A leitura**. Tradução de Brigitte Hervot. São Paulo: UNESP, 2002.

ORWELL, George. **A revolução dos bichos**: um conto de fadas. Trad. Heitor Ferreira Aquino. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

ROUSSEAU, Jean J. **Emílio ou da educação**. Trad. Sérgio Millet. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertações/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZAMARIAM, Franciela S. **Cartas à mesa**: o ensino da leitura literária através do RPG. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.