

## **OBRA-GAME *O HOMEM DO VIOLINO*: Jogo Literomusical de formação de *Mestres da Criatividade***

**Autor:** Leandro de Sousa Almeida (UFCEG)<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho relata uma experiência inovadora que contribuiu na formação literomusical de crianças e pré-adolescentes criativos/as (poetas/poetisas – criadores/as). As mesmas cursam a *Oficina de Música* em duas respectivas instituições educacionais de ensino não formal: *Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos* (SCFV) e o *Projeto Casa Mônica*, ambas instaladas em comunidades com situações de vulnerabilidade social na Cidade de Sumé - PB. Através da obra literária concebida como Plataforma Obra-Game, *O Homem do Violino* (Kathy Stinson), inspirado na metodologia de *Gamificação* de Jane McGonigal (2012), foi um game que estimulou a prática de leitura e escrita criativas no cumprimento de cinco (5) fases, a saber: (1) Super Escrita Hipotética, (2) Hiper Leitura Viajante, (3) Mega Partilha de Poderes, (4) Ultra Escrita Criativa e (5) Master Performance Musical, pelo que culminou em uma performance musical coletiva para espectadores/as em um espaço público. Como está proposto em McGonigal (2012), a sistemática do jogo se formou na seguinte estrutura: regras, metas, feedback e voluntariedade. Sendo assim, no decorrer do cumprimento das fases, foram somados pontos, feito feedback de desempenho e vivenciado uma experiência interativa pelo engaje no jogo. A presente abordagem também é uma aplicação da metodologia LerAtos (CompCult/UFCEG), que combina e articula poderes da leitura performática, da gamificação e da educação tutorial. Assim, o presente trabalho elevou o horizonte de possibilidades reflexivas e artísticas no âmbito da aula de música para caminhos dialógicos com outras artes, especificamente a literatura, apontando para caminhos literomusicais de ensino, assim como posto em Borges e Paz (2013). A presente pesquisa-ação/game expressou elevado grau de impactos de influencia e representação simbólica diante de critérios/indicadores submetidos em entrevista estruturada baseada no modelo *Escala Likert* a todos/as os/as quatorze (14) participantes antes e depois da experiência.

**Palavras-chave:** Leitura e Escrita Criativas. Gamificação. Abordagem LerAtos. Literatura e Música.

### **1. INTRODUÇÃO**

Por muito tempo a prática de leitura em sala de aula objetivou a complementação de conteúdos ou servil de maneira instrumentalmente técnica como recurso didático que se propunha a analisar competências e destrezas através de um estudo mecânico da língua nos seus aspectos lingüísticos e gramaticais. Esse contexto só contribuiu para com o desinteresse pela leitura, principalmente a literária por parte dos/as leitores/as em processo de formação. Ao contrário do ensino de literatura pautado na historiografia e conceitos fechados, bem como uso do texto literário enquanto veículo para aquisição de conteúdos, pretendeu-se realizar nesta pesquisa-ação uma abordagem inovadora capaz instigar o gosto pela leitura literária pelo método da *gamificação* e possibilitar a ampliação das expressividades artísticas dos/as alunos/as por meio da fruição literária, ao passo que culminou em uma possibilidade de performance musical, suplementando a construção de significados da obra-game. A dinâmica

<sup>1</sup> Graduado em Licenciatura Interdisciplinar em Educação do Campo – Linguagens e Códigos (CDSA/UFCEG). E-mail: [Leandro\\_almeida\\_15@hotmail.com](mailto:Leandro_almeida_15@hotmail.com). Professor vinculado ao *Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos* (SCFV) e ao *Projeto Casa Mônica*, através da Secretaria de Assistência Social (SAS) da Prefeitura Municipal de Sumé - PB. Atuação como ministrante das oficinas de “Leitura e Redação” e “Música” 3322.3222

de gamificação foi inspirada a partir das proposições de Jane McGonigal (2012), com a finalidade de dar encantamento à experiência. Portanto, esse experimento é uma aplicação da metodologia LerAtoS (2017 e 2018), cunhada no Atelier de Computação e Cultura da Universidade Federal de Campina Grande (CompCult/UFCG), pelos professores Pós-Doutores Valéria Andrade e Marcelo A. Barros, os quais desenvolvem experiências que ilustram, inspiram e fundamentam as ações desta pesquisa. Em síntese, *O Homem do Violino* é uma obra literária baseada em fatos reais<sup>2</sup> vivenciados pelo músico e violinista americano Joshua Bell. Com autoria de Kathy Stinson (2016), ilustrações de Dusan Petricic e traduzido por Rosa Amanda Strausz, a presente obra literária infanto-juvenil proporcionou aos/as alunos/as envolvidos/as uma experiência mais viva e deleitosa com a literatura em diálogo com a música. Considera-se que os estudos de uma arte em relação à outra existe há algum tempo, pois os fenômenos e expressões artísticas, bem como processo de criação, possuem um emaranhado conceitual em seu núcleo que corresponde às artes de modo geral, indicando que a conjuntura e a organização representacional e semiótica de um artefato artístico possuem em seu bojo algo de significação de outra arte, como na cultura grega antiga, onde a poesia e a música eram conexas e praticamente inseparáveis, já que a poesia era feita para ser cantada (BORGES; PAZ, 2013).

## 2. METODOLOGIA

O procedimento de realização dessa experiência de pesquisa se deu em diferentes *fases*, com a devida utilização de termos inspirados nos jogos digitais/eletrônicos para fins de encantamento e engajamento de crianças e pré-adolescentes na ação, assim como nos inspira Jane McGonigal (2012). Desta feita, também se realizou, inspiradamente na arquitetura geral dos jogos, cujo bojo se estrutura em quatro características, o cerne do conceito de jogo: meta, regra, feedback e voluntariedade. Assim sendo, a experiência de gamificação se realizou com os/as alunos/as do *Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos*<sup>3</sup> da Cidade Sumé -

---

<sup>2</sup> No dia 12 de janeiro de 2007, como parte de uma experiência, Joshua Bell levou seu precioso Stradivarius para a estação L'Enfant Plaza, em Washington. Um dos melhores violinistas do mundo tocou como se fosse um músico de metrô. Ele tocou por 43 minutos. Mais de mil pessoas passaram por ele. Apenas sete dedicaram mais de um minuto de sua atenção à apresentação. No mundo inteiro, pessoas pagam mais de cem dólares para ouvir um concerto de Joshua Bell. Ao final de sua apresentação no metrô, o estojo do violino a seus pés tinha 32 dólares e 17 centavos. Tinha gente que passava pela estação e queria parar para ouvir, mas não podia. Cada vez que uma criança passava por Joshua Bell, tentava parar. Mas sempre havia um adulto para puxá-la pela mão. O garoto que aparece em *O Homem do Violino* não existiu de verdade, mas a história conta, e mostra, o que poderia ter acontecido a alguma das crianças que ouviram Joshua Bell tocar no metrô naquela manhã (informações retiradas do posfácio do livro).

<sup>3</sup> O SCFV é um serviço realizado em grupos, organizado a partir de percursos, de modo a garantir aquisições progressivas aos seus usuários, de acordo com seu ciclo de vida, a fim de complementar o trabalho (BORGES; PAZ, 2013).

PB, instituição não formal situada no *Bairro Carro Quebrado* com extensão para o *Bairro Alto Alegre*, com realização na *Casa Mônica*<sup>4</sup>. Foram duas (2) turmas diferentes, cada uma com sete (7) alunos/as, totalizando quatorze (14) alunos/as com faixa etária de idade corresponde entre dez (10) e treze (13) anos. Para uma melhor organização as equipes receberam nomes, a saber: equipe *Mônica* (Grupo de Estudo) e equipe *Vínculos* (Grupo de Controle). Vale salientar que o grupo de estudo é o que se realiza a quinta (5ª) e última fase do game, denominada “Master Performance Musical”, já o de controle desconhece essa quinta (5ª) fase, pois esta é o diferencial entre as duas equipes, tendo o grupo de controle seu encerramento na quarta (4ª) fase. A experiência de jogo na plataforma obra-game se deu na realização/cumprimento das seguintes fases em termos gamificados: Super Escrita Hipotética (1 ponto); Hiper Leitura Viajante (2 pontos); Mega Partilha de Poderes (3 pontos); Ultra Escrita Criativa (4 pontos); e Master Performance Musical (5 pontos). Vale lembrar que os/as jogadores/as só puderam avançar de fase após o cumprimento adequado da fase antecedente, tendo que acumular os respectivos pontos, no total de quinze (15) pontos no grupo de estudo e dez (10) pontos no grupo de controle. Também era feito o Feedback durante o jogo para os/as jogadores/as acompanharem sua evolução no jogo. Tendo em vista a evolução que perpassava de Super, Hiper, Mega, Ultra e Master, o objetivo final consistia em alcançar o máximo de pontos para se tornar um/a **Mestre da Criatividade**, assim como é o violinista Joshuba Bell, disposto a fazer com que sua música alcance um número elevado de ouvintes.

**1ª Fase – Super Escrita Hipotética (1 ponto):** Na primeira (1ª) fase do jogo foi lançado o desafio de criação de hipóteses aos/às jogadores/as dos dois (2) grupos a partir da curiosidade suscitada pela obra-game *O Homem do Violino*, porém o livro nem se quer foi aberto. A partir dos elementos da capa e do título da obra-game, os/as jogadores/as criaram uma *Super Escrita Hipotética* sobre o que poderia ser contado na obra-game. Para engajá-

---

famílias e prevenir a ocorrência de situações de vulnerabilidade e risco social. Tem por objetivos: assegurar espaços de convívio familiar e comunitário e o desenvolvimento de relações de afetividade e sociabilidade; valorizar a cultura de famílias e comunidades locais pelo resgate de suas culturas e a promoção de vivências lúdicas; desenvolver o sentimento de pertença e de identidade; Promover a socialização e convivência.

Disponível em: <<http://www.sume.pb.gov.br/sec-de-acao-social/>> Acessado em 11 de Setembro de 2018.

<sup>4</sup> O Projeto **Casa Mônica** foi implantado no município em 1995 por um grupo de holandeses que viajaram para o Brasil para iniciar um trabalho voluntário voltado para crianças de baixa renda. Uma das integrantes do grupo holandês e idealizadora do projeto, Monique Van der Post, faleceu antes de realizar a viagem ao Brasil.

Familiares e amigos sensibilizados resolveram dar continuidade ao sonho de Monique, financiando assim um projeto que correspondesse às expectativas da holandesa. Através do Padre Gabriel e do Padre João (ambos holandeses), o projeto foi implantado em Sumé e em homenagem à Monique, o trabalho recebeu o nome de “Projeto Mônica”. Durante 20 anos, centenas de crianças, principalmente do Alto Alegre, recebiam aulas de reforço, de recreação, de reciclagem de papel para consumo próprio e material didático. Não sendo mais possível ser financiado pelo grupo de holandeses, a Prefeitura de Sumé, através da Secretaria de Assistência Social, assumiu a Casa para dar continuidade aos trabalhos desenvolvidos. Disponível em: <

<http://www.sume.pb.gov.br/2017/09/prefeitura-de-sume-da-inicio-as-atividades-do-projeto-monica/>> Acessado em 05 de Setembro de 2018.

(83) 3322.3222

contato@conadis.com.br

[www.conadis.com.br](http://www.conadis.com.br)

los/as com mais disposição para a realização criativa das fases, foi elencada uma premiação para o/a aluno/a jogador/a que criasse a “hipótese mais poderosa”, aquela que mais se aproximaria da história original. O desafio de formulação de hipótese objetivou fazer a sondagem dos saberes prévios na forma de pré-leitura para dialogar com recepção pós-leitura. As *Super Escritas Hipotéticas* foram criadas e resultaram em quatorze (14) criativas possibilidades inventivas nos dois (2) grupos. **2ª Fase – Hiper Leitura Viajante (2 pontos):** Após o cumprimento da primeira (1ª) fase, foi liberada a segunda (2ª), cujo desafio foi solicitar aos/às jogadores/as a *Super Leitura Viajante* da obra-game de forma coletiva. Um/a aluno/a jogador/a escolhido/a em consenso fez a leitura em voz alta para os/as demais de forma coletiva para contação da história. O mais interessante foi o nível de atenção dado à leitura da obra, uma vez que os/as alunos/as jogadores/as esperavam ansiosos/as o acerto com relação à *Super Escrita Hipotética*. As duas (2) *Super Escritas Hipotéticas* mais poderosas foram premiadas, deixando os/as jogadores/as ainda mais instigados/as e ansiosos/as pelas próximas fases. **3ª Fase – Mega Partilha de Poderes (3 pontos):** Após o cumprimento da *Hiper Leitura Viajante*, foi liberada uma nova fase denominada *Mega Partilha de Poderes*. Com finalidades de socialização das *Super Escritas Hipotéticas*, na terceira (3ª) fase se realizou uma roda de conversa sobre as reflexões e questões as quais a obra-game aborda de forma implícita e explícita. Essa fase proporcionou um debate épico que levou os/as jogadores/as a uma compreensão mais substancial e completa da obra-game. Esse momento informal de discussão trouxe significado e aprendizado contextualizado no âmbito das questões relativas à autora da obra, biografia, ilustrador e tradutora, além de aprendizado sobre o músico inspirador da obra, o violinista americano Joshuba Bell. De forma mais específica, também foram realizadas discussões sobre questões da história, cujo leitor/a é levado a pensar sobre, por exemplo, atenção aos detalhes, curiosidade, distração, percepção aguçada de sons, entre outras que dizem respeito à narrativa. Ao final foram reproduzidos alguns áudios/vídeos para apreciação e deleite da performance musical de Joshuba Bell em alguns concertos musicais. **4ª Fase – Ultra Escrita Criativa (4 pontos)** Após o cumprimento da fase *Partilha de Poderes*, uma nova fase foi liberada. Esta nova fase compreende uma possibilidade de (re)criação de novas histórias, gameficadamente chamada de *Ultra Escrita Criativa* a partir das hipóteses. Tendo em vista que várias histórias surgiram com o enredo entorno da ideia de um misterioso violinista, foi solicitado aos/às jogadores/as a criação e/ou ampliação dessas hipóteses na forma de histórias em contos ficcionais em que a música fosse o elemento chave. Foi elencada uma premiação para o/a jogador/a que criasse a mais engenhosa, poética e inventiva história. Os critérios de avaliação das escritas obedeceram aos

critérios CCC, ou seja, coesão, coerência e criatividade. Foram criadas as sete (7) *Ultra Escritas Criativas*, sendo que algumas nasceram das hipóteses, outras faziam referências a histórias e personagens já existentes, no entanto todas sofreram uma adaptação para a temática da música. **5ª Fase – Master Performance Musical (5 pontos):** Nesta fase os/as jogadores/as da equipe *Mônica* (Grupo de Estudo) foram desafiados/as a realizarem uma performance musical em algum ambiente público, cuja finalidade era alcançar o maior número de espectadores/as e ouvintes e registrar por meio de fotografias o (não) interesse. Essa performance coletiva, como já está explícito no nome, deveria ser realizada em conjunto, ou seja, os/as jogadores/as pensariam e executariam uma música para ser cantada, tocada ou declamada para um público. Após o cumprimento dessa última fase era recebido o título de *Mestres da Criatividade* e contabilizados os pontos para a premiação.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

É a partir do destaque aos valores inerentes às proposições e acepções dos/as presentes pensadores/as que se pretende empoderar criticamente o/a leitor/a desse trabalho. Com enfoque inicial no tipo de espaço que é a instituição *não formal*, pelo que se configura a natureza do *Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos* e a *Casa Mônica*, é imprescindível destacar algumas características sobre o ensino-aprendizagem em um ambiente dessa natureza. Assim sendo, há uma vivência pedagógica muito forte na organização não formal, pois nota-se representativa relação de ensino-aprendizagem que, muitas vezes, é mais rica que nos outros espaços *formais* e *informais*. Nestes espaços não formais as pessoas conversam, interagem umas com as outras, aconselham e estão num processo de ensino-aprendizagem contínuo, inclusive, cultural, econômico, político, social, afetivo etc. Neste sentido, na acepção de Maria da Glória Gohn (2006, p.41), na educação não formal há o desenvolvimento de vários processos, dentre eles: consciência e organização de grupo, construção e reconstrução de concepções, sentimento de identidade, formação para a vida, resgate do sentimento de valorização de si próprio, os indivíduos aprendem a ler e interpretar o mundo que os cerca.

Em direção às questões sobre leitura, pelo que nos mostrou a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*<sup>5</sup> (2016), 44% da população brasileira não lê e 30% nunca comprou um livro. O *Ministério da Cultura do Brasil* constatou que há um baixo índice de leitores/as brasileiros/as em 1,7 livro per capita, o que indica que o país está abaixo de outros, cujo

---

<sup>5</sup>Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/babel/44-da-populacao-brasileira-nao-le-e-30-nunca-comprou-um-livro-aponta-pesquisa-retratos-da-leitura/>. Acesso em: 10 de Maio de 2018. (83) 3322.3222

índice de pobreza é maior que o seu. De mesmo modo, em 2016, o *Ministério da Educação* (MEC), por sua vez, apresentou os resultados do *Programa Internacional de Avaliação de Estudantes*<sup>6</sup>, cujo resultado mostrou que o desempenho médio dos/as estudantes brasileiros/as na avaliação de leitura foi de 407 pontos, valor significativamente inferior à pesquisa realizada com estudantes dos países membros da OCDE (Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico), com 493 pontos, colocando o Brasil na 55ª posição do ranking de leitura, abaixo de países como Chile, Uruguai, Romênia e Tailândia. O *Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira* (INEP) e o *Programa Internacional de Avaliação de Alunos* (PISA), ambos com dados de 2012, mostraram um baixo desempenho de leitura por parte dos/as estudantes. Ainda, segundo o *Indicador de Alfabetismo Funcional*<sup>7</sup> de 2012 (INAF), entre os/as estudantes do ensino superior, 38% não dominam habilidades básicas de leitura e escrita. Se observarmos o contexto de anos atrás, veremos que as práticas de leitura se davam apenas como estratégias de complementação de conteúdos e/ou recurso com a finalidade de analisar competências e exigências, bem como destrezas da língua através de um estudo mecânico da mesma nos seus aspectos normativos e gramaticais com objetivos de aquisição do código (RAMOS, ALVES, OLIVEIRA, 2014). Assim sendo, a partir de Foucault (1997) se percebe que esse contexto só contribuiu para com o desinteresse pela leitura, principalmente a literária por parte dos/as leitores/as (ou leitorandos/as) em processo de formação escolar, implicando no desinteresse e cansaço, que, portanto, exige, por parte dos/as mesmos/as, esforços, pois não há disposição para a prática de leitura. Entretanto, inspirados nas reflexões de Lajolo (2008) podemos, através da leitura, ampliar a percepção e interpretação de mundo, contribuindo com a habilidade crítica, a reflexão e interação dialógica que cerne à convivência social, tendo em vista as possibilidades do texto literário como caminho para outros horizontes semânticos. Candido (2006), por sua vez, nos leva a entender a criação literária como necessidade de representação do mundo, que dá ingresso ao mundo da ilusão e se transforma dialeticamente em algo empenhado, na medida em que suscita uma visão do mundo. Na acepção de Parreiras (2009), a literatura estabelece uma experiência dialógica, de alteridade, de subjetivação para o/a leitor/a. Portanto, ela encanta, incomoda, provoca, faz pensar, não fecha nem coloca ponto final; pelo contrário, ela abre. Quando lemos uma obra literária, não fechamos o livro como as mesmas pessoas de quando abrimos, pois somos outras, ficamos afetados, cheios de afetos e sentimentos.

<sup>6</sup>Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/222-537011943/42761-desempenho-em-leitura-no-pisa-ficou-80-pontos-abaixo-da-media>. Acesso em: 11 de Maio de 2018.

<sup>7</sup>Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/geral,no-ensino-superior-38-dos-alunos-nao-sabem-ler-e-escrever-plenamente-imp-,901250>. Acesso em: 11 de Maio de 2018.

Antes de tudo, jogar é humano. De acordo com Huizinga (2007), tanto a literatura como o jogo são envolventes, pois ambos se encontram na região dos sonhos, do encantamento, do êxtase. Portanto, os/as participantes sofrem uma espécie de encantamento e essa fascinação se assemelha a um feitiço, à uma sedução atrativamente envolvente que leva os/as jogadores/as ao interesse à aproximação cada vez mais profunda. Segundo este autor o jogo não faz parte da vida cotidiana, pois ele tem seu próprio universo, suas leis e estruturas fixas, mas que, no entanto, também é lugar de libertação, de imaginação, do efêmero e da realização. Jane McGonigal, diante de seus questionamentos sobre como as pessoas, principalmente os jovens, se engajam de maneira vitalmente dedicada aos jogos digitais/eletrônicos, sublinha em suas pesquisas caminhos de conexão entre a espiritualidade e natureza dos games para o engajamento em outras experiências que não são de realidade virtual. Sendo assim, as experiências no mundo real, diante do cumprimento dos desafios sociais, culturais, educacionais etc., podem ser realizados através da metodologia de gamificação, ao conceber/aderir sua mecânica e/ou natureza. Iser (2002), ao refletir sobre a relação dinâmica e performativa existente no sistema de interação autor/a-texto-leitor/a, aborda de maneira interessante o pensamento que consiste na ideia de que os/as autores/as jogam com os/as leitores/as e o texto é o campo do jogo. Partindo, portanto, da concepção de texto como jogo ou espaço dedicado ao jogo, este se torna a plataforma inicial para a experiência de aventura literária.

Por fim, considera-se relevante que crianças e pré-adolescentes tenham acesso ao ensino de música. No entanto, nem todas as escolas brasileiras ofertam com condições adequadas esse ensino. Assim, esse contato com a música no contexto não formal de uma igreja pôde aproximá-las dessa arte no que diz respeito a um estudo mais sistematizado. A pesquisa manifesta seus impactos e/ou resultados à luz de uma experiência não escolar de ensino-aprendizagem, a qual proporcionou a dilatação de um olhar mais holístico sobre música e seu aporte para a educação na forma mais prática e significativa capaz, uma vez que, conforme organiza o antropólogo da música Allan Merriam (1964), a música exerce dez (10) funções sociais. São estas as funções: expressão emocional, prazer estético, divertimento, comunicação, representação simbólica, reação física, impor conformidade a normas sociais, validação das instituições sociais e dos rituais religiosos, contribuição para a continuidade e estabilidade da cultura e contribuição para a integração da sociedade. Posto isto, a experiência com música por intermédio da prática de sonoridades faz, naturalmente, e intencionalmente, alusão às funções que essa arte exerce segundo postulação atribuída pelo musicólogo

supracitado. Sem desvanecimento, é possível inferir as contribuições literomusicais desse ensino-aprendizagem para a vida dos/as integrantes como um todo.

A seguir, a *Super Escrita Hipotética* realizada na primeira (1ª) fase do game na *Equipe Vínculos*, cujo texto foi reescrito juntamente com o aluno, uma vez que o texto original não seria adequadamente legível por conter inadequações gramaticais, rasuras e borrões.

*Eu acho que o menino estava indo com sua mãe para algum lugar. Penso que o menino escutou um som de um violino e ele ficou procurando para ver quem era. Eu acho que eles estavam esperando um trem, por isso tem muitas pessoas. Então o menino soltou a mão da sua mãe e foi atrás do som do violino. Eu acho que o homem é alguma coisa da sua família porque o menino seguiu o homem, ele gostava muito de violino. Eu acho que quando o homem toca o violino o som chama atenção do menino e o menino vai atrás dele e vai dançando atrás do homem (Aluno/jogador: Cássio Cauê, de 10 anos, da equipe Vínculos).*

De maneira surpreendentemente criativa o aluno autor da presente hipótese se aproximou em equivalência a 80% sobre o desenrolar do enredo da história, destacando ações específicas sobre os personagens, mesmo não tendo realizado a leitura das páginas da obra-game, apenas fazendo a pré-leitura, visualizando a capa e refletindo sobre o título. Sendo assim, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1998) o trabalho de pré-leitura ativa os conhecimentos prévios sensibilizando o/a aluno/a em relação aos possíveis significados a serem construídos na leitura com base na elaboração de hipóteses. Em seguida, durante a segunda (2ª) fase do game, que se consistiu na realização da *Hiper Leitura Viajante*, segue ilustração que apresenta a experiência de leitura sendo realizada por duas (2) alunas. Vale ressaltar que só há uma (1) menina em cada grupo, e em ambos os grupos as meninas realizaram a leitura em voz alta para os demais alunos.

**Figura 2** – Ilustrações da *Hiper Leitura Viajante*.



**Fonte:** Arquivos da Pesquisa

Segundo Parreiras (2009) a leitura em voz alta tem efeito diferente da leitura silenciosa e abre a oportunidade para o/a aluno/a ter voz frente aos/às colegas, falar, ler e ser

(83) 3322.3222

contato@conadis.com.br

[www.conadis.com.br](http://www.conadis.com.br)



ouvido/a. Na acepção de Kefalás (2012) a leitura em voz alta atravessa de maneira inter-sensorial o corpo do/a leitor/a, levando-o/a, por caminhos múltiplos, a ter uma experiência performativa, que engajada o corpo do texto e o corpo do/a leitor/a. Dessa maneira, por assim dizer, a voz da leitora reverberou também nos/as espectadores/as. Por conseguinte, a terceira (3ª) fase *Mega Partilha de Poderes* engajou os/as jogadores/as dos dois (2) grupos a trocarem suas experiências de leitura e de mundo através do horizonte de saberes prévios, ao passo que se discutiu de forma conjunta questões para além da obra, uma vez que puderam dialogar com a vida cotidiana de forma contextualizada. Também foram reproduzidos vídeos das performances do violinista Joshua Bell para deleite e fruição musical.

**Figura 3** – *Mega Partilha de Poderes* nos dois grupos.



**Fonte:** Arquivos da pesquisa

Segundo Gohn (2006), naturalmente os espaços de educação não formal primam pela troca de experiências, ao passo que os/as integrantes se (des)constroem mutuamente. Desse modo, por conseguinte, durante a quarta (4ª) fase de *Ultra Escrita Criativa*, muitas obras autorais nasceram do imaginário dos/as jogadores/as. Apenas para exemplificar, na *Equipe Mônica* uma história se destacou pela profundidade criativa, principalmente pelo papel que a música assumiu na narrativa.

*Era uma vez um menino que tocava bateria. No entanto, ele não sabia tocar bem. A mãe dele o mandou pra uma escola de música. Um dia, o céu ficou vermelho e veio uma grande rocha pegando fogo em direção à terra. Vendo isso, a mãe correu para pegar seu filho que estava na escola. O meteoro caiu no oceano, o menino correu, o meteoro causou uma onda de tsunami, só que o menino sabia nadar. Com o tempo, o tsunami passou e a mãe e o filho se salvaram e se encontraram. Misteriosamente apareceu um homem que disse se o menino tocasse seu tambor podia voltar no tempo pra salvar as pessoas que morreram na tragédia. No entanto, o tambor havia ficado na escola. Enquanto eles vão buscar do tambor, no meio do caminho algumas pessoas sobreviventes tinham virado zumbi por causa da radiação causada pelo meteoro. Mãe e filho correram. Um zumbi pega no pé do menino, quase que ele era mordido, mas o menino consegue escapar. A mãe corre com o*

(83) 3322.3222

contato@conadis.com.br

[www.conadis.com.br](http://www.conadis.com.br)

*filho para o carro em direção à escola. Eles chegam ao tambor, o menino saem para fora. O menino toca bem bonito e tudo aquilo que ele e a mãe viveram, tudo volta no tempo. Eles avisaram à NASA sobre o meteoro. Assim, eles destruíram o meteoro antes mesmo de cair. Ao final eles fizeram uma festa e o menino tocou bateria e continuaram felizes para sempre (Aluno/jogador: Daniel, 10 anos, da Equipe Mônica).*

Diante da criatividade expressa pelo aluno autor da hiper escrita, se apresenta uma possibilidade mágica da música como salvação, pois através do toque mágico e sonoro de um tambor, se pode voltar no tempo e mudar toda uma história trágica em um final feliz. Além disso, há literariedade e recursos ficcionais em seu bojo artístico, suscitando ao/à leitor/a uma curiosidade pelo desfecho da história, este que culminou em felicidade. Em seguida, a quinta (5ª) fase da *Master Performance Musical*, foi realizada em uma praça da comunidade, situada nas redondezas da sede da Casa Mônica. Na praça transitou várias pessoas, pelo que se registrou, de forma estratégica algumas imagens que ilustram a curiosidade e/ou (des)interesse dos/as ouvintes pela performance musical, a qual consistiu na execução de músicas usando a flauta doce.

**Figura 4** – Fotos registradas durante a execução da quinta (5ª) fase *Master Performance Musical*.



**Fonte:** Arquivos da pesquisa

Em observação à figura 4, percebe-se que em alguns casos, aconteceu tal como ao violinista Joshua Bell ao tocar no metrô, no tocante ao desinteresse de algumas pessoas que passavam e não expressavam o devido interesse pelas músicas tocadas. Em outros, as pessoas paravam por alguns segundos, caminhavam mais lentamente, saíam para fora de suas casas, sendo, portanto, movidas pelo interesse de contemplar a *Master Performance Musical*. Sendo assim, a análise dos resultados da experiência com a *Obra-Game O Homem do Violino* trouxe ricas possibilidades de formação de leitores/as e escritores/as criativos/as, além do estímulo à prática musical em performance pública. Para um melhor detalhamento e análise, segue a

(83) 3322.3222

contato@conadis.com.br

[www.conadis.com.br](http://www.conadis.com.br)

compreensão e análise dos indicadores investigados. Foi realizada, portanto, a medição do grau de impactos de influência e conformidade dos/as entrevistados/as em relação às variáveis investigadas, observadas e analisadas “antes” e “depois” da experiência, utilizando um questionário na forma de entrevista estruturada, baseada no modelo de *Escala Likert*. A investigação se deu na observação das seguintes questões/variáveis e graus.

**Tabela 1 – Pesquisa de Impactos de Influência e Conformidade - Antes da Experiência.**

N°	Questões	Graus de Impactos de Influência e Conformidade			
		1 Gosto não	2 Gosto pouco	3 Gosto muito	4 Gosto demais
1	Você gosta de ler?	1 Gosto não	2 Gosto pouco	3 Gosto muito	4 Gosto demais
2	Você busca novas leituras regularmente?	1 Busco não	2 Busco pouco	3 Busco muito	4 Busco demais
3	Você acha que pode ser Músico/musicista?	1 Acho não	2 Acho pouco	3 Acho muito	4 Acho demais
4	Você gosta de inventar/criar coisas?	1 Gosto não	2 Gosto pouco	3 Gosto muito	4 Gosto demais
5	Você acha que a Literatura pode melhorar o mundo?	1 Acho não	2 Acho pouco	3 Acho muito	4 Acho demais
6	Você acha que a Música pode melhorar o mundo?	1 Acho não	2 Acho pouco	3 Acho muito	4 Acho demais
7	Você acha que a prática de Leitura e de Musicalidade pode lhe ajudar ser Poeta/poetisa (Criador/a)?	1 Acho não	2 Acho pouco	3 Acho muito	5 Acho demais

**Fonte:** Arquivos da Pesquisa

A tabela 1 apresenta a estrutura da entrevista e as questões com seus graus de conformidade para levantamento de dados antes da experiência de game ser executada. Essas informações prévias pesquisadas nos dois (2) grupos foram comparadas com os resultados obtidos com a segunda entrevista após a experiência para fins de medição do grau de impactos da pesquisa. A próxima tabela 2, por sua vez, apresenta os mesmos elementos da pesquisa de impactos anterior, mas com o intuito de perceber se ocorreram mudanças, se houve mais conformidade e interesse do/a aluno/a após a pesquisa.

**Tabela 2 – Pesquisa de Impactos de Influência e Conformidade - Depois da Experiência.**

N°	Questões	Graus de Impactos de Influência e Conformidade				
		1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
1	Quanto esta experiência ajudou a gostar de ler?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
2	Quanto a experiência ajudou a querer buscar novas leituras?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
3	Quanto esta experiência ajudou a sentir que pode ser músico/musicista?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
4	Quanto esta experiência ajudou a gostar inventar/criar coisas?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
5	Quanto esta experiência com a Literatura ajudou a melhorar o mundo?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
6	Quanto esta experiência com a Música ajudou a melhorar o mundo?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais
7	Quanto esta experiência ajudou a ser Poeta/poetisa (Criador/a)?	1 Atrapalhou	2 Não ajudou	3 Ajudou pouco	4 Ajudou muito	5 Ajudou demais

**Fonte:** Arquivos da Pesquisa

Em síntese, os dados mostram que nas duas (2) equipes a pesquisa de impactos “antes da experiência” apresentou considerável grau de influências e representação simbólica, pois parte das questões receberam graus espalhados entre “acho pouco” e “acho demais”. No entanto, naturalmente houve casos de respostas nos graus negativos “acho não” e “gosto não” nas duas equipes. Essa informação constata o pouco interesse por parte dos/as alunos/as, inicialmente, pelas práticas de leitura e escrita. Sendo assim, a pesquisa de impactos “depois da experiência”, por sua vez, apresentou resultados mais que satisfatórios, uma vez que,

principalmente com relação ao grupo de estudo (Equipe Monica), os graus destacam-se entre “ajudou muito” e “ajudou demais”. Com relação ao grupo de controle (Equipe Vínculos) elevou-se timidamente os graus. Nesse ponto se destaca o elemento chave que suplementou o resultado satisfatório da pesquisa com relação à última fase de *Master Performance Musical* na Equipe Mônica. Sendo assim, experimentar o desafio com todas suas regras e objetivos, voluntariedade, sentir no corpo e expressar a música de forma viva e performativa para espectadores/ouvintes em praça pública para uma comunidade, à luz dos resultados, apresentou possíveis diálogos e caminhos literomusicais capazes de instigar o gosto pelas práticas de leitura e escrita contextualizadas com as temáticas musicais, tornando-os/as aquilo pelo que se engajaram a conseguir ser no âmbito da meta do game: *Mestres da Criatividade*.

## 5. REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. Trad. De J. Guinsbug. São Paulo, Perspectiva, 1996.

BORGES, Igor Alexandre B. G. **Melopoética: a simiose literomusical**. Revista Athena, v. 5, n. 2 (2013). Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/athena/article/view/85/83> Acessado em 21 de Junho de 2018.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e Sociedade**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006.  
FOUCAMBERT, Jean. **A criança, o professor e a leitura**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas** – Ensaio: aval. Pol. Públ. Educ., Rio de Janeiro, v.14, n.50, p. 27-38, jan./mar: 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de Júlio Jeha. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

ISER, Wolfgang. **O jogo do texto**: In: LIMA, Luiz Costa. A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção. RJ: Paz e Terra, 2002.

LAJOLO, Marisa. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. Ed – Ática, 2008.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo** / Jane McGonigal; tradução: Eduardo Rieche. – Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MEC, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de educação fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

MERRIAM, A O. **The anthropology of music**. U.S.A.: North – West University Press, 1964. Disponível

em:  
(83) 3322.3222

contato@conadis.com.br

[www.conadis.com.br](http://www.conadis.com.br)

<[http://www.posgrado.unam.mx/musica/lecturas/etno/complementarias/Merriam%20Alan-The Anthropology of Music-1.pdf](http://www.posgrado.unam.mx/musica/lecturas/etno/complementarias/Merriam%20Alan-The%20Anthropology%20of%20Music-1.pdf)> Acessado em 29 de Setembro de 2017.

PARREIRAS, Ninfa. **Confusão de línguas na literatura**: o que o adulto escreve, a criança lê / Ninfa Parreiras. – Belo Horizonte: RHJ, 2009.

RAMOS, Fabiana. ALVES, Maria de Fátima. OLIVEIRA, Patrícia F.N de. **Letramento Literário e Alfabetização**: refletindo sobre os caminhos possíveis. In: Letramentos em Linguagem – PNAIC Paraíba / Evangelina Maria Brito de Faria, Lúcia Giovanna Duarte de Melo, Marianne Bezerra Cavalcante, Terezinha Alves Fernandes (organizadoras). – João Pessoa: Editora da UFPB, 2014.

STINSON, Kathy. **O Homem do Violino** / Kathy Stinson; ilustração Dusan Petricié; tradução de Rosa Amanda Strausz. – 1ª Ed. – Rio de Janeiro: Galera Record, 2016.

BARROS, Marcelo A; ANDRADE, Valéria. **LerAtos**: Jogos Sérios de Leitura Performática em Realidade Alternada para engajar Populações e Escolas em Desafios Sociais. In: ALVES, Lourdes Kaminski; MIRANDA, Célia Arns de (Org.). Teatro e Ensino (I) – Estratégias de Leitura do Texto Dramático. São Carlos: Pedro & João Editores, 2017 ( p.107).

ANDRADE Valéria; BARROS, Marcelo Aves de. **Memórias de um caminho que se faz**: ler, dizer, brincar e outras artes. In: CARVALHO, Aluska Silva. Literatura e outras artes: interfaces, reflexões e diálogos com o ensino / Aluska Silva Carvalho; Isis Milreu; Nyeberth Emanuel Pereira dos Santos; Paloma do Nascimento Oliveira (Orgs.). – João Pessoa: Editora da UFCG, 2018 (p. 323).