

## **O RPG e as obras heterônimas de Fernando Pessoa numa aproximação analógica**

Simone Moraes da Silva

Cláudio Magalhães

Eliane G. Silva Fonseca

Universidade do Estado de Minas Gerais

eliane.fonseca@uemg.br

### **Introdução**

Este artigo tem como proposta sugerir uma possível analogia entre as criações poéticas de Fernando Pessoa e os jogos de RPG (Role Playing Game), com intuito de defender o uso do jogo como material literário ou de apoio à criação de textos nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura, apresentando a pluralidade das criações de ambientes, de personagens e de contextos literário e sociocultural, tanto nas esferas do jogo de RPG quanto nas criações textuais.

Para tanto, nos embasaremos em teóricos como M. Bakhtin, Oswald Ducrot, e Ronaldo Luiz Nagem. O RPG é um jogo que se utiliza da luta de discursos e da manipulação da linguagem arquitetada por um jogador-mestre (GAME MASTER), e, assim, também o fez Fernando Pessoa, poeta filósofo e escritor português quando deu vida a seus heterônimos na literatura. Os dois modelos de criação citados, podem ser compreendidos por nós como uma prática da teoria polifônica de Oswald Ducrot. O termo polifonia nasceu da constatação da heterogeneidade discursiva do sujeito enunciador, das múltiplas vozes que permeiam os discursos. Oswald Ducrot desenvolveu essa teoria, a qual demonstra que um sujeito que produz um ato de enunciação nem sempre se assume responsável por ele, evocando no texto a teatralidade.

Nas narrativas interativas um narrador Mestre consegue manipular um jogo e torná-lo interessante; sua capacidade vai além quando esse Mestre manipula o imaginário cognitivamente, um objetivo geral tanto para narradores de RPG como para autores de literatura. Cria-se uma travessia entre um acontecimento e um fingimento, o que proporciona interatividade e caracteriza a pluralidade discursiva das falas de várias vozes do discurso. Locando essa prática para sala de aula, é uma forma possível de despertar no aluno um senso crítico e participativo que o projetará ao mundo das idéias, de uma maneira exterior a ele.

Em nossa contemporaneidade existe uma implicação do leitor, agora considerado essencial à declaração da existência da obra literária, o que nos mostra que há uma significativa expressão de preocupação da crítica da teoria literária, que está indo ao encontro com as criações literárias contemporâneas, onde parte da crítica profissional divide as criações literárias entre livros e não-livros. Na tentativa de manter o cânone, perde-se na força que tem sido lidar com os espaços gerados entre crítica tradicionalista da teoria literária e a crítica pessoal, provinda de jovens leitores que expressam seu parecer sobre as atuais obras no mercado. Portanto, gerando de fato um grupo enorme e popular de novos leitores, que de forma alguma se omitem em emitir sua opinião acerca da nova literatura, pois a literatura reproduz um dos valores fundamentais da humanidade; ela é a expressão do Homem e da sua existencialidade. Assim, por excelência, a literatura é a memória viva humana e da preservação dos valores que o guiam.

Nesse embate entre o que é cânone e o que é marginal e sem valor, criamos uma analogia centrada entre as técnicas utilizadas por Fernando Pessoa para dar vida às suas “criaturas”, e as técnicas básicas e fundamentais do RPG para a criação de personagens; ambas refletem um universo de criação expansivo e válido, tanto para as esferas do

jogo quanto às esferas das letras, conseqüentemente da literatura em questão. Com o surgimento da supervalorização da literatura juvenil e infantil, onde a teoria literária julga como um campo ainda pouco explorado, nós observamos nessa pluralidade um forte indício da nova literatura, constituída a partir de um imaginário coletivo do homem contemporâneo. Buscaremos com isto, elaborar, ou antes, resgatar um instrumento de criação que pode e deve ser usado para combater a apatia e a passividade existentes hoje em nossas salas de aula, trazendo para dentro da escola um assunto de interesse dos jovens, que muito contribuirá para despertar o senso crítico e participativo num contexto de aprendizagem significativa.

Apresentamos o embasamento legal (CBC/PCN's) para a utilização de diferentes variações textuais em sala de aula, ou seja, defendemos o uso do jogo RPG como um modelo de variação textual, que atende à demanda de uma reestruturação do ensino para atender a um público jovem que tem, nestes jogos, uma fonte de informação e diversão. Trazemos uma nova proposta de trabalho em salas de aula com uso da MECA (Metodologia de Ensino Com Analogias), criando, a partir de seus elementos, um aplicativo, onde adaptamos a Ficha de Personagens que são utilizadas nos jogos de RPG, e, também, por Fernando Pessoa na criação de seus Heterônimos. Com o resultado deste aplicativo, buscaremos responder a analogia possível contida no título deste artigo.

## **O RPG**

O RPG (Role-playing game) ou traduzindo: "jogo de interpretação de personagens", surgiu em 1974, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, com o lançamento de Dungeons & Dragons pela empresa TRS, nos Estados Unidos. É um jogo que tem por objetivo combater a passividade e que exige um exercício constante do imaginário e a relação

do jogador com o universo das palavras, com outros indivíduos e com o mundo. Tipicamente mais colaborativo e social do que competitivo, o RPG une seus participantes em uma única aventura, sempre orientados por um jogador “Mestre” ou “Narrador”.

Segundo Jackson (2004), não existe uma regra de ouro numa jogada de RPG, quem é o responsável para a história fluir é o jogador Mestre, que conduzirá a aventura de forma interessante e dinâmica. Contudo, foi desenvolvido e organizado o livro GURPS (Generic Universal Role-playing System) compondo um Manual de regras de RPG para iniciantes e cuja sigla em inglês tem a seguinte significação:

- *Generic* - O jogo pode ser usado de maneiras diferentes, mas continua o mesmo, o que significa que as campanhas geradas serão todas compatíveis.
- *Universal* - O sistema básico de regras enfatiza o realismo. Por isso ele se encaixa em qualquer cenário, seja ele histórico ou de fantasia, esteja situado no passado, presente ou futuro.
- *Role-playing* - É um jogo no qual você assume a identidade de uma outra pessoa e finge *sê-la* por algum tempo.
- *System* - A maioria dos outros RPG não são sistemas. Eles começaram como um conjunto simples de regras, que foi sendo progressivamente remendado e modificado. Isto os torna difíceis de jogar. O GURPS é um todo unificado que lhe permitirá criar qualquer personagem que você for capaz de imaginar e fazer com ele qualquer coisa que lhe venha à mente.

Para alguns leigos, o RPG é sinônimo de satanismo, seita ou até grupo de feiticeiros, bruxas ou algum tipo de sociedade secreta de assassinos. É fato a falta de informação leva a esse conceito equivocado e, por vezes, hostil.

Os rpgistas utilizam essa modalidade como uma forma inteligente de comunicação e linguagem humana, nas artes, na cultura e agora no cotidiano escolar; afinal, é um jogo de luta, de discursos, de comunicação, portanto, também, um jogo de linguagem, interpretações e produção de textos.

Para a criação de ambientes e cenários de uma campanha/ aventura, é necessário que o Mestre e os jogadores tenham um bom conhecimento sobre níveis tecnológicos, e fazem esta comparação utilizando de informações da História Geral. O uso de leitura e pesquisa é que determinará o enriquecimento da verossimilhança na campanha.

### **Fernando Pessoa**

Fernando Pessoa (1888-1935) nasceu em Lisboa, Portugal, no dia 13 de junho de 1888. Ficou órfão de pai aos 5 anos de idade. Seu padrasto era o comandante João Miguel Rosa. Foi nomeado cônsul de Portugal em Durban, na África do Sul. Acompanhou a família para a África e lá recebeu educação inglesa. Em 1912 estreou como crítico literário.

Fernando Pessoa foi vários poetas e ao mesmo tempo único. Tendo sido "plural" como se definiu, criou vários poetas, que conviviam nele e com ele. Cada um tem sua biografia e traços diferentes de personalidade. Os poetas/personas não são pseudônimos e sim heterônimos, isto é, indivíduos diferentes, cada qual com seu mundo próprio, representando o que angustiava ou encantava seu criador: O Poeta fingidor.

Criou entre outros heterônimos, Alberto Caeiro da Silva, Álvaro de Campos, Ricardo Reis e Bernardo Soares. Caeiro é considerado naturalista e cético; Reis é um classicista, enquanto Campos é a emoção excessiva e plural da vida moderna, é a experiência de existir, quer ser tudo e todos, viver a totalidade, mas se encontra fragmentado.

## RPG e Pessoa

O RPG é uma modalidade de jogo, praticado por multijogadores, que criam personagens, ambientes e cenários, baseados em regras do jogo, mas sempre orientados por um jogador “Mestre”.

Fernando Pessoa é um poeta, criador de obras de multipoetas (Antonio Caiero, Álvaro de Campos, Ricardo Reis, Fernando Pessoa, etc.), que escrevem dentro das normas da Língua e da escrita, orientados por um poeta “Mestre”, o próprio Pessoa.

Escrever sobre RPG não é simples, pois, devido ao pouco ou nenhum conhecimento, sempre foi tachado como um jogo marginal, incitador da violência e desvirtuador dos jovens e, sobretudo, sem nenhum valor cultural. Também escrever sobre Fernando Pessoa não é uma tarefa fácil, já que ele não é um poeta e sim vários, e para início deste trabalho, vejamos o que o próprio Pessoa diz de suas criações e suas origens:

Desde criança tive a tendência para criar em meu torno um mundo fictício, de me cercar de amigos e conhecidos que nunca existiram. (Não sei, bem entendido, se realmente não existiram, ou se sou eu que não existo. Nestas cousas, como em todas, não devemos ser dogmáticos.)  
[Fernando Pessoa em carta a Casais Monteiro]  
(PESSOA, 1935)

Em um jogo de RPG, cada jogador tem grande liberdade para criar o seu personagem e interpretá-lo, sempre seguindo as limitações impostas pelo sistema escolhido (alguns sistemas são mais realistas, outros permitem personagens muito poderosos como heróis de histórias em quadrinhos). Mas o que é que um personagem pode e não pode fazer dentro de um jogo? Um primeiro ponto importante é:

o personagem tem os seus próprios conhecimentos, que nem sempre são os mesmos do jogador. Um exemplo simples seria: um jogador sabe que, ao chegar no fim de um corredor, ele dará de cara com uma enorme fera mitológica, e que essa poderá lhe ferir fatalmente, mas a personagem não sabe. Portanto, o jogo segue de acordo com uma lógica narrada, e o jogador terá que reagir e lidar com as situações imprevistas para o seu personagem, forçando, assim, a capacidade do jogador em lidar com situações diversas em momentos inusitados, ele poderá ser criativo, intuitivo, ou mesmo aprender o valor do preço por sua negligência ou distração. O que gera um resultado positivo, pois, ao final da aventura, esse jogador terá ganhado experiência e, como resultado, o conhecimento.

Depois de criado, o personagem tem suas próprias características, lembranças e habilidades. Ele também pode ser de alguma organização que existe ou qualquer tipo de grupo social, ou mesmo de uma nação diferente. Também podendo o RPG ser inspirado num filme, tudo de acordo com o GM (Game Master/Jogador Mestre). Para dar início a uma partida de RPG, é necessário o primeiro passo do jogador, a criação da ficha de personagem, o jogador mestre é quem irá distribuir os pontos referentes às qualidades e as não-virtudes desta personagem.

O que isso significa? Imaginamos que um jogador escolha um personagem 100% poderoso e perfeito, onde ninguém possa derrotá-lo, isso não é válido, já que um RPG busca sempre alternar um fingimento com um acontecimento, busca uma ligação com a realidade, afinal, são pessoas jogando, e situações reais fazem da aventura uma jornada mais prazerosa. Visto isso, na ficha de um personagem é preciso nivelar as virtudes e não-virtudes, se um personagem é feio, grande e forte, ele pode ter de contrapartida a bondade, a inteligência, e a sociabilidade.

São distribuídos, por exemplo, 100 pontos, neles virtudes e não-virtudes ocuparão o mesmo personagem, e isso fará toda a diferença no momento crucial de uma aventura: se por exemplo, um personagem portador de muita inteligência, se deparar com um enigma difícil, ele saberá lidar e desvencilhar do problema, mas se for surpreendido por alguns inimigos, o personagem forte e brutal poderá defendê-los. Por esse motivo a diversidade deve ser trabalhada, e cada um da equipe oferecerá o melhor de si na aventura realizada.

De certa forma, o mesmo ocorre nos poemas heterônimos de Fernando Pessoa: cada um dos heterônimos criados, apesar de trazerem uma faceta da personalidade de Fernando Pessoa, tem suas próprias características, lembranças, habilidades e identidades formadas. Fernando Pessoa cria seus heterônimos de acordo com sua vontade, eles são, na verdade, frutos das características marcantes e únicas deste poeta singular (singular não! Plural.), herdados de sua personalidade artística incontida e transbordante, que precisava, assim como um rio em cheia, extravasar suas águas poéticas por toda a várzea do mundo literário.

Deixemos Pessoa jogar mais um pouco de luz sobre este mistério que é ele mesmo, e tentar responder, verdadeiramente ou não – nunca se saberá – às perguntas a respeito da origem de seus heterônimos. Assim, o autor remonta sua infância até seu primeiro “conhecido inexistente” Chevalier de Pas, com quem trocava cartas:

E assim arranjei, e propaguei vários amigos e conhecidos que nunca existiram, mas que ainda hoje, a perto de trinta anos de distância, oiço, sinto, vejo. Repito: oiço, sinto, vejo... E tenho saudades deles. [Fernando Pessoa em carta a Casais Monteiro] (PESSOA, 1935).



E arremata assim sua criação universal, porque Pessoa “é” um poeta plural, plural como o universo, plural como os mundos do RPG:

Seja como for, a origem mental dos meus heterônimos está na minha tendência orgânica e constante para a despersonalização e para a simulação. Estes fenômenos – felizmente para mim e para os outros – mentalizaram-se em mim; quero dizer, não se manifestam na minha vida prática, exterior e de contato com outros; fazem explosão para dentro e vivo-os eu a sós comigo.

A origem dos meus heterônimos é o fundo traço de histeria que existe em mim. Não sei se sou simplesmente histérico, se sou, mais propriamente, um histero-neurastênico. [Fernando Pessoa em carta a Casais Monteiro] (PESSOA, 1935).

Para defendermos a posição da presença da polifonia dentro das obras de Fernando Pessoa, partiremos da premissa da negação, presente em vários de seus poemas sob o heterônimo de Álvaro de Campos. Mas vamos entender o que é a Polifonia e os teóricos que a cunharam.

### **Polifonia e Teatralidade**

Polifonia é a presença de várias vozes no interior de um texto. Esse conceito foi desenvolvido pela filosofia da linguagem do pensador russo Mikail Bakhtin (2003). Para Bakhtin (2003), a enunciação sugere marcadores culturais, sociais, históricos e linguísticos, portanto, dentro de um processo comunicativo, observam-se quais contextos o locutor e interlocutor estão inseridos. Tais como o ambiente, os sentimentos que os cercam, as situações de forma a interagir quando se observa a ação de

enunciado/enunciação, pois, tais termos estão ligados à palavra e, por fim, a um discurso verbal. Atualmente recebeu outras interpretações, exploradas pelo linguista francês Oswald Ducrot (1980), que trouxe o termo para o interior da pragmática linguística a fim de designar, dentro de uma visão enunciativa do sentido, as diversas perspectivas de pontos de vista ou posições que se representam nos enunciados.

Entendemos, portanto, que a teoria polifônica de Bakhtin limita a nossa observação sobre a análise de discurso diante da presente polifonia utilizada na heteronímia de Fernando Pessoa e o RPG, já que em Bakhtin o enunciado é uma unidade discursiva construída a partir da memória discursiva do dito ligado ao não dito. Verifica-se, apenas, uma diversidade de vozes controversas no interior de um texto, porém observamos que tanto no RPG quanto nas obras heterônimas Pessoaanas há uma forte presença antagonica no enunciado.

Oswald Ducrot (1980) introduz um conceito de interpretação polifônica, quando ele afirma a existência de uma encenação teatral de enunciadores. Há um desdobramento da figura do locutor que permite tornar audíveis outras vozes através da sua. Assim, as vozes que veiculam através da enunciação organizam diferentes pontos de vista, que apontam uma identificação ou oposição (DUCROT, 1980, p.193-202). Para Ducrot o enunciado é um fragmento do discurso, o que se chama de *texto* é na verdade um discurso que se supõe ser objeto de uma única escolha e cujo fim já é previsto pelo autor, mas ele considera que se separa uma identidade observável e uma identidade teórica, há uma relação de alteridade que explica os casos de ironia, pressuposição e negação.

Ou seja, as negações de Álvaro Campos em seus poemas, traz implícita a voz de Fernando Pessoa e do mundo a sua volta, um discurso manipulado com maestria através da linguagem e estética,

mas utilizando-se de nuances da mesma linguagem empregada no jogo de RPG. Álvaro de Campos era um heterônimo completo, para quem Fernando Pessoa cria até um mapa astral, lhe dá posição social, visão de mundo e dita os caminhos que ele percorrerá. Podemos sugerir que Pessoa faz uma partida de RPG (Role-playing Game), o jogo das interpretações quando ele mestra e conduz seus heterônimos dentro da realidade do seu tempo. O tema são os elementos que regem a vontade e o desejo dessas “Personas”, os elementos são fontes de inspiração para que cada um corresponda às conturbações do seu tempo, eram as marcas daquele período moderno que eram impressas em suas obras, num período onde nossa integração no cosmo nos remetia a incansável busca pela Unidade suprema que compõem o todo do universo. Pessoa se pluraliza, para que seus vários "eus" possam se posicionar, compor com liberdade a ironia presente em sua poética.

Sugerimos que Pessoa faz uma partida de RPG (Role-playing Game), o jogo das interpretações, ressaltando aqui a encenação teatral sugerida por Ducrot sobre os enunciadores, quando ele mestra e conduz seus heterônimos dentro da realidade do seu tempo, posicionando-os antagonicamente com seus pontos de vistas argumentativos.

### **Apresentação de uma Metodologia de Ensino com Analogias-Meca**

Para trabalharmos a analogia proposta em nossa pesquisa, nos utilizaremos de um método eficaz proposto por Ronaldo Luiz Nagem em suas pesquisas promovidas pelo grupo GEMATEC (Grupo de Estudo de Metáforas, Modelos e Analogias na Tecnologia, na Educação e na Ciência). Segundo o autor,

Professores e alunos, juntos devem utilizar as linguagens como meio de expressão, informação

e comunicação em situações intersubjetivas, que exijam graus de distanciamentos e reflexão sobre os contextos e estatutos de interlocutores e colocar-se como protagonistas do processo de produção/recepção. (NAGEM, CARVALHAES e DIAS, 2001).

Ainda sobre a MECA e citando o trabalho de Fonseca (2011), a metodologia intitulada MECA foi desenvolvida a partir de estudos promovidos pelo grupo GEMATEC, que partiu dos estudos de Glynn (1991), Cachapuz (1989) e seguiu alguns critérios, uma vez que, segundo os autores, “a analogia, por um lado, promove mudanças conceituais, abre novas perspectivas, esclarece o abstrato e motiva, por outro lado, pode não surtir o efeito esperado, podendo vir a se constituir uma faca de dois gumes” ou mesmo um obstáculo no processo de ensino e de aprendizagem.

A utilização da referida metodologia tem em vista uma sistematização no uso de analogias como recursos de ensino e de aprendizagem. Para a aplicação da MECA, estabelece-se uma sequência com os seguintes passos:

**Área de conhecimento:** A definição da área de conhecimento é necessária, uma vez que em uma mesma analogia o alvo de uma área, pode se tornar veículo de outra;

**Assunto:** Definição do tema a ser estudado com os alunos;

**Público:** A definição do público-alvo torna-se necessária uma vez que o uso de analogias se fundamenta, basicamente, no conhecimento prévio;

**Veículo:** A identificação do veículo também é necessária, uma vez que o mesmo tem a função de encontrar a correspondência análoga na experiência prévia do público-alvo;

**Alvo:** Nesse item, o professor estabelece o conhecimento novo a ser atingido com os alunos;

**Descrição da analogia:** Ao descrever a analogia, o professor estabelece alguns pontos de semelhanças e de diferenças entre o alvo e o veículo, trabalhando outros conceitos ou definições relacionadas ao tema os quais gostaria de destacar. Ressalta-se neste tópico a flexibilidade da metodologia;

**Estrutura comparativa de semelhanças e diferenças entre alvo e veículo:** Constitui um exemplo de reflexão, interação e participação de alunos e professores na construção dos análogos, de tal forma que possibilite aos mesmos exercerem, além da memória, a reflexão sobre essa construção. As analogias não são únicas nem definitivas e não deve haver uma preocupação em correlacionar, de forma racional, as semelhanças e as diferenças entre o alvo e o veículo. Deve-se buscar manter uma correspondência numérica entre elas, ou seja, equiparar o número de semelhanças às diferenças;

**Reflexões:** Deve-se procurar validar a analogia com base no quadro de semelhanças e diferenças, proporcionando a explicação e a discussão da mesma;

**Avaliação:** Neste item, considera-se relevante a criação de uma nova analogia para o mesmo conceito. Segundo Nagem (1997), a elaboração, por parte dos alunos, de outra analogia para o conceito alvo, pode evidenciar o entendimento e a compreensão do conceito (FONSECA, 2011).

Os autores nos afirmam que a MECA (Metodologia de Ensino Com Analogias) sugere uma estratégia que propicia a avaliação qualitativa da assimilação, baseada no grau de compreensão atingido.

Elaboração de um aplicativo da MECA utilizando o RPG para compreender a heteronímia de Fernando Pessoa:

**Área de Conhecimento:** Estudo da Literatura.

**Assunto:** Entender os heterônimos pessoais a partir do RPG.

**Público:** Estudantes da Educação Básica.

**Veículo:** Ficha de criação de personagens do RPG.

**Alvo:** Poesia heteronímica de Fernando Pessoa.

Descrição da Analogia: começamos pela criação de personagem através de uma ficha de jogo de RPG, onde o aluno será inserido dentro de uma campanha/aventura do jogo, elaborado pelo mestre professor, compreendam que cada aluno deverá assumir uma personagem, seja ela um policial, um mago, bruxa, guerreiro ou princesa. Partindo-se disso, inicia-se o processo de inserir cada personagem dentro da história narrada, e com ele, os mais diversos acontecimentos irão ocorrer. O aluno entenderá que suas habilidades, conceitos e visões dentro do jogo, serão pelos olhos daquela personagem que ele irá elaborar, descrevendo tais características, como coragem, destreza, força, altura, idade, raça, poderes, signo, status social, missão e etc, em sua ficha, podendo

inclusive desenhar a personagem de maneira a poder visualizá-la melhor. Como, por exemplo, uma menina de aproximadamente nove anos, que se chama Nathalie, simpática, moradora de um bairro operário. Roupas simples e limpas, e que parece ter pais cuidadosos.

Ao aluno será explicado que Fernando Pessoa, poeta e filósofo português do século XX, também o fizera enquanto escritor, pois ele criou seus heterônimos, deu a eles nomes, idade, aparência física, profissão, visão de mundo, e com eles descreveu em sua poesia, um ponto de vista peculiar e crítico, e através de suas criaturas, Fernando Pessoa, foi um mestre e jogador e uma de suas mais polêmicas criações foi o heterônimo Álvaro de Campos.

<b>DIFERENÇAS</b>	
<b>ALVO:</b> Fernando Pessoa	<b>VEÍCULO:</b> Mestre rpgista
Criação Escrita	Criação Oral
Obras Reconhecidas	Criações Marginais
Reconhecimento Acadêmico	Rejeição Social
Poesia	Jogo
<b>SEMELHANÇAS</b>	
Cria ambientes e cenários	Cria ambientes e cenários
Manipulação de Personagens	Manipulação de Personagens
Cria Enredos	Cria Enredos
Detentor de conhecimentos diversos	Detentor de conhecimentos diversos
Cria personagens completas	Cria personagens completas
Teatralidade	Teatralidade
Oralidade e Escrita	Oralidade e Escrita
Polifonia nos discursos	Polifonia nos discursos
Pressuposição presente nas obras	Pressuposição presente nas obras

*Quadros comparativos entre o Jogo de RPG e as obras de Fernando Pessoa, citando o que as diferencia e iguala (Arquivo Próprio)*



## **A Sala de Aula, a Literatura e o Processo Ensino-Aprendizagem no Brasil**

Observamos com certa curiosidade como se discute tanto a dificuldade do ensino da língua portuguesa e de como se criar um crescente interesse de nossos jovens estudantes pela literatura e escrita. Pensando na construção de uma prática enriquecedora e também prazerosa será necessário prestar atenção em como introduzir esse objetivo, qual caminho que melhor se propõe a levar o aluno ao gosto e ao conhecimento pela literatura e a prática da leitura e escrita?

Candido, em texto que trata do tema "direitos humanos e literatura", defende o direito a ela a todos os seres de todas as classes sociais, argumenta também sobre o poder formador dos textos que trazem "livremente em si o que chamamos de bem e o que chamamos de mal" (CANDIDO, 2004, p.176)

Entendemos, aqui, por humanização, o processo que o sujeito passa a compreender seu espaço e significado de mundo, entender-se como cidadão, com direitos e deveres permeados por ideologias de grupos e fatos históricos sociais. Assim, num jogo de RPG, o aluno conseguirá dentro de uma conjuntura de regras, compreender melhor o mundo que lhe acerca, ele saberá trabalhar a diversidade de raças e povos, aprenderá a valorizar a importância da sabedoria, da formação do pensamento para construção de conhecimento, saberá improvisar, trabalhará variados gêneros textuais e até mesmo outros idiomas e dialetos, contextualizando dessa forma tão criativa, as regras de um jogo que se entrelaça às regras sociais e culturais do seu tempo e espaço.

Fernando Pessoa sempre foi exageradamente pensante, ele constantemente ia em busca de conhecimento e autoconhecimento, o fingimento Pessoaano é uma maneira de se conhecer, não pode ser confundido com mentira e sim pela noção de forja, pois ele modela

sensações até moldar sua visão de mundo. "*Canto para me perceber*", ele propunha a transformação da vida em palavra, buscava reunir os contrários, "*temos que viver intimamente aquilo que nos repudia, sentir tudo e todas as maneiras para que no fim, sejamos um entendimento de tudo*". Seus heterônimos ganharam biografia, assinatura, mapa astrológico, expressaram o modo de ser, conhecer, e uma sensibilidade própria, cada um tinha na sua sensibilidade, ligação e relação com o mundo, uma produção de sentido diferente.

## **Conclusão**

Podemos considerar que existem vários pontos de convergência possíveis entre as obras dos heterônimos de Fernando Pessoa e as regras que permeiam os Jogos de RPG. Além da Ficha de personagens, ainda podemos contar a multiplicidade de personagens e ambientes, a negação latente, presente como incentivadora para o surgimento da polifonia em ambos os casos e as marcas dos pressupostos, contextualizados por Oswald Ducrot.

Utilizando a MECA e retomando as teorias de Ausubel sobre aprendizagem significativa e Vygotsky sobre aprendizagem mediada, forjamos um aplicativo para incentivar o conhecimento e a prática da leitura de poesia clássica a partir das fichas de criação de personagens de RPG. Na prática pedagógica isso poderia resultar numa educação para a sensibilidade na formação sociocultural do aluno, pois, através de uma voz que fala do inefável, Fernando Pessoa foi brilhante, exteriorizando em palavras, ambientes e pessoas toda a sua contemporaneidade. Por meio do professor, Mediador e Mestre, acreditamos que é possível desenvolver atividades lúdicas para qualquer disciplina, embasadas no RPG, contudo dentro da proposta pedagógica das escolas, abordando conteúdos conceituais e atitudinais, não deixando de provocar a sensibilidade individual de cada aluno.

Tomamos como certo que o uso da analogia na educação, independente da disciplina a que se proponha, pode ser uma ferramenta muito útil, desde que respeitados os limites e tolerâncias de sua aplicação, gerando um aluno participativo no processo de aprendizagem interativa. Enfim, esta pesquisa não se dedicou a esgotar o assunto sobre o uso de analogias na educação. Pelo contrário, através dela esperamos ter suscitado o interesse para novas abordagens. E, podemos concluir, afirmando que é possível uma analogia entre o RPG e as poesias heteronímicas pessoais, respeitando os limites do aluno e ampliando nossa visão como professores/mediadores e formadores de opiniões e saberes.

## Referências

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CANDIDO, Antonio. **O direito à literatura**. In: Vários escritos. 4ª ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Duas Cidades/Ouro sobre Azul, 2004, p. 169–191.

DUCROT, Oswald; CAREL, Marion. **Descrição argumentativa e descrição polifônica: o caso da negação**. Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 43, n. 1, p. 7–18, jan./mar. 2008.

DUCROT, Oswald. **O dizer e o dito**. Campinas: Pontes, 1980.

JACKSON, S. GURPS LIT: **Uma Introdução ao RPG**. São Paulo: Devir, 2004.

FONSECA, Eliane G. da Silva; NAGEM, Ronaldo Luiz. **Implicações da teoria de Vygotsky em processos de ensino-aprendizagem que envolvam a utilização de modelos, analogias e metáforas na construção e ressignificação de conhecimentos**. In: II SENEPT. CEFET-MG: Belo Horizonte, 2011.

MAGALHÃES, Cláudio; SILVA, Simone Moraes da. **Aprendizagem significativa, aprendizagem mediada, polifonia, dialogia e suas aplicações práticas no ensino de literatura**. In: IV Congresso Nacional de Letras e I Congresso internacional de Letras, Artes e Cultura. UFSJ: São João Del-Rei, 2013.

NAGEM, R. L. CARVALHAES, D. O. & DIAS, J. A. Y. **Uma proposta de metodologia de ensino com analogias**. Revista Portuguesa de Educação, (2). 14, 2001.

PESSOA, Fernando. **Obra Poética**, Rio de Janeiro, Editora Nova Aguilar, 1995.