

unesp  **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

Guilherme Araujo Graciano

O uso de Best-sellers para interdisciplinaridade em
Componentes Curriculares do Ensino Médio



ARARAQUARA – S.P.
2016

Guilherme Araujo Graciano

**O USO DE *BEST-SELLERS* PARA INTERDISCIPLINARIDADE EM COMPONENTES
CURRICULARES DO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Conselho de Curso de Letras, da
Faculdade de Ciências e Letras –
Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção
do título de Bacharel em Letras.

Orientador: Prof. Dra. Denise Maria Margonari

ARARAQUARA – S.P.
2016

Araujo Graciano, Guilherme

O uso de Best-sellers para interdisciplinaridade
em Componentes Curriculares do Ensino Médio /
Guilherme Araujo Graciano – 2016
69 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras)
– Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita
Filho", Faculdade de Ciências e Letras (Campus
Araraquara)

Orientador: Dra. Denise Maria Margonari

1. Game of Thrones. 2. Jogos Vorazes.
3. Interdisciplinaridade. 4. Ensino. 5. Literatura.

Ficha catalográfica elaborada pelo sistema automatizado com
os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

ERRATA

Página	Linha/Local	Onde se lê	Leia-se
60	gráfico	Stephen King	Under the Dome
61	gráfico	Stephen King	Under the Dome
62	gráfico	Stephen King	Under the Dome
63	gráfico	Stephen King	Under the Dome

Guilherme Araujo Graciano

**O USO DE *BEST-SELLERS* PARA INTERDISCIPLINARIDADE EM COMPONENTES
CURRICULARES DO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado ao Conselho de Curso de Letras, da
Faculdade de Ciências e Letras –
Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção
do título de Bacharel em Letras.

Orientador: Prof. Dra. Denise Maria Margonari

Data da defesa/entrega: 30/01/2017

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Profª Drª Denise Maria Margonari
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara

Membro Titular: Profª Drª Wilma Patrícia Marzari Dinardo Maas
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara

Membro Titular: Profª Me. Janaina Tunussi de Oliveira
Coordenadora Pedagógica
Prefeitura Municipal de Campinas

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras
UNESP – Campus de Araraquara

Àqueles que apesar de todas as adversidades sempre acreditaram que eu seria capaz de atingir meus objetivos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que tudo sabe e ampara, assim como orienta e guia;

Aos meus pais, que conceberam, criaram e me conduziram em todos esses momentos;

À minha irmã Gabriela, como muitos que batalham nesta vida, me serviu de inspiração e sempre me apoiou nessa mesma batalha;

À minha orientadora Prof. Dra. Denise Maria Margonari, que acreditou no meu potencial e de muito bom grado me orientou neste trabalho;

Às professoras Wilma Patrícia e Janaina Tunussi, que aceitaram participar da avaliação deste trabalho;

Aos meus amigos: Dalila, Erickson, Eliel, Henrique, Puka e Yuri, que sempre me fizeram sorrir e continuar alegre e ténue nesta jornada;

Às professoras de História, Silmara Samarco Zechin e Taisa Souza, que compartilharam de seus conhecimentos para a desenvoltura do projeto na aula de História;

Ao professor de Sociologia, José Luiz Costa, que compartilhou de seus conhecimentos para a desenvoltura do projeto na aula de Sociologia;

À professora Maria de Fátima Bezerra da Silva Toma, que compartilhou de seus conhecimentos;

À professora de Língua Portuguesa, Sandra Regina Gamito, que além de compartilhar de seus conhecimentos, também compartilhou de suas aulas em muitos momentos, para que este e outros trabalhos fossem realizados;

À Escola Estadual Edésio Castanho – Ibaté e toda sua equipe, que me concederam a oportunidade de executar este trabalho;

Às amigas de bons sorrisos Clara Pagani, Sonia Paulozza e Sonia Chiuzuli;

À PMEC Ana Paula Gasparino, que me auxiliou em diversos momentos, para que eu tivesse a oportunidade de realizar o projeto mediante as ‘tribulações’ que a escola passou;

Aos alunos: Ana Paula Relho, Andreina Salles, Bruna Marques, Felipe São Marcos, Gabriel São Marcos, Lucas Franco, Lucas Macca, Victor Morelli e Willian Salaro, que compareceram no primeiro momento da desenvoltura deste projeto;

E a todos que direta ou indiretamente me ajudaram até este momento.

“Uma mente necessita de livros da mesma forma que uma espada necessita de uma pedra de amolar se quisermos que se mantenha afiada [...]”

G R R Martin (2010, p.163)

RESUMO

O presente trabalho consiste em contemplar a literatura de massa, conhecida como *best-seller*, que não é inserida na grade curricular de ensino nas escolas públicas e, tampouco, pelos docentes em sala de aula. Não é com toda obra que pode ser feita a interdisciplinaridade, mas, atualmente, os escritores andam cuidadosamente recorrendo à história para escreverem as suas histórias. A partir dessas obras ‘mascaradas’ de ficção, tornou-se possível criar pontos que culminem entre a aula e a literatura que o público adolescente aprecia tanto, proporcionando ao professor criar um vínculo, relacionado ao gosto do aluno, fazendo-o despertar o interesse na sala de aula, uma vez que a maior parte compartilha de um gosto em comum. A presente prática já foi realizada em período de Estágio Supervisionado e obteve grande sucesso com os alunos de uma escola pública no município de Ibaté. As obras eram levadas em sala e discutidas com os alunos, relacionando-as aos seus componentes curriculares. Por causa do avanço de recursos, muitas dessas obras tiveram seu sucesso adaptado cinematograficamente, permitindo um acesso ainda maior a alguns espectadores tão envolvidos no mundo digital, mas que ainda não possuem o hábito de leitura. Notoriamente, esse fator também contribui para que o adolescente tenha menos interesse por literatura. No entanto, é uma alternativa que deve ser considerada para suprimir a veleidade dos livros didáticos, que afastam e tampouco contemplam o interesse literário do aluno.

Palavras-chave: A Guerra dos Tronos. Jogos Vorazes. Interdisciplinaridade. Ensino. Literatura

ABSTRACT

The current text consists in contemplating the mass literature known as best-seller, which is neither included in the teaching curriculum in state schools nor taught by the teachers in their classrooms. It is not every work that accepts interdisciplinarity, but, nowadays, writers have been carefully turning to history in order to write their stories. From these “masked” fiction literary works, it became possible to create points that achieve between the class and the literature that the teenager audience appreciates so much, providing for the teacher to create a bond related to the taste of the student awakening him to the interest in the classroom since most of them share a common taste. Nowadays the current practice has already been developed during supervised internship and it was very successful with the students of a state school in Ibaté city. The literary works were taken to the classroom and discussed with the students, relating them to their curricular components. Because of the advance of the technological resources, many of these works had their success adapted cinematographically allowing an access even bigger to some viewers involved in the digital world, and who have not had reading habits yet. Clearly, this factor also contributes to the fact that the teenager has less interest in literature. However, it is an alternative that should be considered to remove the whim of the textbooks, which distance and do not contemplate the literary interest of the student.

Key-words: Game of Thrones. The Hunger Games. Interdisciplinarity. Teaching. Literature

ZUSAMMENFASSUNG

Die hier vorliegende Arbeit hat als Ziel, die Massenkultur zu betrachten, die als best-seller bekannt ist, nicht in den Curricula der öffentlichen Schulen steht und ebenso wenig im Unterricht von den Lehrern behandelt wird. Nicht jedes Werk dient dazu, in der Interdisziplinarität zu arbeiten, aber heutzutage greifen Schriftsteller vorsichtig auf die Geschichte zurück, um ihre Geschichten zu schreiben. Ausgehend von diesen „getarnten“ Fiktionswerken war es möglich, gemeinsame Punkte zwischen dem Unterricht und der Literatur, die das junge Publikum so gern mag, zu erkennen. Dem Lehrer wird es dann möglich, eine Verbindung zu Vorlieben des Schülers zu erstellen und sein Interesse am Unterricht zu wecken, zumal die große Mehrheit der Schüler gemeinsame Vorlieben hat. Dieser methodologische Ansatz wurde während eines betreuten Praktikums in einer staatlichen Schule in der Stadt Ibaté eingesetzt und war sehr erfolgreich bei den Schülern. Die literarischen Werke wurden zum Unterricht gebracht und mit den Schülern diskutiert, auch in ihrem Zusammenhang mit den curricularen Bestandteilen. Durch die technischen Fortschritte wurden viele dieser Werke verfilmt, so dass diejenigen, die eng mit der digitalen Welt verbunden aber noch nicht das Lesen gewohnt sind, durch das Kino Zugang zu diesen Geschichten haben können. Offensichtlich kann diese Tatsache auch dazu beitragen, das Interesse der Jugendlichen an der Literatur zu schwächen. Dieser Ansatz sollte aber trotzdem als eine Möglichkeit zur Beseitigung der Hochmut der Lehrbücher gewählt werden, die die Schüler distanzieren und ihr Interesse an das Lesen nicht berücksichtigen.

Schlüsselwörter: Die Herren von Winterfell. Die Hunger Spiele. Interdisziplinarität. Lehren. Literatur

LISTA DE FOTOS

Foto 1	<i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i>	21
Foto 2	A Muralha	23
Foto 3	Aço Valiriano	25
Foto 4	Aço Damasco (similaridade)	26
Foto 5	Vidro de Dragão	26
Foto 6	Obsidiana Vulcânica	27
Foto 7	Muralha de Adriano	28
Foto 8	<i>Jogos Vorazes</i>	32
Foto 9	<i>Game of Thrones Pop-up</i>	42
Foto 10	Brienne de Tarth	43
Foto 11	Joana D'Arc	43
Foto 12	Casa York	44
Foto 13	Casa Stark	44
Foto 14	Casa Lancaster	45
Foto 15	Casa Lannister	45
Foto 16	Aplicação da proposta na aula de História-a	47
Foto 17	Aplicação da proposta na aula de História-b	48
Foto 18	Aplicação da proposta na aula de História-c	48
Foto 19	Aplicação da proposta na aula de História-d	49
Foto 20	Aplicação da proposta na aula de História-e	49
Foto 21	Aplicação da proposta na aula de Sociologia-a	52
Foto 22	Aplicação da proposta na aula de Sociologia-b	53
Foto 23	Aplicação da proposta na aula de Sociologia-c	53
Foto 24	Aplicação da proposta na aula de Sociologia-d	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Esquematização de sorteio da Colheita	34
-----------------	---------------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACGF	<i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i>
GOT	<i>Game of Thrones</i>
JV	<i>Jogos Vorazes</i>
EM	Ensino Médio
CC	Componente Curricular
GCA	Guerra dos Cem Anos

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
1 REFERENCIAL TEÓRICO	21
1.1 O enredo de <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i>	21
1.1.1 A Guerra dos Cem Anos e a Guerra das Duas Rosas	29
1.2 O enredo de <i>Jogos Vorazes</i>	32
1.3 Estado, poder e dominação	36
2. METODOLOGIA	38
3 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	40
3.1 Aplicação de <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i> nas aulas de História	40
3.1.2 Aplicação de <i>Jogos Vorazes</i> nas aulas de Sociologia	50
3.2 Os resultados obtidos com <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i> nas aulas de História	46
3.2.1 Os resultados obtidos com <i>Jogos Vorazes</i> nas aulas de Sociologia	52
CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	56
APÊNDICES	58
APÊNDICE A – Pesquisa de Interesse Literário	59
APÊNDICE B – Gráfico de Interesse Literário – Total Geral	60
APÊNDICE C - Gráfico de Interesse Literário 1ª série A	61
APÊNDICE D - Gráfico de Interesse Literário 1ª série C	62
APÊNDICE E - Gráfico de Interesse Literário 2ª série B	63
ANEXOS	64
ANEXO A - Relatórios da aula de Sociologia e <i>Jogos Vorazes</i>	65
ANEXO B - Relatórios da aula de Sociologia e <i>Jogos Vorazes</i>	66
ANEXO C- Relatórios da aula de Sociologia e <i>Jogos Vorazes</i>	67
ANEXO D – Cartografia de <i>As Crônicas de Gelo e Fogo</i>	68

INTRODUÇÃO

O interesse literário e por leitura no ensino público brasileiro vem se precarizando nos últimos anos, conforme apontam os resultados de avaliações nacionais e internacionais (*Retratos de Leitura*, 2016 e *Pisa*, 2016). De acordo com Margonari, O’Connell e Pereira, 2016):

Os problemas encontrados na área do ensino da leitura no Brasil são inúmeros, comprovados pelos recentes resultados de avaliações de leitura, como, por exemplo, o Programa de Avaliação da Rede Pública (PROEB), o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA), em âmbitos, respectivamente, estadual, nacional e internacional. Essas avaliações têm demonstrado que o estudante de Ensino Fundamental e Ensino Médio está abaixo da média no quesito leitura, sendo capaz de construir significações apenas em um universo de textos muito simples. (MARGONARI; O’CONNELL; PEREIRA, 2016, p. 184).

Cabe ao docente seguir uma proposta curricular que, muitas vezes, acaba por enaltecer esse desinteresse, todavia, não é “doloso”, por parte do professor, mas, sim, de supostos resultados que uma equipe gestora cobrará dele. Essa, por sua vez, será cobrada de uma gestão maior, em um molde de organograma hierárquico, no qual no topo se encontra o Dirigente de Ensino, o Secretário da Educação do Estado e demais instâncias superiores, como o Conselho Nacional de Educação e até o Ministro da Educação.

Na grade curricular do curso de Licenciatura em Letras da Universidade Estadual Paulista (UNESP) se encontra uma disciplina com o título de Prática de Ensino de Língua Materna, acompanhada do Estágio Supervisionado de Prática de Ensino de Língua Materna, que possibilita ao discente de graduação ministrar aulas em forma de “minicurso” para alunos dos Ensinos Fundamental II e Médio. Ao cursarmos essa disciplina, nos deparamos com a seguinte inquietação frente à escolha do conteúdo e do material didático a ser selecionado: o que preparar, de forma a atrair o interesse pela leitura e contribuir para a aprendizagem de Língua Portuguesa de nosso público-alvo? Oliveira nos dá algumas pistas:

[...] o que diferencia os alunos das classes dominantes daqueles das classes populares é o ponto de partida, mas jamais o ponto de chegada. O mais importante para uma nova aprendizagem é o ponto de apoio, de onde a criança parte. O professor precisa entender como o aluno entende, e utilizar esse ponto de apoio para elevá-lo a níveis superiores, auxiliá-los na

construção de conhecimentos mais estruturados, mais elaborados. (DOTTI, 1992 apud OLIVEIRA, 2007, p. 26-27).

Diferente dos cursos mais comumente desenvolvidos nos Estágios de Prática de Ensino de Língua Portuguesa, nos quais são oferecidos minicursos de Redação ou Oratória, nossa intenção seria oferecer um curso de literatura. Mas, que tipo de literatura?

A ficção é o produto da imaginação criadora, embora, como toda arte, suas raízes mergulhem na experiência humana. Mas o que distingue das outras formas de narrativa é que ela é uma transfiguração ou transmutação da realidade, feita pelo espírito do artista, este imprevisível e inesgotável laboratório. Ela coloca a massa da experiência de modo a fazer surgir um plano, que se apresenta como uma entidade, com vida própria, com um sentido intrínseco, diferentes da realidade. A ficção não pretende fornecer um simples retrato da realidade, mas antes criar uma imagem da realidade, uma reinterpretação, uma revisão. É Espetáculo da vida através do olhar interpretativo do artista, a interpretação artística da realidade. (COUTINHO, 1976, p. 31)

Como menciona Coutinho, é justamente esse espetáculo da vida visto por meio do olhar do artista e o retrato da realidade reinterpretativa que faz o gênero ficção um dos mais apreciados.

Nesse sentido, uma alternativa interessante que encontramos para a elaboração do minicurso foi utilizar o recurso que os estudantes mais conhecem e leem: a ficção, ou seja, os *best-sellers*, aproveitando a trama, o enredo, o cenário, os personagens, dentre outros elementos, para promover a multidisciplinaridade nas aulas de Língua Portuguesa.

Para o local destinado à implantação do minicurso, com carga horária de trinta horas, selecionamos uma escola estadual do município de Ibaté, que pertence à Diretoria de Ensino de São Carlos, onde já atuamos como agente de organização escolar, facilitando, dessa forma, o nosso acesso ao público-alvo adolescente.

Iniciamos, portanto, com a realização de encontros semanais de 2 horas, com os alunos de período contra turno e atribuímos ao minicurso o título “Interdisciplinaridade por meio da Literatura Contemporânea Popular”. A cada encontro era selecionada uma obra de interesse dos alunos, que serviria de apoio para contemplar seus componentes curriculares, como, por exemplo, História, Sociologia e Filosofia.

Os alunos presentes na sala eram predominantemente da primeira e segunda séries do Ensino Médio. No primeiro encontro realizamos um levantamento de necessidades e

interesses desse público, para a elaboração e melhor escolha desses *best-sellers* a serem trabalhados, a partir da preferência literária dos alunos. Detectamos que a maioria tinha as obras de *best-sellers* ficcionais como conhecimento comum compartilhado, desfrutando, portanto, dos mesmos gostos.

Foram computados dados de setenta alunos que responderam a um breve questionário, no qual tinham que opinar se conheciam determinadas obras por: A) as terem lido, B) assistido alguma adaptação, C) pelos dois meios ou, se D) desconheciam totalmente.

Foram sugeridos trinta e dois títulos diferentes de todos os gêneros variados:

1. *O Senhor dos Anéis*, de JRR Tolkien;
2. *As Crônicas de Nárnia*, de CS Lewis;
3. *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de GRR Martin;
4. *Sob a Redoma*, de Stephen King;
5. *Coraline*, de Neil Gaiman;
6. *Harry Potter* (saga), de JK Rowling;
7. *Código da Vince*, de Dan Brown;
8. *Cinquenta tons de Cinza*, de El James;
9. *Mundo de Sofia*, de Jostein Gaarder;
10. *Crepúsculo* (saga), de Stephenie Meyer;
11. *Jogos Vorazes* (trilogia), de Suzanne Collins;
12. *Percy Jackson* (saga), de Rick Riordan,
13. *Fallen* (saga), de Lauren Kate;
14. *Os Imortais*, de Alyson Noel;
15. *Diário de Vampiros*, de LJ Smith;
16. *The Walking Dead*, de Robert Kirkman;
17. *Cidade de Deus*, de Paulo Lins;
18. *Ensaio sobre a Cegueira*, de José Saramago;
19. *Um amor para recordar*, de Nicholas Sparks;
20. *A culpa é das estrelas*, de John Green;
21. *Comer, rezar e amar*, de Elizabeth Gilbert;
22. *O diário de Bridget e Jones*, de Helen Fielding;
23. *Orgulho e preconceito*, de Jane Austen;
24. *O poderoso chefe*, de Mario Puzo;
25. *Água para elefantes*, de Sara Gruen;

26. *Cartas para Julieta*, de Lise Friedman;
27. *Marley e eu*, de John Grohan;
28. *O menino do pijama listrado*, de John Boyne;
29. *Éragon*, de Christopher Paolini;
30. *Diário da Princesa*, de Meg Cabot;
31. *Hannibal e a origem do mal*, de Thomas Harris;
32. *O parque dos dinossauros*, de Michael Crichton.

A partir desses títulos, os setenta alunos tinham que opinar entre as quatro opções. Contabilizando por total de alternativa¹, a última opção, surpreendentemente, atingiu um total de 1030 assinaladas – 45%, ou seja, aponta que, dentre os 32 *best-sellers* sugeridos, os 70 alunos predominantemente os desconheciam.

Em segundo lugar, observamos o que já era uma hipótese prevista. Do restante de alternativas assinaladas, 840 – 38% foram selecionadas porque os estudantes apenas conheciam esses *best-sellers* por terem assistido alguma adaptação da obra. E, por fim, apenas 370 – 16% foi o montante que marcou o resultado por conhecimento devido à leitura. Boa parte dos alunos alegou que realmente não tem interesse por leitura, todavia, se interessam um pouco mais quando se trata dessa literatura de massa. Dentre os 32 títulos estava *Ensaio sobre a Cegueira*, o mais vendido, do escritor português José Saramago, e, somente três alunos o conheciam, dois por terem lido e um por ter assistido. O restante o desconhecia completamente, entretanto, dentre esses mesmos setenta alunos, somente dois desconheciam a saga *Harry Potter*, de J. K. Rowling.

A escolha que realizamos dos títulos pode ter influenciado parcialmente nos resultados obtidos, entretanto, contamos com o apoio da bibliotecária da escola para nos auxiliar, que, confirmou e ajudou na seleção de algumas dessas obras.

Acreditamos que, dentre os títulos escolhidos, alguns alunos dos que foram entrevistados não tenham acesso às obras por condições financeiras, por não estarem disponíveis na biblioteca ou, por simples desinteresse em sua preferência. A respeito de assistirem as adaptações, pode se levar em consideração alguns dos mesmos fatores, pois alguns estudantes só têm acesso a elas por serem transmitidas em canais abertos da rede brasileira de televisão. Muitos alegaram, ainda, não terem acesso à Internet ou à TV por assinatura, assim como é bem baixa a frequência ao cinema.

Dentre as 4 alternativas, caso os 70 alunos opinassem por uma só em cada *best-seller*, teríamos um total de 2240, considerando-se que esse é um total por alternativa (A, B, C e D).

A partir dessa coleta de dados foi possível analisarmos qual o conhecimento e o interesse dos alunos e, desse modo, preparar um material didático diversificado, junto com uma literatura contemporânea que eles tanto gostam e incentivar leituras e mídias que ainda não são de seu conhecimento. Para isso selecionamos *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de G. R. R. Martin e os *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins.

Assim, esta monografia está organizada da seguinte forma: no capítulo 1 apresentamos o referencial teórico, composto pelo enredo das obras *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de G. R. R. Martin e *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins. Comentamos, ainda, sobre as Guerra dos Cem Anos e A Guerra das Rosas, com o objetivo de mostrar como os autores apóiam-se na história para discutir questões polêmicas e de cunho social, o qual mencionamos no item 1.4. No capítulo 2, apresentamos a metodologia da pesquisa. No capítulo 3, segue a Apresentação, Análise e Discussão dos dados obtidos nas aulas de História e Sociologia e, finalmente, concluímos o trabalho com algumas considerações finais.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

O material didático utilizado para a realização do projeto é composto pelos *best-sellers*: *As Crônicas de Gelo e Fogo* (doravante ACGF)², de G. R. R. Martin e *Jogos Vorazes*³ (doravante JV), de Suzanne Collins. Além dessas obras, levamos em conta o material didático já adotado pela escola estadual: *História, Sociedade & Cidadania*, de Alfredo Boulos Junior e *Sociologia para o Ensino Médio*, de Nelson Dacio Tomazi. É evidente que o professor tem a liberdade de recorrer a outros materiais, entretanto, é válida a utilização do livro didático, pois o aluno conta com essa disponibilidade na rede pública de ensino.

1.1 O enredo de *As Crônicas de Gelo e Fogo*

Começaram a ser desenvolvidas na década de noventa do século passado e o primeiro volume foi lançado em 1996. Atualmente, no Brasil, há a disponibilidade de cinco volumes em português, com a chegada de mais dois, um que está em processo de tradução e o último sendo escrito por Martin.

Foto 1: *As Crônicas de Gelo e Fogo*



Fonte: Google Imagens⁴

² *As Crônicas de Gelo e Fogo* são compostas pelos seguintes volumes: *A Guerra dos Tronos*, *A Fúria dos Reis*, *A Tormenta das Espadas*, *O Festim dos Corvos* e *A Dança dos Dragões*.

³ *Jogos Vorazes* são compostos por: *Jogos Vorazes*, *Em chamas* e *A Esperança*.

⁴ Disponível em: <http://littleblog.com.br/wp-content/uploads/2014/08/bg-topo.jpg>. Acesso em: 01 dez. 2016.

Martin insere suas obras no gênero “fantasia épica”, que ele mesmo reconhece e assume certa influência do escritor britânico J. R. R Tolkien. Em seus volumes, não são esquecidos e nem tampouco evitados homicídios, suicídios, infanticídios, batalhas, traições e práticas amorais, que alguns outros escritores evitariam.

O enredo de suas crônicas se passa em um reino fictício chamado “Westeros”, que é dividido e administrado por casas (algo que se assemelha ao processo feudal) e narra a disputa dos “Sete Reinos”, que são formados pelo o Reino do Norte, o Reino do Vale e do Céu, o Reino das Ilhas e dos Rios, o Reino do Rochedo, o Reino da Campina, o Reino das Terras da Tempestade e o Principado de Dorne, onde disputam o tão cobiçado “Trono de Ferro”, construído pelo primeiro rei dos Sete Reinos com as espadas de seus inimigos que foram aquecidas e forjadas com o fogo de um dragão, representando e sustentando um símbolo de poder.

As disputas e as guerras das casas se iniciam quando o atual rei, Robert Baratheon, se fere em uma caçada e vem a falecer, assumindo o trono seu sucessor, Joffrey Baratheon, fruto de um incesto e de um adultério entre Cersei Lannister (esposa de Robert Baratheon) e seu irmão, Jaime Lannister. O conselheiro do rei, Eddard Stark, descobre a conduta imoral da rainha, entretanto, ela igualmente descobre suas intenções, e seu filho, que já havia assumido o domínio do Trono de Ferro, executa Eddard Stark, gerando, assim, constantes conflitos, seguidos por violentas guerras, que intitulam o primeiro livro: *A Guerra dos tronos*.

Além desse presente cenário de guerrilha, há a preocupação com um grupo de criaturas sobrenaturais que eles as chamam de “Vagantes Brancos” (uma espécie semelhante a zumbis) e a única coisa que impede o contato dessas criaturas com os habitantes do reino é a Muralha, uma grande construção feita de gelo e rocha que se estende por quilômetros e possui inúmeros metros de altura.

Foto 2: A Muralha



Fonte: Google Imagens⁵

Esse gigantesco monumento é guardado pela “Patrulha da Noite”, que é semelhante a uma ordem militar, e se dedicam à manutenção da Muralha e a guardam para que os Vagantes Brancos e os Selvagens não a atravessem e cheguem aos Reinos. A Muralha contém um número insignificante de membros, pois, antes, era vista como símbolo de honra, entretanto, esse simbolismo se perdeu e, atualmente, conta apenas com: desonrados, bastardos, nobres desgraçados e filhos indesejados de nobres, que constituem a Patrulha da Noite.

Por mais que seus integrantes sejam vistos como escórias pelo Reino, há inúmeras formalidades a serem cumpridas, como um juramento antes que eles vistam um famoso traje, que é negro.

Escute as minhas palavras e testemunhem os meus votos. A noite chega, e agora começa minha vigia. Não terminará até a minha morte. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei no meu posto. Sou a espada na escuridão. Sou o vigilante nas muralhas. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que trás consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que defende os reinos dos homens. Dou minha vida e a minha honra à Patrulha da Noite. Por esta noite, e por todas as noites que estão por vir. (MARTIN, 2010, p. 369)

Outro fator que contribui para o enredo é o de uma princesa exilada, Daenerys Targaryen, que tenta reassumir um trono que julga ser seu por direito, após a morte de seu pai, que era rei⁶. Esse fator pode parecer pouco preocupante em um cenário com tantas guerrilhas; todavia, a Casa Targaryen conquistou os Sete Reinos com a ajuda e o domínio de dragões e, agora, sua sucessora possui três dragões, que estão crescendo, juntamente com exércitos que ela vem conquistando consigo em Essos. Daenerys, na narrativa martiniana, desenvolve um importante papel, sendo conhecida como “mãe de dragões” e “quebradora de correntes”, pois liberta os escravos⁷ e repudia qualquer conduta injusta ou cruel. Daenerys, além de imponente, rompe com a secundarização feminina, uma vez que foi mulher de Khal Drogo, chefe de um povo nômade formado por guerreiros, esses com costumes bem violentos e agressivos em relação às suas mulheres, que tinham que ser submissas.

Por fim, um dos fatores conclusivos que compõe o enredo é aproximação de um temível e longo inverno, uma vez que as estações não se comportam de forma igualitária. Um verão pode durar uma década, ao passo que o inverno pode durar toda uma vida.

Para a contemplação de todo esse enredo, Martin adota uma narração em terceira pessoa e cada capítulo corresponde ao ponto de vista de uma personagem. Assim, ao longo de cada um, ele tece a narratividade que acompanha o processo de evolução das guerras, em busca pelo tão cobiçado Trono de Ferro.

[...] esse processo de narração por ponto de vista permite que o leitor seja mais facilmente manipulado pelo narrador onisciente. Todavia essa manipulação não é algo negativo para o romance, já que todas as obras literárias manipulam os leitores. Isso ocorre de forma natural, pois, somente o narrador sabe a verdade, e somente ele tem o poder de mostrá-la na dose que deseja para compreensão do leitor. (GEBOORTE, 2016, p. 1)

É possível constatar que Martin leu muitos livros de história para produzir a sua própria obra, além de observarmos uma grande preocupação com suas produções, pois em diversos livros que retratam o cenário medieval, poucos contemplam a baixa expectativa de vida, seja

⁵ Disponível em: < <https://patrickspoungle.files.wordpress.com/2013/12/game-of-thrones-poster-north-of-the-wall.jpg> >. Acesso em 01 dez. 2016.

⁴ Estes acontecimentos ocorrem em um outro volume paralelo às ACGF, a saber, *O Cavaleiro dos Sete Reinos*, livro que narra os acontecimentos anteriores à *A Guerra dos Tronos*, primeiro volume de ACGF, que é narrado em media(s) rés.

⁷ Os escravos que Martin menciona em suas obras não é referente às raças, mas sim como é baseada tal como existia no mundo antigo. Os Romanos e Gregos estavam tão dispostos a escravizar outros gregos e romanos como celtas, godos, alemães e africanos.

por doenças ou crimes, algo que justifica a quantidade imensa de personagens e sua pouca atuação em suas obras, devido às mortes precoces.

Segundo Coutinho (1976, p. 9), é verdade que a literatura parte dos fatos da vida ou os contém. Mas, esses fatos não existem nela como tais, existem, simplesmente, como ponto de partida. Nesse processo de recorrer à História, Martin insere diversos objetos e cenários reais para a formação e estruturação de sua obra. Em ACGF há uma espécie de metal chamado de “Aço Valiriano”, que era forjado por uma antiga cidade chamada Valyria⁸, que possuía um conhecimento vasto com objetos e criaturas mágicas, entretanto, devido a um evento cataclísmico, acabou em ruínas e suas forjas encerraram-se, fazendo com que seu metal e suas espadas tivessem grande valor devido à escassez.

Foto 3: Aço Valiriano



Fonte: Google Imagens⁹

Semelhanamente aos acontecimentos históricos reais, também existiu o aço Damasco¹⁰, que, assim como na obra martiniana, perdeu-se o domínio no decorrer da história.

⁸ Em ACGF existem dois continentes: ao ocidente está Westeros, onde se encontram os Sete Reinos, e ao oriente está Essos, com a antiga Valyria e outras cidades. Vide mapa em anexo.

⁹ Disponível em: <<http://2.bp.blogspot.com/-oJLnW-A0Jk/T0uu127FPwI/AAAAAAAAAO8/6Qy0-F4eKic/s1600/vs0003.jpg>>. Acesso em 01 dez. 2016.

¹⁰ O aço Damasco era feito pela união de dois ou mais metais específicos, de propriedades diferentes, por um processo chamado caldeamento, porém, afirma-se que o conhecimento do processo se perdeu no decorrer dos tempos.

Foto 4: Aço Damasco (similaridade)



Fonte: Google Imagens¹¹

Com o avançar da narrativa, Martin insere outros objetos. O “Vidro de Dragão”, por exemplo, é uma espécie de lâmina, feita semelhantemente ao processo com o qual produzimos vidro, entretanto, o calor utilizado para o aquecimento é a base da chama de fogo de dragão, que também é chamado de obsidiana.

Foto 5: Vidro de Dragão



Fonte: Google Imagens¹²

¹¹Disponível em:

<http://3.bp.blogspot.com/avGS5RHreXA/T0PdFFG_0II/AAAAAAAAAANc/uDXgL9qjqQQ/s1600/kkdam_random_sheet2.jpg>. Acesso em 01 dez. 2016.

No mundo fora da fantasia épica, também existe a obsidiana, que é produzida com alto calor da lava vulcânica com rápido arrefecimento.

Foto 6: Obsidiana Vulcânica



Fonte: Google Imagens¹³

Até a própria Muralha mencionada na obra é baseada em uma muralha real, que, obviamente, não possui as mesmas dimensões da martiniana. Por mais que nos venha primeiramente a lembrança da Grande Muralha da China, engana-se quem pensar que foi essa a inspiração de Martin.

Em homenagem ao imperador romano Públio Élio Trajano Adriano, ordenador de sua construção, A Muralha de Adriano é uma fortificação construída principalmente em pedra e madeira e se localiza ao norte da Inglaterra, na atual fronteira com a Escócia. Uma das possíveis explicações de sua construção é que ela separava o poder e a soberania do mundo romano dos bárbaros, algo que se assemelha à Muralha de ACGF.

Eu vi a Muralha de Adriano, pela primeira vez em 1981. Foi por ocasião da primeira vez que eu fui ao Reino Unido, e na verdade eu acho que a primeira vez que eu saí dos Estados Unidos. Eu estava viajando com minha amiga Lisa Tuttle, que colaborou comigo no romance *Windhaven*. Ela havia se mudado para o Reino Unido e se casado com um homem britânico, e ela foi

¹² Disponível em:

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/gameofthrones/images/8/85/Dragonglass_Spear.jpg/revision/latest?cb=20150407175621>. Acesso em 01 dez. 2016.

¹³ Disponível em:

<<http://3.bp.blogspot.com/Xormw7LQw4c/UPhQggAGYI/AAAAAAAAACJM/pZykYo4qD8c/s1600/obsidianabrutapng.png>>. Acesso em 01 dez. 2016.

me mostrando tudo. Nós estávamos dirigindo por todo o país e chegamos a Muralha de Adriano e foi no final do dia no pôr-do-sol, assim que todos os ônibus de turismo foram saindo. Vimos as pessoas entrando em seus ônibus e indo embora porque estava prestes a ficar escuro. Nós ficamos com a muralha somente para nós, o que eu acho que foi ótimo porque foi no finalzinho do dia, e era um dia bastante frio.

O vento soprava, e eu subi na Muralha e foi realmente incrível.

Não havia mais ninguém por perto, e eu olhei para o norte com o crepúsculo e tentei imaginar o que era ser um romano na Muralha quando ela era usada como proteção quando era o fim do mundo romano, e você realmente não sabia o que viria das colinas ou o que iria sair da floresta.

Os romanos chamavam homens de todo seu imenso império, então você poderia ser alguém da África ou da Síria ou do Egito, que havia sido designado para este posto.

Que mundo estranho alienígena que seria para você. Então isso foi uma experiência profunda que ficou comigo.

Então mais de uma década mais tarde, quando comecei “*As Crônicas*”, eu ainda tinha essa visão e essa sensação de “eu gostaria de escrever uma história sobre as pessoas que guardavam o fim do mundo”. Mas, naturalmente, na fantasia você sempre pode brincar com essas coisas. A fantasia é maior e mais colorida, uma muralha simples de 10 pés de altura não ia fazer isso por mim. Minha Muralha tem mais de 200 metros de altura e é feita de gelo. E as coisas que vêm do Norte são muito mais aterrorizantes do que escoceses ou pictos, que é o que os romanos tinham com que se preocupar. (CS, 2012, p. 1)

Foto 7: A Muralha de Adriano



Fonte: Google Imagens¹⁴

Além dos objetos físicos e lugares, a própria história contribui para o processo de criação de ACGF, como a Guerra dos Cem Anos e a Guerra das Rosas, que são momentos históricos que contribuem para a melhor estruturação e aproximação ao realismo.

¹⁴ Disponível em:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/49/Hadrian's_Wall_map.svg/400pxHadrian's_Wall_map.svg.png>. Acesso em 01 dez. 2016.

1.1.1 A Guerra dos Cem Anos e a Guerra das Duas Rosas

A Guerra dos Cem Anos (doravante GCA) se iniciou em 1337, pela disputa entre Inglaterra e França pela região chamada de Flandres¹⁵. O rei inglês Eduardo III queria o domínio da França e essa disputa ininterrupta foi seguida de vários conflitos, encerrando-se somente em 1453, totalizando 116 anos. Pode-se dizer que essa guerra marcou o processo de formação das monarquias francesa e inglesa. Essa busca por territórios é necessária para a formação, expansão e fortalecimento de qualquer uma das nações guerrilheiras.

No trono francês faltava um herdeiro direto. Aproveitando-se dessa situação, a monarquia inglesa, regida por Eduardo III, neto de Filipe IV (francês), requeria o direito para a unificação das coroas, pois, com essa unificação, a Inglaterra teria o controle de uma rica região comercial, os Flandres.

Segundo Gonçalves Sousa (2016a, p. 1) os comerciantes de Flandres apoiaram a ação britânica, por terem laços comerciais francamente estabelecidos com a Inglaterra. Por conta desse apoio, os ingleses venceram as primeiras batalhas.

Em um cenário de guerrilhas com superioridade numérica e o forte armamento da monarquia britânica, era previsto o domínio da monarquia francesa, entretanto, a peste bubônica pausou ambos os lados da guerra.

[...] A ruína causada pela guerra provocou grandes problemas aos camponeses franceses. A falta de recursos, os pesados tributos e as fracas colheitas motivaram as chamadas Jacqueries¹⁶. Nesse instante, apesar dos episódios de violência contra a nobreza, os exércitos da França reorganizaram suas forças militares. Realizando a utilização de exércitos mercenários, o rei Carlos V conseguiu reaver uma parcela dos territórios perdidos para a Inglaterra.

Nas últimas décadas do século XIV, os conflitos tiveram uma pausa em virtude de uma série de revoltas internas que tomaram conta da Inglaterra. Apesar da falta de guerra, uma paz definitiva não havia sido protocolada entre os ingleses e franceses. No ano de 1415, o rei britânico Henrique V retomou a guerra promovendo a recuperação da porção norte da França. Mais do que isso, através do Tratado de Troyes, ele garantiu para si o direito de suceder a linhagem da monarquia francesa. Em 1422, a morte de Carlos VI da França e de Henrique V da Inglaterra fizeram com que o trono francês ficasse sob a regência da irmã de Carlos VI, então casada com o rei Henrique V da Inglaterra. Nesse meio tempo, os camponeses da França se mostraram extremamente insatisfeitos com a dominação estrangeira promovida pela

¹⁵ Uma parte se localiza na atual Bélgica.

¹⁶ A Jacquerie, ou revolta dos Jacques, foi uma insurreição camponesa que teve lugar no norte da França, entre maio e julho de 1358, durante a Guerra dos Cem Anos.

Inglaterra. Foi nesse contexto de mobilização popular que a emblemática figura de Joana D’Arc apareceu. (GONÇALVES SOUSA, 2016a, p. 1)

Como visto, a Guerra dos Cem Anos não aconteceu de forma ininterrupta, com suspensões devido às condições climáticas, doenças contagiosas da época ou, até mesmo, tratados entre as monarquias. Contudo, os próprios reis revogavam seus decretos e, assim, iniciavam-se novamente as batalhas. Decorridos oitenta e cinco anos do início da GCA (1337 – 1453), já se havia perdido boa parte do território francês.

Segundo Boulos Junior (2013, p. 231), Joana D’Arc foi um símbolo nascente do sentimento francês para a reconquista das terras, um marco nessa guerra. Alegava ter sido enviada por Deus para derrotar as tropas inglesas. Com alto poder de persuasão, tropas, seguidores e mais a população local se mobilizaram e, com o aumento dos guerrilheiros, novamente há um novo conflito entre as monarquias.

Contudo, a própria monarquia francesa temia esse popularismo de Joana D’Arc, no mesmo instante em que ela guerrilhava contra a Inglaterra. Em 1430, sob a acusação de bruxaria, Joana D’Arc foi morta na fogueira. Um símbolo de liderança foi perdido, mas, mesmo assim, os franceses eliminaram a presença dos ingleses de seu território.

Em 1453, ao encerramento da Guerra dos Cem Anos, um tratado foi assinado pondo fim aos 116 anos de morte entre as duas monarquias.

Outro grande momento histórico que ocorreu dois anos após o encerramento da GCA foi a Guerra das Duas Rosas, que se iniciou em 1455.

Segundo Gonçalves Sousa (2016b, p. 1), a Guerra das Duas Rosas foi um conflito de grande importância para a compreensão do processo de formação da monarquia nacional inglesa. Essas duas rosas representam o poderio de duas grandes famílias, os York e os Lancaster, mas, o real conflito se iniciou quando o rei Eduardo III veio a falecer e a sucessão do trono coube a Henrique VI. A família York apoiava o novo rei, mesmo ele não sendo um bom administrador na parte militar e política. Nesse momento, a Inglaterra passava por sérias dificuldades, devido ao encerramento da Guerra dos Cem Anos e das várias vitórias francesas.

Ricardo de York apoiava o novo rei por acreditar que ele teria um reinado curto, entretanto, Henrique VI concebeu um herdeiro e rompeu a expectativa de York. Insatisfeito com essa situação, Ricardo se uniu a um grupo de barões, para o afastamento da família Lancaster da administração e dos processos reais. Henrique VI, descontente com essa reviravolta, organizou um exército contra os York e, assim, iniciou-se uma nova guerrilha, o

que se assemelha à GCA, entretanto, somente em território inglês. Na primeira guerrilha, o resultado foi favorável aos York.

A significativa vitória dos York não sinalizava um ponto final para a guerra civil que se instalou na nação inglesa. Durante o reinado do York Eduardo IV, vários desentendimentos com os nobres que o apoiavam enfraqueceram politicamente a sua permanência no trono. Em 1469, o barão de Wareick e o duque de Clarence romperam laços com o rei e decidiram lutar em favor dos Lancaster. Graças a essa mudança de cenário, o rei Henrique VI conseguiu reassumir o trono britânico. No entanto, a aliança entre a nobreza daquela época poderia se reconfigurar ao menor sinal de desentendimento. No ano de 1471, o deposto Eduardo recuperou o apoio do duque de Clarence e imprimiu uma expressiva vitória na Batalha de Barnet, onde novamente Eduardo IV foi empossado como rei da Inglaterra. Alerta para um possível contragolpe, Eduardo assassinou vários membros da família Lancaster e ordenou a execução de Henrique VI e de seu futuro herdeiro. (GONÇALVES SOUSA, 2016b, p. 1)

Assim como na GCA, as disputas entre as famílias York e Lancaster fragilizaram novamente a monarquia inglesa, que sucessivamente estava em guerrilhas, porém, havia momentos de tréguas até a busca de um novo rei. Em 1483, com a morte de Eduardo IV, reiniciou-se a disputa entre as duas famílias. O trono passou a pertencer a Ricardo III, tio do falecido rei, pois, “misteriosamente” os herdeiros de Eduardo IV haviam desaparecido.

Nesse momento, a família Lancaster investiu em uma nova batalha, com a intenção de fazer Henrique Tudor um novo pretendente ao trono. Esse investimento fez com que Tudor invadisse a Inglaterra, com um exército de, aproximadamente, cinco mil homens; todavia, a família York estava a sua espera, com o dobro de contingente armado. Apesar de todo o cenário contrário encontrado, Henrique Tudor conseguiu, espantosamente, vencer o estrondoso exército York, executando, assim, Ricardo III. Com essa vitória, Tudor foi coroado o novo rei da Inglaterra, tornado-se Henrique VII.

Para fim de novos conflitos, Henrique VII se casou com Isabel de York, formando, assim, a dinastia Tudor, que é a sobreposição da Rosa Vermelha, Lancaster, e a Rosa Branca, York, formando a Rosa Tudor, que possuía as duas cores.

Essas duas Guerras são de forte influência e inspiração para Martin inserir, de maneira mais análoga na realidade de suas histórias, tanto o cenário, táticas de guerrilhas, nomes de família e até personagens históricos, que são fomentos para a composição de ACGF.

1.2 O enredo de *Jogos Vorazes*

A autora de *Jogos Vorazes*, Suzanne Collins, afirma que teve a inspiração para a escrita da obra enquanto assistia televisão e avançava os canais. Em um deles, viu pessoas competindo em um *reality show* e, em outro canal, viu cenas da guerrilha no Iraque, o que a levou, então, a conciliar ambos.

Classificados como romances de aventura, ação, pós-apocalíptico e distópico, Suzanne Collins constituiu sua primeira trilogia, iniciando sua obra em 2008.

Foto 8: Jogos Vorazes



Fonte: Google Imagens¹⁷

Com a narração autodiegética¹⁸, Katniss Everdeen, uma adolescente de dezesseis anos, moradora do Distrito 12, de um país chamado Panem, conhecido como América do Norte. Após desastres, secas, terras engolidas pelos mares e disputa por terras, uma vitória resplandecente deu origem a Panem, uma capital “harmônica” de Treze Distritos. Essas são características que podem classificar esse romance como pós-apocalíptico. Entretanto, essa resplandecência ficou direcionada apenas à Capital, que é altamente desenvolvida e rica.

Em um outro cenário, Katniss sobrevive em meio à miséria e outras dificuldades, junto com sua irmã mais nova e sua mãe no Distrito 12. Seu pai falecera em um acidente em uma das minas de carvão, principal atividade de seu distrito. Com o acidente, sua família recebeu subsídios, porém, suficientes para apenas um mês. Para sobreviver a tais dificuldades, Katniss

¹⁷ Disponível em:

<http://3.bp.blogspot.com/mjMmPL2nV88/VkMg_6FnBHI/AAAAAAAAABIk/PFSnTg247dg/s640/capa%2Bbrasil%2Bc3%25B3pia.png>. Acesso em 01 dez. 2016.

e seu amigo Gale sobrevivem com a caça e com o escambo. Ambos arriscam muito suas vidas, já que a caça é ilegal e punível com morte, pois, tudo é punível em Panem, que é controlada pela Capital.

Essa desigualdade trouxe revolta e uma tentativa de quebra de poder, porém, a Capital derrotou os doze distritos, doze, pois o Distrito 13 foi completamente destruído.

Então vieram os Dias Negros, a revolta dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro obliterado. O Tratado de Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como nosso lembrete anual de que os Dias Negros nunca deveriam ser repetidos, deu-nos os Jogos Vorazes. (COLLINS, 2010, p. 24)

Como forma de precaução e lembrança do alto poderio da Capital, uma vez por ano, um menino e uma menina de 12 a 18 anos, conhecidos como “tributos”, são “sorteados” em uma cerimônia que a chamam de “Dia da Colheita”. Após esse sorteio, que é preparado pela Capital e exibido simultaneamente em toda Panem, os tributos são levados a uma arena, que se localiza na Capital, e disputam entre si até a morte, e apenas restará um sobrevivente. O ganhador de cada edição dos Jogos Vorazes é contemplado com inúmeros prêmios para si, entre fama, dinheiro e prosperidade, pois não precisará participar novamente dos jogos, independente se estiver na idade da colheita.

Somente os Distritos inumerados de 1 a 12 participam dos Jogos Vorazes, enquanto a Capital assiste ao vivo o morticínio espetáculo. Entretanto, o sorteio da colheita funciona de forma inusitada, pois, a cada ano, a partir dos 12 anos de idade, ao nome de cada adolescente, ou, “tributo”, é acrescentado uma vez a mais por cada ano que ele compete no sorteio. Assim, dos 12 até os 18 anos haverá 7 papeis com o nome de cada um. Mas, como a pobreza é desigual de distrito para distrito, cada “tributo”, por um saco de grãos e óleo, chamados de “têsseras”, tem seu nome inscrito mais 3 vezes além dos da idade de participação do sorteio e, a cada ano, conforme a necessidade, se aumenta o número de papeis. Isso ocorre em um processo acumulativo crescente aos valores anteriores. Caso que acontece com Gale, por ser pobre e ter que ajudar a família, pois seu pai falecera no mesmo acidente do pai de Katniss, o que faz com que seu nome apareça quarenta e duas¹⁹ vezes na colheita.

¹⁸ diz-se do narrador que é personagem principal e que relata, na primeira pessoa, as suas experiências pessoais.

¹⁹ Acreditamos que exista algo errado com este valor. Com a idade de 18 anos de Gale, seriam acrescentados 7 papeis, e mais 3 papeis das “têsseras” a cada ano. Por 7 anos de inscrição, teríamos como resultado um valor de 21 papeis. Com esses 21 papeis, mais os 7 de sua idade, chega-se ao montante de 28 papeis e, não 42, pois não há nenhuma menção de como funciona a distribuição de “têsseras”.

Tabela 1 - Esquematização de sorteio da Colheita

Idade	12	13	14	15	16	17	18
Inscrições por idade	1	2	3	4	5	6	7
Acúmulo por “técseras”	3	6	9	12	15	18	21
Total	4	8	12	16	20	24	28

Fonte: Elaboração própria

Katniss Everdeen tem que amparar sua irmã Primrose Everdeen, que terá que participar da colheita pela primeira vez, resultando um papel com seu nome. Katniss a conforta quando ela tem pesadelos, dias antes do “Dia da Colheita”, pois as chances de ela ser sorteada são mínimas, entretanto há vinte²⁰ papéis com o nome de Katniss.

No “Dia da Colheita”, como de costume, são sorteadas primeiro as meninas e, para espanto de todos, é pronunciado o nome em alto e bom tom “Primrose Everdeen”. Em um impulso e por compaixão, Katniss salta à frente e se candidata como voluntária no lugar de sua irmã, algo que é permitido, mas, pouco visto, pois ninguém se voluntariaria a uma batalha mortal.

Após essa repercussão, é sorteado o “tributo” homem e a “graça” pertence ao Peeta Mellark. Tanto Katniss quanto Peeta possuem pouco tempo para despedidas, pois logo são enviados a um trem, com destino à Capital, onde se encontrarão com outros “tributos”. Como mentor do grupo, Haymitch Abernathy²¹ é enviado. Ele é o único morador do Distrito 12 ainda vivo, vencedor dos Jogos no passado, é alcoólatra e Katniss o detesta.

Como os Jogos são um grande espetáculo, a imagem de crianças pobres e sujas de carvão deve ser deixada de lado para a idealização das batalhas. Esse foi um dos principais motivos pelo qual Katniss se torna amiga de Cinna, que passará a cuidar de sua imagem, já que uma boa aparência é fundamental para conseguir patrocinadores, que os ajudarão durante as disputas na arena, fornecendo algum medicamento ou suprimentos. Todos os “tributos” passam alguns dias em desfiles, treinamentos e entrevistas, e foi nesse momento de entrevistas que Peeta Mellark declara seu amor não correspondido por Katniss Everdeen, que acredita ser uma estratégia e começa a concordar com a ideia.

²⁰ O total de papéis com o nome de Katniss está correto, de acordo com o livro, pois são 5 papéis referentes a sua idade e mais 15 papéis referentes às “técseras”, resultando os 20 papéis.

²¹ O vencedor de cada edição dos Jogos Vorazes, obrigatoriamente, tem que se tornar mentor de futuros tributos. Em Distritos com maiores vencedores, esse papel pode passar por uma escala de revezamento, mas, no caso de Haymitch, ano após ano, ele vem sendo mentor, desde a 50ª edição, quando ele foi o vencedor.

Depois desses dias de regalias, que alguns jamais teriam, inicia-se a septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes. Os 24 “tributos” são dispostos em plataformas na arena, igualmente distante de um lugar chamado Cornucópia, que possui armas e suprimentos para os que ali chegarem primeiro, após os sessenta segundos de espera até soar o início oficial dos Jogos Vorazes.

Quase metade dos “tributos” morre no primeiro dia e essa notícia é transmitida com sons de canhão atirando, de forma que um tiro corresponderia a uma morte. Katniss adquire um arco e flechas de uma garota morta e passa a utilizar suas habilidades de caça para garantir a sua sobrevivência na arena. Passados alguns dias, Katniss, sem notícias de Peeta, faz uma aliança com uma garotinha do Distrito 11 chamada Rue, que lembrava muito sua irmã, motivo dela estar ali. Indesejavelmente, essa aliança não durou muito e Rue é morta por um outro “tributo”. Katniss a vinga, com uma flecha no peito do assassino. Como forma de respeito e compaixão à Rue, assim como uma forma de externar sua repulsa pela Capital, ela cobre o corpo de Rue com flores, o que leva à comoção do Distrito 11.

Depois de mais alguns dias na arena, é anunciada uma nova e exclusiva regra para essa edição dos Jogos: se dois “tributos” do mesmo distrito permanecerem vivos até o final, ambos serão declarados vitoriosos. Essa reviravolta se deu devido ao comovente discurso de Peeta, a respeito dos amantes desafortunados. A partir daí, Katniss vai à procura de Peeta e descobre que ele está muito ferido, devido a um combate. A garota começa a cuidar dele como uma apaixonada, para que o público, junto com os patrocinadores, continuassem a ajudá-los. Quando resta apenas Katniss e Peeta como sobreviventes, os idealizadores mudam novamente as regras e decidem seguir o desfecho de todas as outras edições anteriores. Assim, um teria que tentar matar o outro para haver apenas um ganhador, mas, como forma de protesto, Katniss recolhe algumas amoras envenenadas e as distribui entre ela e Peeta. Ambos decidem cometer suicídio, de modo que ninguém sairia vencedor dos Jogos. Quando os dois estão para ingerir as amoras, um som na arena os interrompe, alegando que ambos eram os vencedores da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes.

Fora da arena, Katniss acreditava que tudo havia acabado e que ela e Peeta seriam declarados vencedores, podendo retornar ao Distrito 12 em segurança. Para seu espanto, Haymitch avisa que a Capital está furiosa por ela ter desafiado as regras dos Jogos Vorazes e pode ser vista como uma revolucionária, que os desafia. Depois de alertada, ao reencontrar Peeta, ela o informa que ambos devem parecer “o mais apaixonados possível”, o que justificaria tal atitude na arena, tratando-se, portanto, de uma imprudência de amor, e não de uma forma de manifesto contra os idealizadores. Para seu espanto, Peeta fica extremante

chateado, pois ele achava que todos aqueles momentos vividos na arena, em que Katniss cuidou dele, fossem reciprocidade de seu amor, não imaginando que aquilo seria uma estratégia de sobrevivência.

Katniss, conturbada com a situação, já não tem mais a certeza de seus sentimentos e carrega a preocupação da ameaça da Capital.

Essa descrição do enredo de *Jogos Vorazes* pertence ao primeiro livro da trilogia e serve para elucidar o cenário conturbado de um país que cria como “solução” de seus problemas, problemas esses recorrentes nos volumes *Em chamas* e *A esperança*, segundo e terceiro livros, respectivamente, o que possibilita uma menção às teorias de Karl Max, Émile Durkheim, e Max Weber, conforme apresentamos a seguir.

1.3 Estado, poder e dominação

Nelson Dacio Tomazi, em seu livro *Sociologia para o Ensino Médio*, ao tratar de poder e Estado, baseia-se nas referências de três grandes autores: Karl Max, Émile Durkheim e Max Weber.

Partindo do ponto de vista de Marx sobre a organização política, ele afirma que não foi formulada uma teoria específica sobre Estado e Poder.

Segundo Tomazi (2013, p. 141), Marx define o Estado como uma entidade abstrata, contraposta à sociedade, que procurava conciliar o interesse de todos, mas, principalmente, garantir o daqueles que a dominavam economicamente:

[...] o Estado nasceu para refrear os antagonismos de classe e, por isso, favorecer a classe dominante. Existem momentos, porém, em que a luta das classes é equilibrada e o Estado se apresenta com independência, como se fosse um mediador. [...] o Estado pode estar acima da luta de classes sociais, separado da sociedade, como se fosse autônomo. (MARX, entre 1848 e 1852 apud TOMAZI, 2013, p. 142)

É evidente, por meio da observação desse modelo, que a organização e o poder se concentravam nas mãos da minoria rica, enquanto que a maioria, pobre, apenas era conduzida pelos primeiros. As obras também deixam claras essas desigualdades sociais, motivo que as escolhemos para nosso trabalho.

Segundo Marx (apud TOMAZI, 2013, p.142), a democracia representada por parlamentos é a forma mais apropriada que o capitalismo criou para transmitir a ideia de que

todos os indivíduos são iguais e livres. Entretanto, essa igualdade é puramente formal e essa formalidade é recorrente, uma vez que a democracia só pode existir independente e fora de qualquer mediação política ou do Estado.

Para a concepção de poder e Estado, Émile Durkheim baseou-se na sociedade francesa, na qual estava inserido.

Segundo Durkheim (apud TOMAZI, 2013, p. 143), o Estado concentrava e expressava a vida social. Sua função seria eminente moral, pois deveria realizar e organizar o ideário do indivíduo e assegurar-lhe pleno desenvolvimento por meio de educação pública moral, sem fins religiosos.

Diferentemente de Marx, Durkheim presume que o Estado não é oposto aos indivíduos, mas, sim, uma organização com conteúdo próprio, ou seja, com interesses coletivos. Para ele, na relação Estado e indivíduos, há comunicação entre os governantes e os cidadãos, para que acompanhem o governo. Essa comunicação é feita por jornais e/ou por órgãos responsáveis em estabelecer essa ligação.

É na democracia que a sociedade constrói a consciência a respeito de si mesma e, uma sociedade se torna mais democrática a partir do momento em que a deliberação, o espírito crítico e a reflexão na resolução de conflitos é estimulada. Na contramão, ela se torna menos democrática onde não há consciência, os sentimentos se tornam obscuros e há atos que não podem ser revelados.

Finalmente, na sociologia política de Weber, que veio após cinquenta anos da publicação do *Manifesto Comunista* de Marx e Engels, o autor questionava a independência do indivíduo e a burocratização do Estado.

Enquanto Durkheim se atentava à sociedade francesa, Weber se preocupava com a política alemã, assim como, também, se importava com o sistema inglês e estadunidense. Nos estudos de Weber, o Estado era fundamentado pelo Exército, proprietários de terras, grandes indústrias e a elite do serviço público. Weber constata que o poder Estatal é uma relação de violência e dominância contras os homens, por meio de uma organização compulsória que organiza essa dominação.

Essas três visões sob o poder do Estado servem para ilustrar ao aluno as diferentes concepções de poder e dominância, porém, utilizamos apenas as visões de Marx e Weber para trabalhar com a obra de Collins, uma vez que a concepção de Durkheim é a que mais se afasta do enredo de *Jogos Vorazes*.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa trata-se de um estudo de caso de cunho qualitativo, conforme apontam Bogdan e Biklen (1994) sobre esse tipo de trabalho na área da Educação: “O processo de condução de investigação qualitativa reflete uma espécie de diálogo entre os investigadores e os respectivos sujeitos, dado estes não serem abordados por aqueles de uma forma neutra.” (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 51).

De acordo com os autores, os fenômenos observados são relatados de forma descritiva, tentando-se analisar os dados em toda a sua riqueza e tendo sempre em vista o significado das atividades desenvolvidas na perspectiva dos sujeitos da pesquisa, ou seja, percebendo-se aquilo que eles experimentaram e o modo como interpretaram essas experiências.

Para Bogdan e Biklen (1994), o estabelecimento de métodos dessa natureza possibilitam tomar em consideração as experiências do ponto de vista dos participantes, apreendendo as suas perspectivas, interpretações e significados.

Selltiz (1965), em estudo sobre os métodos de pesquisa das relações sociais, as vantagens da técnica observacional se dão na medida em que ela permite o registro do comportamento na ocasião em que ele ocorre.

Já no que diz respeito à participação do pesquisador no trabalho, ou seja, o seu grau de envolvimento na pesquisa, considera-se o seguinte:

A escolha é feita geralmente em termos de um *continuum* que vai desde uma imersão total na realidade até um completo distanciamento. As variações dentro desse *continuum* são muitas e podem inclusive mudar conforme o desenrolar do estudo. Pode acontecer que o pesquisador comece o trabalho como um espectador e vá gradualmente se tornando um participante. (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p. 28).

Em nosso caso, temos um estudo descritivo, com o pesquisador como participante, além de podermos caracterizar nossa pesquisa como um estudo de caso, conforme propõem Menga Lüdke e Marli André (1986).

As autoras afirmam que, quando queremos estudar algo singular, que tenha um valor em si mesmo, devemos escolher o *estudo de caso*, que se constitui em uma unidade dentro de um sistema mais amplo. O interesse, portanto, incide naquilo que ele tem de único, de particular, mesmo que posteriormente venham a ficar evidentes certas semelhanças com outros casos ou situações.

Além disso, essa pesquisa visa à *descoberta*, ou seja, o quadro teórico inicial servirá como uma estrutura básica a partir da qual novos aspectos poderão ser detectados, novos elementos ou dimensões poderão ser acrescentados, na medida em que o estudo avance. Essa característica se fundamenta no pressuposto de que o conhecimento não é algo acabado, mas uma construção que se faz e refaz constantemente, conforme apontam as autoras.

Assim, este trabalho foi desenvolvido com alunos do primeiro e do segundo anos do Ensino Médio de uma escola pública da cidade de Ibaté, estado de São Paulo, onde atuamos durante quatro aulas, com duração de 50min cada, sendo duas para o componente curricular História e duas para o de Sociologia. Em cada aula utilizamos os materiais selecionados por nós, pautados no tema literatura de massa e o componente curricular em que foi possível estabelecer conciliação, inclusão de materiais autênticos, bem como músicas, pintura, figuras e leituras de textos didáticos e literários, buscando relacioná-los com o repertório dos alunos e com os interesses expressos por eles, levantados a partir de questionário inicial aplicado, conforme relatamos na introdução deste trabalho.

Segundo Bogdan e Biklen (1994), estabelecer métodos de pesquisa como os questionários, possibilita ao pesquisador levar em consideração as experiências do ponto de vista dos participantes, apreendendo as suas perspectivas, interpretações e significados.

Nesse sentido, durante o desenvolvimento da pesquisa, pretendeu-se realizar a aplicação de ACGF nas aulas de História, com os alunos da 1ª série do EM e JV nas aulas de Sociologia com os alunos da 2ª série do EM. Os registros foram fotografados, analisados e serão descritos no próximo capítulo deste trabalho.

3 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Parece um tanto incômodo preparar um “manual” com qual o docente tenha que trabalhar, entretanto, este não é o nosso objetivo. É fundamental diminuir a distância entre o que se diz e o que se faz, de tal forma que, num dado momento, a tua fala seja a tua prática (FREIRE, 2009, p. 65). Não adianta ao professor recorrer às grandes fontes, se o próprio aluno não conhece mesmo o básico, de tal forma, o docente também não pode ficar “algemado” às dificuldades encontradas nas salas de aulas das escolas públicas.

3.1 Aplicação de *As Crônicas de Gelo e Fogo* nas aulas de História

O público adolescente possui, atualmente, um gosto extremamente diversificado e, na maior parte dos casos, a busca por conhecimentos históricos não está no topo desses interesses. Por outro lado, eles leem e assistem determinadas obras que são carregadas da própria história. Na pesquisa realizada com o EM, a série de livros ACGF e a televisiva (*Game of Thrones*, da HBO) era de conhecimento de boa parte dos alunos. A partir desse interesse e, como o próprio Martin assume ter se baseado em certos momentos históricos, o docente pode aproveitar essa oportunidade para promover a interdisciplinaridade: trabalhar com os *best-sellers*, já traduzidos para a Língua Portuguesa, e associá-los à aula de História, também utilizando a série aclamada pelos adolescentes.

O que está presente numa sala de aula de história vai muito além de classes, quadro, alunos e professor. Uma infinidade de experiências e sensações habitam e extrapolam o limite físico das paredes da escola. A calma imposta por conteúdos regulares é varrida pela tempestade que é o aprender. Este ambiente imprevisível é tragado para mares nunca dantes navegados, cheios de possibilidades e potencialidades, habitados por personagens monstruosos e maravilhosos que só a ficção de uma aula de história pode fazer emergir das profundezas do passado. (CHEPP; MASI; PEREIRA, 2015, p. 950)

Como já mencionado, talvez nem todos os alunos tenham conhecimento dessa obra, mas, recorrer a ela, é uma alternativa interessante que poderá despertar maior motivação nos estudantes, diferentemente do que ocorre nas metodologias tradicionais de ensino.

Segundo CHEPP; MASI e PEREIRA (2015, p. 951), ao invés de limitarmos o passado pela leitura do presente e pela expectativa do futuro, o ensino de História pode ser um lócus de exposição do aluno diante de um passado que é ilimitado em possibilidades de leitura e,

sobretudo, de experiências.

Ao que se discute atualmente sobre a Idade Média, acreditamos que os alunos carreguem um pouco de incertezas, principalmente no que diz respeito a acreditarem que seja uma época de total obscuridade, caos e trevas, ao passo que os homens formados de pensamentos e ideologias vieram apenas a se formar com o Renascentismo.

Ao mesmo tempo, verifica-se uma verdadeira obsessão por uma Idade Média imaginada, um medievo que se nutre da fantasia e da aventura. Trata-se da Idade Média do cinema, das séries televisivas, das músicas e dos jogos. Nela não se apresentam preconceitos, mas se reforça a ideia de uma Idade Média que é puro “faz-de-conta”, que pouco tem a ver com a pesquisa histórica. Mas, diferentemente daquele medievo escolar, essa Idade Média imaginada que é representada por *Game of Thrones* e *Iron Mai-den*, encanta e seduz, aguça a imaginação; e, quem sabe, pode permitir a produção conceitual. (CHEPP; MASI; PEREIRA, 2015, p. 949)

Se o docente for recorrer à série televisiva, ele deve obter extrema cautela, uma vez que, no Brasil, existe a classificação por faixas etárias e a mesma é recomendada para maiores de dezesesseis anos. Todavia, há cenas que contemplam castelos, as dimensões de cenários, a nobreza dos senhores feudais e alguns costumes. Há quem diga que a série não passa de uma “carnificina histórica”, contudo, essas supostas características eram predominantes na Idade Medieval, o que justifica a grande quantidade de personagens que Martin adota, pois eles morrem por doenças ou por execuções em guerrilhas, o que, de fato, exemplifica a baixa expectativa de vida característica da época. Já as práticas amorais, como “família que trai família e a executa para assumir poderes”, é algo recorrente até mesmo em filmes da *Disney Pictures*, como *O Rei Leão*, que possui classificação indicativa livre, porém, por ter uma “roupagem” que o insere na categoria filme infantil, não são levadas em conta certas condutas, como na cena em que Scar mata seu irmão Mufasa²² para assumir o trono.

Contudo, é comum ouvir da parte dos alunos que esses filmes e séries não seguem classificação indicativa, mas, mesmo assim, o educador deve ter cautela em exibir certas cenas de *Game of Thrones*. Como o propósito é contemplar a obra literária, o professor pode estimular no aluno esse processo de imaginar como eram aquelas guerrilhas, excluindo algumas cenas que julgar mais violentas, por exemplo.

Para a utilização da obra, o docente pode explicar que ficção e história são dois domínios que tanto se aproximam, quanto se afastam. Sempre há ficção na história, assim

²² Scar e Mufasa são personagens do filme *O rei Leão* (*The Lion King* - 1994), da *Walt Disney Pictures*.

como há história na ficção. A História se atém em manter a verdade, enquanto o ficcional caminha com a verossimilhança e, no caso de ACGF, ela enaltece as duas formas.

Podemos verificar que na GCA há um momento em que o trono fica sem rei, algo que acontece em *A Guerra dos Tronos* igualmente. Com a busca por um novo rei, iniciam-se as disputas e as guerrilhas pela busca do poder do trono. Essa disputa se deve à recorrência às poderosas famílias que constituíam o poder, em espécie de feudalismo. Há um único rei, mas, devido às casas estarem afastadas umas das outras, elas podem não estar de acordo com possíveis sucessões e entrar em guerrilhas ou permanecerem neutras, fechando suas fronteiras para si.

Um bom recurso para ilustrar esse cenário e essas fronteiras seria a utilização do livro *pop-up*²³, da editora Panini Livros que, aberto em sua extensão máxima, exhibe o cenário do continente de Westeros.

Foto 9: *Game of Thrones Pop-up*



Fonte: Google Imagens²⁴

²³ O termo *pop-up* é mais utilizado na navegação pela Internet e refere-se às propagandas que saltam à tela quando o usuário está percorrendo as páginas. No caso de livros *pop-up*, o princípio do salto é o mesmo, entretanto, as ilustrações do livro é que ganham esse efeito.

²⁴ Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=game+of+thrones+pop+up&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjr6tmXq6HQAhXJqZAKHTYLDC0Q_AUICigD&biw=1440&bih=656#imgrc=Gbx-Cc4fTx_ntM%3A>.

Acesso em 01 dez. 2016.

É evidente que esse é um bom recurso didático, todavia, é um pouco caro e não é de tão fácil acesso. Uma alternativa seria recorrer às imagens do próprio livro que, aberto nos principais sites de busca na Internet, possibilita uma alternativa de visualização para o aluno, sem implicar na compra do exemplar *pop-up*.

Avançando na análise da parte histórica, observamos que, com a Guerra dos Cem Anos, a presença histórica de Joana D'Arc não poderia ser esquecida por Martin. Brienne de Tarth é a personagem que notoriamente faz alusão à heroína francesa. Uma mulher grande e forte, com olhar penetrante, que transmite confiança e inocência. Brienne só aparece no segundo livro, *A Fúria dos Reis*, quando a guerra já havia sido iniciada, assim como acontece com Joana D'Arc. Brienne não possui os mesmos ideais de Joana, mas mostra ter a mesma garra e determinação que aquela.

Foto 10: Brienne de Tarth



Fonte: Google Imagens²⁵

²⁵ Disponível em:
<<http://static.comicvine.com/uploads/original/11120/111207460/4639882-7774429550-Got-g.jpg>>
Acesso em 01 dez. 2016.

Foto 11: Joana D'Arc



Fonte: Google Imagens²⁶

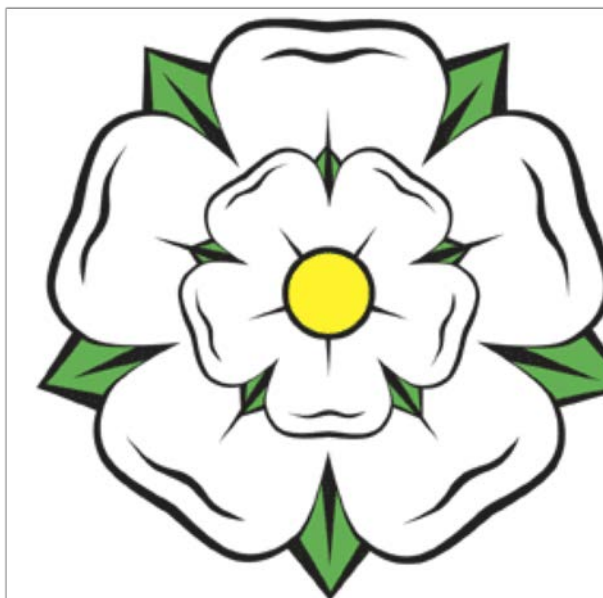
²⁶ Disponível em: < <http://cleofas.com.br/wp-content/uploads/2011/02/Joana.jpg> >
Acesso em 01 dez. 2016.

Por outro lado, há, na obra, indubitavelmente, uma maior alusão à Guerra das Rosas e às rivalidades entre as famílias. Em ACGF, há dois clãs que possuem uma certa repulsa um

pelo outro. O Rei Robert, antes de falecer, queria casar seu filho Joffrey com a filha de Eddard, porém, seus planos fugiram do programado por ter sido morto em uma caçada. Joffrey assumiu o trono de seu pai e a família Lannister o apoiou. É relevante observar que, Lannister, a casa fictícia da obra de Martin, possui muita familiaridade fonética com Lancaster, a família verídica da Guerra das Duas Rosas, que tinha como sua principal rival a Casa York, assemelhando-se muito aos Stark, da obra martiniana.

Não é somente pela semelhança sonora que as casas aproximam-se, mas, também, pelas cores que cada uma adotava na história, que segue os mesmos rumos em ACGF. O lobo, que representa os Stark, é grafado em branco, assim como a Rosa York e o Leão dos Lannister é vermelho, como a Rosa Lancaster.

Foto 12: Casa York



Fonte: Google Imagens²⁷

Foto 13: Casa Stark



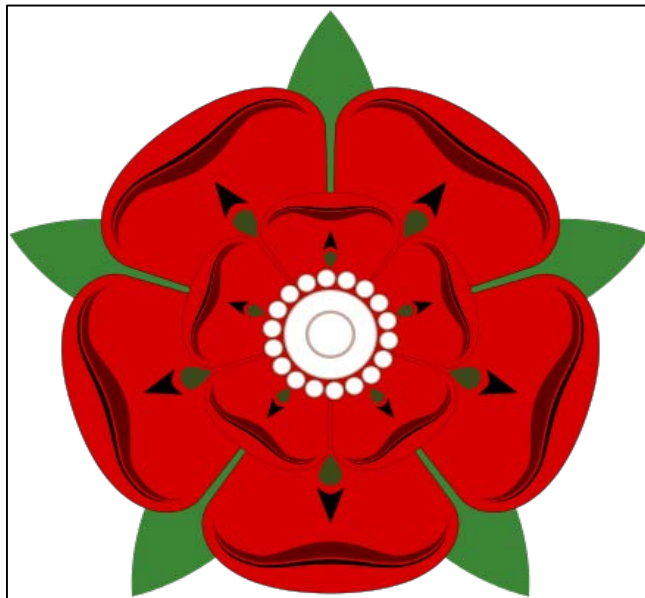
Fonte: Google Imagens²⁸

²⁷ Disponível em: < <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/79/a8/67/79a8670343a>

[d0502dc77201f2e2a806c.gif](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/79/a8/67/79a8670343a)> Acesso em 01 dez. 2016.

²⁸ Disponível em: < <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/6a/5a/cf/6a5acfaad8cdcdcddea7328273253a6e.jpg>> Acesso em 01 dez. 2016.

Foto 14: Casa Lancaster



Fonte: Google Imagens²⁹

Foto 15: Casa Lannister



Fonte: Google Imagens³⁰

²⁹ Disponível em: < https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ea/Lancashire_rose.svg/440px-Lancashire_rose.svg.png > Acesso em 01 dez. 2016.

³⁰ Disponível em: < <http://www.cdvagabundo.com.br/wp-content/uploads/2012/05/casa-dos-Lannister.jpg> > Acesso em 01 dez. 2016.

Essas semelhanças podem parecer mnemônicas, mas, aproximam mais os alunos do conteúdo trabalhado, o que possibilita novos terrenos de interesse.

Ora, o que se quer é justamente essa abertura, tão difícil de ser conseguida com o uso imediato de um texto didático ou de uma explicação do professor. Essa abertura não pode ser confundida com uma aprendizagem incorreta e inadequada que levaria o aluno a aceitar uma Idade Média fantasiada, mas é a força imaginativa dessa inserção de um mundo medieval fantasiado e inexistente na pesquisa histórica, o que pode permitir o aluno a pular do Caos a novas formas de conhecimento sobre a Idade Média. Ele poderá saber fazer a distinção entre o que é fantasia e o que é realidade histórica, mas igualmente saberá reconhecer as representações que os povos criam sobre si mesmos e sobre os outros, e que estas podem ser transformadas em aprendizagens históricas. (CHEPP; MASI; PEREIRA, 2015, p. 952)

São essas pequenas menções que podem despertar a motivação do aluno por uma aula diferenciada e por obras literárias, simultaneamente, pois muitos demonstram pouco interesse pela leitura. Entretanto, uma vez cativados a lerem, despertam o gosto pela leitura e a busca por novos aprendizados.

3.2 Os resultados obtidos com *As Crônicas de Gelo e Fogo* nas aulas de História

Com o decorrer da apresentação da aula, foi perceptível ver que poucos alunos realmente conheciam ACGF, entretanto, uma breve sinopse, como a descrição do enredo da obra, assim como fizemos neste trabalho, foi suficiente para que alguns entendessem do que se trata essa série de livros. A exibição de fragmentos da série *GOT*³¹ também contribuiu para melhor ilustração do que estava sendo comentado e discutido durante a aula.

Segundo PETIT (2013, p. 49) o excesso, a maldade ou a violência pode ser uma chave de entrada para leituras muito diversificadas [...]. Com isso, o público masculino pareceu se identificar mais com a temática da obra de Martin, pois eles mesmos alegaram ter interesse por História quando os temas tratados são as duas grandes Guerras Mundiais. O público feminino não aparentou apatia pela aula. Notoriamente, os momentos de mais atenção foram os fragmentos da série da HBO, mas nada superou a apresentação do livro *pop-up*, com o qual eles podiam tocar e observar em três dimensões a geografia do continente de Westeros, fora outras informações e efeitos contidos no livro.

³¹ Esses fragmentos estão presentes no DVD ao final deste trabalho, assim como também contém fragmentos de Jogos Vorazes.

Foto 16: Aplicação da proposta na aula de História-a



Fonte: Foto de autoria própria

As duas professoras de História que lecionam na escola contribuíram com nossas aulas, com comentários e até explicações que complementavam a nossa fala. Essa aula foi aplicada em duas salas diferentes: 1ª série A – manhã e 1ª série C – tarde. O grupo da tarde teve evasão e poucos estavam presentes em nossa apresentação, por outro lado, o grupo do período matutino estava com seus 35 alunos regularmente matriculados.

Durante a apresentação da aula, que foi ilustrada por slides a cada tema ou tópico histórico mencionado, procuramos encontrar um pequeno trecho da série para ilustrar a nossa fala, percorrendo desde o período feudal até a Guerra das Duas Rosas, que é o ponto que se encerra a proposta.

Também foi perceptível a apreensão de alguns alunos para tomar anotações, mesmo tendo sido avisado que todo material textual seria disponibilizando ao início da aula.

A sensação de observá-los entretidos com os fragmentos da série, identificando nesses pequenos trechos informações que contribuíam para seu aprendizado, foi extremamente gratificante, uma vez que essa foi nossa intenção desde o projeto de Estágio Supervisionado de Prática de Ensino de Língua Portuguesa. Poder colocá-lo em prática com uma sala de aula com uma turma de diferentes gostos se tornou uma experiência muito enriquecedora e, ao mesmo tempo, desafiadora.

É indispensável mencionar que a escola dispunha de recursos para a exibição de mídias digitais, o que em outra unidade escolar pode se tornar um desafio para o trabalho do professor.

Foto 17: Aplicação da proposta na aula de História



Fonte: Foto de autoria própria

Foto 18: Aplicação da proposta na aula de História



Fonte: Foto de autoria própria

Foto 19: Aplicação da proposta na aula de História



Fonte: Foto de autoria própria

Foto 20: Aplicação da proposta na aula de História



Fonte: Foto de autoria própria

3.1.2 Aplicação de *Jogos Vorazes* nas aulas de Sociologia

É previsível e esperado que o aluno estranhe a utilização de um livro e filme como *Jogos Vorazes*, uma vez que sempre ou quase sempre foram utilizadas obras de grandes nomes da literatura nacional e universal para o desenvolvimento dos conteúdos de Língua Portuguesa, História e Sociologia. Porém, foi justamente esse estranhamento que possibilitou a maior adesão e explicação do tema a ser trabalhado.

Com a literatura de massa, a coisa muda de figura. Não está em primeiro plano a questão da língua nem da reflexão sobre a técnica romanesca. O que importa mesmo são os conteúdos fabulativos (e, portanto, a intriga com sua estrutura clássica de princípio-tensão, clímax, desfecho e catarse), destinados a mobilizar a consciência do leitor, exasperando sua sensibilidade. É o mercado, e não a escola, que preside às condições de produção de texto. A presença determinante do mercado não quer dizer que o texto de literatura de massa não possa fazer crítica social. (SODRÉ, 1985, p. 15-16)

É essa crítica social que Susanne Collins adota em sua obra e que conseguimos analisar aplicando-a às concepções de Marx e Weber quando definem o Estado. Marx acredita que todo cidadão é livre e possui direitos igualitários. Em Panem, o país fictício de Collins, o poder e a asseguuração dos direitos está toda voltada para a Capital, enquanto os outros distritos lutam, a cada dia, por comida. Assim, também há uma dominância militar e violenta para os que são concebidos como agitadores, o que se associa à visão de Weber.

A Capital fictícia se assemelha muito às capitais reais de cada país, nas quais a concentração de investimentos e riquezas as circulam, enquanto as demais localidades que se afastam desse polo vão empobrecendo. Na obra de Collins, tudo que Panem produz, desde a pesca até à mineração de carvão, é voltado para a Capital, que é altamente desenvolvida em relação aos distritos. Essa conduta já trouxe revolta, que foi conhecida como “Dias Escuros”, mas, devido ao grande poderio da Capital, os distritos não tiveram como superá-la. A punição pela “traição” foi a criação dos “jogos vorazes”, nos quais um garoto e uma garota de cada distrito são enviados à uma arena para lutarem até a morte, restando apenas um vitorioso(a).

Segundo Debord (1997, p. 30), o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas, também não se consegue ver nada além dela. Debord, por ocasião da escrita da obra a respeito da sociedade do espetáculo, não se baseava apenas aos moldes da sociedade do século XX,

mas, desde os tempos mais remotos em que gladiadores combatiam até a morte no Coliseu romano. A vida já pouco importava, pois o espetáculo é um consumo desenfreado que sobressai a qualquer princípio. Seguindo esse ponto de vista, *Jogos Vorazes* seria um Coliseu, porém, um pouco mais espetaculoso, afinal, é possível e permitido crianças entrarem nesse massacre.

[...] nasce como instrumento de entretenimento de massa e não se preocupa tanto em propor modelos heróicos de virtude, quanto em descrever com certo cinismo caracteres realistas, não necessariamente “virtuosos”, com os quais o público possa tranquilamente identificar-se para daí extrair as gratificações a que nos referimos. (ECO, 1991, p. 80)

Como mencionado no excerto acima, presente em *Super-homem de massa*, de Umberto Eco, não há uma preocupação com um modelo heróico, isso em se retratando do romance popular como objeto de análise. Entretanto, essa mesma despreocupação está presente em Collins, como uma realidade vivida pelas personagens da obra, uma vez que a participação nos “jogos vorazes” não há nada de virtuoso, mas pode ser uma metáfora de como os jovens e até os adultos vorazmente lutam a cada dia contra uma capital corrupta.

Essa visão de mercadoria é semelhante ao modo como os adolescentes são tratados, chamados de “tributos” e já não são reconhecidos como pessoas, mas, sim, uma suposta mercadoria que servirá de entretenimento. No filme, quando os “tributos” são levados à Capital, eles tem que fazer várias aparições até realmente entrarem na arena de degladiação. Nessas aparições, os cidadãos de Panem ficam ovacionando-os, entretanto, apenas para as aparições, pois pouco se importam com a vida dos mesmos, o que é ilustrado, também, pela própria caracterização da Capital com vestimentas e costumes diferentes, todos seguidos ao extremo exagero, enquanto os demais distritos seguem no caminho oposto.

Nessa esquematização de poderios e administrações, a concepção de Durkheim é a que mais se afasta da temática de Collins, pois, para ele, apenas têm a função, o Estado, de concentrar e expressar a vida social. Uma função eminente moral, pois deveria realizar e organizar o ideário do indivíduo e assegurar-lhe pleno desenvolvimento. O que foge totalmente do cenário de *Jogos Vorazes*, uma vez que, ao invés de assegurar, os reprime.

É muito provável que o aluno do EM não tenha todo esse repertório de embasamento para a análise das obras, principalmente no que concerne às teorias de Marx, Durkheim e Weber. Entretanto, em dados momentos da leitura ou conhecimento pelo filme, o aluno acaba por ter um estranhamento, por tamanhas atrocidades, que são recorrentes nas duas obras.

3.2.1 Os resultados obtidos com *Jogos Vorazes* nas aulas de Sociologia

Espanto e surpresa são as sensações mais simples que podemos usar para descrever as feições dos alunos, primeiro, pois eles alegaram que jamais fora trabalhado algo do tipo, ou seja, utilizar um *best-seller* e sua temática em sala de aula. A segunda sensação foi provocada pelo fato de que nenhum professor havia utilizado um livro que fosse realmente de seu interesse³², pois, sempre tinham as leituras obrigatórias, das quais eles tinham que fazer fichamentos e relatórios, o que não os agradava nem um pouco.

Em ACGF, o interesse foi maior dos meninos, já *Jogos Vorazes* despertou mais interesse do público feminino, fato, acreditamos, que seja atribuído ao protagonismo de Katniss Everdeen e seus princípios, valores e seu triângulo amoroso.

Jogos Vorazes é de maior conhecimento dos alunos, pois eles mesmos alegaram que já o haviam lido, por ser um livro mais curto. Muitos também já haviam assistido ao filme, já que está disponibilizado na rede na qual eles assistem filmes, a Netflix.

Foto 21: Aplicação da proposta na aula de Sociologia



Fonte: Foto de autoria própria

Foto 22: Aplicação da proposta na aula de Sociologia



Fonte: Foto de autoria própria

Foto 23: Aplicação da proposta na aula de Sociologia



Fonte: Foto de autoria própria

³² Essas leituras geralmente são cânones ou textos de outros autores presentes em seus livros didáticos.

Foto 24: Aplicação da proposta na aula de Sociologia



Fonte: Foto de autoria própria

Assim como na aula de História, também pudemos contar com a participação do professor responsável pela disciplina, com complementos a nossa fala. Ele solicitou uma resenha da aula e os recursos utilizados e, dessa forma, agrupamos alguns dos trabalhos, que podem ser visualizados nos anexos.

Os alunos acharam bem interessante a apresentação do Tordo e sua habilidade de imitar sons da natureza, incluindo até alguns sons que não estão nesse meio, como no caso do vídeo em que um pássaro imitava o som de um alarme de carro. Esse vídeo, além de todos os outros utilizados nas participações nas aulas de História e Sociologia, estão contidos em uma cópia de CD presente ao fim deste trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o presente trabalho, procuramos mostrar que os *best-sellers*, como literatura de mercado, não são apenas produtos que são vendidos em uma espécie de consumismo desenfreado, mas, sim, que essas obras podem ser uma alternativa para fomentar novos meios de se trabalhar em sala de aula.

É evidente que não é sempre fácil encontrar uma obra literária que possua o mesmo conteúdo ou cujo conteúdo possa ser adaptado à temática da cada aula. Uma vez que se trata de uma leitura de massa e que, infelizmente, seu principal objetivo é a venda, dificilmente o professor encontrará um *best-seller* que trate de alguns temas específicos, daí o importante trabalho de pesquisa e seleção do professor de Língua Portuguesa.

Com a apresentação e experimentação desse trabalho em sala de aula a própria bibliotecária da escola, que ajudou a selecionar alguns títulos para levantamento de dados quantitativos confirmou que houve um aumento significativo na procura dos livros desse projeto e de outros presentes na lista dos 32 títulos, assim, nosso projeto serviu também para estimular novas leituras.

Finalmente, destacamos a oportunidade de se trabalhar a intertextualidade, interdisciplinaridade e multidisciplinaridade, ficando aberto o convite ao professor, uma vez que, por experiência, pudemos constatar bons resultados utilizando os *best-sellers* como recurso didático-pedagógico.

REFERÊNCIAS

- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**. Porto/ Portugal: Porto, 1994.
- BOULOS JÚNIOR, A. **História, Sociedade & Cidadania**: 1º ano. São Paulo: FTD, p. 288, 2013.
- CHEPP, B.; MASI, G.; PEREIRA, N. M. O potencial pedagógico da Idade Média Imaginada. **Rev. do Lhiste**, Porto Alegre, v.2, n.3, p. 948-968, jul/dez. 2015.
- COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, p. 398, 2010.
- _____. **Em Chamas**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, p. 414, 2011.
- _____. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, p. 422, 2011.
- CS, L. **A Muralha de Adriano**: inspiração real para o mundo de George R. R. Martin; Game of Thrones BR. Disponível em < <http://www.gameofthronesbr.com/2012/08/a-muralha-de-adriano-inspiracao-real.html>>. Acesso em 12 de maio de 2016.
- COUTINHO, A. **Notas de teoria literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 99, 1976.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, p. 238, 1997.
- ECO, U. **O Super-homem de massa**: Retórica e ideologia no romance popular. São Paulo: Editora Perspectiva, p. 187, 1991.
- EVANGELISTA, A. A.; BRANDÃO, H. M. B; MACHADO, M. Z. V. (Orgs.); **Escolarização da leitura literária**. Belo Horizonte: Autêntica, p. 272, 1999.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, p. 148, 1996.
- GAME OF THRONES primeira temporada completa. Direção: David Benioff e D.B Weiss. Produção: Mark Huffam e Frank Doelger. Manaus-AM, HBO Home Entertainment, 557 minutos, colorido, 5 discos, Audio: Inglês, Francês e Espanhol. Legendas: Inglês, Francês, Espanhol e Português. Não recomendado para menores de 16 anos.
- GEBOORTE, S. **As vozes da Guerra**: Uma análise da narrativa de As Crônicas de Gelo e Fogo; A Irmandade escritores de literatura fantástica. Disponível em <<http://www.airmandade.net/artigos/artigos-teoria-literaria/420-as-vozes-da-guerra-uma-analise-da-narrativa-de-as-cronicas-de-gelo-e-fogo.html>>. Acesso em 05 de junho de 2016.
- GONÇALVES SOUSA, Rainer. **Guerra dos Cem Anos**; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/guerra-cem-anos.htm>>. Acesso em 29 de junho de 2016a.

_____. **Guerra das Duas Rosas**; Brasil Escola. Disponível em <<http://guerras.brasilecola.uol.com.br/idade-media/guerra-das-rosas.htm>>. Acesso em 10 de junho de 2016b.

JOGOS VORAZES edição de colecionador. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson Manaus-AM, Paris Films e Lionsgate, 548 minutos, colorido, 4 discos, Audio: Inglês e Português. Legendas: Inglês e Português. Não recomendado para menores de 14 anos.

MARGONARI, D. M.; O'CONNELL, D. M.; PEREIRA, R. A. Por trás dos quinhentos mil zeros nas redações do ENEM: o trabalho com os textos em sala de aula de Língua Portuguesa. In: LEÃO, A. M. C.; Muzzeti, L. R. (Orgs). **Abordagem panorâmica educacional**: da educação infantil ao ensino superior. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 362, 2016.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas. 4. ed. São Paulo: EPU, 1986.

MARTIN, G. R. R. **O Cavaleiro dos Sete Reinos**: Histórias do Mundo de Gelo e Fogo. São Paulo: Editora Leya, p. 416, 2014.

_____. **A Guerra dos Tronos**. São Paulo: Editora Leya, 4. ed, p. 592, 2015.

OLIVEIRA, G. F. Para quem é o material didático? Professora, você precisa me ouvir. In: DAMIANOVIC, M. C. (Org). **Material Didático**: Elaboração e Avaliação. Taubaté-SP: Cabral e Editora e Livraria Universitária, p. 444, 2007.

PETIT, M. **Leituras**: do espaço íntimo ao espaço público. São Paulo: Editora 34, p. 168, 2013.

REINHART, M.; KOMARCK, M. **Game of Thrones**: um guia pop-up de Westeros. São Paulo: Editora Panini Books, [S.l.], 1. ed, p. 10 , 2015.

TOMAZI, N. D. **Sociologia para o Ensino Médio**. São Paulo: Editora Saraiva, vol. único, 3. ed, p. 368, 2013.

SELLTIZ, C. et al. **Métodos de pesquisa das relações sociais**. São Paulo: Herder, 1965.

SODRÉ, M. **Best-seller**: a literatura de mercado. São Paulo: Editora Ática, p. 79, 1985.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Pesquisa de Interesse Literário

Questionário de interesse e conhecimento literário

Nome: _____ Série: _____

Best-sellers

Para a questão utilize essa forma de preenchimento: (A), (B), (C) ou (D)

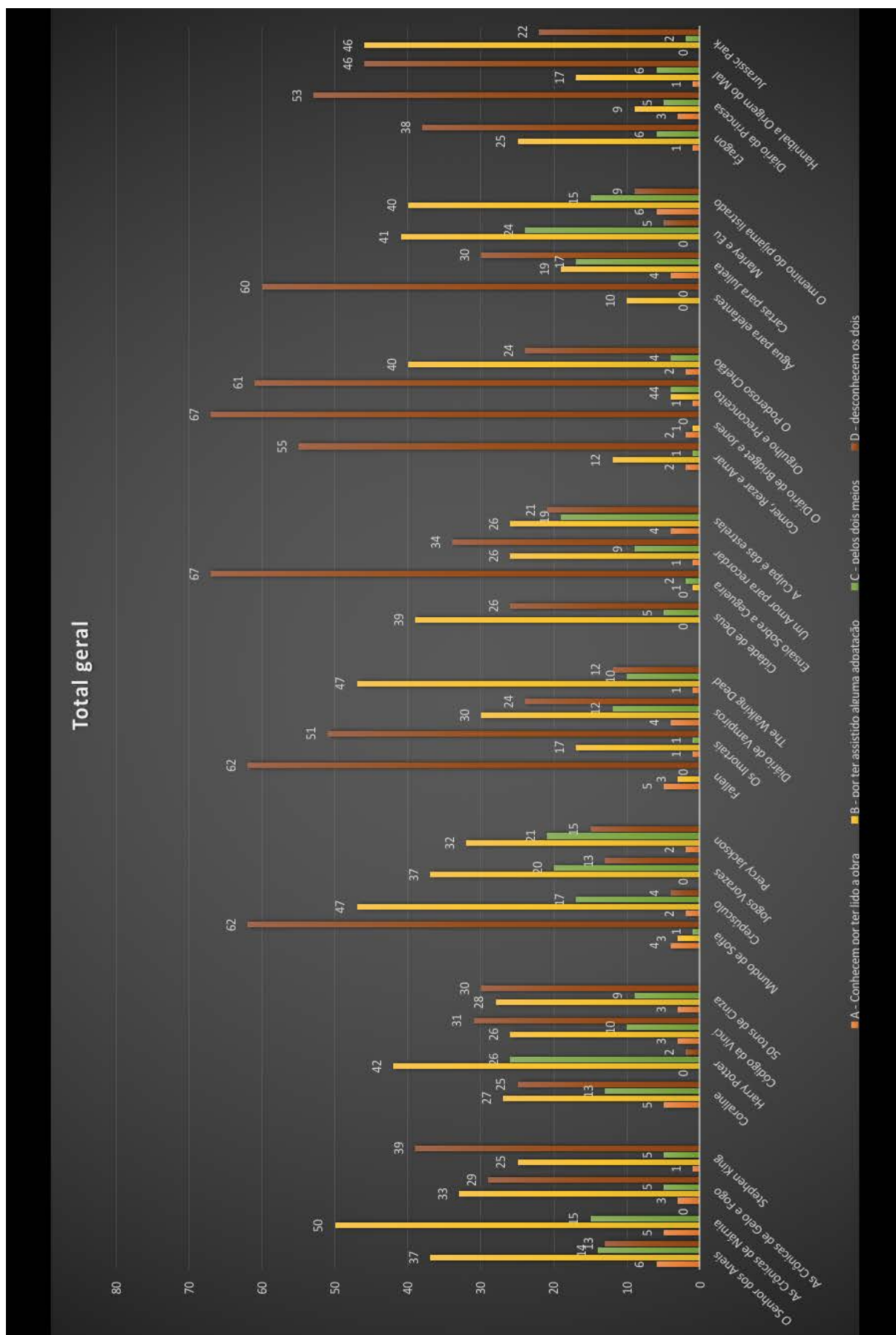
- A.** Conheço por ter lido a obra
- B.** Conheço por ter assistido alguma adaptação da obra
- C.** Conheço por ter lido a obra e assistido alguma adaptação
- D.** Desconheço ambos

1. Dentre os escritores mencionados abaixo, que possuem uma literatura de mais acessibilidade ao público jovem, qual deles é de seu conhecimento

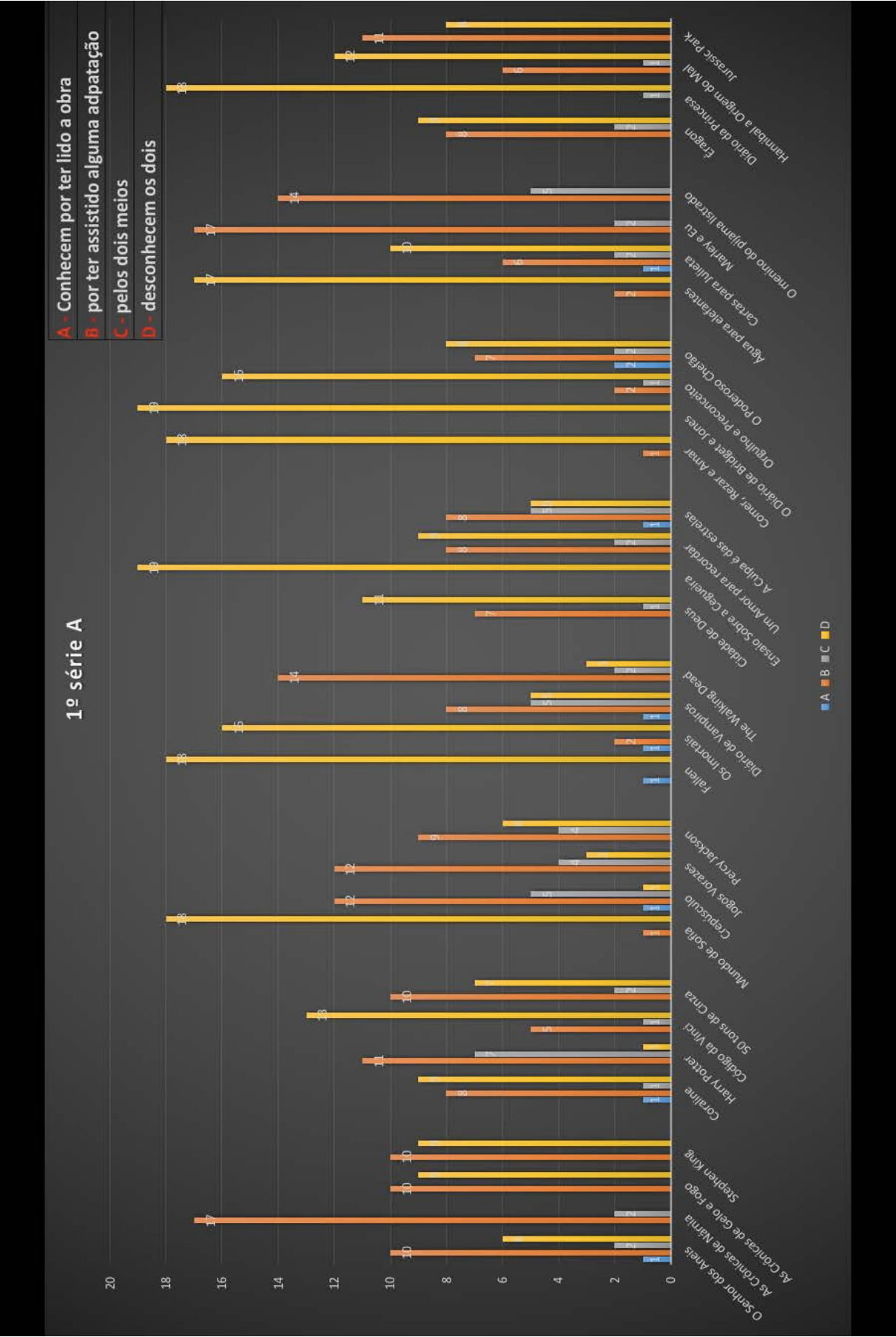
1() O Senhor dos Anéis, J. R. R Tolkien	1() Coraline, Neil Gaiman	1() Mundo de Sofia, Jostein Gaarder	1() Fallen, Lauren Kate
2() As Crônicas de Nárnia, C.S Lewis	2() Harry Potter (qualquer volume), J. K Rowling	2() Crepúsculo, Stephenie Meyer	2() Os Imortais, Alyson Noel
3() As Crônicas de Gelo e Fogo (Game of Thrones), G.R. R Martin	3() Código Da Vinci, Dan Brown	3() Jogos Vorazes, Suzanne Collins	3() Diário de Vampiros, L. J Smith
4() Under the Dome (Sob a Redoma), Stephen King	4() Cinquenta Tons de Cinza, El James	4() Percy Jackson, Rick Riordan	4() The Walking Dead, Robert Kirkman

1() Cidade de Deus, Paulo Lins	1() Comer, Rezar e Amar, Elizabeth Gilbert	1() Água para Elefantes, Sara Gruen	1() Éragon, Christopher Paolini
2() Ensaio sobre a Cegueira, José Saramago	2() O diário de Bridget e Jones, Helen Fielding	2() Cartas para Julieta, Lise Friedman	2() O diário da Princesa, Meg Cabot
3() Um amor para Recordar, Nicholas Sparks	3() Orgulho e Preconceito, Jane Austen	3() Marley e Eu, John Grogan	3() Hannibal e a origem do mal, Thomas Harris
4() A Culpa é das Estrelas, John Green	4() O Poderoso Chefão, Mario Puzo	4() O menino do Pijama Listrado, John Boyne	4() O Parque dos Dinossauros (Jurassic Park), Michael Crichton

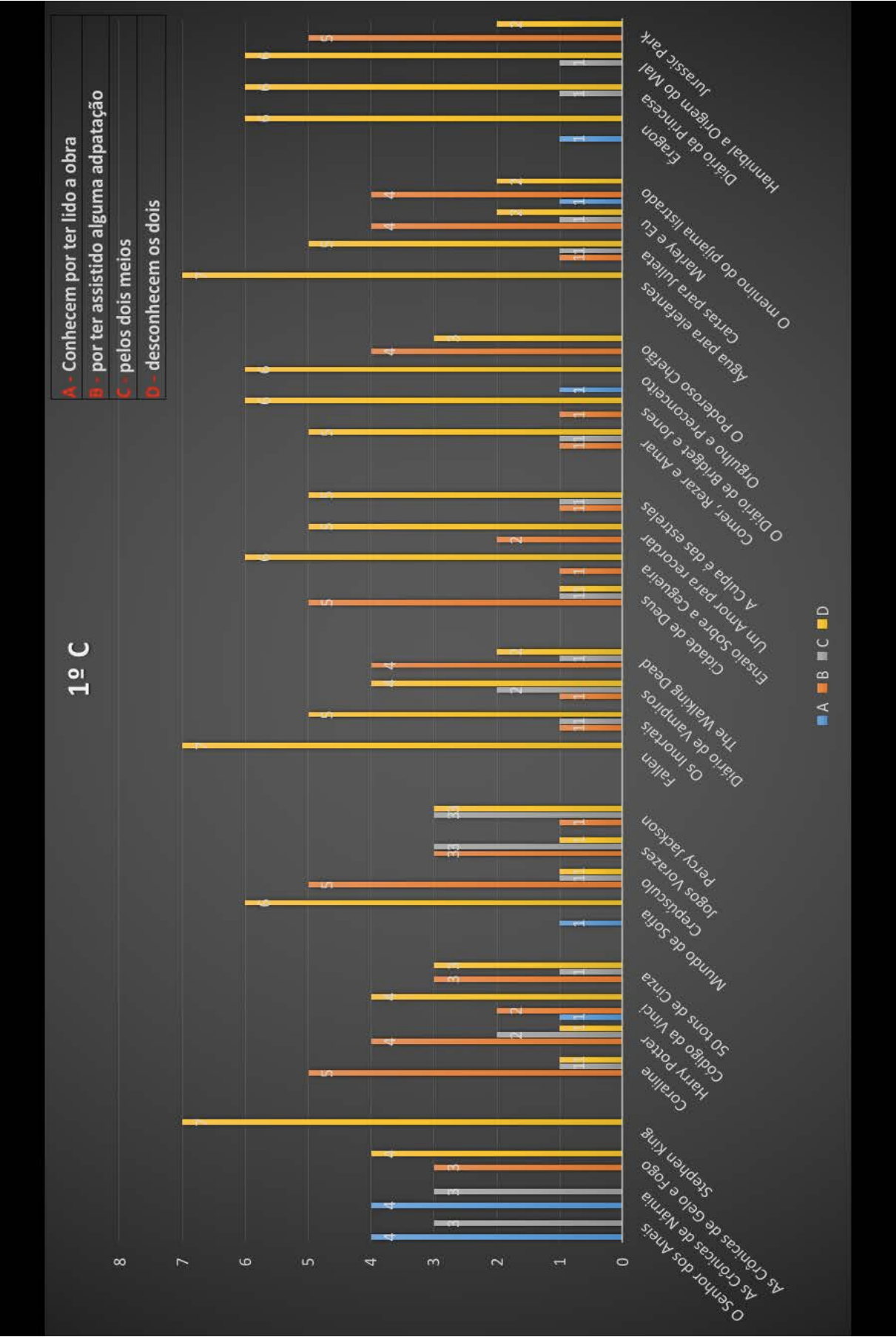
APÊNDICE B – Gráfico de Interesse Literário – Total Geral



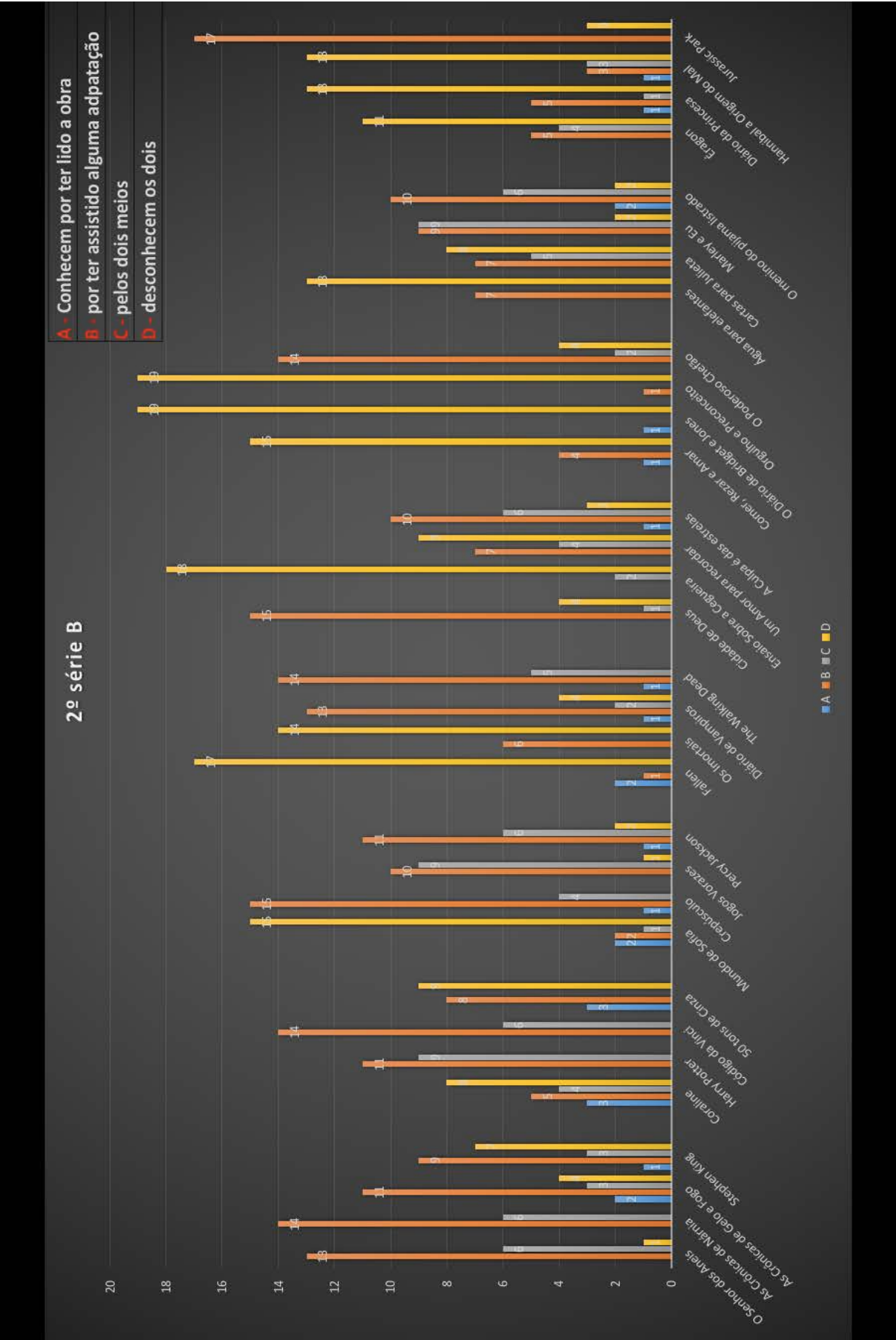
APÊNDICE C – Gráfico de Interesse Literário – 1ª série A



APÊNDICE D – Gráfico de Interesse Literário – 1ª série C



APÊNDICE E – Gráfico de Interesse Literário – 2ª série B



ANEXOS

ANEXO A: Relatórios da aula de Sociologia e Jogos Vorazes

nome:

nº 24 2ºB

• Jogos Vorazes / Os Jogos da Fome

• Romance de aventura / ação

O corde é um Símbolo de protesto

Corde é uma animal que repete o sons do filme quando a Kat está no combate e precisa se comunicar com a sua amiga, que no final ela morre por um caso que está prejudicando a Kat.

Te mock = zombar.

A criação dos Jogos Vorazes, foi respectivamente com uma base de uma guerra no vietnam

~ " ~

"O espetáculo é um momento que marca totalmente" a vida social"

(Sociedade de Espetáculo)

~ " ~

Uma definição anarquista, que procurava conciliar os interesses de todos, mas para

garantir aqueles que dominavam economicamente.

A mercaderia é essa Ilusão efetivamente real, e o espetáculo é sua manifestação geral.

ANEXO B: Relatórios da aula de Sociologia e Jogos Vorazes

Síntese do filme "Jogos Vorazes"

O filme Jogos Vorazes fala de uma determinada região que é dividida em distritos, e tem sua capital extremamente avançada, com relação aos distritos.

Para garantir o seu poder e também garantir que os distritos se submetam à capital foi criado um jogo em que os distritos devem enviar dois representantes (um menino e uma menina de 12 a 18 anos) que lutarão até a morte contra os outros distritos.

A capital afirma que isso é para que seja lembrada uma que passou em que os distritos se uniram contra a capital, e para que não haja uma guerra futura, mas analisa de a situação, isso pode contribuir para haver uma guerra futura, pois mesmo que cause medo nos moradores dos distritos, também gera revolta, mas como a capital é fortemente avançada e os distritos são empobrecidos e pobres eles vão se submeter à capital, pois não tem condição de vencê-la.

Algumas coisas mostradas no filme, se forem analisadas, percebe-se que é semelhante à sociedade atual, como por exemplo a reação da capital em relação aos jogos, como não é para mais desmunição e rica, não se importam de ver os distritos sofrerem, para eles aquilo é uma coisa normal como algum esporte.

Em muitas sociedades de hoje a classe mais rica e avançada busca beneficiar-se das classes mais pobres, fingindo-se miseráveis muitas vezes aqueles que estão em melhor situação exploram os menos privilegiados ou não privilegiados e se interessam bem de si próprios.

No filme, os ricos e de maior poder são representados pela

/ /

capital, que é a minoria da população, e os pobres são representados pelos distritos, que apesar de serem a maioria estão submetidos aos ricos.

ANEXO C: Relatórios da aula de Sociologia e Jogos Vorazes

DOM SEG TER QUA QUI SEX SÁB

/ /

nº 09 a/b

Professor Zi leu depois sua aula para o espetor (estagiário) Guilherme expor um pouco sobre o tema Jogos Vorazes que tem muito em comum com Sociologia e Filosofia. Aborda os temas na política, que no caso seria o presidente do capital que propõe os jogos entre os distritos. Os três filmes clássicos foram Jogos Vorazes em Chamas, A Esperança, e A Esperança 9 Final (Jogos Vorazes). Abordou os acontecimentos que estão ligados diretamente a Filosofia e Sociologia e para complementar ainda usou algumas falas de Filósofos. Foi uma aula muito interessante e pudemos obter um conhecimento a mais.

ANEXO D: Cartografia de As Crônicas de Gelo e Fogo



Fonte: Google Imagens³³

³³ Disponível em:

<https://www.google.com/search?hl=pt&q=game+of+thrones+map+essos&tbm=isch&tbs=simg:CAQSIQEJ5HLLxQlPGM4aiQELEKjU2AQaAggADAsQsIynCBpiCmAIAXIotQueGfAWwQvrCsUVwAu2C5IXgQzVPuEiqjfyN404pTeOOOU_18SKhNxowFhMJDXHbznCK3AibfrFQHjom7yg7h1g2BBCsyHom4FAdC1f42AHmzHIKSnXv7SIIAQMCxCorv4IGgoKCAgBEgS9G0xEDA&sa=X&ved=0ahUKEwislc_V1YbRAhXHi5AKHQbwAA8Qwg4IGSgA&biw=1440&bih=700#imgsrc=zBSPeHwZivO0hM%3A> Acesso em 01 dez. 2016.