

PACO  EDITORIAL

LUCAS PEREIRA DAMAZIO

GEAM KARLO-GOMES



PORTAS DA IMAGINAÇÃO

Uma aventura elementar



LUCAS PEREIRA DAMAZIO

GEAM KARLO-GOMES

PORTAS DA IMAGINAÇÃO

Uma aventura elementar

Conselho Editorial

Profa. Dra. Andrea Domingues
Prof. Dr. Antônio Carlos Giuliani
Prof. Dr. Antonio Cesar Galhardi
Profa. Dra. Benedita Cássia Sant'anna
Prof. Dr. Carlos Bauer
Profa. Dra. Cristianne Famer Rocha
Prof. Dr. Cristóvão Domingos de Almeida
Prof. Dr. Eraldo Leme Batista
Prof. Dr. Fábio Régio Bento
Prof. Dr. Gustavo H. Cepolini Ferreira
Prof. Dr. Humberto Pereira da Silva
Prof. Dr. José Ricardo Caetano Costa

Prof. Dr. José Rubens Lima Jardimino
Prof. Dr. Juan Drogueet
Profa. Dra. Ligia Vercelli
Prof. Dr. Luiz Fernando Gomes
Prof. Dr. Marco Morel
Profa. Dra. Milena Fernandes Oliveira
Prof. Dr. Narciso Laranjeira Telles da Silva
Prof. Dr. Ricardo André Ferreira Martins
Prof. Dr. Romualdo Dias
Profa. Dra. Rosemary Dore
Prof. Dr. Sérgio Nunes de Jesus
Profa. Dra. Thelma Lessa
Prof. Dr. Víctor Hugo Veppo Burgardt

©2025 Lucas Pereira Damazio; Geam Karlo-Gomes

Direitos desta edição adquiridos pela Paco Editorial. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, de fotocópia, gravação, etc., sem a permissão da editora e/ou autor.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

K18p

Portas da imaginação: uma aventura elementar / Lucas Pereira Damazio;
Geam Karlo-Gomes. – Jundiaí-SP: Paco Editorial, 2025.

80 p. ; 14x21 cm.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-85-462-2924-6

1. Língua portuguesa. I. Karlo-Gomes, Geam. II. Pereira Damazio,
Lucas. III. Título.

CDD: 469

Biblioteca Janaina Ramos – CRB-8/9166

Índice para catálogo sistemático

I. Língua portuguesa

PACO  EDITORIAL

Av. Carlos Salles Block, 658
Ed. Altos do Anhangabaú, 2º Andar, Sala 21
Anhangabaú - Jundiaí-SP - 13208-100
11 4521-6315 | 2449-0740
contato@editorialpaco.com.br

Foi feito Depósito Legal

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
PREFÁCIO	13
INTRODUÇÃO	17
CAPÍTULO 1. UM CONVITE PARA CONHECER O IMAGINÁRIO	21
CAPÍTULO 2. PORTAS DA IMAGINAÇÃO: UMA AVENTURA PELOS QUATRO ELEMENTOS	33
CAPÍTULO 3. MODALIDADES DE JOGO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS	61
CAPÍTULO 4. PREPARANDO A VERSÃO FINAL DA NARRATIVA: A ORGANIZAÇÃO TEXTUAL	67
CAPÍTULO 5. TRILHANDO APORTES PARA UMA PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO	69
REFERÊNCIAS	73
APÊNDICE	77

APRESENTAÇÃO

Os Estudos do Imaginário, como conhecemos hoje, é fruto de várias perspectivas que têm o campo simbólico da compreensão como o lugar privilegiado, funcionando enquanto “paradigma de estudos do cultural, do social, da política, da educação, da mídia, da literatura etc.” (Karlo-Gomes, 2022, p. 10). Foi graças a Gilbert Durand em *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* que a Teoria Geral do Imaginário se apresenta teoricamente profunda e complexa e ao mesmo tempo de uma erudição apurada de vários terrenos do imaginário e da imaginação.

Durand reúne em sua Teoria uma aglutinação de pensadores filiados à hermenêutica instaurativa que frequentavam o Círculo de Eranos, entre eles, Carl Gustav Jung, Gaston Bachelard, Henry Corbin e Mircea Eliade. De acordo com Paula Carvalho (1998), fundado em 1933 por Olga Fröbe-Kapteyn, em Ascona, Suíça, sob a orientação de Rudolf Otto e mentoria de Carl Gustav Jung, o Círculo de Eranos tinha como objetivo a investigação interdisciplinar. Seus estudos evoluíram em três fases: mitologia comparada (1933-1946), antropologia cultural (1947-1971) e hermenêutica simbólica (1972-1988). A dinâmica de reuniões do Círculo de Eranos certamente foi muito importante para compreender o simbólico na construção do imaginário. E este foi o caminho enveredado por Gilbert Durand para construir sua teoria.

Silva, Karlo-Gomes e Leal (2023, p. 74), revisando estudos recentes, enfatizam que a Teoria de Durand parte dos estudos anatomofisiológicos e escatológicos da Escola de Reflexologia de Leningrado, que se concentram nos reflexos e gestos dominantes – postural, copulativo e digestivo. Por meio desses gestos, foi postulada a formação de múltiplos níveis de símbolos responsáveis pelo sentido das atitudes imaginativas humanas. As conexões ocorrem entre os reflexos corporais básicos, os centros nervosos e as representações simbólicas. Para o reflexo postural, que é a posição ereta do homem, correspondem imagens relacionadas à elevação, à luta e à separação. O reflexo

de deglutição, por sua vez, está associado a imagens de interiorização, descida e harmonia contemplativa. Já o reflexo da copulação, evoca imagens de ciclicidade, ritmo, diálogo e progresso.

Com efeito, o que Durand propõe é a compreensão de que ao confrontar a angustiante realidade da morte e da mudança constante, o ser humano adota atitudes imaginativas para negar, superar ou transformar esses significados em algo reconfortante. Em leitura de Anaz *et al.* (2014), concebem-se que essas atitudes geram a percepção, criação e reprodução de símbolos, imagens, mitos e arquétipos, formando o que ele chama de “imaginário”. Esse conjunto simbólico tem a função principal de proporcionar equilíbrio biopsicossocial ao homem diante da percepção da temporalidade e da inevitável finitude.

É exatamente em torno do simbólico que recai o olhar desta obra. *Portas da Imaginação: uma aventura elementar* se constrói numa atmosfera lúdica para apresentar o imaginário e suas potencialidades simbólicas de maneira envolvente, apelando para uma linguagem acessível sem enveredar por uma abordagem simplista, que grosso modo, poderia incorrer no erro de limitar o imaginário. Do contrário, a obra se metaforiza em seu próprio título, carregando significados profundos e variados. “Portas” indica transições, limiares ou mudanças. Pode atuar como pontos de passagem entre diferentes estados, mundos ou fases. No imaginário coletivo, as portas podem simbolizar a entrada para novos conhecimentos, oportunidades ou experiências, bem como a barreira entre o conhecido e o desconhecido. E ainda: atravessar uma porta pode indicar um rito de passagem, um movimento de transformação ou a jornada do herói. Ou também: as portas podem ser guardiãs de segredos e mistérios, protegendo ou revelando aquilo que está além de seu limiar.

Na mitologia grega, a entrada para o submundo, governado por Hades, é frequentemente retratada como uma porta ou um portal. Este portal representa a passagem entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Na mitologia nórdica, a entrada para Valhalla é uma porta guardada por valquírias, representando a passagem dos heróis mortos em batalha para um lugar de honra e eternidade. Na teologia cristã, a “porta do paraíso” é uma metáfora para a entrada no Reino dos Céus.

Jesus Cristo se refere a si mesmo como a porta ou o caminho para a salvação e a vida eterna. E este imaginário não se “fecha” aqui.

Na literatura, fonte inesgotável do imaginário coletivo, há enigmáticas portas em suas tramas. Em *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, Dante, guiado por Virgílio, entra pelo portal do Inferno, que tem a famosa inscrição “Abandonai toda a esperança, vós que entraís”, iniciando sua jornada pelos nove círculos infernais. Em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, Alice atravessa uma pequena porta para entrar no País das Maravilhas, iniciando uma série de aventuras surreais e encontros fantásticos. Em *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis, em o “O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa”, quatro crianças entram em um guarda-roupa mágico que serve como porta de entrada para o mundo encantado de Nárnia. Não poderíamos esquecer A Porta de Plataforma 9³/₄, de *Harry Potter*, de J. K. Rowling. No King’s Cross Station, em Londres, Harry Potter e seus amigos atravessam uma barreira mágica entre as plataformas 9 e 10, levando-os ao trem para a escola de magia Hogwarts.

Em linhas gerais, é numa semântica dinâmica e instauradora que se constitui este livro, no viés de que as portas encapsulam a dualidade entre abertura e fechamento, início e fim, proteção e exposição. É, portanto, abertura para a criatividade, oportunidades e descobertas apelando sempre para os múltiplos níveis de símbolos instauradores de sentido das atitudes imaginativas humanas.

Do simbólico, Durand bebeu muito na fonte do seu mestre Gaston Bachelard. Esse importante filósofo desafiou a tradição filológica, que considera a imaginação como simplesmente a capacidade de criar imagens, ao afirmar que sua verdadeira função é deformar as imagens fornecidas pela percepção, daí a imaginação formal (reprodutora) ser distinta da imaginação material (produtora). A imaginação material, por sua vez, desempenha um papel fundamental na obra de Bachelard, essencial para o processo da imaginação criativa. Do universo simbólico de Bachelard, em especial sobre os quatro elementos – água, terra, fogo e ar –, este livro adota como possibilidade para a criatividade lúdica.

Logo na Introdução, somos convidados a explorar o conceito dinâmico e multifacetado do imaginário, atuando como um espaço vital de acolhimento e descoberta, influenciando nossa maneira de ser e agir no mundo. Essas primeiras palavras nos levam a refletir sobre a importância de estimular a imaginação, especialmente no contexto educacional, e prepara o terreno para uma exploração das potencialidades do imaginário que se apresenta nos capítulos seguintes.

O Capítulo 1, por sua vez, apresenta as bases teóricas que dão sustentação a esta proposta. Para isso, exploramos a importância do imaginário na evolução humana, destacando como ele impulsiona nossa criatividade e transformação. Abordamos conceitos essenciais sobre a natureza expansiva do imaginário, sua influência cultural e social, e a maneira como ele molda nossas percepções e ações. Além disso, discutimos a relevância de estimular a imaginação, especialmente no contexto educacional, propondo abordagens inovadoras para enriquecer a aprendizagem e fomentar novas narrativas.

Esse capítulo ainda apresenta três subseções. Na primeira, discutimos as ideias de Carl Gustav Jung sobre as camadas da psique – consciente, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo – e como essas influenciam nossas percepções, emoções e comportamentos. Ao abordar essas dimensões, destacamos a importância de compreender o simbólico em nosso imaginário, sugerindo abordagens inovadoras para enriquecer a imaginação e fomentar novas narrativas.

Na segunda, explicamos a conexão intrínseca entre a arte e a imaginação material, fundamentada pelos quatro elementos da natureza – água, terra, fogo e ar (inspirados pelos estudos de Gaston Bachelard) e a relação afetiva e material com esses elementos impulsionam a criatividade humana, resultando em diversas formas de expressão artística. Já na terceira, abordamos a utilização da gamificação como uma abordagem lúdica e participativa para estimular a criação de narrativas e a imaginação de alunos da educação básica. Propomos a gamificação como uma metodologia educativa que organiza e sistematiza os processos de ensino/aprendizagem, inclusive da escrita e dos múltiplos letramentos.

No Capítulo 2, apresentamos um jogo de aventura que se desdobra na mente dos jogadores, transformando suas narrativas em histórias, tendo o professor ou guia do jogo como mestre, fornecendo as instruções e informações essenciais para que os participantes possam embarcar e desfrutar da jornada. O jogo apresenta portas que simbolizam elementos naturais: a Porta Azul, a Porta Vermelha, a Porta Branca e a Porta Marrom. Cada porta oferece uma experiência singular, explorando os elementos através de cores e simbolismos profundos no imaginário coletivo.

No Capítulo 3, apresentamos dez modalidades de aventura que oferecem práticas e caminhos para desenvolver narrativas criativas em contextos educativos. As modalidades incluem: o modo dissertativo, focado na linearidade da história; a imaginação libertadora, que permite a criação de novas possibilidades narrativas; o investigador criativo, que incentiva a autonomia dos participantes; o modo construtivo e crítico, que promove a colaboração e análise literária; o modo dramático e interativo, que utiliza elementos de teatro; o modo exploratório e empírico, baseado em pesquisas; a escrita colaborativa por rotação; a escrita por desafio de gêneros; a escrita inspirada em imagens; e a imersão sensorial na criação de contos. Cada modalidade visa enriquecer a experiência de leitura e escrita, utilizando simbolismos e elementos dos mundos imaginários apresentados, e oferecendo direções práticas para educadores em salas de aula ou ambientes corporativos.

No Capítulo 4, sugerimos quatro etapas conclusivas pós-jogo: organizar, revisar, reescrever, editar e publicar. A organização envolve revisar a ordem cronológica da história e garantir a lógica dos elementos adicionados pela imaginação dos participantes. A revisão foca na coesão, coerência, ortografia e concordância. A reescrita, por sua vez, permite corrigir erros observados durante a revisão. Finalmente, a edição e a publicação das narrativas podem resultar na criação de um livro.

Por fim, no Capítulo 5, discutimos a importância e as possibilidades de incorporar a pedagogia do imaginário no contexto educacional brasileiro numa abordagem lúdica, exemplificada pelo jogo

“Portas da Imaginação”, destacada como um meio eficaz de cultivar essa pedagogia.

Assim, esta obra busca encorajar muitos educadores a investir em uma pedagogia do imaginário lúdico, propício a desenvolver a criatividade, ao bem devanear, ao despertar da curiosidade e da imaginação. Nesse viés, é possível que os educandos aprendam muito sobre o mundo e sobre o outro, pois essa experiência é uma oportunidade privilegiada para conhecer a si mesmo.

Qual sua primeira aventura elementar? Escolha a Porta da Imaginação!

Os autores

Referências

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. Tradução de Ítalo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2013.

ANAZ, Sílvio *et al.* Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Nexi**, São Paulo, n. 3, p. 1-16, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/4glEWy0>. Acesso em: 28 jul. 2024.

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

DURAND, Gilbert. **Les structures anthropologiques de l'imaginaire**: introduction a l'archétypologie générale. 11. ed. Paris: Dunod, 1983.

KARLO-GOMES, Geam. **Estudos do imaginário e literatura**: textos selecionados para formação de novos pesquisadores. Contributos do Grupo Itesi (2017-2022) – 5 anos. Curitiba: CRV, 2022.

LEWIS, Clive Staples. **As Crônicas de Nárnia**. Tradução de Paulo Mendes Campos. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.

PAULA CARVALHO, José Carlos de. O imaginário da Formação Escolar: mitocrítica fantasmalítica da relação formativa em grupos de alunos da Graduação da FEUSP (1995-1996). *In*: PAULA CARVALHO, José Carlos de *et al.* **Imaginário e Ideário Pedagógico**: um estudo mitocrítico e

mitanalítico do projeto de formação do pedagogo na FEUSP. São Paulo: Plêiade, 1998, p. 41-95.

ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Tradução de Lia L. de S. e J. M. de S. São Paulo: Rocco, 2000.

SILVA, André Luiz Silveira da; KARLO-GOMES, Geam; LEAL, Zulenilton Sobreira. Imaginário social sobre a atuação de docentes homens na educação infantil. **Cadernos da Fucamp**, Monte Carmelo, v. 23, p. 69-90, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/4hfcwao>. Acesso em: 28 jul. 2024.

PREFÁCIO

“Respire fundo, jovem aventureiro ou aventureira [...] Concentre-se, no aqui e no agora. Deligue-se do mundo lá fora...” Esse convite inicial poderia estar em algum jogo ou filme (estilo *Jumanji*), no entanto, é o acesso inicial ao game educativo *Portas da Imaginação* que proporciona o desenvolvimento narrativo em seus players (tanto em sua modalidade oral quanto escrita) através dos quatro elementos transfigurados em reinos (ou fases). Apesar da existência de um guia que o estudante poderá acessar em alguns momentos, o(a) professor(a) também se converterá, nesse mundo imaginário, em um *pedagogis* que conduz o(a) discente em sua jornada heroica. Na prática, percebe-se a resignificação da figura docente tanto no processo consciente quanto inconsciente dos(as) discentes sem descurar do desenvolvimento da autonomia através do processo imaginativo dentro das narrações que serão desenvolvidas por eles(as).

Essa proposta desenvolvida por Lucas Pereira Damazio e Geam Karlo-Gomes não se trata apenas de uma maneira lúdica de adquirir uma compreensão dos aspectos arquetípicos que envolvem os quatro elementos (ou do processo narrativo oral e escrito), mas também do desenvolvimento do conhecimento de si, de seus aspectos emocionais, enfim, de sua “inteligência emocional” que, por sua vez, retroalimentará a imaginação e, conseqüentemente, o desenvolvimento dos aspectos cognitivos que forjam o que se chama de “inteligência” e que (se resignificados) constituem o conhecimento (particular e coletivo) em seu *lato sensu*.

No arcabouço teórico inspirador, os autores articulam de forma clara e desmistificadora teóricos basilares do imaginário como Bachelard, Durand, Maffesoli ou Jung, mas também abre perspectivas que possibilitam um diálogo bastante profícuo com pensadores(as) da educação, a exemplo de Piaget, Freire, Ferreira, Vigotsky e Montessori.

Por fim, a ideia da gamificação dos arquétipos dos 4 elementos (pontos fundantes dos devaneios bachelarianos) foi um lance de mestres, pois, se para Elise Caroline Murr, os jogos visam “aumentar

a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando” (Murr; Ferrari, 2020, p. 7), para Machado de Assis é revelador das engrenagens hipócritas e opressivas da sociedade, como também o principal meio para tecer a ironia desconcertando e aguçando o senso crítico de seus leitores. Assim, o mesmo Machado que, no conto “Antes que cases...”, aponta que “a vida não é um jogo de xadrez”, ao mesmo tempo expressa na pseudo teoria científica do “humanitismo” de Quincas Borba “ao vencedor, as batatas” em *Memórias Póstumas de Brás Cubas*. No entanto, os autores inovaram em sua proposta porque não se funda em princípios competitivos, mas elabora um game dentro de uma proposta “colaborativa”.

Por isso, nessa última mensagem, convido todos os players, na intensa aventura da leitura e vivência desse game, a domarem e montarem o seu *Pegasus* e, ou entre lavas fumegantes do Reino do Fogo desafiar dragões para aprender com Hefestos; ou, no Reino Aquático, superar a solidão das ilhas e dominar as emoções no confronto final com a terrível hidra ou serpentes marinhas, devemos sempre percebermos que “somos seres simbólicos” tal como o antropólogo norte-americano Leslie A. White afirma em seu ensaio *The Symbol: the origin and basis of human behavior* (1949).

Peterson M. A. Araújo

Professor de Literatura da Universidade de Pernambuco (UPE)

Vice-Líder do ITESI/CNPq

Doutor em Estudos da Linguagem (UFRN)

Referências

ASSIS, Machado de. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Tipografia Nacional, 1881.

JUMANJI. Direção de Joe Johnston. Produção de Scott Kroopf e William Teitler. Roteiro de Jonathan Hensleigh, Greg Taylor e Jim Strain. Elenco: Robin Williams, Bonnie Hunt, Kirsten Dunst, Bradley Pierce. **Música de James Horner**. EUA: TriStar Pictures, 1995. 1 DVD (104 min), son., color.

MURR, Elise Caroline; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC; UAB, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/4hxGE0n>. Acesso em: 28 jul. 2024.

WHITE, Leslie A. **The Symbol**: the origin and basis of human behavior. New York: Scribner, 1949.

INTRODUÇÃO

O imaginário revela-se muito especialmente como um lugar de “entre saberes” (Durand, 1996, p. 215-227), senão mesmo como o lugar do espelho (Lima de Freitas), um Museu (palavra que Durand muito aprecia), que designa o conjunto de todas as imagens possíveis produzidas pelo animal simbólico (Ernst Cassirer) que é o homem (Araújo; Teixeira, 2010, p. 7).

O imaginário não para. Está sempre em movimento, aberto para o novo, para o possível e para o improvável. Ele transita entre o real e o surreal. É um espaço de acolhimento e ao mesmo tempo de descobrimento: um capital intelectual humano, composto pelas nossas subjetividades, sensibilidades e mistérios que habitam nossas complexas mentes.

Podemos compreendê-lo como um reservatório/motor, capaz de somar

lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras de vida e, através de um mecanismo individual/grupal, sedimenta um modo de ver, de ser, de agir, de sentir e de aspirar ao estar no mundo (Silva, 2020, p. 30).

Por isso mesmo, ele é inquieto e acelerado. Recebe, reconhece e, movido pelo seu forte impulso natural, armazena imagens a todo tempo, sem cessar um único segundo. Em outras palavras, trata-se de um receptáculo simbólico que absorve, dissolve e modula um universo arquetípico e mítico em cada um de nós. É assim que o entendemos, como uma fonte do sensível, do místico e da coletividade.

Gilbert Durand,¹ durante sua vida, ensinou-nos, a partir dos seus conhecimentos antropológicos, que o imaginário é

1. Conforme Rosati e Iacuele (2006), Gilbert Durand foi um pensador complexo e multifacetado que, ativamente engajado em uma batalha cultural, seguiu o

o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens* [...], o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano (Durand, 2002, p. 18).

Para o autor, o imaginário é um museu do simbólico, um denominador fundamental para fomentar todas as criações do pensamento da humanidade, cuja força é capaz de impulsionar a sociedade sempre para o passo seguinte. Em sua visão, o imaginário é um catalisador de imagens que está de portas abertas às complexidades da psique humana.

Sendo assim, nossa função como seres humanos é continuar ativamente o imaginário, movimentando nossa imaginação, com semântica, símbolos, arquétipos, narrativas míticas e conhecimentos empíricos. O imaginário quer ser alimentado, enriquecido e preparado para atualizar antigas simbologias. Filmes, leituras, jogos, narrativas midiáticas, vivências coletivas ou individuais, lutas pessoais, sonhos, todos esses elementos nutrem nosso imaginário.

Silva (2020, p. 10) há muito tempo já nos comunicava:

O imaginário é uma força, um catalisador, uma energia e, ao mesmo tempo, um patrimônio de grupo (tribal), uma

caminho dos estudos da hermenêutica simbólica, questionando-se, ao longo de sua vida, incessantemente sobre os significados abertos e ocultos de cada evento, cada gesto, cada ritual, cada mito, que pertenciam à história humana. Tratava-se de um antropólogo, filósofo e hermenêutico corajoso do século XX. Fundou em 1966, o famoso Centro de Pesquisas Internacionais sobre o Imaginário (CRI) da Universidade de Grenoble dos quais nasceram cerca de cinquenta no mundo. A grandeza de sua pesquisa comparou-se com o da maioria dos pensadores de sua época (incluindo G. Bachelard, R. Bastie, M. Eliade, C. G. Jung, H. Corbin, G. Dumézil, C. Lévi-Strauss, S. Lupasco, R. Thom). A amplitude de sua atividade expressou-se através de grandes obras magistrais (muitas das quais traduzido para vários idiomas: inglês, alemão, italiano, espanhol, português, polaco, romeno, chinês, coreano, japonês, entre outros), abordando termos ligados ao imaginário, à mitologia, à cultura, à mídia e à hermenêutica.

fonte comum de sensações, de lembranças, de afetos e de estilos de vida.

Dito de outro modo, o imaginário necessita da imaginação, do desejo de criar novas imagens, de cruzar universos, de unir mitologias, de romper estéticas e de recriá-las com novas características, roupagens e ideologias.

Contudo, em dias pós-modernos, nós, professores, vivemos esse dilema: como estimular a imaginação dos alunos e das alunas, muitas vezes, distantes do contexto de nossas aulas? Devemos insistir com os mesmos métodos de ensino ou propor novos mecanismos para estimular o processo de ensino/aprendizagem?

Posto este desafio, o objetivo desta obra experimental é apresentar, de forma didática e conceitual, uma proposta de gamificação, intitulada *Portas da Imageminação*, para ser utilizada na educação básica ou em espaços que estimulem os processos criativos e inventivos, sejam coletivos sem fins lucrativos ou até mesmo em empresas privadas.

Para complementar este livro, elencamos os seguintes objetivos específicos:

- Conceituar, de modo didático, os pressupostos teóricos da Teoria do Imaginário;

- Estruturar uma proposta de gamificação para movimentar a imaginação dos(as) estudantes das escolas públicas ou privadas ou de indivíduos que atuam em outras instituições que almejam vivenciar esta experiência imaginária;

- Demonstrar didaticamente como o jogo deve ser apresentado aos docentes e aos discentes das turmas que desejam participar da gamificação;

- Apresentar como esta proposta está ancorada no que acreditamos ser uma pedagogia do imaginário lúdico.

De forma objetiva, mencionamos que a justificativa para a produção desta proposta de atividade didática consiste em transformar os conceitos e os pressupostos teóricos da Teoria do Imaginário em

processos mais empíricos e lúdicos para que professores utilizem em suas práticas pedagógicas. Ciente dos desafios da pós-modernidade, entendemos que é necessário encontrar outros meios, técnicas e métodos para desenvolver processos de ensino/aprendizagem.

Dito isso, fica o convite para adentrar no universo do imaginário. Um lugar onde tudo é possível, onde o inconsciente e o consciente navegam em um mar de possibilidades, com todos os caminhos abertos para a imaginação fluir e transcender. Um espaço que nos permite sonhar, mas, acima de tudo, nos permite ser quem realmente somos.

CAPÍTULO 1.

UM CONVITE PARA CONHECER O IMAGINÁRIO

O imaginário, essencialmente identificado com o mito, constitui o primeiro substrato da vida mental, da qual a produção conceptual é apenas um estreitamento (Araújo; Teixeira, 2010, p. 9).

O que move a humanidade é o seu desejo de evolução. Não queremos ficar estagnados, vivendo sempre as mesmas situações, esperando o mundo mudar de braços cruzados. Pelo contrário, queremos ser parte da transformação, ou melhor, sermos os transformadores, aqueles que geram as mudanças, que melhoram a vida das pessoas e, se possível, até nossas próprias vidas.

Isso acontece porque o ser humano é dotado de imaginação. Imagina sempre mais e sempre o melhor. Imagina sempre o que pode e o que não pode. Faz parte da sua natureza, essencial para sua sobrevivência desde os tempos primitivos. Na verdade, o que queremos é continuar progredindo, continuar imaginando. Somos e, provavelmente, sempre seremos, até os últimos dias neste planeta, personagens que ambicionam o novo, o protagonismo, o grandioso, uma certa invencibilidade.

Nós, seremos humanos, fazemos isso, porque o nosso imaginário nos possibilita ir além e buscar tesouros ainda não descoberto neste universo. De fato, há muito a ser revelado, questionado, apresentado e, sobretudo, aprendido nesta curta e efêmera vida. Muitas portas precisam ser abertas e reveladas. O imaginário necessita de novas imagens, caminhos, sonhos, símbolos e, claro, vida. Ele é determinado e, sobretudo, contagioso.

Em uma instigante abordagem, Silva (2020, p. 13), pesquisador, professor e jornalista brasileiro, com livros, artigos e ensaios

abordando esse assunto e uma das principais autoridades do tema em nosso país, busca esclarecer esse conceito:

O imaginário social se instala por contágio. Uma geração inteira sonhou o sonho dos Beatles tornado planetário pela indústria cultural. Mesmo assim, esse sonho pôde ser disseminado como sendo uma constelação de valores então vigentes. Milhões de jovens incorporaram essa ideia, suportando as suas contradições, e deram-lhe ora uma marca própria (identificação/apropriação/distorção) ora uma ampliação (aceitação/disseminação/imitação).

Mas, afinal, o que seria então esse imaginário? O que ele faz por nós e nós por ele? Por que ele é importante? Qual sua função e como funciona? A resposta para este questionamento é respondida por Michel Maffesoli,² sociólogo e um dos principais autores que abordam essa temática em seus estudos. Para o pesquisador,

o imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura. O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. [...] O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra (Maffesoli, 2001, p. 75).

Particularmente, o conceito de aura para o imaginário é bastante apropriado. Afinal, o imaginário é o espaço intangível em que

2. Michel Maffesoli é um sociólogo francês, professor na Universidade René Descartes, Paris V, Sorbonne, e diretor do Centro de Estudos do Atual e do Quotidiano (CEAQ), é um dos principais especialistas mundiais desse assunto. Autor de vários livros sobre a sociologia do presente, entre os quais *A Violência totalitária*, *A Conquista do presente*, *A Transfiguração do político: a tribalização do mundo*, *A Contemplação do mundo* e *O Instante eterno*.

se sente, respira, absorve e se comunga do simbólico,³ de forma constante e involuntária, onde se armazena e se movimenta todos os elementos culturais, sociais e psicológicos possíveis.

Em complemento a esse conceito, Silva (2020, p. 8) comenta que “todo imaginário é um desafio, uma narrativa inacabada, um processo, uma teia, um hipertexto, uma construção coletiva, anônima e sem intenção”. Nesse caso, podemos entender, em outras palavras, que o imaginário é uma espécie de ímã, atraindo e coletando afetividades, emoções, imagens, simbologias de uma determinada sociedade, povo, cultura, nação.

Desse modo, sendo o imaginário um ímã, devemos, por termos essa natureza inquieta e ambiciosa, saber que podemos explorá-lo, enriquecê-lo e experienciá-lo de diferentes modos e com distintas práticas. Essa é a nossa proposta a seguir. Mostrar que, a partir de uma gamificação,⁴ o imaginário se manifesta e a imaginação flui, capaz de criar narrativas repletas de simbolismos, imagens arquetípicas e narrativas com elementos mitológicos.

3. Peres (1997) comenta que o valor do campo simbólico seja para a pesquisa em educação ou para os estudos específicos do Imaginário serve de auxílio às possíveis direções tanto ao pesquisador quanto ao pesquisado, frente ao ato de simbolizar e significar o objeto em questão. Nesse caso, devemos entender que o ato de simbolizar é, de certo modo, e num certo nível, viver junto, compartilhar experiências, estar em contato com o outro, com o mundo simbolizado. Nesse sentido, o valor simbólico atualiza-se diferentemente para cada indivíduo sempre que uma relação de tipo tencional e intencional une o signo que estimula e o sujeito que percebe. Para a autora em questão, atualmente começamos a perceber que os símbolos ganham mais espaço e aceitação nos estudos relacionados à educação. A imaginação já não é tão desprezada, ao contrário de anteriormente, quando era chamada a *louca da casa* (Peres, 1997, p. 118).

4. Busarello (2016, p. 13) afirma que “*Gamification* abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público”. No entendimento do autor, esse conceito, sob um ponto de vista emocional, pode ser compreendido como um processo que propõe uma melhoria nos serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e de comportamento dos indivíduos.

1. As três concepções psíquicas e as três etapas do jogo

[...] a hipótese de um Inconsciente Coletivo pertence àquele tipo de conceito que a princípio o público estranha, mas logo dele se apropria, passando a usá-lo como uma representação corrente, tal como aconteceu com o conceito de inconsciente em geral (Jung, 2000, p. 15).

O ser humano é pura complexidade. A nossa psique continua um mistério, mesmo em tempos de neurociência, de demasiados conceitos psicológicos e até de estudos parapsicológicos. Há muito para se descobrir e também para se questionar. Seguimos nessa etapa, em busca de resolver nossos problemas existenciais tão abordados ao longo de tantos séculos pelos grandes pensadores da humanidade.

Destes grandes nomes, podemos destacar Carl Gustav Jung,⁵ médico psiquiatra que, em parte de sua vida, buscou entender as profundezas da alma humana, a partir de um olhar simbólico e ao mesmo tempo clínico sobre os indivíduos. Na visão de Jung (1980), para desvendar as ânsias, os desejos, os medos, os traumas, a personalidade e as paixões de cada cidadão é, de suma importância, compreender que cada ser deste planeta é um universo único e especial, composto por três camadas psíquicas, chamadas de consciente, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo.

De forma didática, podemos mencionar, conforme o autor (1980), que a consciência são todas as informações, dados, linguagens, imagens, sons, atitudes que identificamos, assimilados e, por isso, temos acesso de forma voluntária. Em outras palavras, é aquilo que está à nossa disposição para utilizarmos em nossas vidas. Por exemplo, para nos comunicar, necessitamos conhecer substantivos, verbos, pronomes a fim de gerarmos um diálogo. Para isso, recor-

5. Carl Gustav Jung (1875-1961), o escritor, o ex-aluno de Sigmund Freud e psiquiatra suíço, é considerado um ponto de virada na história das doutrinas esotéricas, do psiquismo e no campo da pesquisa sobre a imaginação. Buscava, em suas pesquisas, apresentar uma nova dimensão psicológica dos indivíduos, com o uso abordagem de uma linguagem paradoxal e simbólica da psique.

remos à nossa consciência, aquilo que já está posto, assimilado e reconhecido por nossa psique.

O inconsciente pessoal, por sua vez, é uma camada, se assim podemos chamá-lo, onde estão presentes os elementos que fizeram parte de nossas vidas, mas que, por algum motivo, não recordamos ou dificilmente temos acesso. Traumas, distorções da realidade, lapsos, medos, delírios, detalhamentos, emoções fortes, sentimentos obscuros são expressividades que contribuem para a formação desta parte da psique humana e estimulam, muitas vezes, comportamentos, atitudes e ações involuntárias, seja para o lado positivo ou negativo de cada personalidade.

E, finalmente, temos o que Jung (1980, p. 59) chama de inconsciente coletivo:

Trata-se da manifestação da camada mais profunda do inconsciente onde jazem adormecidas as imagens humanas universais e originárias. Essas imagens ou motivos, denomi-nei-os arquétipos (ou então dominantes).

Conforme o autor (1980, p. 59), é nesta parte da psique humana que habitam “alguns temas e motivos de lendas se repetem no mundo inteiro e em formas idênticas”, como, por exemplo, a figura clássica do herói ou da heroína que luta pela sua glória ou para salvar seu povo.

Diante disso, é importante ressaltarmos que a psique humana, por meio desse ponto de vista em particular, proposto por Jung (2000), contribui para fomentar e difundir as imagens, sejam individuais ou coletivas, no imaginário. Todas essas camadas, aqui mencionadas, têm um papel importante para a formação do simbólico em nosso imaginário. Portanto, a dinâmica do jogo, apresentado logo à frente, leva em conta essa perspectiva, que, para enriquecer a imaginação humana, é necessário entender sua dinâmica, seja consciente, inconsciente e ou de profundidade coletiva.

2. Imaginação material e sua potência simbólica

A arte é poesia em movimento, cultura misturada com inteligência, diversão combinada com paixão, sentimento mesclado com inovação. Podemos dizer que é a liberdade criativa pronta para sair do nosso imaginário e expandir-se pelo mundo. Cores, formas, letra, melodia, sintonia, podemos criar de diferentes maneiras e em diferentes contextos. Porém, acima de tudo, o importante é desfrutá-la, senti-la e, preferencialmente, expressá-la.

Por ser oriunda do nosso imaginário, a arte, seja ela literária, artística ou filosófica, nascem do que o filósofo e professor francês, Gaston Bachelard,⁶ chamava de *imaginação material*. Para o autor (1989), a natureza criativa dos seres humanos, isto é, sua força imaginária, de criar, de imaginar, de inventar e de construir histórias, lendas, mitologias, poemas, pinturas, esculturas e todos os tipos de produções artísticas, nascem da relação afetiva/material que existe entre os indivíduos e os quatro elementos da natureza: água, terra, mar e fogo.

Desse modo,

a imaginação material, portanto, atua pela resistência e pela operatividade da mão em confronto com a materialidade do mundo, entendido como provocação concreta. Ao demandar a intervenção do homem, a matéria torna-se oportunidade para realização e incentivo à própria imaginação. Em outras palavras, a imaginação produz imagens e se configura nessas imagens. Na arte, os quatro elementos solicitam o devaneio do artista. Desse modo, a imaginação material liga-se às forças oníricas que, agindo sobre a matéria, dão à imaginação uma função artesanal (Rea, 2009, p. 51).

6. Considerado um dos maiores expoentes do Imaginário, Gaston Bachelard teve uma imensa e profunda contribuição sobre esse tema, abordando conhecimentos de diversas áreas provenientes de fontes e influências de herança filosófica, hermética, científica, literária e mítica. De acordo com Ferreira (2013, p. 9), a obra de Gaston Bachelard sobre o imaginário é “rica e densa devido ao potencial nela contido, abrangendo fontes e influências diversas, como: os elementos materiais, a alquimia, o idealismo platônico, o bergsonismo, a psicanálise, o romantismo e o surrealismo”.

Durante sua vida, Bachelard (1989), em contraponto aos muitos filósofos de sua época, foi reconhecido pelo seu inconformismo intelectual. Segundo comenta Rea (2009, p. 50), o estudioso foi uma figura marcante para as gerações estruturalista e pós-estruturalista vindouras, combatente “a ortodoxia das escolas filosóficas e as premissas cartesianas, movido pela convicção de que a história das ideias se faz por rupturas e cortes epistemológicos”.

Por isso, em seus estudos, sobretudo em relação ao imaginário, defende em sua obra que a imaginação dos quatro elementos está na base da construção artística. Conforme Bachelard (1989), essas são as principais fontes do imaginário poético, que permitem, no âmbito literário, a leitura, a construção e produção das diferentes manifestações poéticas do imaginário.

Para Gomes (2015, p. 5), no simbolismo aéreo do autor referido, são comuns representações simbólicas de

horizontes sem fim, espaços abertos, imensidões celestes, sonhos em voo e de queda, árvores gigantescas, mas principalmente do movimento desmaterializante e da verticalização do tempo.

O ar é, dessa maneira, retratado dentro da obra bachelardiana, por meio de “lampejos da eternidade, instantes absolutos em que o mundo para, momentos de sincronicidade em que elementos diversos e até contrários formam uma unidade” (Gomes, 2015, p. 5).

Ao analisar o fogo, Gomes (2015) cita que Bachelard reflete sobre algumas temáticas, como o desejo de possuí-lo contra a vontade dos deuses, a ânsia irracional de se deixar consumir por sua força, a sua esfera sagrada dentro das mitologias, a luz divina que emite valores humanos; as chamas que ardem nos infernos e, por último, o poder sexual evocado pelo calor.

Em relação à terra, Gomes (2015, p. 7) comenta que, por um lado, o autor “estuda as imagens da beleza íntima da matéria; o espaço afetivo que há no interior das coisas; e principalmente a tranquilidade que aí reside: a casa, o ventre e a gruta”. Por outro lado,

imagina o impacto da matéria sobre o impulso criador humano. O martelo (o metal) nos ensina a disciplina da regularidade, a firmeza de propósito, a vitória gradativa sobre a matéria (Gomes, 2015, p. 7).

Sobre a água, Gomes (2015, p. 5) reflete que Bachelard comenta que se trata de um elemento que, ao mesmo tempo, é fluído e solvente, homogêneo e coeso; o que gera uma ambivalência. Há as águas escuras que, de certo modo, são catastróficas, mas, ao mesmo tempo, existem calmarias e a possibilidade de velejar por mares tranquilos, por mares cristalinos, repletos de aconchego, de um balanço afetivo das águas límpidas.

A partir dos conteúdos abordados por Bachelard (1989) em seus estudos, queremos ratificar que, em nossa proposta de gamificação, a imaginação material é trazida à tona. Os elementos água, terra, fogo e ar serão usados como estruturas para fundamentar a criação literária, capazes de motivar e de provocar a produção de universos temáticos e de instigar a potência criativa.

AR	Horizontes sem fim, espaços abertos, imensidões celestes, sonhos em voo e de queda, árvores gigantescas, mas principalmente do movimento desmaterializante e da verticalização do tempo
FOGO	A ânsia irracional de se deixar consumir por sua força, a sua esfera sagrada dentro das mitologias, a luz divina que emite valores humanos; as chamas que ardem nos infernos e, por último, o poder sexual evocado pelo calor
TERRA	As imagens da beleza íntima da matéria; o espaço afetivo que há no interior das coisas; e principalmente a tranquilidade que aí reside: a casa, o ventre e a gruta. Por outro lado, “imagina” o impacto da matéria sobre o impulso criador humano. O martelo (o metal) nos ensina a disciplina da regularidade, a firmeza de propósito, a vitória gradativa sobre a matéria
ÁGUA	Há as águas escuras que, de certo modo, catastróficas, mas, ao mesmo tempo, existem calmarias e a possibilidade de velejar por mares tranquilos, por mares cristalinos, repletos de aconchego, de um balanço afetivo das águas límpidas

Quadro 1. Características simbólicas dos elementos

Fonte: Adaptado de Gomes (2015).

Afinal, como comenta Rea (2009, p. 51), tratando da temática elementar de Bachelard:

Na arte, os quatro elementos solicitam o devaneio do artista. Desse modo, a imaginação material liga-se às forças oníricas que, agindo sobre a matéria, dão à imaginação uma função artesanal.

Por isso, é fundamental, neste estudo, compreender e considerar que imaginar está estritamente relacionado à matéria, ao mundo sensível, ao que vemos, tocamos e sentimos desde crianças até o final de nossos dias, aqui, neste mundo.⁷ O material é essencial, um ponto de partida, fonte de onirismo, que cria condições para a imaginação emergir.

3. Gamificação para potencializar a imaginação

O processo de engajamento no jogo deve ser voluntário, é colaborativo e gera competição saudável entre as pessoas que participam da atividade. Esses aspectos são importantes ao se transpor a gamificação para a educação, pensando na dimensão social do conhecimento e na necessidade de envolvimento voluntário por parte do aluno, para que o processo de aprendizado tenha sucesso (Murr; Ferrari, 2020, p. 14).

Nesse contexto pós-moderno, onde nos deparamos com uma pluralidade de ferramentas e de metodologias de ensino, advindas de diferentes abordagens e de linhas teóricas, optamos, pela sua natureza lúdica e participativa, em propor uma gamificação para estimular a criação de narrativas e a imaginação de alunos e de alunas da educação básica.

7. Recomendamos a leitura das obras de Gaston Bachelard para entender mais a fundo seu entendimento sobre o próprio imaginário e sua visão poética sobre os quatro elementos materiais da imaginação.

Isso porque, no decorrer deste estudo, compreendemos o fato de que os processos de ensino/aprendizagem da escrita, dos múltiplos letramentos⁸ e das narrativas devem ser organizados e sistematizados com base na realidade e nos contextos sociais pelos quais passam atualmente a educação mundial, repletas de desafios acadêmicos e de tantas transformações econômicas, tecnológicas e políticas.

Ao selecionar este tipo de modalidade educativa, visamos estimular, dentro da individualidade criativa e da possibilidade cognitiva de cada estudante, um processo imaginativo que possibilite a criação de histórias com a presença de elementos simbólicos, tanto de cunho pessoal como de força coletiva. Por isso, neste estudo, adotamos como o conceito de gamificação a seguinte definição:

A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, *feedback*, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando (Murr; Ferrari, 2020, p. 7).

A partir dessa concepção, desejamos fazer do jogo um instrumento pedagógico que, além do benefício do entretenimento coletivo da classe, consiga gerar, acima de tudo, um conhecimento empírico para os indivíduos envolvidos. Dessa forma, com esta técnica,

pretende-se criar impacto, alterando comportamentos em vários cenários, como o envolvimento com uma tarefa nova

8. Neste estudo, entendemos o letramento, conforme a perspectiva trazida por Goulart (2014, p. 47-48), como aquela que se relaciona à “participação dos sujeitos nas esferas superiores de enunciação, extrapolando a trivial participação em práticas sociais de leitura e escrita”. Na visão do autor, é importante que esta “participação deve envolver um sentido de liberdade e de autonomia que possibilitaria aos sujeitos a sua sucessiva integração e aprofundamento na vida social, tornando-os mais livres e criativos para reinventar continuamente gêneros e linguagens sociais” (Goulart, 2014, p. 47-48).

ou complexa, o aumento de produtividade em processos rotineiros, o foco e determinação em tarefas entediantes, entre outros (Queirós; Pinto, 2022, p. 13).

Com elementos, como narrativa, criatividade, imaginação, interatividade, feedback, diversão e emoção, a gamificação se tornou uma possibilidade de dentro das instituições de ensino ou de ambientes corporativos para aumentar a motivação dos indivíduos em relação às atividades realizadas em espaços educativos.

Nesse sentido,

a *gamificação* usa a estética, a estrutura, a forma de raciocinar presente nos games, tendo como resultado tanto motivar ações como promover aprendizagens ou resolver problemas, utilizando as estratégias que tornam o game interessante. Estas são as mesmas usadas para resolver problemas internos ao jogo, mas em situações reais (Murr; Ferrari, 2020, p. 8).

Podemos dizer que o jogo em sala de aula produz uma simulação da realidade, o que potencializa a imaginação, dissemina conhecimento e cria ambiências para se experimentar novos conceitos teóricos. Em outros dizeres, a gamificação, por meio do estabelecimento de metas, da busca pela vitória, do desejo pela liderança ou da conquista por uma determinada recompensa, é uma forma ativa e construtiva de passar uma lição/ensinamento adiante.

Dessa maneira, o jogo que propomos apresentar a seguir tem algumas dessas características. Todavia, não se trata de uma competição ou de outra atividade que envolve qualquer forma de rivalidade em sala de aula. Pelo contrário, como revelamos, é uma forma de uma jornada individual, composto por desafios e conquistas pessoais, com um valor especial e simbólico para cada player da partida.

CAPÍTULO 2.

PORTAS DA IMAGINAÇÃO: UMA AVENTURA PELOS QUATRO ELEMENTOS

Portas da Imaginação é um jogo de aventura, mas, sobretudo, uma partida imaginária, no qual o enredo é construído na mente dos jogadores e das jogadoras e depois narrado por meio de histórias escritas e individuais, repletas de ação e de tramas psicológicas. É uma vivência lúdica, um universo onde os participantes podem experimentar uma gamificação para abrir algumas portas do próprio imaginário.

O papel do(a) professor(a) ou do(a) guia do game, como preferimos chamar neste jogo, é passar as instruções e as informações necessárias para que, em seguida, a jornada seja iniciada, continuada e, obviamente, apreciada pelos players. Ou seja, eles ou elas assumem a figura arquetípica do mestre, aquele que já passou ou conhece bem os perigosos e os desafios que estão por vir.

Assim, o jogo começa da seguinte maneira, com um texto introdutório, bastante sucinto e provocativo. Por se tratar de uma aventura, o material a ser narrado pelo(a) professor(a)/guia da história, que detalha o início da aventura, precisa ter um tom misterioso e cauteloso, do princípio da primeira linha até o final do parágrafo, conforme descrito abaixo:

Respire fundo, jovem aventureiro ou aventureira. Aliás, bem fundo. Concentre-se, no aqui e no agora. Desligue-se do mundo lá fora, dos seus problemas diários e dos seus anseios, porque o seu personagem acaba de despertar, longe do seu quarto, da sua rotina, da sua vida mundana. É verdade! Bem longe, bem distante de tudo que acreditava ser real, da sua antiga realidade. Por isso, não fique com medo, não se desespere. Foque-se apenas nesse mundo que acaba de entrar. Saiba que, aqui, tudo é novo, tudo é possível, então, desfrute! A aventura irá começar. Boa sorte!

Após o parágrafo inicial, que busca trazer os jogadores e as jogadoras para a aventura e desligar-se dos pensamentos e das distrações que os cercam em relação ao seu dia a dia, o jogo finalmente é iniciado. Nesse instante, o professor/guia ou a professora guia apresenta o objetivo final da aventura e o que os aventureiros devem fazer para alcançá-lo:

*Jogadores, sejam bem-vindos às portas da imaginação, um local sagrado e misterioso, mágico e perigoso, cujo objetivo é um só: encontrar a **esmeralda do conhecimento**, uma joia rara, capaz de fornecer o poder único de usufruir de toda a sabedoria da humanidade.*

É fato! Com esse objeto mágico em mãos, você ganha o conhecimento que tanto procurou durante sua vida, todas as respostas do mundo e, também, da sua própria realidade. E, então, a questão é: você está pronto para pegá-la?

A partir de então, a trama aos poucos começa a ser revelada. Com bases nos ensinamentos de Bachelard (1989), que cita a relação íntima do ser humano com os quatro elementos da natureza, terra, água, ar e o fogo, é lançado o desafio, com novas instruções a serem realizadas pelos jogadores e pelas jogadoras da partida:

Jogadores e jogadoras, a vida é feita de difíceis decisões. Por isso, nesse momento, após terem iniciado essa aventura, é um momento de decidir e decidir muito bem. Agora, vocês, distantes de suas realidades comuns e contagiados por um mundo mágico, estão diante de 4 portas, as portas da imaginação.

Saibam, meus jovens, que, em cada uma delas, há uma cor na fechadura, que são: branca, azul, vermelha e verde. É a sua missão escolher uma delas. Mas sabiam que, uma vez decidida a porta, não é mais possível voltar. Assim, eu, na qualidade de guia de vocês, os(as) aconselho: escolham com sabedoria, porque, depois tudo se torna imprevisível. E que a sorte esteja com vocês!

Feitas as suas decisões, os participantes da aventura entram em universos completamente diferentes. Então, a narrativa escrita inicia

depois desta etapa. Trata-se de caminhos alternativos e com possibilidades distintas, cada uma relacionada a um elemento do universo de Bachelard (1989), segundo veremos nas próximas seções.

1. Porta azul: os mares agitados

A porta azul é correspondente ao universo imaginário das águas. Em uma análise bachelardiana, a água em sua essência é pura e polivalente. Ela pode simbolizar a vida e a morte, uma vez que proporciona

repouso e bem-estar ao sonhador de uma água tranquila. O ser humano, como as águas do rio, morre a cada instante. A transitoriedade da água é a mesma da entediante cotidianidade em que se vive (Ferreira, 2013, p. 13).

Neste mundo, onde a vastidão do azul prevalece e se expande aos olhos de todos, esta cor, em sua magnitude, refere-se ao infinito, ao longínquo e ao sonho, uma vez que essa coloração sempre parece indicar o distante, o além, as múltiplas possibilidades de um futuro duro e incerto.

No quadro abaixo, vemos algumas das suas principais qualidades da cor azul, principal tonalidade e representante desse mundo, além de apresentar seus possíveis simbolismos no imaginário coletivo e suas características, conforme os estudos de Farina, Perez e Bastos (2006, p. 102):

ASSOCIAÇÃO MATERIAL	ASSOCIAÇÃO AFETIVA
Montanhas longínquas, frio, mar, céu, gelo, feminilidade, águas tranquilas.	Espaço, viagem, verdade, sentido, afeto, intelectualidade, paz, advertência, precaução, serenidade, infinito, meditação, confiança, amizade, amor, fidelidade, sentimento profundo.

Quadro 2. Características da cor azul

Fonte: Adaptado de Farina, Perez e Bastos (2006, p. 102).

Aqui, nesse espaço azul intenso, a aventura começa e termina nos mares mais incríveis e inexplorados que existem na psique dos nossos participantes. Para iniciar, o jogador ou jogadora é convidado para

entrar em uma tripulação de marinheiros, com a meta de enfrentar piratas que estão saqueando diferentes ilhas e pessoas inocentes.



Figura 1. Piratas
Fonte: dos autores (2025).

Esta parte introdutória, no qual alimentamos a consciência, com elementos já conhecidos pelos jogadores e pelas jogadoras, a proposta é ser provocativo e gerar motivação para a produção de narrativas. Logo, o guia ou a guia do jogo, introduz à missão aos participantes:

Bem-vindo e bem-vinda, você tomou uma sábia decisão: escolheu a porta azul e acaba de entrar no universo das águas. Aqui, o mundo é 98% mar, quase todos vivem em pequenas ilhas, se alimentando de peixes e outros animais marinhos. É a terra de Poseidon,⁹ o Deus dos mares, o pai dos aquáticos e dono de um poder surreal.

*A verdade é que, neste mundo, a água está por todos os lados. E sabia que, nesse exato instante, um grupo de piratas, que vivem por aí, navegando por todo esse espaço marítimo, estão saqueando diversas ilhas e, por coincidência ou não, encontraram a **esmeralda do conhecimento**. Sua missão, como membro da Comitativa Oficial do Governo Azul, é impedir que esses malandros continuem roubando aldeias e pessoas inocentes, mas, sobretudo, comecem a usar inadequadamente essa joia poderosa. Conte-nos, como gostaria de começar essa aventura. Coloque no papel, como deseja iniciar sua jornada, comentando seu nome, sua função dentro da comitativa e seu papel nessa embarcação que está indo atrás destes vilões.*

Na segunda parte da aventura do Mundo Azul, assim denominado, entramos no momento do inconsciente pessoal. A partir daqui a ideia é que os participantes se aprofundem em questões relacionadas aos seus sonhos, ambições, medos, anseios ou desejos que gostariam de adicionar à história. A proposta é somar substâncias retóricas que enriquecem o texto, de cunho pessoal de cada aluno ou aluna.

9. Na mitologia grega, Poseidon é o deus dos mares, dono do tridente sagrado e pai de todas as figuras marinhas. Muito temido pelos seres humanos, este ser mitológico é considerado uma das entidades mais poderosas do Monte Olímpio, por possuir grandes poderes catastróficos, como terremotos e tempestades.

Portanto, o guia ou a guia tem uma função importante, gerar questionamentos, perguntas ou provocações para alimentar a imaginação dos participantes e produzir novos sentidos, emoções e sentimentos para trazer novos elementos para as histórias contadas. Assim, é feito o comentário:

A aventura está longe de terminar. Há algo que vocês, aventureiros e aventureiras, precisam fazer para prosseguir lutando contra esses piratas: uma batalha interna. Isso porque, depois de olharem no reflexo da água, viram algo que os afetavam. O que é isso? O que abala o seu personagem? O que o reflexo da água mostra? Adicione esses elementos em alguma parte dessa narrativa. Crie essa inquietação. A história precisa de seu envolvimento emocional. Aprofunde-se nos sentimentos do seu personagem, nos seus anseios, nos seus sonhos!

Na sequência final da história, a ideia é entrarmos em uma camada ainda mais profunda da história e da psique dos jogadores, que envolve o inconsciente coletivo. Ciente que essa estrutura psíquica envolve elementos mitológicos, é necessário que os jogadores e as jogadoras evoquem um personagem mágico para sua história, uma forma que representa seus temores e ao mesmo tempo seus desejos de conquistas.

No caso do Mundo Azul, sugerimos a hidra,¹⁰ uma criatura com o corpo de dragão e várias cabeças horrendas, ou melhor, uma serpente aquática de tamanho gigante, com uma forma bestial e extremamente aterrorizante, repentinamente retratada nas histórias hercúlicas e habitante de mares sombrios. Dessa forma, a criatura é trazida à narrativa, com os seguintes dizeres do guia ou da guia da história:

10. Trata-se de um animal mitológico, presente nas histórias gregas e normalmente retratado com uma criatura feroz de várias cabeças de serpentes e um corpo de dragão. Está presente no mito de Hércules, o herói grego, chamando-se de HIDRA DE LERNA. Essa figura, dentro de algumas crenças culturais, simboliza o interior negativo de um sujeito, seus medos, suas ambições e desejos impróprios, ou seja, o lado negativo. Caso esses vícios e impuridades não forem aniquiladas, as cabeças continuam crescendo e dominando o ser.

Estamos perto do fim. Contudo, há algo ainda a ser resolvido. Eis que, durante sua aventura, surge uma hidra, uma serpente aquática, com muitas cabeças, cada uma com um poder mágico e perigoso. Será que foi uma emboscada dos piratas? Ou será que foi apenas azar de pegar esta rota? Sua missão é pôr um fim nesse perigo e seguir com sua embarcação! Defina sua próxima jogada.

Após todos esses desafios, o(a) guia avisa que a história do mundo azul está prestes a chegar ao fim. Contudo, é preciso deixar claro que, caso a história fique desorganizada ou até fora do contexto, são necessários ajustes contextuais, organização estrutural e revisão ortográfica. A proposta inicial é deixar o fluxo imaginativo seguir à vontade para, somente depois, se aprofundar em questões relacionadas à estrutura da língua portuguesa.



Figura 2. Hidra
Fonte: dos autores (2025).

2. Porta vermelha: o fogo ardente

A porta vermelha é a do mundo do fogo ardente, do calor perigoso, das chamas inevitáveis. Aqui,

o fogo é o princípio que explica o mundo. Na luta dos contrários está o devir para manter o fluxo do movimento, pois “tudo corre” como as águas do rio. O mundo é fogo e, como uma vela, “ora se acende, ora se apaga” (Ferreira, 2013, p. 83).

Neste mundo, o vermelho predomina em sua imensidão, em sua potência máxima, a cor das chamas perigosas, sempre ativas e, conforme cita Farina, Perez e Bastos (2006, p. 91), “da carne impura dos crimes de sangue, dos homens revoltados. É a cor da cólera, da mancha e da morte”. Sobre essa tonalidade em específico, os pesquisadores fornecem as seguintes informações:

ASSOCIAÇÃO MATERIAL	ASSOCIAÇÃO AFETIVA
Rubi, cereja, guerra, lugar, sinal de parada, perigo, vida, sol, fogo, chama, sangue, combate, lábios, mulher, feridas, rochas vermelhas, conquista, masculinidade.	Dinamismo, força, baixeza, energia, revolta, movimento, barbarismo, coragem, furor, esplendor, intensidade, paixão, vulgaridade, poderio, vigor, glória, calor, violência, dureza, excitação, ira, interdição, emoção, ação, agressividade, alegria comunicativa, extroversão, sensualidade.

Quadro 3. Características da cor vermelha

Fonte: Adaptado de Farina, Perez e Bastos (2006, p. 99).

Os aventureiros ou as aventureiras que escolheram esta porta devem enfrentar a fúria dos vulcões mortais. Por esse mundo ser o representante das chamas vermelhas, trata-se do desafio mais difícil das quatro portas da imaginação. É um mundo perigoso e deve ser vivido com muita coragem por parte dos participantes.

Isso porque, segundo Ferreira (2013, p. 83), o fogo é um elemento material que se expande por toda a alma. No ser humano, por exemplo, “ele é uma fonte de calor e de luz que comanda suas

crenças, paixões, seu ideal e a filosofia de sua existência”, o que o chama para a ação, deixando-o motivado.

Para iniciar, este mundo é desbloqueado pelo guia ou pela guia da aventura, que passa as instruções do jogo, com os dizeres abaixo:

Que bom que chegou! Estávamos aguardando você. Este mundo precisa da sua coragem, da sua ousadia. E vamos direto ao ponto: necessitamos de você, porque algo parece incômodo na vila vermelha.

Vamos ser francos. O vulcão da nossa vila está inquieto. Há algo de errado com ele. Ouve-se barulho, movimentação, observam-se vultos, sombras estranhas ao seu entorno. Há muitas lendas e mistérios que merecem ser relevados.

O que se sabe é que, dentro desse Vulcão, vive Hefesto, um Deus Poderoso, senhor da criatividade e da engenharia, capaz de criar armas mágicas em sua Forja Ilustre. O que será que está acontecendo com ele? Será que ele se foi do Vulcão? Ou será que está enfezado?

Sua tarefa, portanto, nesse mundo perigoso, é investigar o que há de estranho. Você deve chegar o mais perto dele possível e descobrir o que está acontecendo. Monte sua equipe de investigação e siga sua jornada! Você é o líder da expedição. Boa sorte!

O Mundo Vermelho é instigante, por isso o guia ou a guia deve gerar um entusiasmo nos participantes na segunda parte do jogo, por se tratar do momento que envolve o inconsciente pessoal daqueles que embarcaram na aventura. É importante lembrar, nessa parte do jogo, que sentimentos devem ser expostos, lembranças precisam ser evocadas, emoções merecem ser manifestadas. Para que isso ocorra, as seguintes palavras podem ser ditas:

Os mistérios deste mundo começam a ser revelados. Você e sua expedição já estão bem adiantados nessa aventura. Descobriram muitos detalhes, já montaram algumas peças deste tabuleiro, ou seja, avançaram bastante até o momento.

Contudo, há algo, dentro de você, que parece afetar sua mente. Há uma confusão interna. O que te aflige? É uma emoção? É uma história do passado? É um sentimento de arrependimento? Não esconda. Conte-nos: o que o calor dos vulcões ocasiona em você? Por que eles mexem com você? Por que eles mexem com sua cabeça? Relate! Conte isso em sua história! Seus companheiros precisam saber. Conte tudo!

A jornada segue. A tensão deve aumentar, a adrenalina está nas alturas e a emoção precisa ser alta. Nada ainda está definido. A insegurança paira no ar. Mesmo depois dessas etapas, eis que surge um elemento ainda mais desafiador: um dragão¹¹ que vivia escondido dentro do furioso vulcão.

11. Trata-se de uma criatura milenar, presente tanto na cultura Ocidental como na Oriental, retratada por meio da fusão de um pássaro com uma serpente, normalmente, em forma grandiosa e maligna. Na mitologia cristã, por exemplo, esse animal simboliza as forças do mal, sendo importante destruí-lo para eliminar a escuridão no mundo.



Figura 3. Dragão
Fonte: dos autores (2025).

Por ser uma figura emblemática e carregada de um sentido profundo e simbólico, presente continuamente no inconsciente coleti-

vo, este ser mitológico emerge da lava vulcânica, com repleta ira, a fim de gerar o último obstáculo aos aventureiros e às aventureiras. Então, finalmente é anunciada a próxima etapa:

O fogo não é um elemento dócil, afável. Ele queima, fere, machuca. Se não o dominar, é dominado. E não adianta se esconder, ele te pega, te desafia, te faz sentir. É uma dor que afeta profundamente, arde no coração.

*O fogo é a força, totalmente bruta, perfurante. Do fogo, alimentam-se as criaturas mais ferozes do mundo. Até a mais feroz de todas, o próprio dragão das chamas negras. Que, neste momento, está atrás de você e da sua equipe, portanto **a esmerada do conhecimento**, o tesouro que pode mudar o mundo.*

Prepare-se para um momento épico! Sinta a força das chamas! Uma batalha vai começar. O que você fará para detê-lo? Qual é a sua estratégia? Qual é o seu destino?

O final está próximo. Esta batalha é sua.

Depois de narrado, interpretado e escrito os fatos dessa última etapa, é o momento de finalizar a história. O Mundo Vermelho, relacionado ao fogo, conforme mencionado anteriormente, é extremamente desafiador, o que possibilita a criação literária rica em detalhes, simbolismo e criatividade. É um mundo perigoso, mas bem aberto à inventividade dos aventureiros.



Figura 4. Hefesto
Fonte: dos autores (2025).

3. Porta branca: os ventos uivantes

Abre-se a porta. Existe uma aparente tranquilidade. A porta branca, inicialmente, transmite essa sensação, essa sutileza, porque representa o elemento ar. “Os alquimistas, em suas transmutações da matéria, consideram o ar como o elemento da leveza e da pureza, permanecendo na terra o elemento pesado, as escórias” (Ferreira, 2013, p. 24).

O branco é a cor que simboliza este mundo. Para Farina, Perez e Bastos (2006), a cor da pureza, que, muitas vezes, indica a neutralidade, o vazio da alma, a limpeza das emoções, a liberdade desejada, a criatividade esperada. Na visão dos autores (2006, p. 97), esse tom tem suas próprias expressividades e simbolismos, conforme observamos na tabela abaixo:

ASSOCIAÇÃO MATERIAL	ASSOCIAÇÃO AFETIVA
Batismo, casamento, cisne, lírio, primeira-comunhão, neve, nuvens em tempo claro, areia clara.	Ordem, simplicidade, limpeza, bem, pensamento, juventude, otimismo, piedade, paz, pureza, inocência, dignidade, afirmação, modéstia, deleite, despertar, infância, alma, harmonia, estabilidade, divindade.

Quadro 4. Características da cor branca

Fonte: Adaptado de Farina, Perez e Bastos (2006, p. 97).

Todavia, nessa aventura, nem tudo é o que aparenta, nem tudo é facilmente decifrável. O que parece sutil, em poucos segundos, pode se transformar em algo desafiador. Assim é este jogo e assim é este mundo mágico, chamado de Mundo Branco, criado pelas forças aéreas dos Deuses Celestes.

Aqui, o ar é a força predominante, símbolo maior de poder e de potência. Nessa realidade, ele pode ser o aliado ou o inimigo, a salvação ou a maldição. A leveza e, ao mesmo tempo, a potência desse elemento estão presentes. É um mundo místico que precisa ser explorado.

Nele, tudo começa desse modo:

A porta branca está aberta. Território do ilustre e sábio Deus Éolo, mestre de todos os ventos, dono da imensidão aérea, conhecedor de grandes histórias e pai de doze filhos fortes.

*E será que você fez a escolha certa? Veremos lá na frente! Porque sua aventura vai começar e, aqui, no mundo dos ventos uivantes. Você precisa pegar **a esmeralda do conhecimento** para fazer aquela transformação que tanto sonhou. Lembra? Bem, mas para isso, precisa enfrentar uma longa jornada.*

Sabia que, agora mesmo, um grupo de grifos gigantes,¹² ou seja, criaturas lendárias, metade águia, metade leão, está com o tesouro que você tanto deseja?

Sua missão é segui-los e encontrá-los para recuperar essa joia rara. Mas lembre-se, estamos no mundo dos ventos uivantes. Aqui, estamos longe do solo, a mais de 100 metros do chão. Por isso, você e sua equipe, que necessita ser formada e liberada pelo seu personagem, devem estar cientes que precisam ir voando para cumprirem seus objetivos.

E recorde-se: o ar é elemento regente nesse mundo. Você pode usá-lo ou não ao seu favor. Só uma dica importante: tente não o incomodá-lo, pois seu poder é colossal. Boa aventura!

A introdução foi feita. As mentes dos participantes começam a assimilar a mensagem inicial. Eles já podem começar seus textos. Papel, caneta e imaginação são o que eles necessitam para a produção da narrativa. As primeiras linhas, os primeiros rascunhos, tudo deve fluir naturalmente.

12. Trata-se de uma figura mitológica, que aparece em diferentes mitos gregos, como uma espécie de vigilante de tesouros sagrados dos Deuses do Olímpio, porque eram extremamente fortes e leais aos seus mandatários. Sua forma física é de um pássaro imponente, com asas e o rosto de uma águia feroz, mas com um corpo de um leão.



Figura 5. Grifos

Fonte: dos autores (2025).

Assim, para dar continuidade, adentra-se na segunda fase da aventureira. Nesse momento, outra camada da psique, denomina-

da de inconsciente individual, é evocada por meio de interações intencionais orientadas pelo guia ou pela guia responsável pela gamificação. Portanto, o Mundo Branco, regido pelo elemento ar, é desestabilizado mais uma vez, para gerar uma reflexão profunda nos jogadores ou nas jogadoras:

A caça aos grifos continua. Contudo, o ar, em sua vastidão neste mundo, começa a mexer com a sua cabeça. Certamente, é a manifestação do poder do Deus Éolo na massa aérea. Neste momento, você se sente um pouco tonto, um pouco confuso. E, de um segundo para outro, volta ao passado, volta a um momento profundo, que ainda mexe com a história do seu personagem. O que pode ser essa lembrança? O que pode ser essa inquietação no coração do seu personagem? O que mexe tanto com sua mente? Tente relatar esses fatos antes de continuar sua caçada. Um momento de reflexão é importante para sua evolução.

Apesar dos conflitos internos provados nos participantes, há ainda uma etapa mais desafiadora. Afinal, a partida está longe de terminar. Chega-se, então, nas profundezas da psique humana, no inconsciente coletivo. Por lá, habitam as figuras simbólicas que são compartilhadas pela humanidade.

No caso do Mundo Branco, onde o ar é o elemento motriz, um ser mitológico, apreciado e presente em diferentes mitologias ao redor do mundo, surge para trazer emoção e sensibilidade à narrativa dos jogadores. Essa figura, forte, misteriosa e, certamente, importante, é o Pégaso:¹³

No Reino do Céu, habitam muitas criaturas mágicas. Há uma delas, que, de fato, se destaca. É um ser lindo, angelical. Trata-se de uma Pégaso, um cavalo branco, com asas de um anjo e o brilho do sol.

13. Trata-se de um cavalo alado, ou seja, um majestoso equino com asas, que tem a benção e a proteção dos Deuses Olímpianos. Em termos simbólicos, representa a elevação espiritual, a imaginação criadora, a energia positiva e até mesmo uma inspiração poética e pura.

Nessa trama, o Pégaso é seu aliado. Ele surge para ajudá-lo, de alguma maneira. Um amigo que aparece, com toda a sua beleza e força para transformar a etapa final da sua história, um pouco mais leve e graciosa.

A narrativa ruma para o seu fim. Os aventureiros e as aventureiras precisam unir e tangibilizar essas três fases para compor seus textos. É nesse instante que entra a imaginação. Eles e elas podem adicionar personagens, símbolos, tramas adicionais, magia, misticismo e muitos outros elementos para enriquecer suas produções literárias. A proposta é abrir o imaginário e deixá-lo transbordar de imagens simbólicas.



Figura 6. Pégaso
Fonte: dos autores (2025).

4. Porta marrom: a terra é uma grande força

A última porta é a de cor marrom. Este cenário simboliza o elemento terra, a mãe da humanidade, aquela que nutre e semeia a vida. Conforme Ferreira (2013, p. 196),

num sentido geral, a terra é o receptáculo de tudo o que existe. É negra e sombria, elemento do embaixo e do peso. Simboliza a mãe por sempre acolher seus filhos, seus frutos.

Um mundo que convida a imaginação para explorar as riquezas e os imensos misticismos da natureza. Segundo comenta Ferreira (2013, p. 196), “as imagens da terra são encontradas e desenvolvidas em sua dureza, força e profundidade”, com traços e características que desafiam a humanidade.

O marrom é parte deste cenário, em todos os cantos, por todos os lados, apresentando a todos e a todas que, aqui, estamos nos domínios da terra e, portanto, dos seus poderes divinos, quase sempre sedutores, infinitamente ameaçadores, residência de seres folclóricos e místicos. Em relação à cor desse mundo, Farina, Perez e Bastos (2006) apontam as seguintes características:

ASSOCIAÇÃO MATERIAL	ASSOCIAÇÃO AFETIVA
Terra, águas lamacentas, outono, doença, sensualidade, desconforto.	Pesar, melancolia, resistência, vigor.

Quadro 5. Características da cor marrom

Fonte: Adaptado de Farina, Perez e Bastos (2006, p. 104).

Os jogadores e as jogadoras que entram por esta porta, inevitavelmente, necessitam lidar com questões ecológicas, com o intuito de refletir sobre assuntos como a proteção ambiental, a preservação dos animais e até mesmo o aquecimento global, pautas que continuam sendo debatidas no âmbito global.

Neste mundo, o início da jornada, assim como nos outros, começa tratando de temas que estão na base da consciência. Por isso,

o jogo começa em uma floresta, onde um grupo de aventureiros e de aventureiras escutam gritos, ruídos, barulhos estranhos e observam densas fumaças que se espalham rapidamente.

*Finalmente, vocês chegaram. Aguardávamos vocês ansiosamente. Eu sou a Árvore-Pai deste mundo e serei o guia de vocês nesta jornada. Queria lhes informar, que estou muito abatido. Minhas forças estão se acabando, há algo maligno, que está assombrando e destruindo a nossa floresta. Alguém andou roubando a **esmeralda do conhecimento** e usando contra nossa floresta.*

*De fato, eu não tenho ideia de quem fez isso e porque fez isso. Mas, a cada dia que passa, mais e mais árvores pegam fogo. A joia rara, estou falando da **esmeralda do conhecimento**, criada com a luz da Deusa Gaia, mãe de todas as mães, divindade geradora deste mundo e das criaturas que aqui habitam, é quem fornece uma sabedoria eterna, como também protegia nosso lar.*

É por isso que conto com vocês. Precisamos recuperar essa joia. Ela vai voltar a nos proteger, a nossa terra, a nossa floresta. Tudo está na mão de vocês agora. Descubram quem roubou nossa preciosidade e, depois, recuperem para nós. Imploramos, nos ajudem!

Os primeiros passos foram dados. Pequenas pistas lançadas aos jogadores e às jogadoras para desbravarem suas histórias. Teorias podem ser desenvolvidas a partir desse ponto de partida. O jogo está aberto. Aventuras, emoções, conquistas, tudo pode ser vivido e completado por aqueles que serão os autores e as autoras das histórias.



Figura 7. Árvore-pai

Fonte: dos autores (2025).

Por conseguinte, a partida não para. Todos os personagens entram na fase de encarar o inconsciente individual, suas implicações, suas inquietações, seus próprios movimentos psíquicos. No Mundo Marrom, há um sentimento que predomina, uma tragédia que ocorre na natureza e aflige profundamente individualmente os participantes e as participantes envolvidas nesse enredo.

Antes de prosseguir, há algo que toca seu coração. É uma aflição, um questionamento, uma dúvida. Vendo aquelas árvores queimando, seu peito se enche de pensamentos. O que são esses insights? Do que eles falam? O que te abala? É algo que “balança” sua alma?

Coloque, dentro da sua narrativa, essas reflexões, que estão nas profundezas da sua alma! Diga-nos o que está sentindo, vendo todas as imagens fortes, repletas de forças emotivas!

O Mundo Marrom é um espaço de luta psicológica. O meio ambiente corre riscos, o perigo é sempre iminente. Por isso, os nossos heróis e as heroínas devem estar atentos. Uma força maior ainda está para emergir nessa aventura, figuras mitológicas, residentes no inconsciente coletivo e em diversas lendas da humanidade, apresentam-se em um momento inoportuno.

Esses personagens, que vivem escondidos em cavernas subterrâneas da floresta encantada, aparecem para gerar um conflito angustiante dentro da história. Eles são os Trolls Selvagens,¹⁴ criaturas que medem de 3 a 5 metros, com corpos cheios de cicatrizes, olhos vermelhos e detentores de uma força descomunal. De repente, o grande perigo é anunciado:

14. Trata-se de criaturas gigantes e perigosas, que vivem nas floretas escuras e frias, escondendo-se do sol, porque, caso expostos aos raios ultravioleta, transformam-se em pedras e perdem suas vidas. São seres com orelhas e narizes grandes, de grande força e que se alimentam de todos os tipos de animais e até de humanos. Estão presentes nos contos da cultura escandinavos e, atualmente, aparecem muito em jogos de RPG.

Não há muita tranquilidade por aqui, o mundo marrom nos apresenta os causadores de sua enfermidade. Trata-se dos Trolls Selvagens das Cavernas Malignas. O mal finalmente mostra sua verdadeira face. A batalha final está prestes a iniciar.

O medo toma conta de você e da sua equipe. Afinal, ninguém tinha ideia de quem eram realmente essas criaturas e quais eram seus poderes. Mesmo assim, a coragem existe dentro do seu peito. Não corra, não fuja, mostre sua grandeza.

Por isso, a partir daqui sua última missão é derrotá-los, mas como pensa em fazer isso? Há algo que possa fazer? Como pensa em recuperar a esmeralda do conhecimento? Sua história é você quem faz e é você quem conta.

A última missão foi entregue aos jogadores e às jogadoras do Mundo Marrom, da mãe terra. O importante, neste jogo, é, acima de tudo, expandir a consciência dos participantes e provocar a imaginação do grupo ao máximo. Afinal, como já mencionamos anteriormente, o objetivo é, além de gerar o entretenimento em sala de aula, motivar o pensamento criativo, a construção de universos simbólicos e estimular o desejo pelo novo, pelo lúdico, pelas imagens do imaginário.



Figura 8. Troll

Fonte: dos autores (2025).

Reforçando, obviamente, que, após a produção do texto, é essencial a orientação para a organização, a produção e a revisão do conteúdo escrito. Os indivíduos convidados para praticar o jogo devem desfrutar a divertida jornada, mas não podem esquecer que, ao final, tem que realizar uma atividade didática, como a produção textual de um material ficcional e ao mesmo tempo autoral.

CAPÍTULO 3.

MODALIDADES DE JOGO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

É bom lembrar que a gamificação não é exclusividade do mundo digital. É possível usar elementos de jogos de forma manual, através de cartazes, anotações, medalhas e troféus desenhados em papel, narrativas, pontuações etc. desde que mantenham a estrutura e o pensamento envolvidos em games (Murr; Ferrari, 2020, p. 17).

Este é um projeto que busca, claramente, evocar imagens, simbolismos, mitologias e emoções nos participantes das jornadas apresentadas até o momento. Contudo, é essencial informar modos/práticas de vivenciá-las e de caminhos para o desenvolvimento das narrativas em contextos de formação de leitores e para a escrita criativa.

Dito isso, desenvolvemos dez modalidades de aventura, que são de fácil desenvolvimento e podem gerar experiências ricas em conteúdo mítico e simbólico. São trajetos pedagógicos que servem como uma “luz”, uma “bússola” prática, em forma de direcionamento para os educadores realizarem em salas de aula ou em ambientes corporativos.

O primeiro modo, obviamente, o mais tradicional, é o modo dissertativo, focado na linearidade da história. Isso significa que, cada etapa da história de um mundo, ou seja, consciente, inconsciente individual e inconsciente coletivo, representam as fases de produção textual de uma dissertação, como a introdução, o desenvolvimento e a conclusão. Nesse caso, a leitura do texto, por parte do(a) guia, em cada fase da história, serve como orientação para os jogadores e as jogadoras da partida desenvolverem suas produções literárias. Após terminada uma etapa e os envolvidos já tiverem completado seus escritos, a aventura segue, de forma contínua.

Após realizadas todas as fases, recomendamos a revisão e análise do material criado durante a vivência do jogo.

O **segundo modo**, que chamamos de imaginação libertadora, o(a) guia da narrativa lê previamente a história dos quatro mundos, analisa calmamente, realiza anotações e reflete sobre os principais pontos mencionados. Após feito isso, o(a) guia apresenta esses mundos à sua maneira, com seu olhar e, depois, indica sua versão da aventura aos participantes. Isto é, criam-se outras possibilidades criativas, com maior liberdade e caminhos para a produção textual. Abre-se, então, mundos paralelos, a partir do ponto de vista do(a) guia, que direciona a narrativa sob sua ótica, mas também com direções novas que podem ser vivenciadas pelos jogadores e pelas jogadoras.

O **terceiro modo**, denominado investigador criativo, é focado na autonomia dos participantes. O papel do(a) guia é indicar, suavemente, os caminhos possíveis para criar as narrativas. Sua função é apenas mencionar que, nessa aventura, há quatro portas e cada uma delas tem um desafio. Após escolhida a porta, então, é revelado os mundos, mas de forma sutil, sem grandes detalhes, apenas que se trata de mundos elementares e cada um simboliza um elemento material. Depois disso, o que há dentro (como a aventura ocorre, as criaturas presentes), e todas as situações no jogo incluídas devem ser investigadas pelos jogadores e pelas jogadoras, o que pode originar em textualidades diversas e com situações inesperadas.

O **quarto modo**, construtivo e crítico, se detém na construção colaborativa e na análise crítica. O(A) guia da narrativa introduz, de forma geral, a história e os mundos por trás da porta escolhida, mas deixa lacunas intencionais no enredo e nas descrições dos mundos. Os participantes trabalham em grupos para preencher essas lacunas, criando suas próprias interpretações e detalhamentos das histórias e dos mundos, seja por meio da narrativa escrita e/ou pictórica. Após a criação, os grupos apresentam suas versões para a turma, permitindo uma discussão crítica sobre as diferentes interpretações e a evolução do texto. Os significados simbólicos também são discutidos a partir das interpretações possíveis adotadas pela narrativa. Este modo pode promover a

colaboração e a crítica literária, incentivando os participantes a analisar e refinar suas próprias produções e as dos colegas.

O **quinto modo**, dramático e interativo, utiliza elementos de teatro e dramatização para explorar a leitura literária. O(A) guia da narrativa apresenta, de forma interativa, a história e os mundos que se escondem atrás da porta escolhida. Os participantes assumem papéis específicos e encenam as cenas conforme a trama se desenvolve. A leitura do texto é acompanhada de dramatizações das situações e dos conflitos presentes na narrativa. Os significados simbólicos dos personagens e elementos da trama são explorados por todo grupo. A encenação pode se transformar em texto teatral escrito a ser ensaiado e apresentado após os participantes decorarem o texto e providenciarem o figurino e o cenário da peça. Este modo pode estimular a criatividade, tornando a leitura uma experiência mais envolvente e dinâmica.

O **sexto modo** é exploratório e empírico, a partir de pesquisas e experimentação. O(A) guia da narrativa apresenta, apenas com uma breve introdução, a história e os mundos por trás da porta escolhida, sem revelar muitos detalhes. Os participantes são incentivados a explorar e pesquisar sobre os temas, símbolos e elementos presentes na narrativa, utilizando recursos como livros, internet e materiais de referência. A criação textual ocorre com base nas descobertas feitas durante a exploração. Este modo pode estimular a curiosidade e a autonomia na pesquisa.

O **sétimo modo** é a escrita colaborativa por rotação, em que os participantes trabalham em grupos para criar uma história de forma colaborativa a partir dos símbolos presentes na porta escolhida. Cada grupo começa a escrever um parágrafo da história, seguindo uma premissa ou um início fornecido pelo(a) guia. Após escreverem seu parágrafo, o grupo passa o texto para o próximo grupo, que deve continuar a história a partir do novo símbolo, indicado pelo mediador, relacionado ao mundo imaginário por trás da porta escolhida. Esse processo continua até que todos os grupos tenham contribuído para a história. No final, a turma revisa e discute a narrativa resultante, discutindo os seus significados simbólicos e analisando como

a colaboração e as mudanças de autoria influenciaram o enredo e o estilo da escrita.

O **oitavo modo** é a escrita por desafio de gêneros, em que os participantes são desafiados a escrever, considerando o mundo por trás da porta escolhida, a narrativa em diferentes gêneros literários: um conto de mistério, uma comédia, uma tragédia, um drama, um conto de fadas, uma fábula, uma crônica, um poema narrativo, uma peça de ficção científica etc. Após a escrita, os participantes compartilham e discutem o que aprenderam sobre o gênero: o imaginário e seus símbolos, o enredo, o tom e os elementos da narrativa. Esse modo pode incentivar a criatividade, além de auxiliar os participantes a entender melhor as características de diferentes gêneros literários.

O **nono modo** é a escrita inspirada em imagens, em que os participantes são convidados a criar histórias ou descrições criativas baseadas nas imagens simbólicas relacionadas à porta escolhida no jogo. A atividade pode começar com uma breve discussão sobre as imagens e as possíveis interpretações que elas podem inspirar: os significados simbólicos e as possíveis narrativas literárias ou míticas em que aparecem. Em seguida, os participantes escrevem textos inspirados em mitos que conhecem. Ao final, os participantes compartilham seus escritos e discutem como os mitos influenciaram suas narrativas e como a visualização pode estimular a criatividade na escrita.

O **décimo modo** contempla a imersão sensorial na criação de contos. O(A) guia da narrativa apresenta a história e os mundos escondidos por trás da porta escolhida, enfatizando os símbolos presentes e suas associações sensoriais. Por exemplo, um símbolo pode ser um som inquietante, uma textura peculiar ou uma cor dominante. O guia pode utilizar sons, texturas e cores das imagens para despertar os sentidos dos participantes e ajudar na imersão. Os participantes são divididos em grupos e cada grupo é designado a explorar um sentido específico: visão, audição, tato, olfato ou paladar. O grupo deve identificar e descrever os símbolos e elementos da narrativa relacionados ao sentido designado. Eles podem usar materiais como objetos táteis, sons ambientais, perfumes, ou imagens para estimular a percepção sensorial. A seguir, em dupla ou in-

dividualmente, os participantes escrevem um conto de suspense que utiliza o sentido explorado como um elemento central da narrativa. Por exemplo, um grupo focado na audição pode criar uma história envolvendo sons misteriosos que guiam a trama, enquanto um grupo focado no tato pode explorar texturas perturbadoras como parte do enredo. Após a escrita, cada grupo compartilha seu conto com o restante da turma. O(A) guia facilita uma discussão sobre como a percepção sensorial influenciou a criação da narrativa e como os sentidos simbólicos podem enriquecer a construção de suspense. A discussão também pode abordar a eficácia dos diferentes sentidos na criação de atmosferas e na construção de mistérios. Esse modo pode auxiliar os participantes a mergulhar profundamente na criação de suspense, utilizando uma abordagem sensorial para enriquecer suas histórias e explorar a profundidade dos símbolos presentes.

Salientamos ainda que, embora apresentemos alguns caminhos pedagógicos, não queremos que tal fato seja visto como uma regra ou empecilho para a produção de outros modos. Deixamos em aberto, qualquer outra proposta que possa ser utilizada como instrumento educativo e, acima de tudo, imaginativo. Escolha a Porta e aventure-se!

CAPÍTULO 4. PREPARANDO A VERSÃO FINAL DA NARRATIVA: A ORGANIZAÇÃO TEXTUAL

Piratas, criaturas sobrenaturais, heróis e heroínas corajosos. A proposta do jogo Portas da Imaginação é exatamente esta: promover o acesso ao imaginário, ao universo mitológico dos indivíduos e abrir de fato o baú criativo que habita em cada participante do jogo. Por isso, o entretenimento e a criatividade são elementos essenciais neste processo de gamificação, servindo como instrumentos estimuladores da ação e da participação voluntária da atividade.

Contudo, não devemos abrir mão do propósito pedagógico que queremos abordar com essa ação em sala de aula ou até mesmo em ambientes corporativos. Além de motivar a inventividade dos envolvidos, temos uma missão como educadores bem clara, que é o aprimoramento da produção textual, considerando pontos, como a narrativa, a cronologia, a construção de personagens, o contexto e a questão espacial das histórias.

Dito isso, após produção dos textos, recomendamos, como fase conclusiva, seguir as quatro etapas:

1. Organizar. Sabemos que a história já está, de certa forma, em uma ordem cronológica. Mesmo assim, como temos muitos elementos que podem ser somados, advindos da imaginação dos participantes, sugerimos que o texto do aventureiro ou da aventureira seja revisitado e, caso esteja desordenado e sem lógica aparente, reorganizá-lo.
2. Revisar. A revisão é uma etapa fundamental para a finalização da narrativa. Neste momento, recomenda-se analisar

elementos como coesão, coerência, ortografia, concordância verbal e nominal.

3. Reescrever. Na etapa de revisão, caso sejam observados elementos incorretos ou erros ortográficos, pode-se corrigi-los e reescrevê-los da forma mais adequada e organizada possível.

4. Editar e publicar. As produções textuais dos participantes a partir da gamificação do Portas da Imaginação podem ser organizadas em livro, como livro de contos, por exemplo. Há vários recursos no próprio Word que podem auxiliar na versão que melhor agrada aos participantes. Além disso, a obra pode ser ilustrada pelos próprios participantes. Cabe, também, como sugestão, a organização de um minidicionário com verbetes relacionados às substâncias mitológicas e simbólicas que enriquecem as narrativas criadas pelos jogadores e pelas jogadoras. O objetivo principal é propiciar ambiências que privilegiem aguçar o imaginário para a leitura e produção de novos textos em salas de aulas.

CAPÍTULO 5.

TRILHANDO APORTES PARA UMA PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO

O nosso mais imperioso dever é trabalhar para uma pedagogia da preguiça, da libertação (défoulement) e do lazer. Demasiados homens neste século de “esclarecimento” veem-se usurpados do seu imprescritível direito ao luxo noturno da fantasia (Durand, 1989, p. 295).

Sabendo que os Estudos do Imaginário não podem ser encarados com contornos muito definidos em virtude do perigo que reside em torná-lo limitado, pragmático, enveredou-se aqui numa perspectiva bastante familiar para o contexto brasileiro – a pedagogia do imaginário. Embora seja razoavelmente bastante discutida, sua vivência ainda não é uma constante em contextos educacionais. São poucas as pesquisas que relatam dados empíricos com propostas alicerçadas nessa pedagogia. Cabe, então, divulgar, incentivar e orientar possibilidades para que ela adentre os contornos de muitas práticas pedagógicas, como as que aqui foram apresentadas.

Segundo Alberto Filipe Araújo e Maria Cecília Sanchez Teixeira, dois grandes precursores da pedagogia do imaginário no território brasileiro, esta pedagogia encontra sua justificativa na função de suavização da imaginação, pois o propósito final da função fantástica é o eufemismo. Nesse contexto, o eufemismo não só exalta a capacidade do ser humano de transformar o mundo para melhor, mas também desafia a inevitabilidade da mortalidade. No entanto, como defende o Durand (1979), com esse eufemismo não se deve descartar a

responsabilidade de mediação, de equilíbrio (biológico, psíquico, sociológico e remitologizador) e de apelo no tocante às restantes funções da imaginação simbólica: a função psico-social (realização simbólica e reequilíbrio social), a função

humanista (o ecumenismo do símbolo) e a função teofânica (a grande obra dialéctica) (Araújo; Teixeira, 2010, p. 12).

Em linhas gerais, a pedagogia do imaginário pode ser encarada como uma resposta a “um regime exclusivo do imaginário”, tendo a “evolução da espécie no sentido do equilíbrio biológico” como forma de atribuir “à nossa cultura uma conversão sob pena de declínio e de abastardamento” (Durand, 1989, p. 295). Para além desse paradigma, segundo esse antropólogo, uma pedagogia do imaginário precisa privilegiar a formação do imaginário, seja “regulamentado pelos símbolos parentais da educação”, pelos “jogos (o lúdico) e das aprendizagens por último” (Durand, 2008, p. 91) entre tantas outras formas. É exatamente no viés do jogo que cultivamos aqui uma pedagogia do imaginário do “percurso-deslocação” das Portas da Imaginação. Mas como enveredar numa pedagogia do imaginário percorrendo os labirintos do jogo?

Huizinga (1980) conta que Leo Frobenius, renomado estudioso da cultura, frequentemente utilizava o termo “jogo”, mas sem definir claramente o significado que o atribui. Em alguns momentos, Frobenius parece aceitar discretamente aquilo que vigorosamente rejeita: o conceito de finalidade, que não é uma característica essencial do jogo. Na descrição de Frobenius, o jogo explicitamente representa um acontecimento cósmico, de certa forma tornando-o presente. Existe um elemento quase racionalista que se destaca de maneira irresistível. Para Frobenius, o jogo e a representação têm sua razão de ser na expressão de algo distinto, que é o “arrebatemento” provocado por um evento cósmico. Por essa razão, Huizinga (1980, p. 18-19) já se perguntava: “Como devemos encarar um processo espiritual que se inicia com uma experiência expressa dos fenômenos cósmicos e conduz a sua representação imaginária no jogo?”

Para esse importante linguista e historiador, é preciso entender que ao reconhecermos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, ou seja, em uma forma de “imaginação” que transforma a realidade em representações visuais, nossa preocupa-

ção central passa a ser compreender o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. É investigando como elas operam dentro do contexto do próprio jogo que podemos compreendê-las como um componente cultural fundamental da vida humana.

Na visão de Teixeira (2016, p. 49), com a classificação dos jogos (*agôn*: competição; *ilínx*: turbilhão; *álea*: sorte; *mimicry*: mimetismo) feita pelos antropólogos, nota-se que se trata de um “universo sociodramático específico, propício para a emergência das estruturas do imaginário e dos padrões de comportamento da sociedade adulta”. Segundo a autora, utilizando essa classificação, Durand (1989) demonstra que, enquanto os jogos agônísticos e aleatórios fomentam o surgimento de um imaginário heroico, característico do regime diurno, os jogos ilínicos e miméticos, por outro lado, promovem o desenvolvimento de um imaginário místico e dramático, típico do regime noturno.

Assim, para Durand, há uma pedagogia social que é crucial para a formação dos simbolismos, que ele denomina de “pedagogia social dos arquétipos”. De acordo com sua Teoria, essa pedagogia é responsável por guiar a sociedade ao longo de uma “bacia semântica, legitimando, justificando e integrando suas visões de mundo e ideias dominantes” (Teixeira, 2016, p. 49). O fruto desse processo pedagógico é transformar arquétipos em símbolos, que sob a influência de uma “pedagogia do meio” em contexto social específico, dissemina esses arquétipos na consciência de um grupo em determinada época.

Ainda segundo Durand (1979), as sociedades oferecem diferentes ambientes formadores do simbolismo: o psicofisiológico, o pedagógico e o cultural. Com efeito, é o nível pedagógico, posicionado entre a natureza e a cultura singular do grupo, o instaurador de qualidades afetivas que moldam todo o simbolismo adulto, consolidando as qualidades e reafirmando os símbolos estabelecidos em uma sociedade. Isto acontece de duas formas: por meio da “pedagogia natural” e, posteriormente, pelo “catecismo afetivo do meio familiar e lúdico” (Teixeira, 2016, p. 49).

Ainda segundo Teixeira (2016, p. 49) “os jogos educam transmitindo vestígios simbólicos arcaico” e “permite à imaginação e à sensibilidade simbólica [...] ‘brincar’ com toda liberdade”. É este o convite desta obra: uma pedagogia do imaginário lúdico, ajustável a qualquer idade.

REFERÊNCIAS

- ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. Tradução de Ítalo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2013.
- ANAZ, Sílvio *et al.* Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Nexi**, São Paulo, n. 3, p. 1-16, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/4glEWy0>. Acesso em: 28 jul. 2024.
- ARAÚJO, Alberto Filipe; TEIXEIRA, Maria Cecília Sanchez. Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário. **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 44, n. 4, p. 7-13, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/40CDOjN>. Acesso em: 28 jul. 2024.
- BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**. Ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Arcádia, 1979.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Tradução de Hélder Godinho. Lisboa: Presença, 1989.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 3. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2002.
- DURAND, Gilbert. **Champs de l'imaginaire: textes réunis para Danièle Chauvin**. Grenoble: Ellug, 1996.
- DURAND, Gilbert. **Les structures anthropologiques de l'imaginaire: introduction a l'archétypologie générale**. 11. ed. Paris: Dunod, 1983.
- DURAND, Gilbert. O retorno do mito: introdução à mitologia. Mitos e sociedade. **Famecos**, Porto Alegre, v. 11, n. 23, p. 7-22, 2008. DOI: 10.15448/1980-3729.2004.23.3246. Disponível em: <https://bit.ly/42B2bkK>. Acesso em: 28 jul. 2024.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

FERREIRA, Agripina Encarnación Alvarez. **Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos**. Londrina: Eduel, 2013.

FROBENIUS, Leo. **Kulturgeschichte Afrikas**: prolegomena zu einer histo-rischen gestaltlehre. Nova York: Phaidon Verlag, 1933.

GOMES, Marcelo Bolshaw. Gaston Bachelard: e a metapoética dos quatro elementos. **Revista Estética**, São Paulo, n. 11, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3Qodx3X>. Acesso em: 28 jul. 2024.

GOULART, Cecília M. A. O conceito de letramento em questão: por uma perspectiva discursiva da alfabetização. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 9, n. 2, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3Cy8zyl>. Acesso em: 28 jul. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1980.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

KARLO-GOMES, Geam. **Estudos do imaginário e literatura**: textos selecionados para formação de novos pesquisadores. Contributos do grupo Itesi (2017-2022) – 5 anos. Curitiba: CRV, 2022.

LEWIS, Clive Staples. **As Crônicas de Nárnia**. Tradução de Paulo Mendes Campos. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.

MAFFESOLI, Michel. Michel Maffesoli: o imaginário é uma realidade. **Famecos**, Porto Alegre, v. 8, n. 15, 2001. Disponível: <https://bit.ly/3PXR-X6a>. Acesso em: 28 jul. 2024.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC; UAB, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/4hxGE0n>. Acesso em: 28 jul. 2024.

PERES, Lúcia Maria Vaz. Recortando reflexões acerca do simbólico em Durand e Jung: algumas contribuições para o estudo do imaginário. **cadernos de Educação**, Pelotas, v. 6, n. 8, p. 117-126, 1997. Disponível em: <https://bit.ly/4gK2a11>. Acesso em: 28 jul. 2024.

QUEIRÓS, Ricardo; PINTO, Mário. **Gamificação aplicada às organizações e ao ensino**. Lisboa: Editora FCA, 2022.

REA, Silvana. Os caminhos da imaginação material. **Ide**, São Paulo, v. 32, n. 49, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/41hsECH>. Acesso em: 28 jul. 2024.

ROSATI, Maria Pia; IACUELE, Annamaria. Gilbert Durand e la mitologia. **Átopon**, Roma, v. 1, n. 1, 2006. Disponível em: <https://bit.ly/40CnwYn>. Acesso em: 28 jul. 2024.

ROWLING, Joanne Kathleen. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Tradução de Lia L. de S. e J. M. de S. São Paulo: Rocco, 2000.

SILVA, André Luiz Silveira da; KARLO-GOMES, Geam; LEAL, Zulenilton Sobreira. Imaginário social sobre a atuação de docentes homens na educação infantil. **Cadernos da Fucamp**, Monte Carmelo, v. 23, p. 69-90, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/4hfcwao>. Acesso em: 28 jul. 2024.

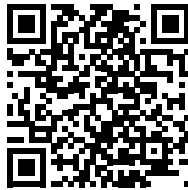
SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2020.

TEIXEIRA, Maria Cecília Sanchez. A contribuição da obra de Gilbert Durand para a educação: conceitos e derivações para uma pedagogia do imaginário. **Educere et Educare**, Cascavel, v. 11, n. 21, 2016. DOI: 10.17648/educare.v11i21.13897. Disponível em: <https://bit.ly/3Ed-QOoq>. Acesso em: 29 jul. 2024.

APÊNDICE

Cartas para recorte:

O MATERIAL PARA RECORTE PODE SER ACESSADO NO
PINTEREST, NO LINK ABAIXO:




<http://bit.ly/4getMgp>

Título	Portas da imaginação: Uma aventura elementar
Autores	Lucas Pereira Damazio Geam Karlo-Gomes
Assistência Editorial	Juliana Oliveira
Capa	Lucas Pereira Damazio
Projeto Gráfico	Thainá Manzatto
Preparação	Andressa Marques
Revisão	Marcia Santos
Formato	14x21
Número de Páginas	80
Tipografia	Adobe Garamond Pro
Papel	Alta Alvura Alcalino 75g/m ²
1ª Edição	Setembro de 2025

Caro Leitor,
Esperamos que esta obra tenha
correspondido às suas expectativas.

Compartilhe conosco suas dúvidas e sugestões:

sac@editorialpaco.com.br

 11 98599-3876

Publique sua obra pela Paco Editorial

EDIÇÃO DE QUALIDADE, DIVULGAÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO NACIONAL



Teses e dissertações

Trabalhos relevantes que representam contribuições significativas para suas áreas temáticas.



Grupos de estudo

Resultados de estudos e discussões de grupos de pesquisas de todas as áreas temáticas.



Capítulo de livro

Livros organizados pela editora dos quais o pesquisador participa com a publicação de capítulos.




Técnicos e Profissionais

Livros para dar suporte à atuação de profissionais das mais diversas áreas.

Envie seu conteúdo para avaliação:

livros@pacoeditorial.com.br

11 4521-6315

 11 95394-0872

www.editorialpaco.com.br/publique-na-paco/

Todo mês novas chamadas são abertas:

www.editorialpaco.com.br/capitulo-de-livros/

Conheça outros títulos em
www.pacolivros.com.br

PACO  EDITORIAL

Av. Carlos Salles Block, 658
Ed. Altos do Anhangabaú – 2º Andar, Sala 21
Anhangabaú - Jundiaí-SP - 13208-100

Esta obra busca encorajar muitos educadores a investir em uma pedagogia do imaginário lúdico, propício a desenvolver a criatividade, ao bem devanear, ao despertar da curiosidade e da imaginação. A proposta se fundamenta nos Estudos do Imaginário, que exploram o campo simbólico da compreensão cultural, social, política, educacional e midiática. *Portas da imaginação: Uma aventura elementar* se constrói numa atmosfera lúdica para apresentar o imaginário e suas potencialidades simbólicas de maneira envolvente. A obra se metaforiza em seu próprio título, carregando significados profundos e variados. “Portas” indica transições, limiares ou mudanças. Podem atuar como pontos de passagem entre diferentes estados, mundos ou fases. No imaginário coletivo, as portas podem simbolizar a entrada para novos conhecimentos, oportunidades ou experiências, bem como a barreira entre o conhecido e o desconhecido.

