

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS:**  
**CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM E TECNOLOGIAS**

**PAULO SAMIR TANURE**

**A ADAPTAÇÃO DE UM TEXTO LITERÁRIO E O ROLE-PLAYING GAME:**  
**Uma proposta de letramento**

**São Leopoldo**  
**2016**

Paulo Samir Tanure

A ADAPTAÇÃO DE UM TEXTO LITERÁRIO E O ROLE-PLAYING GAME:  
Uma proposta de letramento

Trabalho de Conclusão de Curso de  
Especialização apresentado à  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos  
(UNISINOS) como requisito parcial para  
obtenção do título de Especialista em  
Ensino de Línguas Estrangeiras.

Orientador: Prof. Dr. Claudio Vescia Zanini

São Leopoldo

2016

## **AGRADECIMENTOS**

A minha querida esposa, Aline Graziela de Lima Pinto, pelo apoio e incentivo em tudo o que faço, pela ajuda com a escrita e pelas extraordinárias ideias compartilhadas durante toda a especialização.

Ao meu orientador, professor Dr. Claudio Vescia Zanini, profissional extremamente dedicado, que esteve presente em todo o processo, contribuindo para a construção dessa proposta e, também, dividindo seu conhecimento comigo.

Aos meus pais, que mesmo sem entenderem o motivo de um trabalho demorar tanto para ficar pronto, foram compreensivos nos momentos que me ausentei.

Aos meus alunos, pelas opiniões sinceras que só adolescentes conseguem ter.

Por fim, aos amigos que devotam o seu tempo a esse hobby fantástico e, também, por jogarem comigo pelos últimos vinte e quatro anos.

*“Where is the Life we have lost in living?  
Where is the wisdom we have lost in knowledge?  
Where is the knowledge we have lost in information?”*  
*(T.S. ELIOT, 1934)*

## RESUMO

O presente estudo teve como objetivo trazer uma proposta de letramento para os anos finais do ensino fundamental, adaptando um texto literário para ser utilizado como um jogo de RPG, bem como entender o que é o RPG e como ele pode ser considerado uma forma de gamificação. Para isso, o trabalho apresenta conceitos sobre a relação do RPG com a gamificação e, ainda, a sua relação com o hipertexto. O estudo traz, ainda, as ideias de Prensky (2001) sobre o conceito de Nativos Digitais e como a organização escolar atual pode não estar preparada para ensinar os alunos inseridos nesse novo contexto tecnológico. A proposta buscou trazer o texto em Língua Adicional (LA) mais perto aos chamados nativos digitais, com o objetivo de resgatar o interesse dos alunos pela leitura em LA, seja por meio do livro em papel ou, por meio de canais virtuais, se estiverem disponíveis. Na proposta, foi utilizada a história do livro *Cycle of the Werewolf*, de Stephen King, cujo texto foi adaptado para o formato de livro-jogo de RPG. Através dessa proposta, que será executada em grupo, entende-se que os alunos terão a oportunidade de interagir em um atividade que poderá proporcionar um uso prático da LA, bem como propiciar um ambiente colaborativo de co-construção de conhecimento. Sabe-se que o professor deve levar em conta o contexto da sala de aula e suas particularidades. Mesmo assim, o professor terá a possibilidade de aprimorar a proposta, adaptando, não somente o texto, mas também os fatores que cercam e que influenciam a sua sala de aula.

**Palavras-chave:** RPG. Ensino de LA. Gamificação. Colaboração. Co-construção de Conhecimento.

## ABSTRACT

This study aimed to bring a proposal of literacy for the final years of elementary school, adapting a literary text to be used as an RPG game, understand what the RPG is, and how it can be considered a form of gamification. For this, the work presents concepts of RPG's relationship with gamification and also its relationship with the hypertext. The study also brings the ideas of Prensky (2001) on the concept of Digital Natives and as the current school organization may not be ready to teach students inserted in this new technological context. The proposal sought to bring the text in Additional Language (AL) closer to the so-called digital natives, in order to rescue the students' interest in reading in AL, either through the book on paper or through virtual channels, if available. In the proposal, we used the story of the book *Cycle of the Werewolf*, by Stephen King, whose text has been adapted to the format of RPG-book game. Through this proposal, which will be performed in a group, it is understood that the students will have the opportunity to interact in an activity that can provide a practical use of AL, as well as provide a collaborative environment for co-construction of knowledge. It is known that the teacher should take into account the classroom context and its particularities. Even so, the teacher will be able to improve the proposal, adapting not only the text, but also the factors surrounding and influencing their classroom.

**Key-words:** RPG. AL teaching. Gamification. Collaboration. Co-construction of knowledge.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Exemplo de livro-jogo.....	16
<b>Figura 2:</b> Introdução .....	23
<b>Figura 3:</b> Parte 1.....	24
<b>Figura 4:</b> Parte 2.....	24
<b>Figura 5:</b> Parte 5.....	25

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
1.1 OBJETIVO .....	10
<b>1.1.1 Objetivos Específicos</b> .....	<b>11</b>
1.2 JUSTIFICATIVA .....	11
<b>2 O QUE É ROLE-PLAYING GAME?</b> .....	<b>12</b>
2.1 MECÂNICA .....	14
2.2 OS OBJETIVOS .....	14
2.3 AVENTURA-SOLO.....	15
<b>2.3.1 Como funcionam</b> .....	<b>15</b>
2.4 O RPG E O HIPERTEXTO.....	17
2.5 O RPG E A GAMIFICAÇÃO .....	18
<b>3 JOGOS NA SALA DE AULA</b> .....	<b>19</b>
3.1 ESTILOS DE PENSAMENTO .....	20
<b>4 PROPOSTA DE LETRAMENTO</b> .....	<b>22</b>
4.1 MATERIAIS E RECURSOS UTILIZADOS .....	27
4.2 ORGANIZAÇÃO E INSTRUÇÕES PARA A ATIVIDADE .....	27
4.3 FECHAMENTO DA ATIVIDADE .....	28
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>31</b>
<b>APÊNDICE A - ADAPTAÇÃO</b> .....	<b>35</b>
<b>ANEXO A - STEPHEN KING "CYCLE OF THE WEREWOLF"</b> .....	<b>39</b>



## 1 INTRODUÇÃO

O ensino de língua adicional nas escolas públicas tem se mostrado um desafio para professores, tanto pelas dificuldades de aprendizado como pela falta de interesse dos alunos. Isso porque não percebem oportunidades de uso imediato para a língua adicional. Diante disso, muitos professores têm desenvolvido, cada vez mais, estratégias e ferramentas metodológicas que possam resgatar o interesse dos alunos para esse assunto.

Uma das maiores dificuldades do professor é a de trazer a literatura em língua estrangeira para a sala de aula. Os textos originais tendem a assustar e a frustrar o aluno, pois tendem a ser longos em sua maioria, e apresentam maior nível de complexidade em sua linguagem. De acordo com a pesquisa intitulada Retratos da Leitura no Brasil de 2016, do Instituto Pró-livro<sup>1</sup>, o número de leitores tem aumentado gradativamente desde 2007, quando a pesquisa foi realizada pela primeira vez. No entanto, percebe-se que a cultura de leitura no Brasil ainda é frágil, pois, de acordo com a mesma pesquisa, o número de leitores no ensino fundamental diminuiu dois pontos percentuais desde 2011, sendo considerados leitores, pela pesquisa, aqueles que leram, pelo menos, um livro nos três meses anteriores à pesquisa. O número de pessoas que buscam atividades alternativas à leitura também aumentou, sendo o maior foco, o uso da internet. A facilidade de busca de informações que as tecnologias proporcionam acaba desenvolvendo um senso de imediatismo aos que já nascem inseridos nesse novo contexto tecnológico. Como o acesso e a prática de acesso a essas novas tecnologias aumentou, entende-se que seria mais coerente apresentar uma proposta visando esse nicho. No entanto, sabe-se que nem todas as escolas possuem estrutura tecnológica para o uso de todos os alunos, por isso, esse trabalho propõe resgatar o interesse dos alunos pela leitura em LA, seja por meio do livro em papel ou, por meio de canais virtuais, se estiverem disponíveis.

O presente trabalho não pretende criticar o uso de tecnologias, apenas ilustrar que o mundo externo e a realidade de cada sala de aula fogem às limitações de qualquer metodologia de ensino, por isso, o professor precisa ser capaz de adaptar o seu plano a qualquer contexto, fazendo com que o processo de ensino e

---

<sup>1</sup> A 4ª edição da pesquisa Pro Livro está disponível na íntegra em: <[http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa\\_Retratos\\_da\\_Leitura\\_no\\_Brasil\\_-\\_2015.pdf](http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf)>.

aprendizado tenha sentido para o aluno. O objetivo principal dos alunos é chegar ao final do ano e ter uma nota que possibilite a progressão.

Pensando nessas dificuldades, educadores perceberam o *Role-Playing Game* como uma ferramenta metodológica (TOMPKINS, 1998; SHAPIRO; LEOPOLD, 2012) potencial para estimular o interesse do aluno sobre um determinado assunto. Quando a metodologia é usada de uma maneira pedagógica, pode gerar pontos positivos, como a cooperação dentro do jogo, o uso de um determinado conteúdo de aula para alcançar o objetivo de um jogo, além de proporcionar a interação entre alunos e o uso da língua adicional na prática.

Apesar de não ser um tema novo, entende-se que há espaço para mais propostas de uso de jogo em sala de aula, uma vez que tanto as tecnologias quanto as formas de jogo mudam a cada dia e, com eles, os tipos de recursos a serem utilizados nesse contexto. E, por isso, ainda existem inúmeras pesquisas (AMÉRICO; MAGGI, 2014; FARDO, 2013) voltadas ao assunto que buscam formas de viabilizar o ensino e oportunizar um ambiente que facilite o aprendizado em Língua Adicional (LA).

Até mesmo no Portal do Professor<sup>2</sup>, vinculado ao Ministério da Educação (MEC), em Espaço da Aula, existem algumas propostas de aulas com o uso do RPG. Nesse espaço é possível compartilhar aulas de qualquer nível de ensino e qualquer professor (ou grupo de professores) pode colaborar com o site, e professores em busca de atividades podem fazer o *download* do plano para o uso em sala de aula.

O professor, usando tal abordagem, sairá do plano de aula padrão, estimulando a possibilidade de um ambiente criativo, próprio para estimular o uso da língua estrangeira em uma atividade significativa, onde o mundo real e o imaginário se misturam para superar as barreiras da artificialidade. Além disso, é preciso levar em conta que cada turma de alunos é única e, portanto, as adaptações devem ser feitas pelo professor de acordo com a realidade de cada uma delas.

Dessa forma, o presente trabalho tem como seu principal objetivo propor uma ferramenta para uso em sala de aula com base na adaptação de um texto para ser usado na sala de aula de LA, mais precisamente, o uso de um *Role-Playing Game* (RPG) para ensino de inglês como LA para falantes do português.

---

<sup>2</sup> Algumas sugestões de aulas com o uso do RPG no Portal do Professor estão disponíveis em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/espacoDaAula.html>>.

*Role-Playing Game*, ou RPG, é um gênero de jogo no qual todos os participantes entram e tomam parte da história como membros ativos do jogo. Os jogadores não são meros espectadores, pois decidirão qual direção o personagem irá seguir dentro do jogo. Nesse contexto, os alunos serão os jogadores, nunca sabendo exatamente qual aventura o mestre (neste caso, o professor) preparou para eles. Esse suspense pode encorajá-los a improvisar, melhorando o uso de suas habilidades na resolução de problemas e aprendizado coletivo, já que o grupo precisa tomar as decisões de forma conjunta.

O RPG não é competitivo em sua essência porque é baseado na cooperação dos jogadores, que precisam discutir, dialogar, concordar, discordar sobre determinada situação que é colocada pelo mestre. Dentro do jogo, a cooperação é fundamental para que os objetivos sejam alcançados.

A abordagem com o uso de RPG apresentada aqui não pretende superar todas as limitações existentes em sala de aula, mas trazer um pouco do mundo externo para dentro da sala de aula para promover uma prática de letramento. Assim, os aprendizes poderão compreender a língua usada no mundo real e contextualizada de uma maneira diferente do que a vemos normalmente dentro de sala de aula.

Esse estudo tentará encontrar razões para considerar o RPG como ferramenta pedagógica para promover letramentos dentro da sala de aula de LA, a partir de sugestões de textos em LA adaptados pelo professor.

Dessa forma, esse trabalho está organizado em cinco partes. A primeira apresenta a contextualização da sala de aula e o ensino e aprendizado de LA. A segunda apresenta e faz uma reflexão sobre os princípios, a mecânica e as regras básicas do RPG, além de seu uso como forma de gamificação. O terceiro capítulo indica as teorias que sustentam e norteiam os objetivos desse trabalho. No quarto capítulo a proposta de letramento é apresentada, a partir do uso de parte de um texto adaptado para o uso em RPG dentro de sala de aula, bem como suas possíveis implicações. A quinta e última parte apresenta as considerações finais.

## 1.1 OBJETIVO

Apresentar uma proposta de letramento a partir do uso de parte de um texto adaptado para o aprendizado de LA, utilizando o RPG como meio de promover a

interação e cooperação entre alunos. Ao contextualizar do uso da LA, o aprendizado pode ser facilitado enquanto buscam a solução do jogo.

### **1.1.1 Objetivos Específicos**

a) compreender as semelhanças e as diferenças entre o RPG e a gamificação e o RPG e o hipertexto para a adaptação de seu uso em sala de aula;

b) apresentar algumas pesquisas que embasam o aprendizado colaborativo, a interação e o uso do jogo em sala de aula para o aprendizado de LA, consideradas mais relevantes para esse trabalho;

c) selecionar uma parte de um texto para exemplificar o uso do RPG em sala de aula para o aprendizado de LA .

## **1.2 JUSTIFICATIVA**

Diante dos desafios no ensino de LA em escolas públicas e as dificuldades ou falta de interesse no aprendizado pelos alunos, entende-se que o professor precisa buscar alternativas que contribuam para a construção de significados de seus alunos e sentido no aprendizado de LA.

Esse trabalho apresenta uma proposta de prática de letramento motivada pela vivência em sala de aula com o uso de um livro de aventura solo de RPG, que despertou interesse dos alunos tanto para a história, quanto para a LA, que seria o meio utilizado para que conseguissem desvendar o mistério proposto na história.

A justificativa do presente trabalho está, justamente, ancorada na experiência vivida pelo autor com alunos de 8º e 9º anos que, após terem acesso a uma história de aventura-solo em um livro-jogo, tiveram despertada a vontade pela pesquisa mais aprofundada da origem daquela e de outras histórias. Por isso, entende-se que é relevante aprimorar a metodologia utilizada para que seja possível o uso da literatura de LA combinada ao RPG em sala de aula.

Além disso, acredita-se que a adaptação de uma história nesse formato possa ser explorada com qualquer nível de ensino, desde que tenha o professor como norteador, ou mestre, em questões relacionadas tanto à história, quanto à LA.

## 2 O QUE É ROLE-PLAYING GAME?

Conforme mencionado anteriormente, o *Role-Playing Game*, ou RPG, é o nome geral do gênero de jogo no qual todos os participantes entram e tomam parte na história, conto ou cena, como membros ativos, tendo um importante papel no desenrolar da história. Os jogadores não são espectadores: eles agem, decidindo qual caminho tomar, quais ações pretendem seguir para desvendar ou resolver os quebra-cabeças e charadas do jogo.

Normalmente, em uma sessão de RPG, há um mestre e os jogadores. O mestre do jogo, que nada mais é do que um jogador no papel de juiz, é aquele que mantém a história no seu rumo e mantém os jogadores ocupados. Os jogadores são aqueles que tomarão parte ativa na história, nunca sabendo exatamente o que o mestre tem em mente. Esse suspense pode encorajá-los a improvisar, melhorando o uso de suas habilidades.

A base para um bom RPG é a criatividade. Para uma sessão de jogo interessante, o mestre deve criar uma história usando a imaginação, da mesma maneira que se cria uma história de ficção científica, por exemplo. Ele pode se basear em um livro, filme, história em quadrinho (HQ), ou simplesmente imaginar tudo. Ele tem todas as pistas e chaves que os jogadores devem encontrar. A imaginação é a base para que um RPG tenha sucesso: ao se mover pelo cenário imaginário descrito pelo mestre, os jogadores desvendam seus mistérios. Este é o elemento essencial dentro de um jogo: o jogador é colocado em uma situação desconhecida e precisa encontrar seu caminho. Dentro do jogo, como em qualquer filme ou livro, o jogador toma parte dele. As suas decisões podem alterar as ações de todos que estão ao seu redor.

O RPG não é competitivo em sua essência porque é baseado na cooperação dos jogadores, que precisam discutir, dialogar, concordar, discordar sobre determinado assunto que é colocado em sua frente pelo mestre. Dentro do jogo, a cooperação é fundamental para que os objetivos sejam atingidos.

Um jogador de RPG se vê em uma busca eterna por novos elementos, mesmo fora de uma sessão de jogo. Isso estimula a leitura, visto que muitos jogadores tentam também tornarem-se mestres, podendo, então, criar as suas próprias histórias nas quais outros jogadores poderão participar. Contudo, para criar esse *plot*, o mestre precisa de uma base para a história quando ele não tem toda

uma história escrita. Por esse motivo, a leitura se torna peça fundamental para criar novas e interessantes aventuras, o que torna o RPG muito mais do que um simples jogo. Em seu prefácio, o GURPS, um dos mais famosos livros de RPG diz que “os participantes redescobrem a antiga arte de criar, ouvir e contar histórias” (1989, p.7).

O número de jogos é ilimitado: jogos de tabuleiro, de cartas, de palavras, de miniaturas, entre outros. Até essas categorias tem subcategorias: jogos de tabuleiros podem ser divididos em jogos de mistério, como Detetive e Interpol; de compra e venda de imóveis, como Banco Imobiliário e Monopoly; de simulação militar e estratégia, como War e assim por diante. Mesmo assim, dentro desse enorme número de jogos de grupo, os RPGs são únicos, pois eles formam uma categoria própria, ao qual não sobrepõe nenhuma outra categoria. Por essa razão em particular, RPGs são tão difíceis de descrever, pelo menos não, sem usar a sua imaginação além da sua forma normal. Todavia, essa é a essência do RPG: a imaginação. Enquanto os jogadores se movimentam pelo mundo imaginário que o mestre descreve, eles desvendam mistérios e resolvem quebra-cabeças, levando-os ao um final glorioso, ou um fracasso desastroso.

Para jogar, a pessoa deve construir ao redor de si as paredes do problema que o mestre descreve. Depois dessa construção, o jogador deve ter em mente que ele está enfrentando a situação, não sendo apenas um espectador, mas sim, parte atuante na história, podendo mudar o rumo dela com a sua decisão. O jogador interage com outras pessoas e finge estar no lugar do seu personagem durante o jogo. Isso significa que quando a personagem deve fazer algo, o jogador deve imaginar o que poderia ser feito naquela situação e qual seria a melhor ação da personagem.

Como um exemplo simples, poderíamos usar a típica cena de Histórias em Quadrinhos (HQs) ou filmes de super-heróis, na qual vemos um herói perseguindo um vilão. Em sua fuga, o vilão usa seus poderes para atrasar o herói. Ele então decide atingir o prédio com seu raio para que os escombros que caíssem ameaçassem os transeuntes. O herói deve decidir se ele continua a perseguição ou ajuda as pessoas que estão a mercê dos pedaços do prédio que estão caindo. Nessa cena, podemos dizer que o vilão é o mestre e o herói é o jogador. O herói, e, portanto o jogador, precisa decidir, baseado na personalidade da personagem, se irá salvar as pessoas ou perseguir o vilão. Essa decisão pode mudar a história completamente, já que o mestre não sabe qual decisão que o jogador tomará.

## 2.1 MECÂNICA

A mecânica do jogo é bastante simples: os participantes são divididos entre o mestre e os jogadores. Enquanto o mestre é o encarregado da trama principal da história, para os jogadores é reservada a participação e interação através de seus personagens criados anteriormente. Os personagens são descritos em uma ficha de personagem projetada de acordo com a especificação para o sistema de jogo selecionado. Nessas fichas, os personagens são resumidos na forma de números, criando uma imagem virtual do mesmo.

Com base nesses números e descrições, o mestre e os outros jogadores podem ter suas próprias imagens dos personagens, dependendo de suas interpretações individuais. O resultado das ações feitas por ambos, mestre e jogador, é decidido pelo rolar de um dado. Sendo assim, a sorte decide o que é melhor, o mesmo que ocorre na vida real, já não podemos prever com precisão o resultado de nossas ações.

Dessa forma, ninguém pode ser culpado por um passo em falso durante o jogo, certificando-se de que será uma sessão de jogo amigável.

## 2.2 OS OBJETIVOS

Outra diferença entre jogos de RPG e outros tipos de jogos são os objetivos finais. Quase todo mundo assume que um jogo deve ter um princípio e um fim e que esse final irá apresentar-se quando alguém ganha. Esse conceito não se aplica aos jogos de RPG, já que não há vencedor. O principal objetivo do jogo é a participação, interação e a cooperação com os outros jogadores para atingir um objetivo comum, para se divertir e socializar. Pode levar de alguns minutos a várias horas para realizar um objetivo, dependendo do tamanho que mestre quer que a história tenha.

Quando usado de uma forma pedagógica, esta cooperação pode render muitos pontos positivos para serem explorados, desde significados de palavras da LA a interpretações de situações em grupo. Essa metodologia pode promover a intensificação da aprendizagem de LA, em que a comunicação e a interação são os elementos mais importantes.

## 2.3 AVENTURA-SOLO

Uma aventura solo é uma obra de ficção que concede ao leitor uma participação ativa no desfecho da história, permitindo que ele faça as escolhas do rumo a ser seguido. Esse gênero nasceu nos anos 1960-1970 e tornou-se famoso em 1982, unindo o conceito dos livros-jogos ao dos RPGs. Essa modalidade de livro-jogo é um conjunto de aventuras que permite ao leitor jogar sozinho. Ele se tornou uma alternativa aos jogos de RPG que demandam um grupo de pessoas para jogar. Existem várias vantagens em uma aventura-solo, a mais notória é a ausência da necessidade de um grupo de pessoas para jogar. Outro ponto interessante é a existência de uma história pronta. Em algumas circunstâncias isso também pode ser considerado como um ponto favorável, uma vez que mestres com pouca experiência poderiam não conseguir criar uma boa história para ser jogada em grupo.

Há também algumas desvantagens. A primeira e mais óbvia é a linearidade. Muito embora você possa fazer inúmeras escolhas durante o jogo, todas as suas opções já estão definidas no livro, ou seja, você não pode fazer o que quiser. Você pode, apenas, escolher o que fazer dentro das escolhas que o livro oferece. A ausência de outros jogadores também tira uma parte da riqueza do jogo e do contato social, que é um ponto considerado o mais importante pela maioria dos jogadores de RPG. Se utilizada em sala de aula, a aventura solo pode ser adaptada para grupos, preservando, assim, a característica de interação e cooperação do jogo de mesa.

### 2.3.1 Como funcionam

Nas aventuras-solo, alguns livros possuem regras sobre como você deve montar o seu personagem de jogo, de uma forma bem semelhante ao RPG convencional. Após a criação do personagem, você é direcionado ao início da história do livro. Alguns livros-jogos não possuem essa característica, ou seja, o personagem está pronto e você deve tomar as decisões por ele.

Em cada página, parágrafo ou trecho do livro, há uma parte da história sendo contada. Sempre se começa pela página, parágrafo ou trecho 1. Depois dessa primeira leitura, na qual o leitor já é colocado como um personagem, são oferecidas algumas opções a ele sobre o rumo que deseja tomar em sua história. Cada uma dessas escolhas direciona o jogador para outro trecho específico e ele deve pular



diretamente para o trecho indicado, desconsiderando os trechos intermediários ou páginas entre eles. A Figura 1, abaixo, ilustra um exemplo de livro-jogo:

**Figura 1: Exemplo de livro-jogo**

1

O sol se põe. Enquanto o crepúsculo se transforma em escuridão, você começa a subir a colina na direção da ameaçadora forma que se desenha contra o céu noturno. A Cidadela fica a menos de uma hora de escalada.

A uma certa distância de seus muros, você pára para descansar - um erro, uma vez que, dessa posição, ela parece um espectro medonho do qual não se pode escapar. Os cabelos no seu pescoço se arrepiam enquanto você a observa.

Mas você se envergonha de seus medos. Com inflexível decisão, você marcha adiante na direção do portão principal, onde você sabe que encontrará guardas à sua espera. Você considera suas opções. Já pensou em se apresentar como um especialista em plantas medicinais que veio tratar de um guarda com febre. Poderia também se dizer um comerciante ou artesão - talvez um carpinteiro. Poderia até mesmo ser um nômade que buscasse abrigo para a noite.

Enquanto você pondera as possibilidades, e as histórias que terá que contar aos guardas, acaba chegando à trilha principal que conduz aos portões. Duas lanternas brilham em cada um dos lados da porta levadiça.

Você ouve grunhidos abafados ao se aproximar, e vê duas criaturas de aparência absurda. Do lado esquerdo está uma criatura horrível, com a cabeça de um cachorro e o corpo de um grande macaco, flexionando seus braços fortíssimos. Do outro lado, encontra-se de fato o seu oposto, com a cabeça de um macaco no corpo de um cachorro grande. Este último guarda se aproxima nas suas quatro patas. Pára a alguns metros de distância diante de você, ergue-se sobre as patas traseiras e dirige a palavra a você.

Por qual das histórias você optará?

Você se apresentará como um especialista em plantas medicinais?	Vá para 261
Você dirá que é um comerciante?	Vá para 230
Você pedirá abrigo para pernoitar?	Vá para 20

**Fonte:** A cidadela do caos, 1989, p. 15.

É dessa forma que o livro se desenrola. É comum e possível que o jogador chegue ao final da aventura sem passar por todos os trechos. Isso acontece porque cada escolha do jogador leva para resultados diferentes, então ele precisa passar por inúmeros outros desafios para chegar ao final de sua aventura, podendo, também, haver diferentes finais para ela. É muito comum que essas escolhas tenham a interferência dos itens, capacidades ou habilidades que o personagem escolheu em sua criação, no caso de personagens criados; ou simplesmente sejam resultado de suas decisões durante o desenrolar da história. Em um momento, o jogador pode defrontar-se com a seguinte situação:

Se você tiver o chimarrão pronto, vá para o número 241.

Se você não tiver, mas tiver a perícia "Fazer Chimarrão", vá para o número 43.

Caso contrário, vá para o número 22.

Seu personagem terá a possibilidade de passar por determinadas partes de uma aventura somente se tiver as características escolhidas em sua criação, ou aos itens ou habilidades que ganhou durante a própria história.

## 2.4 O RPG E O HIPERTEXTO

No mundo contemporâneo, nos deparamos com o excesso de informações e a urgência de seleção dessas informações. A estrutura de uma narrativa hipertextual vem permitir melhor desempenho nesta seleção de informações. O hipertexto é uma forma não linear de apresentar e consultar informações contidas em um documento. O hipertexto vincula as informações, criando uma rede de associações complexas e não hierárquicas (LÉVY, 1997). O termo hipertexto foi criado por Theodore Nelson, na década de 1960, para denominar a forma de escrita e leitura não linear na informática pelo sistema Xanadu.

O hipertexto vem auxiliar o ser humano na questão da aquisição do conhecimento, pois, tal como o cérebro humano, não possui uma estrutura hierárquica e linear. Sua principal característica é uma forma de organização em rede. Ao acessarmos um ponto determinado de um hipertexto, conseqüentemente, outros que estão interligados também são acessados, no grau de interatividade que necessitamos.

Ele não está presente apenas no campo da informática, mas encontram-se também nos livros de formatos convencionais, onde os autores buscam facilitar a compreensão de cada capítulo na sua individualidade, sem que perca a essência que compõe o todo, a ideia central do autor. Hoje é muito comum encontrarmos livros organizados por um autor e escritos por vários. Estes livros não lineares são exemplos de hipertextos, pois permitem ao leitor decidir o rumo a seguir na sua leitura, tornando o tempo e o espaço flexível em relação à construção textual.

A televisão, o cinema, e outras áreas das artes e do entretenimento também têm trabalhado com a ideia do hipertexto, até mesmo para alcançar o público que vive uma contemporaneidade fragmentada. Há filmes e séries que apresentam algumas pequenas histórias, que parecem independentes umas das outras, todavia, a essência de cada uma faz parte de um único enredo.

Dentro deste contexto, vemos o RPG como uma forma de hipertexto, pois, em uma narrativa de RPG, não teremos uma linearidade no desenrolar da história. São os jogadores que decidem para onde vão e suas ações durante o jogo ditarão o seu destino. Isso vem ao encontro da ideia principal desse trabalho: tornar os alunos protagonistas da história dentro do jogo e, de seu aprendizado, dentro de sala de aula.

## 2.5 O RPG E A GAMIFICAÇÃO

Conforme apresentado anteriormente, o RPG é um jogo que pode ser jogado individualmente ou em grupo, virtual ou presencial, com pessoas agrupadas em torno de uma mesa. Esse tipo de ação pode ser considerada de ampla atividade social, na qual o diálogo, a interação e o convívio social, somados à colaboração entre os indivíduos, geram a co-construção de conhecimento. Na experiência como jogador de RPG, tem-se uma visão dessa atividade como uma maneira saudável de relacionamento, além de ser uma forte ferramenta formadora de opinião.

Utilizar o RPG dentro de sala de aula é mais uma alternativa para ampliar e aperfeiçoar o aprendizado de LA. A ludicidade, que pode ser um elemento altamente motivador, é amplamente usada em salas de aula nos primeiros anos do ensino fundamental. Por isso, essa proposta pode, também, ampliar o uso do lúdico para os anos finais do ensino fundamental.

A adaptação de um texto para essa atividade é uma forma de gamificação. Gamificação, ou ludificação pode ser definida como a aplicação das mecânicas de um jogo dentro de processos, atividades e contextos não lúdicos, como uma empresa, um escritório ou ainda uma sala de aula. A ideia do uso de jogos nesses ambientes não é nova. Jogos sérios, ou seja, jogos sem o propósito de entretenimento são usados em empresas para motivar seus funcionários, a fim de melhorar o rendimento ou para exemplificar o funcionamento de um processo. Há inúmeras empresas que estão investindo em gamificação <sup>3</sup> e criam jogos com situações nas quais os funcionários ou candidatos precisam tomar decisões para alcançar o objetivo do jogo, seja ele uma simulação de venda ou uma situação que compreenda ética e valores.

---

<sup>3</sup> Empresas como Bunchball (<http://www.bunchball.com/gamification>) e RB Learning (<http://www.rochabado.com.br/>) são organizações que investem e desenvolvem projetos de gamificação para empresas.

Há vários letramentos que envolvem ou não a linguagem, que são desenvolvidos, de forma mais ou menos direta, quando as pessoas se envolvem em um jogo de RPG. De acordo com Cardwell (1995), esses letramentos incluem, mas não estão limitados a seguir instruções, compreensão de vocabulário pelo contexto, pesquisa, planejamento, tomada de decisão, avaliação da situação, cooperação e interação, imaginação, liderança, resolução de problemas, pensamento crítico, previsão de consequências, raciocínio espacial, levarem o ponto de vista de outras pessoas em consideração e priorização de recursos.

### **3 JOGOS NA SALA DE AULA**

Vamos imaginar a estrutura de ensino atual: a escola é uma instituição do século 19, com professores do século 20, lecionando para nativos do século 21. De acordo com Prensky (2001), os alunos do hoje mudam radicalmente rápido; eles não são mais as pessoas aos quais o sistema de ensino foi criado para educar. E essa mudança não está apenas em suas roupas ou gírias; é uma mudança total, até mesmo em comportamento.

Os alunos de hoje são a primeira geração a crescer com as inovações tecnológicas do fim do século 20. Para eles, o uso de telefones celulares, computadores e internet é uma coisa comum e corriqueira. O acesso instantâneo à informação também é um fato importante para o desenvolvimento do comportamento desses jovens. É importante destacar que o acesso à informação nem sempre significará acesso ao conhecimento, pois isso dependerá do que cada indivíduo fará com a informação que encontrar.

O jogo é uma prática comum para auxiliar no ensino em inúmeras áreas, não somente no ensino de línguas. Para Johann Huizinga (2010) “o jogo é uma função da vida” (2010, p. 10) o autor inicia o prefácio dizendo-se convencido de que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. A sua ideia central é a de que o jogo é uma realidade primitiva, compartilhada até mesmo com os animais, portanto, com existência anterior à cultura. A partir disso, percebe-se o quanto as crianças e jovens estão imersos em seu cotidiano em um mundo lúdico de redes sociais, vídeos, videogames, pode ser de grande importância que se revejam as práticas de sala de aula no que diz respeito não só aos objetos de aprendizagem que são utilizados, como também às práticas pedagógicas utilizadas. Em outras

palavras, talvez seja preciso rever as práticas metodológicas a partir de interações que dão certo na vida dos Nativos Digitais (PRENSKY, 2001), e, principalmente, aquelas que estão despertando interesse e promovendo aprendizagens em quem os utiliza, levando para a sala de aula jogos, dispositivos e aplicativos que estão no dia a dia dos jovens para recriar e ressignificar o processo ensino-aprendizagem.

Atualmente, a maioria dos alunos são nativos digitais e eles aprendem e processam informação de uma maneira diferente (PRENSKY, 2001). Eles também compartilham informações de maneira diferente, usando blogs, vídeos e instant messages. Educadores que estão cientes dessas mudanças estão implementando novas estratégias de ensino, integrando a gamificação à sua prática. De acordo com o NMCHorizon Report (2014, p. 44), gamificação está adquirindo apoio em professores. O relatório estabeleceu que:

a gamificação da educação está ganhando apoio entre educadores que reconhecem que jogos efetivamente criados podem estimular altos ganhos em produtividade e criatividade entre aprendizes<sup>4</sup>.

Um aspecto muito importante na gamificação com objetivos educacionais é a implicação desses objetivos. Eles serão vistos pelo aprendiz como desafios a serem conquistados para que possam passar de um estágio para outro. No final, o desafio de mudar de fase se torna parte do objetivo de aprendizagem. Isso traz alternativas ao professor de LA para elaborar planos de aula eficientes, que possam promover a construção de conhecimento.

### 3.1 ESTILOS DE PENSAMENTO

Quando Susan estava na terceira série, sua professora teve uma ótima ideia. As crianças estavam estudando planetas e a professora queria que os alunos aprendessem ativamente, não passivamente. Então ela decidiu que as crianças deveriam fingir serem astronautas e simular a ida até Marte (STERNBERG, 1997, p. 3).

Na atividade descrita acima, as crianças fariam o papel de astronautas. Elas precisariam pensar em muitas coisas envolvendo o assunto, a saber, a gravidade, o suprimento de ar, a atmosfera e a sobrevivência no planeta. Eles poderiam ler sobre isso em algum livro, mas nada substituiria uma experiência real de estar no lugar.

---

<sup>4</sup> “the Gamification of education is gaining support among educators who recognize that effectively designed games can stimulate large gains in productivity and creativity among learners”.

“Que melhor maneira existe para aprender sobre algum lugar do que simular estar lá?” (STERNBERG, 1997, p. 3).

Assumimos que em uma sala de aula padrão, uma pessoa deve aprender e então pensar, ao invés de pensar em aprender e, portanto, aprender a pensar. Uma pessoa pode ter um estilo de pensamento, que é a sua maneira de usar as habilidades que possui, e se ela é boa em algo, deve usar sua habilidade da melhor maneira possível (STERNBERG, 1997).

A sala de aula deveria prover ao aluno certa liberdade de pensar e desenvolver suas próprias maneiras de fazer isso, dando passos importantes no aprendizado de resoluções de problemas e pensamento livre, criando novas ideias e mudando velhos paradigmas. Um estilo é uma maneira preferencial de pensamento. Não é uma perícia; é a maneira que decidimos usar nossas habilidades. Em geral, pessoas que tem estilos diferentes daqueles aceitos pela sociedade podem ser julgadas como tendo poucas habilidades ou uma capacidade de pensamento medíocre. Dentro de uma atividade de *role-playing*, um indivíduo pode encontrar uma maneira de organizar seus pensamentos da maneira que for mais adequada, decidindo e alocando suas prioridades e ultrapassando obstáculos, exatamente como faríamos na vida real (STERNBERG, 1997), não importando quantos estilos de pensamento existam, todos podem ser utilizados dentro de um ambiente que promova a cooperação e a interação. Com a cooperação, alguém que não obteria sucesso em uma tarefa poderá obtê-lo quando ajudado por outro. Essa interação poderá trazer um melhor entendimento do contexto, usando o output de um indivíduo como input. O RPG é apenas mais uma maneira de aprender através da cooperação, partindo da ideia que jogadores aprenderiam mais dentro de um grupo do que o fariam individualmente. É impossível para um professor acessar todos os diferentes tipos de pensamento e uma única atividade. Contudo, é necessário haver certa flexibilidade nos métodos de ensino para lidar com essas variações.

#### 4 PROPOSTA DE LETRAMENTO

A partir da vivência em sala de aula de ensino de LA em escolas municipais e, considerando que os alunos dessa geração são “nativos digitais” (PRENSKY, 2001) entende-se que a relação deles com a informação é mais imediata, por isso, talvez na percepção desses alunos o ato de ler um livro em LA torna-se algo demorado e trabalhoso. Pensando em evitar o uso do recurso tecnológico como um caminho curto para a tradução, ou seja, para a informação, esse trabalho apresenta uma proposta que possa conduzir o aluno ao conhecimento, ou seja, ser capaz de saber de traduzir e compreender o que está sendo lido, com base no conhecimento coletivo. O grupo de colegas, então, será o recurso facilitador em sala de aula.

O livro escolhido para a adaptação é *Cycle of the Werewolf*, de Stephen King, que foi traduzido para o português com o título de *A Hora do Lobisomem*, de 1983, hoje em dia considerado um livro raro. Esse texto foi escolhido pela temática fantástica e de mistério. Além disso, o personagem principal é um menino paraplégico na faixa etária dos alunos do ensino fundamental. Pensa-se, portanto, que essas características podem despertar a curiosidade dos alunos para a leitura do texto na íntegra, sendo ele em português ou inglês.

A história se passa em uma cidade pequena dos Estados Unidos, no estado do Maine, onde um grande número de obras do autor acontece, na qual alguns incidentes envolvendo mortes suspeitas vêm ocorrendo desde Janeiro de 1983, coincidindo com as fases da lua cheia. É nesse contexto que o menino, morador da cidade, entra na história e passa a investigar os acontecimentos.

Assim, os alunos participam da história como se fossem o menino, e passam a tomar decisões pelo personagem. Os grupos devem, a partir de suas decisões, tentar solucionar o mistério. Para isso, devem trabalhar em conjunto para compreender cada parte disponibilizada pelo professor.

A adaptação feita para essa proposta foi elaborada de forma que o menino, que é o personagem principal, aparecesse na história desde o início, pois no texto original, ele aparece somente após o terceiro incidente. Por isso, optou-se por trazer o menino como narrador de seus pensamentos, fazendo com que ele descrevesse de forma resumida todos os eventos ocorridos antes de sua aparição. Dessa forma, o aluno não perde detalhes importantes da contextualização da história, visto que o professor traz o que é mais relevante para a adaptação.

Outro ponto observado na escrita da adaptação foi o tempo verbal predominante, nesse caso, o presente simples. O vocabulário também foi adequado ao nível linguístico dos alunos, simplificando palavras e expressões, usando também palavras cognatas, para manter a fluidez da leitura, não sendo necessária a busca por palavras no dicionário a todo o momento. As fotos na adaptação também tiveram o intuito de auxiliar os alunos na ambientação da história. Optou-se por selecionar algumas fotografias de cenas do filme A hora do lobisomem<sup>5</sup>, de 1985, baseado no livro em questão.

A primeira parte da proposta é a introdução que traz a ambientação ao leitor e foi adaptada de Janeiro até Julho, período em que o menino se torna participante ativo da história. O Anexo 1 traz o texto original até o mês de Julho.

**Figura 2:** Introdução

**THE CYCLE OF THE WEREWOLF**  
**BY STEPHEN KING**

**JULY**


It is the year of 1983 and the people of Tarker's Mills are scared. I heard that, since January, there were some horrible murders in the city. It is strange because I noticed they always happened in the first day of the full moon. It is now July and they cancelled the 4<sup>th</sup> of July firework celebration. People don't want to celebrate anything because they are afraid to be on the street at night.

And I am stuck here in my wheelchair. If only my friend Brady were here, we could celebrate it together. Unfortunately he died in May in a kite accident.

Uncle Al brought me some fireworks with many different colors. He told me not to show anybody. My parents and my older sister Kate would be worried if I decided to use them. Uncle Al told me to stay near the house.

Well, I am not a child. I am 12 already. I know how to take care of myself.

- [Go to number 1.](#)



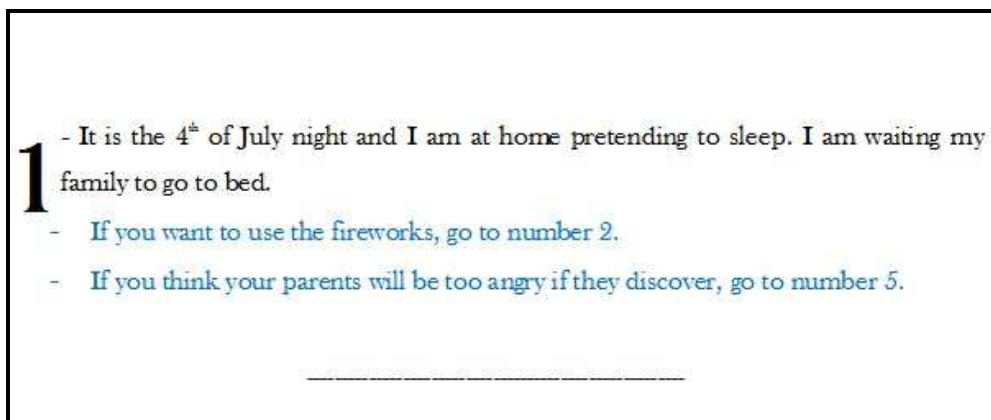
**Fonte:** Elaborado pelo autor.

<sup>5</sup> Título original Silverbullet, de 1985, com direção de Daniel Attias e roteiro de Stephen King, baseado no livro Cycle of the Werewolf.



A parte número um continua no mês de Julho com o personagem tendo que decidir se vai usar os fogos de artifício trazidos pelo seu tio em uma comemoração solitária do lado de fora da casa. Nessa parte, cada grupo deve tomar a sua primeira decisão. A escolha de cada grupo levará desfechos diferentes, conforme mostra a Figura 3.

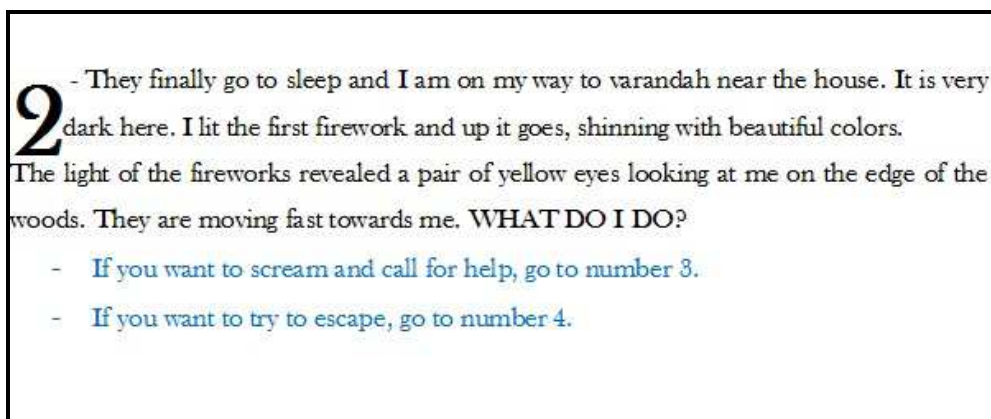
**Figura 3:** Parte 1



**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Dentre as duas opções disponíveis, uma delas dá sequência a história original, enquanto que a outra finaliza a história, pois o grupo, no papel do menino, opta por não se aventurar. A Figura 4 mostra a Parte 2, na qual os grupos podem decidir entre mais duas opções. Novamente, uma delas levará a continuidade da história e a outra levará ao final.

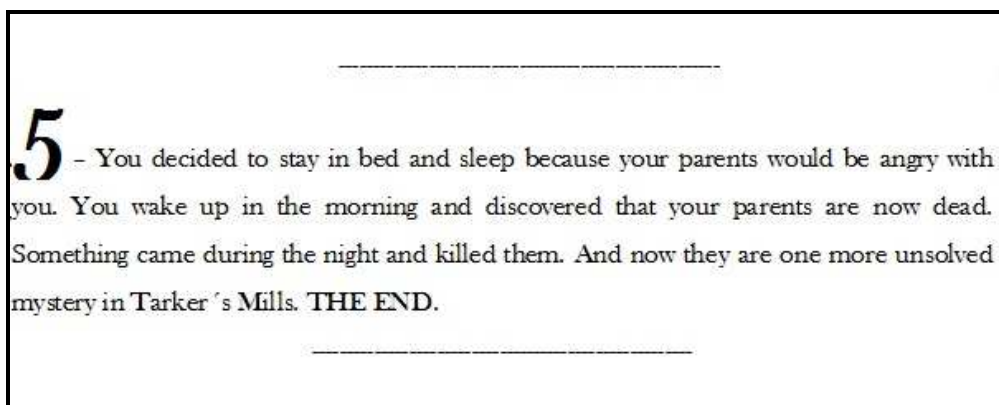
**Figura 4:** Parte 2



**Fonte:** Elaborado pelo autor.

A Figura 5 ilustra uma das opções da Parte 1, na qual o grupo decide não se aventurar. A história acaba abruptamente, já que esse foi um final criado pelo autor para essa atividade. Os alunos devem ser encorajados pelo professor a recomeçar a história, pois estão no início dela e poderão descobrir algumas coisas interessantes no decorrer da leitura. Para essa proposta, não foi feita a adaptação completa da obra. Ver Apêndice 1.

**Figura 5:** Parte 5



**Fonte:** Elaborado pelo autor.

No texto original, há uma descrição de como o menino recebe a notícia de que as celebrações de 4 de Julho haviam sido canceladas; como o menino explica a sua situação para o tio e quais foram as palavras que convenceram o tia a lhe dar os fogos de artifício para que ele tivesse a sua festa; o quanto ele espera até que todos da casa durmam para que ele possa ir até o lado de fora para acender os fogos não barulhentos e de que forma chega até a varanda, como vemos a seguir em trechos retirados do texto original.

They cancelled the Fourth of July. (p. 25)

Marty Coslaw gets remarkably little sympathy from the people closest to him when he tells them that. Perhaps it is because they simply don't understand the depth of his pain. (p. 25)

It's just the fireworks they cancel. And you know why." Marty did. The killer, that was why. In the papers now they were calling him The Full Moon Killer, but Marty had heard plenty of whispers around school before classes had ended for the summer. Lots of kids were saying that The Full Moon Killer wasn't a real man at all, but some sort of supernatural creature. A werewolf, maybe. Marty didn't believe that-werewolves were strictly for the horror movies-but he supposed there could be some kind of crazy guy out there

who only felt the urge to kill when the moon was full. The fireworks have been cancelled because of their dirty rotten curfew. (p. 25)

It's just not right, when you look forward to something for so long ... it's not right for Victor Bowle and some dumb town council to come along and take it away. Not when it's something you really need. Do you get it? (p. 26)

Then Uncle Al said quietly: "Sure I get it. And I got something for you, I think. Maybe you can make your own Fourth. (p. 26)

My own Fourth? What do you mean? (p. 26)

Come on out to my car, Marty. I've got something ... well, I'll show you. (p. 26)

Here you go, kid," he said. "Happy Fourth of July. (p. 27)

The first thing Marty saw were exotic Chinese markings on the package's label. Then he saw what was inside, and his heart seemed to squeeze up in his chest. The cellophane package was full of fireworks. (p. 27)

You keep your Fourth after everyone else goes to bed. Don't shoot off any of the noisy ones and wake them all up. And for Christ's sake don't blow your hand off, or my big sis will never speak to me again. (p. 27)

So then he begins the waiting for the rest of the house to go to bed. It takes a long time. (p. 28)

He takes the bag out along with the book of matches he found earlier. He tucks his pajama shirt into his pajama pants; drops both the bag and the matches into his shirt, and prepares to get out of bed. (p. 29)

Na varanda, Marty, que é o personagem principal, começa a lançar os fogos de artifício. A chuva de cores revela dois olhos na escuridão da floresta. O lobisomem começa a se aproximar do garoto. Quando a fera está bem perto, ele acende uma caixa de bombinhas e arremessa contra a criatura. Quatro delas explodem junto ao olho do lobisomem, ferindo-o seriamente. O menino vê quando a luz daquele olho se apaga.

No texto original, o menino descobre ao acaso quem é o lobisomem da cidade. Em outubro, durante as celebrações de Halloween, quando as crianças vão de porta em porta pedindo doces, Marty vê o Reverendo Lowe usando um tapa-olho. O Reverendo põe doces em sua sacola e coloca a mão na cabeça do menino. Ele não sabe que o menino o reconheceu, pois eles não haviam se visto desde julho.

Na adaptação, a parte da descoberta do menino foi modificada. Buscando uma maior interação dos grupos com a história, foi acrescentada uma parte retirada

da adaptação cinematográfica do livro. Dessa forma, podemos também ver a terceira pessoa do presente sendo representada pelo tio e pela irmã do menino. A inclusão de partes do filme na atividade pode gerar algumas discussões que serão abordadas a seguir.

Sendo assim, são apresentadas a seguir as etapas da proposta:

#### 4.1 MATERIAIS E RECURSOS UTILIZADOS

Para a atividade de leitura em LA os alunos poderão utilizar:

- dicionários de língua portuguesa e inglesa;
- livro didático;
- anotações e demais observações em seus cadernos;
- material disponibilizado pelo professor para a leitura (1 conjunto por grupo).

#### 4.2 ORGANIZAÇÃO E INSTRUÇÕES PARA A ATIVIDADE

Os alunos são divididos de forma que tenham o mesmo número de pessoas em cada grupo, podendo haver grupos com dois ou três alunos, no caso de não haver o número exato de alunos. Sugere-se que não haja mais de quatro alunos em cada grupo, para que nenhum aluno fique disperso ou não participe da atividade, quando o grupo for numeroso.

O professor apresenta as orientações sobre o jogo e as dinâmicas do RPG específicas para essa atividade. Em seguida, cada grupo formado recebe o mesmo conjunto referente à Introdução da história. O professor deve auxiliar os alunos, sugerindo algumas técnicas de leitura, dizendo aos alunos como procurar as palavras no dicionário, como entender algumas palavras e expressões pelo contexto, o uso da lógica para resolver algumas questões práticas, e assim por diante.

Para que o grupo obtenha a continuidade da história, um dos membros deve se dirigir ao professor para solicitar a parte seguinte (parte número 1). Para que isso aconteça, o professor, no papel de mestre, disponibiliza a parte número 1 mediante a explicação do aluno sobre o que o grupo compreendeu da Introdução. A exigência

do professor para aceitar a explicação de cada grupo deve ser adaptada de acordo com cada nível de ensino e perfil da turma.

Se o professor entender que a descrição trazida pelo grupo não é suficiente, o representante deverá retornar para discussão em grupo, levando as sugestões do professor. Se o professor considerar suficiente a descrição trazida pelo representante do grupo, o aluno receberá a próxima parte da história. As partes subsequentes serão disponibilizadas pelo professor, atendendo os critérios citados acima, de acordo com as decisões dos alunos dentro dos grupos. Isto é, cada grupo, ao fazer parte da história, tem a possibilidade de tomar rumos totalmente diferentes, que é a essência do RPG.

Quando um grupo chegar ao final da história, ou seja, quando não houver mais partes para serem lidas e compreendidas, esse grupo será dividido entre os demais e os alunos serão encorajados a ajudar os grupos que ainda não completaram a tarefa, se incorporando a eles. Como o objetivo da proposta é a interação e a construção conjunta do conhecimento, a cooperação é um elemento fundamental. Em nenhum momento desta atividade o professor deverá mencionar que existe uma competição entre os grupos, apesar de que a maioria dos alunos verá o jogo dessa maneira. É necessário frisar que o RPG não é um jogo competitivo em sua essência; a cooperação é a chave para atingir os objetivos.

#### 4.3 FECHAMENTO DA ATIVIDADE

A atividade termina quando todos os grupos conseguem chegar ao final da história. Não existe uma determinação de tempo para sua conclusão. Ela pode demorar muito para alunos que não estão acostumados com a leitura em inglês, ou pouco, para aqueles que já têm alguma facilidade na atividade de leitura. Alguns alunos também podem não estar acostumados a jogos e atividades coletivas desse tipo dentro de sala de aula, o que poderia retardar o desenvolvimento de todo o exercício. A postura do professor é de extrema importância nesse momento.

Um ótimo balizador para esse tipo de atividade é a opinião dos alunos. É importante perguntar se eles gostaram da atividade; se eles aproveitaram e o que eles aprenderam. Eles precisam quantificar o conhecimento que foi construído, e, muitas vezes, essa construção não é reconhecida sem um auxílio externo. Muitas vezes, cabe ao professor demonstrar o que o aluno conseguiu aprender.

É interessante que professor ajude o aluno a recapitular quais foram os processos mentais pelos quais eles passaram para completar a tarefa. Os alunos serão encorajados a falar tudo aquilo que pensaram para conseguir atingir os objetivos. Com o tempo, esse pensamento poderá se tornar algo corriqueiro para eles, podendo resultar em certa autonomia para executar atividades que exijam um tipo diferente de raciocínio ao qual eles estão acostumados.

Em um momento que visa o reconhecimento de pontos gramático-lexicais, pode-se questionar os alunos quais foram as palavras entendidas pelo contexto e quais foram as palavras que ajudaram a entender esse contexto; quais os tempos verbais usados, colocando alguns exemplos no quadro e questionando o motivo pelo qual eles foram usados. O professor pode decidir por propor um exercício ou tarefa adicional, visando a prática de elementos gramaticais.

Outro ponto a ser mencionando aos alunos é o de que já existe uma adaptação cinematográfica dessa obra, e que algumas partes da adaptação que eles jogaram foram retiradas do filme. Uma sugestão para o professor é que assista ao filme com os alunos, se a escola dispuser de meios para tal, gerando outras discussões acerca da obra.

Um momento da aula destinado ao autor do texto pode ser interessante, visto que Stephen King escreveu muitas obras dentro dos gêneros de mistério, horror e fantástico, que é algo cativante para a maioria dos alunos na faixa etária em questão, e que muitas dessas obras também foram adaptadas para o cinema e televisão, em forma de séries e minisséries. Mas o autor não criou obras exclusivamente nesses gêneros citados acima. O filme *Um sonho de liberdade* (*The Shawshank Redemption*, 1994), que figura no site [Imdb.com](http://Imdb.com) como o melhor filme de todos os tempos, é uma adaptação da short story "*Rita Hayworth and Shawshank Redemption*" e essa história não tem nada de horror sobrenatural. Ela conta a história de um homem em uma prisão Americana e de como ele encontra a amizade no meio em uma instituição correcional no período pós-guerra.

Essas são apenas algumas orientações e sugestões sobre uma metodologia que sugere uma aproximação com os jovens inseridos na cultura digital atual, mas tentando resgatar um pouco da paixão pelo livro e como esses jovens podem interagir e tornarem-se co-construtores do seu próprio conhecimento. É importante destacar que não há uma única maneira para aplicar a atividade aqui mencionada,

pois, dependendo da obra e da maneira como ela é abordada, vários resultados finais podem ser obtidos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como objetivo trazer uma proposta de letramento para ser usada em sala de aula de LA, usando o RPG como atividade coletiva, visando uma construção colaborativa de conhecimento por meio da adaptação de um texto literário. A ideia surgiu a partir de uma experiência com turmas de 8º e 9º anos, na qual foi utilizado um livro-jogo de nível básico, com ilustrações. Como foi identificado um interesse maior sobre a língua, por parte dos alunos, para que pudessem concluir a aventura, pensou-se que seria válido elaborar uma proposta com bases nas características do livro-jogo.

Para alcançar esse objetivo, foram abordados, primeiramente, conceitos sobre o RPG e a gamificação e seus potenciais usos em sala de aula. Foram abordados, também, conceitos sobre o RPG e o hipertexto, visto que possuem semelhanças no que tange a linearidade. A partir dessa compreensão, foram apresentadas algumas pesquisas e teorias que embasam o aprendizado colaborativo e reforçam que o uso do jogo em sala de aula, como o RPG, pode contribuir para o aprendizado de LA e a co-construção de conhecimento.

Para tanto, o presente trabalho apresentou uma proposta que contemplasse o uso de um texto adaptado para uma aventura de RPG. A partir da adaptação, que foi pensada para alunos de 8º e 9º anos do ensino fundamental, com faixa etária média de 13 a 15 anos. Além disso, essa proposta buscou contribuir com os muitos professores que buscam novas estratégias e metodologias para resgatar o interesse dos alunos tanto para o aprendizado de LA quanto para a literatura.

E, ainda, entende-se que, a partir de uma proposta dessa natureza, é possível estimular um ambiente criativo, próprio para o uso da língua adicional em uma atividade significativa. Assim, os alunos veem sentido no aprendizado da língua, já que são inseridos em uma situação na qual ela é usada de forma prática, não ficando limitada pelo material didático.

Apesar de não ser um tema novo, entende-se que há espaço para mais propostas de uso de jogo em sala de aula, uma vez que tanto as tecnologias quanto novos jogos surgem a cada dia e, com eles, os tipos de recursos que podem ser utilizados nesse contexto estão cada vez mais numerosos.

Cabe ressaltar que não há uma única forma para aplicar a proposta sugerida nesse trabalho, pois, seus resultados dependerão de fatores como perfil da turma,



alunos, professor, contexto onde a escola está inserida, a obra adaptada e a vivência de cada indivíduo. No entanto, o professor sempre terá a possibilidade de aprimorar a proposta, adaptando, não somente o texto, mas também os fatores que cercam e que influenciam a sua sala de aula.

Com a experiência adquirida na construção desse trabalho e as teorias aqui apresentadas, entende-se que é pertinente a fala de Sternberg (1997) quando menciona que a sala de aula deveria prover ao aluno certa liberdade de pensar e desenvolver suas próprias maneiras de fazer isso, dando passos importantes no aprendizado de resoluções de problemas e pensamento livre, criando novas ideias e mudando velhos paradigmas.

## REFERÊNCIAS

- AMÉRICO Rebeca Martínez, MAGGI NoeliReck. **Considerações sobre a gamificação aplicada ao âmbito educativo:** um estudo sobre o ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras. X Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-graduação - SEPesq Centro Universitário Ritter dos Reis. Disponível em: <[http://www.uniritter.edu.br/uploads/eventos/sepesq/x\\_sepesq/arquivos\\_trabalhos/2968/380/669.pdf](http://www.uniritter.edu.br/uploads/eventos/sepesq/x_sepesq/arquivos_trabalhos/2968/380/669.pdf)>. Acesso em: 22 jul. 2016.
- BROWN, H. D. **Teaching by principles:** an interactive approach to language pedagogy. New York: Prentice Hall Regents, 1994.
- BUNCHBALL. Disponível em: <<http://www.bunchball.com/gamification>>. Acesso em: 29 jul. 2016.
- CARDWELL. P. Jr. **Role-playing games and the gifted student.** Disponível em: <<http://rpgr.org/documents/primary/list/1993-role-playing-games-and-the-gifted-student>>. Acesso em: 24 jul. 2016.
- ELIOT. Thomas Stearns. **Choruses from The Rock.** 1934.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. CINTED-UFRGS, **Novas Tecnologias na Educação.** V. 11 Nº 1, julho, 2013. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>>. Acesso em: 22 jul. 2016.
- FLORES, Jorge Francisco Figueroa. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. **Digital Education Review**, Number 27, June 2015. Disponível em: <<http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11912/pdf>>. Acesso em: 16 jul. 2016.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Disponível em: <<http://prolivro.org.br/home/index.php/atuacao/25-projetos/pesquisas/3900-pesquisa-retratos-da-leitura-no-brasil-48>>. Acesso em: 24 jul. 2016.
- JACKSON, Steve. **A Cidadela do Caos.** São Paulo: Marques Faraiva, 1989.
- JACKSON, Steve. **GURPS.** São Paulo: Devir, 1996.
- KING, Stephen. **Cycle of the Werewolf.** New American Library, 1985.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência.** O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2011. p. 264
- MARTINS Tatiane M. de O. , FILHO Jesse Nery, SANTOS Frank Vieira dos, PONTES, Ewertton Carneiro . **A Gamificação de conteúdos escolares:** uma

experiência a partir da diversidade cultural brasileira. Disponível em: <[http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod\\_seminary\\_submission/trabalho\\_87/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_87/trabalho.pdf)>. Acesso em: 16 jul. 2016.

NMC Horizon Report. 2014. **Higher Education Edition**. Disponível em: <<http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-he-EN-SC.pdf>>. Acesso em: 16 jul. 2016.

PINKER, Steven. **Learnability and cognition: the acquisition of argument structure**. Cambridge: MIT Press, 1989.

PORTAL DO PROFESSOR - MEC. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/espacoDaAula.html>>. Acesso em 17 jul. 2016.

PRENSKY, MARC. **Digital natives digital immigrants**. Disponível em : <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 24 jul. 2016.

RB LEARNING. Disponível em: <<http://www.rochabado.com.br>>. Acesso em: 29 jul. 2016.

RODRIGUES Jeanne Jesuíno Cardoso. **A gamificação como estratégia para o ensino: um estudo sobre as aulas de língua inglesa em uma escola pública**. Disponível em: <[http://www.uel.br/projetos/iccal/pages/arquivos/ANAIS/PRATICA\(S\)/A%20GAMIFICACAO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20O%20ENSINO.pdf](http://www.uel.br/projetos/iccal/pages/arquivos/ANAIS/PRATICA(S)/A%20GAMIFICACAO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20O%20ENSINO.pdf)>. Acesso em: 16 jul. 2016.

STERNBERG, R. J. \_\_\_\_\_. **Thinking Styles**. New York: Cambridge University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. **Cognitive Psychology**. New York: Harcourt Brace College Publishers, 1996.

## APÊNDICE A - ADAPTAÇÃO

### THE CYCLE OF THE WEREWOLF BY STEPHEN KING

#### JULY

It is the year of 1983 and the people of Tarker's Mills are scared. I heard that, since January, there were some horrible murders in the city. It is strange because I noticed they always happened in the first day of the full moon. It is now July and they cancelled the 4<sup>th</sup> of July firework celebration. People don't want to celebrate anything because they are afraid to be on the street at night.

And I am stuck here in my wheelchair. If only my friend Brady were here, we could celebrate it together. Unfortunately he died in May in a kite accident.

Uncle Al brought me some fireworks with many different colors. He told me not to show anybody. My parents and my older sister Kate would be worried if I decided to use them. Uncle Al told me to stay near the house.

Well, I am not a child. I am 12 already. I know how to take care of myself.

- [Go to number 1.](#)



-----

**1** - It is the 4<sup>th</sup> of July night and I am at home pretending to sleep. I am waiting my family to go to bed.

- [If you want to use the fireworks, go to number 2.](#)
- [If you think your parents will be too angry if they discover, go to number 5.](#)

-----

**2** – They finally go to sleep and I am on my way to verandah near the house. It is very dark here. I lit the first firework and up it goes, shining with beautiful colors.

The light of the fireworks revealed a pair of yellow eyes looking at me on the edge of the woods. They are moving fast towards me. WHAT DO I DO?

- If you want to scream and call for help, go to number 3.
  - If you want to try to escape, go to number 4.
- 

**3** – You try to scream, but you are too scared to do so. The beast is now very near you.

- If you want to escape, go to 4.
  - If you want to use the fireworks, go to 6.
- 

**4** – You try to escape using the reverse mode on the wheelchair, but the machine is too slow. The beast reaches your throat. THE END.

-----

**5** – You decided to stay in bed and sleep because your parents would be angry with you. You wake up in the morning and discovered that your parents are now dead. Something came during the night and killed them. And now they are one more unsolved mystery in Tarker's Mills. THE END.

-----

**6** – You light the fireworks and throw the bag at the beast's face. You see when one of the green eyes whiffs off with an explosion. The creature runs away and leaves a smell of burnt fur behind. Your family comes running to help you.

- If you want to tell your parents about the incident, go to number 8.
  - If you want to tell Uncle Al and your sister, go to number 7.
-

**7** – You tell your Uncle Al and your sister Kate about the incident with the monster that looks like a big dog. You tell them that you hurt the monster in the face. Now there is a person in the city hurt in the eye. You have to find a way to discover who the killer is before the killer finds you. You have a plan.

- If you want to ask your sister to go around the city collecting bottles for the church and checking people's eyes, go to number 10.
- If you want to ask your Uncle Al to go to stores, bars, and restaurants to check people's eyes, go to number 9.



**8** – You tell your parents what happened. They don't believe you, but they take you to the police. They think there is a crazy person dressed like a monster in the city.

- Go to number 7.

**9** – Uncle Al goes around the city for more than 10 days and he doesn't find anybody suspicious. He thinks the person left the city.

- Go to number 7 and try another plan.

**10** – Your sister goes around town, knocking on people’s doors, asking for empty bottles for the church. She walks all day long and doesn’t find anybody suspicious. At the end of the day, with a lot of bottles in her kart, she goes to the church to talk to Reverend Lowe. He is tending the garden.

Surprisingly, Reverend Lowe faces her, revealing an eye patch. She gasps with fright. She gives an excuse and goes running home to tell Uncle Al and me about what she saw.



## ANEXO A - STEPHEN KING "CYCLE OF THE WEREWOLF"

### JANUARY

Somewhere, high above, the moon shines down, fat and full-but here, in Tarker's Mills, a January blizzard has choked the sky with snow. The wind rams full force down a deserted Center Avenue; the orange town plows have given up long since.

Arnie Westrum, flagman on the GS&WM Railroad, has been caught in the small tool-and-signal shack nine miles out of town; with his small, gasoline-powered rail-rider blocked by drifts, he is waiting out the storm there, playing Last Man Out solitaire with a pack of greasy Bicycle cards. Outside the wind rises to a shrill scream. Westrum raises his head uneasily, and then looks back down at his game again. It is only the wind, after all...

But the wind doesn't scratch at doors ... and whine to be let in.

He gets up, a tall, lanky man in a wool jacket and railroad coveralls, a Camel cigarette jutting from one corner of his mouth, his seamed New England face lit in soft orange tones by the kerosene lantern which hangs on the wall.

The scratching comes again. Someone's dog, he thinks, lost and wanting to be let in. That's all it is ... but still, he pauses. It would be inhuman to leave it out there in the cold, he thinks (not that it is much warmer in here; in spite of the battery-powered heater, he can see the cold cloud of his breath)-but still he hesitates. A cold finger of fear is probing just below his heart. This has been a bad season in Tarker's Mills; there have been omens of evil on the land. Arnie has his father's Welsh blood strong in his veins, and he doesn't like the feel of things.

Before he can decide what to do about his visitor, the low-pitched whining rises to a snarl. There is a thud as something incredibly heavy hits the door ... draws back ... hits again. The door trembles in its frame, and a puff of snow billows in from the top.

Arnie Westrum stares around, looking for something to shore it up with, but before he can do more than reach for the flimsy chair he has been sitting in, the snarling thing strikes the door again with incredible force, splintering it from top to bottom.

It holds for a moment longer, bowed in on a vertical line, and lodged in it, kicking and lunging, its snout wrinkled back in a snarl, its yellow eyes blazing, is the biggest wolf Arnie has ever seen ...

And its snarls sound terribly like human words.

The door splinters, groans, gives. In a moment the thing will be inside.

In the corner, amongst a welter of tools, a pick leans against the wall. Arnie lunges for it and seizes it as the wolf thrusts its way inside and crouches, its yellow eyes gleaming at the cornered man. Its ears are flattened back, furry triangles. Its tongue lolls. Behind it, snow gusts in through a door that has been shattered down the center.

It springs with a snarl, and Arnie Westrum swings the pick.

Once.

Outside, the feeble lamplight shines raggedly on the snow through the splintered door.

The wind whoops and howls.

The screams begin.

Something inhuman has come to Tarker's Mills, as unseen as the full moon riding the night sky high above. It is the Werewolf, and there is no more reason for its coming now than there would be for the arrival of cancer, or a psychotic with murder on his mind, or a killer tornado. Its time is now, its place is here, in this little Maine town where baked bean church suppers are a weekly event, where small boys and girls still bring apples to their teachers, where the Nature Outings of the Senior Citizens' Club are religiously reported in the weekly paper. Next week there will be news of a darker variety.

Outside, its tracks begin to fill up with snow, and the shriek of the wind seems savage with pleasure. There is nothing of God or Light in that heartless sound-it is all black winter and dark ice.

The cycle of the Werewolf has begun.

### FEBRUARY

Love, Stella Randolph thinks, lying in her narrow virgin's bed, and through her window streams the cold blue light of a St. Valentine's Day full moon.

Oh love love love, love would be like

This year Stella Randolph, who runs the Tarker's Mills Set 'n Sew, has received twenty Valentines - one from Paul Newman, one from Robert Redford, one from John Travolta ... even one from Ace Frehley of the rock group Kiss. They stand open on the bureau across the room from her, illuminated in the moon's cold blue light. She sent them all to herself, this year as every year.

Love would be like a kiss at dawn ... or the last kiss, the real one, at the end of the Harlequin romance stories ... love would be like roses in twilight ...



They laugh at her in Tarker's Mills, yes, you bet. Small boys joke and snigger at her from behind their hands (and sometimes, if they are safe across the street and Constable Neary isn't around, they will chant Fatty-Fatty-Two-By-Four in their sweet, high mocking sopranos), but she knows about love, and about the moon. Her store is failing by inches, and she weighs too much, but now, on this night of dreams with the moon a bitter blue flood through frost-traced windows, it seems to her that love is still a possibility, love and the scent of summer as he comes ...

Love would be like the rough feel of a man's cheek, that rub and scratch

And suddenly there is a scratching at the window.

She starts up on her elbows, the coverlet falling away from her ample bosom. The moonlight has been blocked out by a dark shape-amorphous but clearly masculine, and she thinks: I am dreaming ... and in my dreams, I will let him come ... in my dreams I will let myself come. They use the word dirty, but the word is clean, the word is right; love would be like coming.

She rises, convinced that this is a dream, because there is a man crouched out there, a man she knows, a man she passes on the street nearly everyday. It is (love love is coming, love has come)

But as her pudgy fingers fall on the cold sash of the window she sees it is not a man at all; it is an animal out there, a huge, shaggy wolf, his forepaws on the outer sill, his rear legs buried up to the haunches in the snowdrift which crouches against the west side of her house, here on the outskirts of town.

But it's Valentine's day and there will be love, she thinks; her eyes have deceived her even in her dream. It is a man, that man, and he is so wickedly handsome. (wickedness yes love would be like wickedness) He will and he has come this moon-decked night and he will take her.

She throws the window up and it is the blast of cold air billowing her filmy blue nightgown out behind that tells her that this is no dream. The man is gone and with a sensation like swooning she realizes he was never there. She takes a shuddering, groping step backward and the wolf leaps smoothly into her room and shakes itself, spraying a dreamy sugar puff of snow in the darkness.

But love! Love is like ... is like ... like a scream

Too late she remembers Arnie Westrum, torn apart in the railroad shack to the west of town only a month before. Too late ...

The wolf pads toward her, yellow eyes gleaming with cool lust. Stella Randolph backs slowly toward her narrow virgin's bed until the back of her pudgy knees strike the frame and she collapses upon it.

Moonlight parts the beast's shaggy fur in a silvery streak.

On the bureau the Valentine cards shiver minutely in the breeze from the open window; one of them falls and seesaws lazily to the floor, cutting the air in big silent arcs.

The wolf puts its paw up on the bed, one on either side of her, and she can smell its breath ... hot, but somehow not unpleasant. Its yellow eyes stare into her.

"*Lover,*" she whispers, and closes her eyes.

It falls upon her.

Love is like dying.

### MARCH

The last real blizzard of the year-heavy, wet snow turning to sleet as dusk comes on and the night closes in-has brought branches tumbling down all over Tarker's Mills with the heavy gunshot cracks of rotted wood. Mother Nature's pruning out her deadwood, Milt Sturmfuller, the town librarian, tells his wife over coffee. He is a thin man with a narrow head and pale blue eyes, and he has kept his pretty, silent wife in a bondage of terror for twelve years now. There are a few who suspect the truth-Constable Neary's wife Joan is one-but the town can be a dark place, and no one knows for sure but them. The town keeps its secrets.

Milt likes his phrase so well that he says it again: *Yep, Mother Nature is pruning her deadwood ... and then the lights go out and Donna Lee Sturmfuller utters a gasping little scream. She also spills her coffee.*

*You clean that up, her husband says coldly. You clean that up right ... now.*

*Yes, honey. Okay.*

In the dark, she fumbles for a dishtowel with which to clean up the spilled coffee and barks her shin on a footstool. She cries out. In the dark, her husband laughs heartily. He finds his wife's pain more amusing than anything, except maybe the jokes they have in *The Reader's Digest*. Those jokes-Humor in Uniform, Life in These United States-really tickle his funny bone.

As well as deadwood, Mother Nature has pruned a few power lines out by Tarker Brook this wild March night; the sleet has coated the big lines, growing heavier and heavier, until they have parted and fallen on the road like a nest of snakes, lazily turning and spitting blue fire.

All of Tarker's Mills goes dark.

As if finally satisfied, the storm begins to slack off, and not long before midnight the temperature has plummeted from thirty-three degrees to sixteen. Slush freezes solid in weird sculptures. Old Man Hague's hayfield - known locally as Forty Acre Field-takes on a cracked glaze look. The houses remain dark; oil furnaces tick and cool. No linesman is yet able to get up the skating-rink roads.

The clouds pull apart. A full moon slips in and out between the remnants. The ice coating Main Street glows like dead bone.

In the night, something begins to howl.

Later, no one will be able to say where the sound came from; it was everywhere and nowhere as the full moon painted the darkened houses of the village, everywhere and nowhere as the March wind began to rise and moan like a dead Berserker winding his horn, it drifted on the wind, lonely and savage.

Donna Lee hears it as her unpleasant husband sleeps the sleep of the just beside her; constable Neary hears it as he stands at the bedroom window of his Laurel Street apartment in his long handles; Ollie Parker, the fat and ineffectual grammar school principal hears it in his own bedroom; others hear it, as well. One of them is a boy in a wheelchair.

No one sees it. And no one knows the name of the drifter the linesman found the next morning when he finally got out by Tarker Brook to repair the downed cables. The drifter was coated with ice, head cocked back in a silent scream, ragged old coat and shirt beneath chewed open. The drifter sat in a frozen pool of his own blood, staring at the downed lines, his hands still held up in a warding-off gesture with ice between the fingers.

And all around him are pawprints.

Wolfprints.

APRIL

By the middle of the month, the last of the snow flurries have turned to showers of rain and something amazing is happening in Tarker's Mills: it is starting to green up. The ice in Matty Tellingham's cow-pond has gone out, and the patches of snow in the tract of forest called the Big Woods have all begun to shrink. It seems that the old and wonderful trick is going to happen again. Spring is going to come.

The townsfolk celebrate it in small ways in spite of the shadow that has fallen over the town. Gramma Hague bakes pies and sets them out on the kitchen windowsill to cool. On Sunday, at the Grace Baptist Church, the Reverend Lester Lowe reads from The Song of Solomon and preaches a sermon titled "The Spring of the Lord's Love." On a more secular

note, Chris Wrightson, the biggest drunk in Tarker's Mills, throws his Great Spring Drunk and staggers off in the silvery, unreal light of a nearly full April moon. Billy Robertson, bartender and proprietor of the pub, Tarker's Mills' only saloon, watches him go and mutters to the barmaid, "If that wolf takes someone tonight, I guess it'll be Chris."

"Don't talk about it," the barmaid replies, shuddering. Her name is Elise Fournier, she is twenty-four, and she attends the Grace Baptist and sings in the choir because she has a crush on the Rev. Lowe. But she plans to leave the Mills by summer; crush or no crush, this wolf business has begun to scare her. She has begun to think that the tips might be better in Portsmouth ... and the only wolves there wore sailors' uniforms.

Nights in Tarker's Mills as the moon grows fat for the third time that year are uncomfortable times ... the days are better. On the town common, there is suddenly a skyful of kites each afternoon.

Brady Kincaid, eleven years old, has gotten a Vulture for his birthday and has lost all track of time in his pleasure at feeling the kite tug in his hands like a live thing, watching it dip and swoop through the blue sky above the bandstand. He has forgotten about going home for supper, he is unaware that the other kite-fliers have left one by one, with their box-kites and tent-kites and Aluminum Fliers tucked securely under their arms, unaware that he is alone.

It is the fading daylight and advancing blue shadows which finally make him realize he has lingered too long-that, and the moon just rising over the woods at the edge of the park. For the first time it is a warm-weather moon, bloated and orange instead of a cold white, but Brady doesn't notice this; he is only aware that he has stayed too long, his father is probably going to whup him ... and dark is coming.

At school, he has laughed at his schoolmates' fanciful tales of the werewolf they say killed the drifter last month, Stella Randolph the month before, Arnie Westrum the month before that. But he doesn't laugh now. As the moon turns April dusk into a bloody furnace-glow, the stories seem all too real.

He begins to wind twine onto his ball as fast as he can, dragging the Vulture with its two bloodshot eyes out of the darkening sky. He brings it in too fast, and the breeze suddenly dies. As a result, the kite dives behind the bandstand.

He starts toward it, winding up string as he goes, glancing nervously back over his shoulder ... and suddenly the string begins to twitch and move in his hands, sawing back and forth. It reminds him of the way his fishing pole feels when he's hooked a big one in Tarker's Stream, above the Mills. He looks at it, frowning, and the line goes slack.

A shattering roar suddenly fills the night and Brady Kincaid screams. He believes now, Yes, he believes now, all right, but it's too late and his scream is lost under that snarling roar that rises in a sudden, chilling glissade to a howl.

The wolf is running toward him, running on two legs, its shaggy pelt painted orange with moonfire, its eyes glaring green lamps, and in one paw - a paw with human fingers and claws where the nails should be - is Brady's Vulture kite. It is fluttering madly.

Brady turns to run and dry arms suddenly encircle him; he can smell something like blood and cinnamon, and he is found the next day propped against the War Memorial, headless and disembowelled, the Vulture kite in one stiffening hand.

The kite flutters, as if trying for the sky, as the search-party turn away, horrified and sick. It flutters because the breeze has already come up. It flutters as if it knows this will be a good day for kites.

#### MAY

On the night before Homecoming Sunday at the Grace Baptist Church, the Reverend Lester Lowe has a terrible dream from which he awakes, trembling, bathed in sweat, staring at the narrow windows of the parsonage. Through them, across the road, he can see his church. Moonlight falls through the parsonage's bedroom windows in still silver beams, and for one moment he fully expects to see the werewolf the old codgers have all been whispering about. Then he closes his eyes, begging for forgiveness for his superstitious lapse, finishing his prayer by whispering the "For Jesus' sake, amen" - so his mother taught him to end all his prayers.

Ah, but the dream ...

In his dream it was tomorrow and he had been preaching the Homecoming Sermon. The church is always filled on Homecoming Sunday (only the oldest of the old codgers still call it Old Home Sunday now), and instead of looking out on pews half or wholly empty as he does on most Sundays, every bench is full.

In his dream he has been preaching with a fire and a force that he rarely attains in reality (he tends to drone, which may be one reason that Grace Baptist's attendance has fallen off so drastically in the last ten years or

so). This morning his tongue seems to have been touched with the Pentecostal Fire, and he realizes that he is preaching the greatest sermon of his life, and its subject is this: THE BEAST WALKS AMONG US. Over and over he hammers at the point, vaguely aware that his voice has grown roughly strong, that his words have attained an almost poetic rhythm.

The Beast, he tells them, is everywhere. The Great Satan, he tells them, can be anywhere. At a high school dance. Buying a deck of Marlboros and a Bic butane lighter down at the Trading Post. Standing in front of Brighton's Drug, eating a Slim Jim, and waiting for the 4:40 Greyhound from Bangor to pull in. The Beast might be sitting next to you at a band concert or having a piece of pie at the Chat 'n Chew on Main Street. The Beast, he tells them, his voice dropping to a whisper that throbs, and no eye wanders. He has them in thrall. Watch for the Beast, for he may smile and say he is your neighbor, but oh my brethren, his teeth are sharp and you may mark the uneasy way in which his eyes roll. He is the Beast, and he is here, now, in Tarker's Mills. He

But here he breaks off, his eloquence gone, because something terrible is happening out there in his sunny church. His congregation is beginning to change, and he realizes with horror that they are turning into werewolves, all of them, all three hundred of them: Victor Bowle, the head selectman, usually so white and fat and pudgy ... his skin is turning brown, roughening, darkening with hair! Violet MacKenzie, who teaches piano ... her narrow spinster's body is filling out, her thin nose flattening and splaying! The fat science teacher, Elbert Freeman, seems to be growing fatter, his shiny blue suit is splitting, clock springs of hair are bursting out like the stuffing from an old sofa! His fat lips split back like bladders to reveal teeth the size of piano keys!

The Beast, the Rev. Lowe tries to say in his dreams, but the words fail him and he stumbles back from the pulpit in horror as Cal Blodwin, the Grace Baptist's head deacon, shambles down the center aisle, snarling, money spilling from the silver collection plate, his head cocked to one side. Violet MacKenzie leaps on him and they roll in the aisle together, biting and shrieking in voices which are almost human.

And now the others join in and the sound is like the zoo at feeding-time, and this time the Rev. Lowe screams it out, in a kind of ecstasy: "The Beast! The Beast is everywhere! Everywhere! Every-" But his voice is no longer his voice; it has become an inarticulate snarling sound, and when he looks down, he

sees the hands protruding from the sleeves of his good black suitcoat have become snagged paws.

And then he awakes.

Only a dream, he thinks, lying back down again. Only a dream, thank God.

But when he opens the church doors that morning, the morning of Homecoming Sunday, the morning after the full moon, it is no dream he sees; it is the gutted body of Clyde Corliss, who has done janitorial work for years, hanging face-down over the pulpit. His push-broom leans close by.

None of this is a dream; the Rev. Lowe only wishes it could be. He opens his mouth, hitches in a great, gasping breath, and begins to scream.

Spring has come back again-and this year, the Beast has come with it.

#### JUNE

On the shortest night of the year, Alfie Knopfler, who runs the Chat 'n Chew, Tarker's Mills' only cafe, polishes his long Formica counter to a gleaming brightness, the sleeves of his white shirt rolled to past his muscular, tattooed elbows. The cafe is for the moment completely empty, and as he finishes with the counter, he pauses for a moment, looking out into the street, thinking that he lost his virginity on a fragrant early summer night like this one - the girl had been Arlene McCune, who is now Arlene Bessey, and married to one of Bangor's most successful young lawyers. God, how she had moved that night on the back seat of his car, and how sweet the night had smelled!

The door into summer swings open and lets in a bright tide of moonlight. He supposes the cafe is deserted because the Beast is supposed to walk when the moon is full, but Alfie is neither scared nor worried; not scared because he weighs two twenty and most of it is still good old Navy muscle, not worried because he knows the regulars will be in bright and early tomorrow morning for their eggs and their home fries and coffee. Maybe, he thinks, I'll close her up a little early tonight-shut off the coffee urn, button her up, get a six-pack down at the Market Basket, and take in the second picture at the drive-in. June, June, full moon -a good night for the drive-in and a few beers. A good night to remember the conquests of the past.

He is turning toward the coffee-maker when the door opens, and he turns back, resigned.

"Say! How you doin'?" he asks, because the customer is one of his regulars ... although he rarely sees this customer later than ten in the morning.

The customer nods, and the two of them pass a few friendly words.

"Coffee?" Alfie asks, as the customer slips onto one of the padded red counter-stools.

"Please."

Well, still time to catch that second show, Alfie thinks, turning to the coffee-maker. He don't look like he's good for Long. Tired. Sick, maybe. Still plenty of time to-

Shock wipes out the rest of his thought. Alfie gapes stupidly. The coffee-maker is as spotless as everything else in the Chat 'n Chew, the stainless steel cylinder bright as a metal mirror. And in its smoothly bulging convex surface he sees something as unbelievable as it is hideous. His customer, someone he sees every day, someone everyone in Tarker's Mills sees every day, is changing. The customer's face is somehow shifting, melting, thickening, broadening. The customer's cotton shirt is stretching, stretching ... and suddenly the shirt's seams begin to pull apart, and absurdly, all Alfie Knopfler can think of is that show his little nephew Ray used to like to watch, The Incredible Hulk.

The customer's pleasant, unremarkable face is becoming something bestial. The customer's mild brown eyes have lightened; have become a terrible gold-green. The customer screams ... but the scream breaks apart, drops like an elevator through registers of sound, and becomes a bellowing growl of rage.

It - the thing, the Beast, werewolf, whatever it is-gropes at the smooth Formica and knocks over a sugar-shaker. It grabs the thick glass cylinder as it rolls, spraying sugar, and heaves it at the wall where the specials are taped up, still bellowing.

Alfie wheels around and his hip knocks the coffee urn off the shelf. It hits the floor with a bang and sprays hot coffee everywhere, burning his ankles. He cries out in pain and fear. Yes, he is afraid now, his two hundred and twenty pounds of good Navy muscle are forgotten now, his nephew Ray is forgotten now, his back seat coupling with Arlene McCune is forgotten now, and there is only the Beast, here now like some horror-monster in a drive-in movie, a horror-monster that has come right out of the screen.

It leaps on top of the counter with a terrible muscular ease, its slacks in tatters, its shirt in rags. Alfie can hear keys and change jingling in its pockets.

It leaps at Alfie, and Alfie tries to dodge, but he trips over the coffee urn and goes sprawling on the red linoleum. There is another shattering roar, a flood of warm yellow



breath, and then a great red pain as the creature's jaws sink into the deltoid muscles of his back and rip upward with terrifying force. Blood sprays the floor, the counter, the grille.

Alfie staggers to his feet with a huge, ragged, spraying hole in his back; he is trying to scream, and white moonlight, summer moonlight, floods in through the windows and dazzles his eyes.

The Beast leaps on him again.

Moonlight is the last thing Alfie sees.

JULY

They cancelled the Fourth of July.

Marty Coslaw gets remarkably little sympathy from the people closest to him when he tells them that. Perhaps it is because they simply don't understand the depth of his pain.

"Don't be foolish," his mother tells him brusquely-she is often brusque with him, and when she has to rationalize this brusqueness to herself, she tells herself she will not spoil the boy just because he is handicapped, because he is going to spend his life sitting in a wheelchair.

"Wait until next year!" his dad tells him, clapping him on the back. "Twice as good! Twice as doodly-damn good! You'll see, little bitty buddy! Hey, hey!" Herman Coslaw is the phys ed teacher at the Tarker's Mills grammar school, and he almost always talks to his son in what Marty thinks of as dad's Big Pal voice. He also says "Hey, hey!" a great deal. The truth is, Marty makes Herman Coslaw a little nervous. Herman lives in a world of violently active children, kids who run races, bash baseballs, swim rally sprints. And in the midst of directing all this he would sometimes look up and see Marty, somewhere close by, sitting in his wheelchair, watching. It made Herman nervous, and when he was nervous, he spoke in his bellowing Big Pal voice, and said "Hey, hey!" or "doodly-damn" and called Marty his "little bitty buddy."

"Ha-ha, so you finally didn't get something you wanted!" his big sister says when he tries to tell her how he had looked forward to this night, how he looks forward to it every year, the flowers of light in the sky over the Commons, the flashgun pops of brightness followed by the thudding KER-WHAMP! sounds that roll back and forth between the low hills that surrounded the town. Kate is thirteen to Marty's ten, and convinced that everyone loves Marty just because he can't walk. She is delighted that the fireworks have been cancelled.

Even Grandfather Coslaw, who could usually be counted on for sympathy, hadn't been impressed. "Nobody is cancellin der fort of Choo-lie, boy," he said in his heavy Slavic

accent. He was sitting on the verandah, and Marty buzzed out through the French doors in his battery-powered wheelchair to talk to him. Grandfather Coslaw sat looking down the slope of the lawn toward the woods, a glass of schnapps in one hand. This had happened on July 2, two days ago. "It's just the fireworks they cancel. And you know why."

Marty did. The killer, that was why. In the papers now they were calling him The Full Moon Killer, but Marty had heard plenty of whispers around school before classes had ended for the summer. Lots of kids were saying that The Full Moon Killer wasn't a real man at all, but some sort of supernatural creature. A werewolf, maybe. Marty didn't believe that-werewolves were strictly for the horror movies-but he supposed there could be some kind of crazy guy out there who only felt the urge to kill when the moon was full. The fireworks have been cancelled because of their dirty rotten curfew.

In January, sitting in his wheelchair by the French doors and looking out onto the verandah, watching the wind blow bitter veils of snow across the frozen crust, or standing by the front door, stiff as a statue in his locked leg-braces, watching the other kids pull their sleds toward Wright's Hill, just thinking of the fireworks made a difference. Thinking of a warm summer night, a cold Coke, of fire-roses blooming in the dark, and pinwheels, and an American flag made of Roman candles.

But now they have cancelled the fireworks ... and no matter what anyone says, Marty feels that it is really the Fourth itself his Fourth-that they have done to death.

Only his Uncle Al, who blew into town late this morning to have the traditional salmon and fresh peas with the family, had understood. He had listened closely, standing on the verandah tiles in his dripping bathing suit (the others were swimming and laughing in the Coslaws' new pool on the other side of the house) after lunch.

Marty finished and looked at Uncle Al anxiously.

"Do you see what I mean? Do you get it? It hasn't got anything to do with being crippled, like Katie says, or getting the fireworks all mixed up with America, like Grandpa thinks. It's just not right, when you look forward to something for so long ... it's not right for Victor Bowle and some dumb town council to come along and take it away. Not when it's something you really need. Do you get it?"

There was a long, agonizing pause while Uncle Al considered Marty's question. Time enough for Marty to hear the kick-rattle of

the diving board at the deep end of the pool, followed by Dad's hearty bellow: "Lookin' good, Kate! Hey, hey! Lookin' reeeeeel ... good!"

Then Uncle Al said quietly: "Sure I get it. And I got something for you, I think. Maybe you can make your own Fourth."

"My own Fourth? What do you mean?"

"Come on out to my car, Marty. I've got something ... well, I'll show you." And he was striding away along the concrete path that circled the house before Marty could ask him what he meant.

His wheelchair hummed along the path to the driveway, away from the sounds of the pool-splashes, laughing screams, the kathummmm of the diving board. Away from his father's booming Big Pal voice. The sound of his wheelchair was a low, steady hum that Marty barely heard—all his life that sound, and the clank of his braces, had been the music of his movement.

Uncle Al's car was a low-slung Mercedes convertible. Marty knew his parents disapproved of it ("Twenty-eight-thousand-dollar deathtrap," his mother had once called it with a brusque little sniff), but Marty loved it. Once Uncle Al had taken him for a ride on some of the back roads that crisscrossed Tarker's Mills, and he had driven fast-seventy, maybe eighty. He wouldn't tell Marty how fast they were going. "If you don't know, you won't be scared," he had said. But Marty hadn't been scared. His belly had been sore the next day from laughing.

Uncle Al took something out of the glove-compartment of his car, and as Marty rolled up and stopped, he put a bulky cellophane package on the boy's withered thighs. "Here you go, kid," he said. "Happy Fourth of July."

The first thing Marty saw were exotic Chinese markings on the package's label. Then he saw what was inside, and his heart seemed to squeeze up in his chest. The cellophane package was full of fireworks.

"The ones that look like pyramids are Twizzers," Uncle Al said.

Marty, absolutely stunned with joy, moved his lips to speak, but nothing came out.

"Light the fuses, set them down, and they spray as many colors as there are on a dragon's breath. The tubes with the thin sticks coming out of them are bottle-rockets. Put them in an empty Coke bottle and up they go. The little ones are fountains. There are two Roman candles ... and of course, a package of firecrackers. But you better set those off tomorrow."

Uncle Al cast an eye toward the noises coming from the pool.

"Thank you!" Marty was finally able to gasp. "Thank you, Uncle Al!"

"Just keep mum about where you got them," Uncle Al said. "A nod's as good as a wink to a blind horse, right?"

"Right, right," Marty babbled, although he had no idea what nods, winks, and blind horses had to do with fireworks. "But are you sure you don't want them, Uncle Al?"

"I can get more," Uncle Al said. "I know a guy over in Bridgton. He'll be doing business until it gets dark." He put a hand on Marty's head. "You keep your Fourth after everyone else goes to bed. Don't shoot off any of the noisy ones and wake them all up. And for Christ's sake don't blow your hand off, or my big sis will never speak to me again."

Then Uncle Al laughed and climbed into his car and roared the engine into life. He raised his hand in a half-salute to Marty and then was gone while Marty was still trying to stutter his thanks. He sat there for a moment looking after his uncle, swallowing hard to keep from crying. Then he put the packet of fireworks into his shirt and buzzed back to the house and his room. In his mind he was already waiting for night to come and everyone to be asleep.

He is the first one in bed that night. His mother comes in and kisses him goodnight (brusquely, not looking at his sticklike legs under the sheet). "You okay, Marty?"

"Yes, mom."

She pauses, as if to say something more, and then gives her head a little shake. She leaves.

His sister Kate comes in. She doesn't kiss him; merely leans her head close to his neck so he can smell the chlorine in her hair and she whispers: "See? you don't always get what you want just because you're a cripple."

"You might be surprised what I get," he says softly, and she regards him for a moment with narrow suspicion before going out.

His father comes in last and sits on the side of Marty's bed. He speaks in his booming Big Pal voice. "Everything okay, big guy? You're off to bed early. Real early."

"Just feeling a little tired, daddy."

"Okay." He slaps one of Marty's wasted legs with his big hand, winces unconsciously, and then gets up in a hurry. "Sorry about the fireworks, but just wait till next year! Hey, hey! Rootie-patootie!"

Marty smiles a small, secret smile.

So then he begins the waiting for the rest of the house to go to bed. It takes a long time. The TV runs on and on in the living room, the canned laugh tracks often augmented by Katie's shrill giggles. The toilet in Grandpa's

bedroom goes with a bang and a flush. His mother chats on the phone, wishes someone a happy Fourth, says yes, it was a shame the fireworks show had been cancelled, but she thought that, under the circumstances, everyone understood why it had to be. Yes, Marty had been disappointed. Once, near the end of her conversation, she laughs, and when she laughs, she doesn't sound a bit brusque. She hardly ever laughs around Marty.

Every now and then, as seven-thirty became eight and nine, his hand creeps under his pillow to make sure the cellophane bag of fireworks is still there. Around nine-thirty, when the moon gets high enough to peer into his window and flood his room with silvery light, the house finally begins to wind down.

The TV clicks off. Katie goes to bed, protesting that all her friends got to stay up late in the summer. After she's gone, Marty's folks sit in the parlor awhile longer, their conversation only murmurs. And...

... and maybe he slept, because when he next touches the wonderful bag of fireworks, he realizes that the house is totally still and the moon has become even brighter-bright enough to cast shadows. He takes the bag out along with the book of matches he found earlier. He tucks his pajama shirt into his pajama pants; drops both the bag and the matches into his shirt, and prepares to get out of bed.

This is an operation for Marty, but not a painful one, as people sometimes seemed to think. There is no feeling of any kind in his legs, so there can be no pain. He grips the headboard of the bed, pulls himself up to a sitting position, and then shifts his legs over the edge of the bed one by one. He does this one handed, using his other hand to hold the rail which begins at his bed and runs all the way around the room. Once he had tried moving his legs with both hands and somersaulted helplessly head over heels onto the floor. The crash brought everyone running. "You stupid show-off!" Kate had whispered fiercely into his ear after he had been helped into his chair, a little shaken up but laughing crazily in spite of the swelling on one temple and his split lip. "You want to kill yourself? Huh?" And then she had run out of the room, crying.

Once he's sitting on the edge of the bed, he wipes his hands on the front of his shirt to make sure they're dry and won't slip. Then he uses the rail to go hand over hand to his wheelchair. His useless scarecrow legs, so much dead weight, drag along behind him. The moonlight is bright enough to cast his shadow, bright and crisp, on the floor ahead of him.

His wheelchair is on the brake, and he swings into it with confident ease. He pauses for a moment, catching his breath, listening to the silence of the house. Don't shoot off any of the noisy ones tonight, Uncle Al had said, and listening to the silence, Marty knows that was right. He will keep his Fourth by himself and to himself and no one will know. At least not until tomorrow when they see the blackened husks of the twizzers and the fountains out on the verandah, and then it wouldn't matter. As many colors as there are on a dragon's breath, Uncle Al had said. But Marty supposes there's no law against a dragon breathing silently.

He lets the brake off his chair and flips the power switch. The little amber eye, the one that means his battery is well charged, comes on in the dark. Marty pushes RIGHT TURN. The chair rotates right. Hey, hey. When it is facing the verandah doors, he pushes FORWARD. The chair rolls forward, humming quietly.

Marty slips the latch on the double doors, pushes FORWARD again, and rolls outside. He tears open the wonderful bag of fireworks and then pauses for a moment, captivated by the summer night-the somnolent chirr of the crickets, the low, fragrant breeze that barely stirs the leaves of the trees at the edge of the woods, the almost unearthly radiance of the moon.

He can wait no longer. He brings out a snake, strikes a match, lights its fuse, and watches in entranced silence as it splutters green-blue fire and grows magically, writhing and spitting flame from its tail.

The Fourth, he thinks, his eyes alight. The Fourth, the Fourth, happy Fourth of July to me!

The snake's bright flame gutters low, flickers, goes out. Marty lights one of the triangular twizzers and watches as it spouts fire as yellow as his dad's lucky golf shirt. Before it can go out, he lights a second that shoots off light as dusky-red as the roses which grow beside the picket fence around the new pool. Now a wonderful smell of spent powder fills the night for the wind to rafter and pull slowly away.

His groping hands pull out the flat packet of firecrackers next, and he has opened them before he realizes that to light these would be calamity-their jumping, snapping, machinegun roar would wake the whole neighborhood: fire, flood, alarm, excursion. All of those, and one ten-year-old boy named Martin Coslaw in the doghouse until Christmas, most likely.

He pushes the Black Cats further up on his lap, gropes happily in the bag again,

and comes out with the biggest twizzer of all -a World Class Twizzer if ever there was one. It is almost as big as his closed fist. He lights it with mixed fright and delight, and tosses it.

Red light as bright as hellfire fills the night ... and it is by this shifting, feverish glow that Marty sees the bushes at the fringe of the woods below the verandah shake and part. There is a low noise, half-cough, half-snarl. The Beast appears.

It stands for a moment at the base of the lawn and seems to scent the air ... and then it begins to shamble up the slope toward where Marty sits on the slate flagstones in his wheelchair, his eyes bulging, his upper body shrinking against the canvas back of his chair. The Beast is hunched over, but it is clearly walking on its two rear legs. Walking the way a man would walk. The red light of the twizzer skates hellishly across its green eyes.

It moves slowly, its wide nostrils flaring rhythmically. Scenting prey, almost surely scenting that prey's weakness. Marty can smell it-its hair, its sweat, its savagery. It grunts again. Its thick upper lip, the color of liver, wrinkles back to show its heavy tusk-like teeth. Its pelt is painted a dull silvery-red.

It has almost reached him-its clawed hands, so like-unlike human hands, reaching for his throat-when the boy remembers the packet of firecrackers. Hardly aware he is going to do it, he strikes a match and touches it to the master fuse. The fuse spits a hot line of red sparks that singe the fine hair on the back of his hand, crisping them. The werewolf, momentarily off balance, draws backwards, uttering a questioning grunt that, like his hands, is nearly human. Marty throws the packet of firecrackers in its face.

They go off in a banging, flashing train of light and sound the beast utters a screech-roar of pain and rage; it staggers backwards, clawing at the explosions that tattoo grains of fire and burning gunpowder into its face. Marty

sees one of its lamp like green eyes whiff out as four crackers go off at once with a terrific thundering KA-POW! at the side of its muzzle. Now its screams are pure agony. It claws at its face, bellowing, and as the first lights go on in the Coslaw house it turns and bounds back down the lawn toward the woods, leaving behind it only a smell of singed fur and the first frightened and bewildered cries from the house.

"What was that?" His mother's voice, not sounding a bit brusque.

"Who's there, goddammit?" His father, not sounding very much like a Big Pal.

"Marty?" Kate, her voice quavering, not sounding mean at all. "Marty, are you all right?"

Grandfather Coslaw sleeps through the whole thing.

Marty leans back in his wheelchair as the big red twizzer gutters its way to extinction. Its light is now the mild and lovely pink of an early sunrise. He is too shocked to weep. But his shock is not entirely a dark emotion, although the next day his parents will bundle him off to visit his Uncle Jim and Aunt Ida over in Stowe, Vermont, where he will stay until the end of summer vacation (the police concur; they feel that The Full Moon Killer might try to attack Marty again, and silence him). There is a deep exultation in him. It is stronger than the shock. He has looked into the terrible face of the Beast and lived. And there is simple, childlike joy in him, as well, a quiet joy he will never be able to communicate later to anyone, not even Uncle Al, who might have understood. He feels this joy because the fireworks have happened after all.

And while his parents stewed and wondered about his psyche, and if he would have complexes from the experience, Marty Coslaw came to believe in his heart that it had been the best Fourth of all.