

LA COLMENA LLENA: ESCRITORAS HISPÂNICAS EM JOGO

Marcos Roberto da Silva¹

INTRODUÇÃO

La Colmena Llena: Escritoras Hispânicas em jogo propõe o desenvolvimento de um jogo de mesa analógico destinado à difusão da literatura escrita por mulheres de língua espanhola. A proposta parte da constatação de que a história literária ocidental foi majoritariamente organizada a partir de um cânone masculino, o que contribuiu para a marginalização de escritoras em currículos, antologias, programas universitários, listas de leitura e espaços de consagração. Embora mulheres tenham produzido obras relevantes em diferentes períodos, países e gêneros, sua presença no ensino de literatura ainda é desigual e muitas vezes aparece restrita a nomes isolados, apresentados como exceções dentro de tradições organizadas em torno de autores homens.

No campo hispânico, essa desigualdade pode ser observada tanto na circulação editorial quanto no reconhecimento crítico e institucional. O Prêmio Cervantes, por exemplo, considerado um dos principais prêmios da literatura de língua espanhola, foi concedido, desde sua criação em 1976, a um número muito maior de escritores homens do que de escritoras mulheres. Esse dado evidencia que a ausência feminina não decorre da inexistência de produção, mas de processos históricos de seleção, hierarquização e apagamento. Nesse sentido, trabalhar com escritoras hispânicas significa questionar a forma como a memória literária foi constituída e, ao mesmo tempo, criar estratégias para ampliar o acesso dos estudantes a outras trajetórias, poéticas e experiências de escrita.

Diante desse cenário, o jogo pretende criar uma mediação didática capaz de aproximar estudantes, especialmente do Curso de Letras Português e Espanhol, de autoras canônicas e de escritoras menos conhecidas no Brasil. A escolha por um jogo de mesa valoriza a interação presencial, a leitura compartilhada, a manipulação de cartas e peças e a construção coletiva de conhecimento. Em diálogo com o suporte do livro impresso, o jogo analógico também oferece uma alternativa à aprendizagem excessivamente mediada por telas, favorecendo a presença do corpo, da voz, da escuta e da troca entre participantes.

A metáfora da colmeia organiza a proposta. Cada escritora corresponde a uma peça de uma composição maior: isoladamente, apresenta uma obra, uma trajetória e uma poética; em conjunto, integra uma rede literária, histórica e cultural. Assim, *La Colmena Llena* busca tornar visível um mapa plural da literatura hispânica escrita por mulheres, no qual diferentes países, gêneros literários, temporalidades e formas de reconhecimento possam ser relacionados durante a experiência do jogo.

¹ Doutor. Professor do Curso de Letras – Português e Espanhol – Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, *Campus Realeza*. marcos.silva@uffs.edu.br

O objetivo geral do projeto é difundir a literatura de autoras hispanofalantes por meio da criação de um jogo de mesa voltado ao ensino, à fruição literária e à ampliação de repertório. O jogo deverá permitir que os/as participantes conheçam escritoras de diferentes países de língua espanhola, suas obras principais, seus contextos de produção, seus prêmios, suas características estéticas e sua presença no campo literário. Ao organizar essas informações em uma dinâmica lúdica, a proposta busca transformar dados biográficos e bibliográficos em relações de leitura, comparação e descoberta.

Como objetivos específicos, pretende-se desenvolver um protótipo composto por cartas e peças hexagonais; dinamizar o ensino de literatura hispânica escrita por mulheres; apresentar aos/às participantes a diversidade dos países hispanófonos; selecionar 21 escritoras, uma de cada país de língua espanhola; relacionar autoras, países, obras, fragmentos literários e dados biográficos; e contribuir para a problematização de um cânone literário predominantemente masculino. A proposta busca ainda favorecer uma aprendizagem ativa. Em vez de limitar o ensino de literatura à memorização de autores, datas e títulos, o jogo propõe uma dinâmica associativa, na qual o/a estudante lê, compara, interpreta e relaciona informações durante a própria partida.

A relevância do projeto está vinculada à necessidade de ampliar a presença de escritoras nos estudos literários. A crítica feminista tem demonstrado que a exclusão das mulheres do cânone resulta de processos históricos de invisibilização, e não da ausência de produção literária significativa. Recuperar e ensinar essas autoras significa, portanto, intervir na forma como a história da literatura é narrada, transmitida e legitimada. Trata-se de uma ação pedagógica e crítica, pois desloca o centro da formação literária e cria condições para que outras vozes sejam reconhecidas como parte constitutiva da tradição.

No ensino brasileiro de literatura hispânica, observa-se com frequência a concentração em alguns sistemas literários de maior circulação, como Espanha, Argentina, México, Chile e Cuba. Embora esses espaços sejam fundamentais, tal concentração pode reduzir a percepção dos/as estudantes sobre a amplitude do mundo hispanófono. Países da América Central, do Caribe e a Guiné Equatorial, por exemplo, aparecem com menor frequência nas bibliografias de graduação. Ao contemplar uma escritora de cada país hispanófono, o projeto propõe uma abordagem mais abrangente e menos centrada nos eixos tradicionais de legitimação.

O uso do jogo também se justifica por seu potencial pedagógico. Jogos de mesa mobilizam atenção, leitura de regras, memória, interação social, cooperação, competição moderada e tomada de decisão. Quando aplicados ao ensino de literatura, podem transformar informações dispersas em relações significativas. O jogo não substitui a leitura das obras, mas funciona como porta de entrada, dispositivo de aproximação e incentivo à pesquisa.

As peças hexagonais reforçam essa dimensão pedagógica. Ao formar uma colmeia sobre a mesa, os/as participantes visualizam a construção de um repertório coletivo. A materialidade das peças permite perceber de modo concreto a relação entre autoras, países, livros, gêneros literários, prêmios e fragmentos textuais.

1 METODOLOGIA

A metodologia será desenvolvida em cinco etapas complementares. A primeira consiste no levantamento bibliográfico sobre jogos de mesa, aprendizagem lúdica, ensino de literatura, crítica feminista e literatura hispânica escrita por mulheres. Essa etapa fundamentará tanto a proposta pedagógica quanto a construção da mecânica do jogo.

A segunda etapa corresponde à seleção das 21 escritoras que integrarão o jogo, uma de cada país hispanófono. Os critérios de escolha serão relevância literária, importância em seu país de origem, circulação crítica, reconhecimento nacional ou internacional, qualidade estética da obra e disponibilidade de textos adequados para uso didático. O projeto buscará equilibrar autoras canônicas e vozes contemporâneas ou de menor circulação no Brasil.

A terceira etapa será dedicada à leitura das obras principais e à organização de um catálogo biográfico e bibliográfico. Para cada escritora, serão reunidas informações sobre país de origem, período de atuação, gêneros literários, obras de destaque, prêmios, características de escrita, temas recorrentes, relações com outras artes e curiosidades relevantes. Também serão selecionados fragmentos curtos das obras para compor as cartas do jogo.

A quarta etapa envolverá o desenho dos componentes. As cartas poderão ser divididas em categorias, como fragmentos literários, dados biográficos, obras, características estéticas e informações culturais. As peças hexagonais apresentarão dados sintéticos sobre as autoras e formarão, ao longo da partida, uma colmeia única. A quinta etapa consistirá na elaboração do manual de regras e na testagem do protótipo, a fim de verificar clareza, duração, equilíbrio informativo, legibilidade e pertinência didática.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica articula dois campos: os estudos sobre jogo e aprendizagem e os estudos sobre literatura escrita por mulheres. No primeiro campo, obras como *Aprendizagem através do jogo*, de Juan A. Murcia, e *Jogo e educação*, de Gilles Brougère, permitem compreender o jogo como prática cultural e recurso formativo. O jogo não é entendido apenas como entretenimento, mas como sistema de regras, interação e produção de conhecimento. Em contexto educacional, a atividade lúdica pode organizar situações de aprendizagem nas quais os participantes precisam formular hipóteses, negociar interpretações, reconhecer padrões e tomar decisões a partir de informações disponíveis.

Também são relevantes as discussões sobre jogos analógicos e digitais. Embora os jogos digitais ocupem espaço expressivo na cultura contemporânea, o jogo de mesa favorece a interação presencial e a negociação de sentidos entre participantes. Essa característica é importante para a sala de aula, pois permite que o/a professor/a adapte a dinâmica, estimule a leitura em voz alta, promova debates e transforme a partida em atividade de mediação literária.

No segundo campo, o projeto dialoga com a crítica feminista e os estudos de gênero. Constância Lima Duarte, bell hooks e Margarida Morena contribuem para pensar os processos de apagamento das mulheres e a necessidade de criar práticas de leitura que reconheçam sua presença histórica. Incluir escritoras no jogo não significa apenas acrescentar nomes a uma lista, mas questionar os critérios que definiram quais vozes foram preservadas, estudadas e valorizadas. A proposta considera, portanto, que o cânone literário é resultado de disputas simbólicas e institucionais, e que o ensino pode tanto reproduzir essas exclusões quanto criar formas de enfrentá-las.

A revisão bibliográfica também considera jogos de temática literária já existentes, especialmente experiências com cartas, poesia e fragmentos textuais em língua espanhola. Entretanto, são raras as propostas dedicadas especificamente a escritoras hispânicas de diferentes países. *La Colmena Llana* procura ocupar essa lacuna ao reunir informação literária, representação geográfica e experiência lúdica.

3 ANÁLISE

Como resultado material, espera-se a criação de um protótipo de *La Colmena Llana*, composto por manual de regras, cartas temáticas e peças hexagonais. O jogo deverá conter informações sobre 21 escritoras hispânicas, incluindo país de origem, obras relevantes, fragmentos literários, prêmios, dados biográficos e características estéticas. Espera-se também a produção de um catálogo de apoio, com informações biográficas e bibliográficas das autoras selecionadas, que poderá ser usado por professores/as e estudantes antes, durante ou depois da partida.

Do ponto de vista didático, espera-se que o jogo amplie o interesse dos/as estudantes pela literatura hispânica escrita por mulheres e contribua para diversificar o repertório trabalhado na graduação. A dinâmica lúdica deverá favorecer a associação entre dados, a leitura de fragmentos, o reconhecimento de países hispanófonos e a identificação de diferentes poéticas femininas em língua espanhola.

Do ponto de vista acadêmico, o projeto pretende incentivar pesquisas, trabalhos de conclusão de curso, artigos e atividades de extensão sobre autoras apresentadas no jogo. Ao colocar em circulação escritoras de países menos estudados, *La Colmena Llana* pode contribuir para uma formação literária mais plural, menos dependente dos eixos tradicionais e mais atenta às relações entre gênero, cânone, circulação e ensino.

CONCLUSÃO

La Colmena Llana: Escritoras Hispânicas em jogo propõe uma intervenção pedagógica que articula literatura, ludicidade, crítica feminista e formação docente. Ao transformar informações literárias em componentes de um jogo de mesa, o projeto cria uma estratégia de aproximação entre estudantes e escritoras hispânicas, favorecendo curiosidade, leitura, pesquisa e participação coletiva.

A proposta não pretende substituir o estudo sistemático das obras, mas funcionar como mediação inicial e dispositivo de sensibilização. Em disciplinas de literatura hispânica, língua espanhola, cultura hispano-americana e formação de professores, o jogo poderá servir como ponto de partida para discussões sobre autoria feminina, cânone, tradução, circulação editorial e diversidade cultural. O contato com cartas, fragmentos e peças poderá levar os/as participantes a reconhecer lacunas em sua própria formação e a buscar leituras que ultrapassem os repertórios mais recorrentes.

Ao reunir autoras de 21 países hispanófonos, o projeto afirma a importância de pensar a literatura de língua espanhola em sua diversidade geográfica, histórica e estética. A colmeia formada durante a partida simboliza a construção coletiva de uma memória literária mais ampla, na qual escritoras historicamente marginalizadas passam a ocupar lugar visível no processo de ensino e aprendizagem. Assim, o jogo se apresenta como instrumento didático, objeto cultural e gesto crítico, pois associa o prazer da partida à necessidade de rever os modos pelos quais a literatura é selecionada, ensinada e lembrada.

REFERÊNCIAS

ARANDA, Daniel et al. **Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico**. Barcelona: UOC, 2015.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

DUARTE, Constância Lima. **Literatura feminina e crítica literária**. Rio de Janeiro: ANPOLL, 1987.

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost (ed.). **Digital Games Research Conference Proceedings**. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45.

MORENA, Margarida. Miradas femininas: mulheres no muro: traços femininos nos grafites de Salvador. V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Salvador, 2009.

MURCIA, Juan A. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RAMOS, Daniela Karine; KNAUL, Ana Paula; ROCHA, Aline. Jogos analógicos e digitais na escola: uma análise comparativa da atenção, interação social e diversão. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 21, n. 47, p. 328-354, set./dez. 2020.