

O ALIENISTA: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIDÁTICO BASEADO NA OBRA DE MACHADO DE ASSIS

EMANUELI CARNEIRO CONCHI¹, SAULO GOMES THIMÓTEO²

1 Introdução

A utilização de jogos didáticos como recurso pedagógico tem se consolidado como uma estratégia capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. Ao integrar elementos da ludicidade aos conteúdos escolares, os jogos promovem o desenvolvimento do raciocínio, da cooperação e da interpretação crítica, aproximando estudantes de diferentes áreas do conhecimento.

No ensino da Literatura, essa abordagem possibilita novas formas de interação com obras clássicas, tornando-as mais acessíveis aos estudantes. Nesse contexto, destaca-se o conto “O Alienista”, de Machado de Assis, obra que apresenta críticas à sociedade, à ciência e aos limites entre razão e loucura, por meio da trajetória do médico Simão Bacamarte e do espaço de confinamento de seus pacientes, a Casa Verde.

Com o objetivo de aproximar os estudantes da narrativa machadiana, o projeto “Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos” está desenvolvendo o jogo *Casa verde*, atualmente em fase de produção. A proposta consiste em transformar elementos centrais da obra em mecânicas cooperativas, permitindo que os jogadores explorem os ambientes da narrativa, enfrentem desafios e interajam com personagens inspirados no universo literário, promovendo uma experiência que articula literatura, interpretação e ludicidade.

2 Objetivos

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o processo de desenvolvimento do jogo didático “O Alienista”, destacando sua proposta como instrumento de mediação da leitura da obra de Machado de Assis.

1 Estudante do Ensino Médio do Colégio João Paulo II, Realeza-PR, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: emanueli.conchi.carneiro@gmail.com

2 Doutor em Letras, Docente do Curso de Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, campus Realeza, e do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (PPGEL), campus Chapecó, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: saulo.thimoteo@uffs.edu.br.

Busca-se desenvolver uma experiência lúdica, que incentive a compreensão da narrativa, dos personagens e das críticas sociais presentes na obra, aproximando os estudantes do texto literário por meio de desafios cooperativos, resolução de enigmas e tomada de decisões durante a partida.

3 Metodologia

O desenvolvimento do jogo ocorre durante as atividades do projeto Adamastor, envolvendo compreensão sobre conceitos teóricos do jogo e do jogar, pesquisa sobre a obra literária, planejamento das mecânicas, elaboração do tabuleiro, das cartas, das peças e das regras do jogo.

A proposta prevê partidas cooperativas entre dois e seis jogadores, podendo ser uma partida contra a mecânica do próprio jogo ou contra um jogador que assume o papel de Mestre responsável pelo controle dos Personagens Não Jogáveis (*Non player Characters* - NPCs) e dos eventos da partida. Durante o jogo, os participantes exploram a Casa Verde, movimentam-se pelo tabuleiro, interagem com NPCs (podendo ser os loucos que estão presos lá ou os enfermeiros), resolvem charadas para obter pontos de conhecimento e enfrentam Simão Bacamarte antes do limite de rodadas estabelecido.

Por se tratar de um projeto ainda em desenvolvimento, as mecânicas e os materiais passam continuamente por revisões, buscando aperfeiçoar o equilíbrio entre diversão, aprendizagem e fidelidade à narrativa de Machado de Assis.

4 Resultados e Discussão

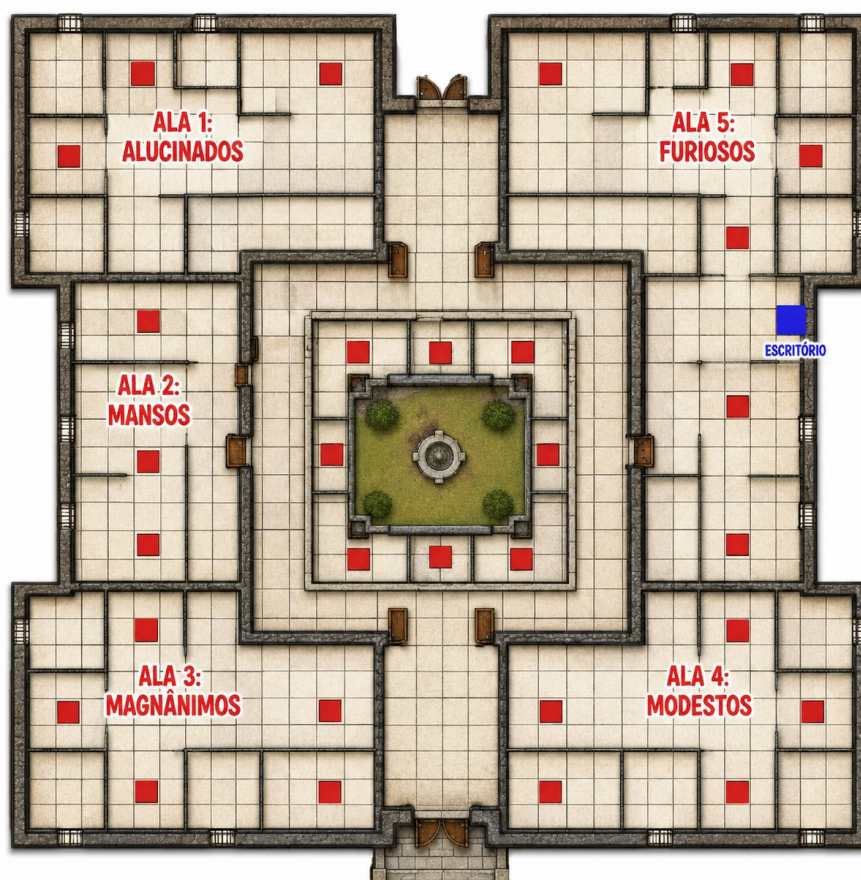
Até o momento, foram elaboradas: estrutura do tabuleiro, os sistemas de movimentação, pontuação e confronto com o personagem Simão Bacamarte, além da definição dos principais componentes utilizados durante a partida.

Os testes iniciais demonstram que a proposta favorece a cooperação entre os participantes, incentiva a interpretação de desafios e promove maior contato com os elementos narrativos presentes em “O Alienista”. Entretanto, como o jogo ainda está em processo de produção, permanecem em desenvolvimento etapas relacionadas ao balanceamento das mecânicas, à criação definitiva dos materiais gráficos e à validação das regras por meio de

novas aplicações.

Os resultados parciais indicam que a utilização de jogos didáticos pode representar uma alternativa eficiente para aproximar estudantes das obras literárias clássicas, tornando uma experiência de leitura complementar ao texto machadiano.

Figura 1: Protótipo do tabuleiro



Fonte: Os autores.

5 Conclusão

Conclui-se que o desenvolvimento do jogo “O Alienista” apresenta potencial para contribuir com o ensino de Literatura ao transformar elementos da obra de Machado de Assis em experiências lúdicas e cooperativas.

Embora o projeto ainda esteja em fase de produção, sua proposta demonstra possibilidades de estimular a leitura, a interpretação textual, o trabalho em equipe e a reflexão

crítica sobre os temas abordados na narrativa. Após sua conclusão e aplicação em ambiente escolar, espera-se avaliar sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem da literatura brasileira.

Referências Bibliográficas

ASSIS, Machado de. **O Alienista**. São Paulo: Ática, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

Palavras-chave: Literatura brasileira; Machado de Assis; Jogos didáticos; Ludicidade; Ensino de Literatura.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2025-0175

Financiamento

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq

