

LUDOPESSOA: LITERATURA EM JOGOS DE TABULEIRO.

FERREIRA, J. V.; FERREIRA, M. E. S.; LOPES, J. M.; PIAIA, M. V. ; SANTOS, W. C.¹; THIMÓTEO, S. G.²

INTRODUÇÃO

Como ferramenta educativa, o ato de jogar vai além da simples diversão: ele desperta a imaginação e contribui para o aprimoramento das habilidades psicomotoras, especialmente por meio da simulação de ações e da repetição de situações. É nesse cenário que se insere o projeto de extensão LudoPessoa: Literatura portuguesa em jogos de tabuleiro, cujo objetivo principal é desenvolver um jogo didático voltado para o ensino da literatura portuguesa.

Para além disso, tem-se a intenção de apresentar o poeta Fernando Pessoa, por intermédio do lúdico, demonstrar as características dos heterônimos a fim de demarcar os estilos e o que os torna distintos e únicos através dos versos das cartas e dos elementos semióticos, e também visamos a criação de uma coleção com poemas de diferentes heterônimos, que estampam as cartas do jogo.

O jogo, portanto, é construído como uma experiência interativa e sensorial, em que os jogadores são convidados a mergulhar no universo pessoano, explorando os estilos e traços de seus três heterônimos mais emblemáticos — Alberto Caeiro, Álvaro de Campos, Ricardo Reis, além, do próprio Fernando Pessoa. Por meio de cartas ilustradas com versos cuidadosamente selecionados e elementos gráficos que dialogam com as características de cada autor, o jogo permite ao participante identificar traços temáticos, estilísticos e filosóficos, promovendo a análise literária de forma dinâmica e acessível.

1 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, a metodologia utilizada baseou-se em três divisões principais: pesquisa teórica, criação e aplicação. Inicialmente, os discentes realizaram uma pesquisa de natureza bibliográfica e uma abordagem qualitativa sobre a vida e obra de Fernando Pessoa, utilizando obras como *Antologia poética* (1935) de Fernando Pessoa, *Pensamento Vivo de Fernando Pessoa* (1985) de Cristina Fonseca, entre outros. Paralelamente, estudaram-se os fundamentos teóricos da gamificação e ludicidade tendo como base autores como Johan Huizinga em sua obra *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (2019), e projetos semelhantes, como as obras *A reconstrução d'O cortiço: estratégias de adaptação do romance de Aluísio Azevedo para um jogo de tabuleiro* (2014) e *As armas e os barões postos em jogo: a transposição de Os Lusíadas para um jogo de tabuleiro*

¹ João Vítor Vieira Ferreira. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. joaoovieira@gmail.com Marya Edwarda Souza Ferreira. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. maryaedwarda18@outlook.com Jamily Martins Lopes. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. jamilylopes1695@gmail.com Maria Vitoria Piaia. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. mariaa.piaia@hotmail.com Willian Cecato dos Santos. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. willian16cecato@gmail.com.

² Saulo Gomes Thimóteo. Doutor pela Universidade de São Paulo. Orientador. Prof. do Curso de Letras - Português/Espanhol da Universidade Federal da Fronteira Sul. saulo.thimoteo@uffs.edu.br

(2024), ambos escritos por Saulo Gomes Thimóteo. Com base no referencial teórico e no objetivo pedagógico do projeto, foi idealizado um jogo de tabuleiro híbrido entre o jogo “Ludo”, e o clássico jogo de cartas “Cacheta”. Diferente de suas inspirações, o LudoPessoa segue algumas mecânicas únicas, como a movimentação baseada em cartas ao invés de dados.

A proposta do jogo parte da ideia de que é possível explorar, de forma lúdica, os diferentes estilos poéticos e filosóficos presentes na multiplicidade que é Fernando Pessoa. Assim sendo, para o design visual do tabuleiro e das cartas, houve o uso de cores e signos associados aos heterônimos de Pessoa, algo tão amado pelo autor. Simultaneamente, por meio de uma seleção crítica, todas as cartas contêm trechos de poemas de Pessoa e seus heterônimos. Visando auxiliar os futuros jogadores (pois o jogo tinha como objetivo disponibilizado para o público), foi criado um manual de regras, contendo explicações claras sobre regras, objetivos, componentes e fundamentação literária.

A última etapa deste projeto envolveu diferentes testes internos e externos, os quais foram a base para reformulações contínuas. A aplicação foi feita em três diferentes contextos, sendo: testes informais com estudantes universitários; apresentações em eventos acadêmicos e comunitários; aplicação com alunos da educação básica em uma escola pública. Em todas essas aplicações, foram utilizadas técnicas de observação direta e coleta de feedback espontâneos. Assim sendo, o projeto teve um método de estudo indutivo, pautado na observação e análise das respostas dos participantes durante as aplicações práticas. Como procedimento metodológico, foi utilizado o método comparativo, especialmente ao adaptar regras e recursos do jogo com base nos resultados observados em diferentes contextos de aplicação.

Dessa forma, as etapas metodológicas permitiram consolidar a proposta do jogo enquanto recurso didático interativo, abrindo caminho para a análise teórica que fundamentou a construção das atividades.

2 REFERENCIAL TEÓRICO E/OU DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A concepção teórica do jogo é embasada em autores como Johan Huizinga, Linda Hutcheon e Álvaro Cabral, além de estudos sobre a vida e obra de Fernando Pessoa, com base em sua antologia poética e nas análises críticas de estudiosos como Eduardo Lourenço e José Augusto Seabra. Assim sendo, foi desenvolvido um material que envolve o tabuleiro do jogo Ludo, cartas com trechos/versos dos poemas dos poetas citados, além de uma dinâmica de jogabilidade que se inspira no jogo de baralho conhecido como “cacheta”, optando-se pela ausência do jogo de dados. A escolha dos trechos/versos foi realizada pelo impacto e importância destes na obra pessoana.

Sendo um dos poetas mais marcantes da literatura portuguesa, possuidor de vários outros que se originaram de si, Fernando Pessoa constitui-se na literatura e sua obra tornou-se presente no ensino de literatura em língua portuguesa no Brasil. Pensando em proporcionar um material didático lúdico, voltado a métodos de ensino mais dinâmico, LudoPessoa vem como uma alternativa ao professor, além de também poder ser usado fora do ambiente escolar, em partidas livres e para quem se interessa pelo tema ou por jogos. O jogo, como defende Huizinga (2019), surgiu mesmo antes da cultura, se tornando parte constituidora dessa. De igual modo, além de se valer de algumas características para o definir como jogo, este reserva um

espaço único para o jogador, livre de qualquer preocupação com a vida humana ou o cotidiano.

No interior do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade. Somos e fazemos coisas diferentes. Essa supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. (Huizinga, 2019, p. 15)

Nesse contexto, para se constituir um jogo, é preciso determinar o espaço e as regras, por exemplo. Esta última passou a ser o maior desafio durante construção do jogo, transitada por mudanças recorrentes conforme ia-se construindo outros aspectos, como os elementos gráficos. As regras são de extrema importância, tanto para que o jogador entenda como funciona o que está sendo jogado, como para delimitar o que pode e o que não pode ser feito dentro do jogo. Como reitera Huizinga: “Sem dúvidas, tão logo as regras sejam quebradas, todo o mundo do jogo entra em colapso. O jogo acaba: o apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ começa.” (Huizinga, 2019, p. 13). Assim sendo, para que esse mundo especial do jogo não seja quebrado, alguns movimentos precisam ser realizados.

Assim como a literatura, dentro do jogo somos capazes de fabular, de estar em outro mundo, ainda que teoricamente permanecermos no mesmo. Quando o jogador está envolto no espaço, na funcionalidade e em todos os elementos que compõem o jogo, ele se familiariza e cria comunidades, além de conhecimentos novos. Então, escolheu-se evidenciar mais a obra de Fernando Pessoa utilizando a astrologia, à qual o escritor se interessava, tanto que criou mapas astrais individuais para seus heterônimos. Estampando as cartas com as cores e o símbolo do signo de cada um; estendendo para o tabuleiro com a constelação e os retratos livres, adaptando o recurso também com a cruz de malta, que remete à cultura portuguesa. Todas essas adaptações, de literário em lúdico e lúdico em literário é eficaz para encontrar novos caminhos dentro do ensino:

As histórias não são imutáveis; ao contrário, elas também evoluem por meio da adaptação ao longo dos anos. Em alguns casos, tal como ocorre na adaptação biológica, a adaptação cultural conduz uma migração para condições mais favoráveis: as histórias viajam para diferentes culturas e mídias. Em resumo, as histórias tanto se adaptam como são adaptadas. (HUTCHEON, 2013, p.58).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os objetivos propostos no projeto podem ser considerados alcançados. Pois por meio de técnicas como o uso de signos, cores e poemas relacionados a Pessoa e seus heterônimos, presentes no tabuleiro (figura 1) e nas cartas (figura 2), foi possível perceber o interesse dos participantes em conhecerem o mundo poético criado por Fernando Pessoa.

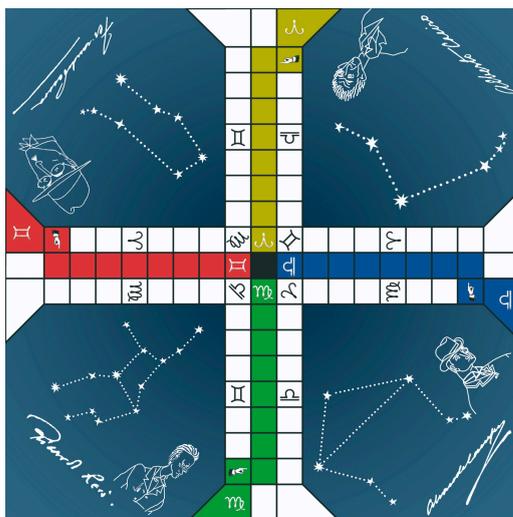


Ilustração 1: Versão final do tabuleiro com elementos visuais associados aos heterônimos.



Ilustração 2: Exemplo de carta com versos do poeta, sua assinatura e o símbolo astrológico correspondente.

Essas ilustrações demonstram o cuidado estético do jogo, que visa não somente à funcionalidade, mas também à imersão dos jogadores no universo literário e simbólico de Fernando Pessoa.

Dessa forma, os dados coletados durante as aplicações demonstram não apenas a viabilidade do *LudoPessoa* como recurso didático, mas também seu potencial de promover o interesse pela literatura de forma sensível, divertida e significativa. Essas constatações serão retomadas na conclusão deste trabalho, à luz das propostas e objetivos iniciais.

CONCLUSÃO

O projeto *LudoPessoa* conseguiu alcançar seus objetivos ao criar uma ferramenta didática inovadora voltada para o ensino de literatura portuguesa, por meio da gamificação e do lúdico. A utilização dos versos de Fernando Pessoa e

seus heterônimos, aliados a elementos visuais significativos, demonstrou ser uma estratégia eficaz para promover o interesse dos participantes e estimular a leitura. A experiência prática nas escolas e eventos acadêmicos revelou o potencial do jogo como recurso pedagógico inclusivo e adaptável a diferentes contextos.

Para estudos futuros, sugere-se a ampliação do repertório poético utilizado e a investigação sistemática do impacto do jogo no processo de aprendizagem literária em sala de aula. Expandir o acesso de mais pessoas ao jogo, inclusive na sala de aula, além de claro, fomentar, através do projeto de extensão Adamastor, mais criações de jogos literários.

REFERÊNCIAS

FONSECA, Cristina. **Pensamento vivo de Fernando Pessoa**. São Paulo: Martin Claret Editores, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro, Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.

PESSOA, Fernando. **Antologia Poética**. São Paulo: Editora Império, 1935.

THIMOTEO, Saulo Gomes. A reconstrução d'O cortiço: estratégias de adaptação do romance de Aluísio Azevedo para um jogo de tabuleiro. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, [S. l.], n. 59, p. 1–11, 2020. DOI: 10.1590/2316-40185912. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/29314>. Acesso em: 15 abr. 2024.

THIMOTEO, Saulo Gomes. As armas e os barões postos em jogo: a transposição de Os Lusíadas para um jogo de tabuleiro. **Revista Desassossego**, [S. l.], v. 15, n. 29, p. 195–217, 2023. DOI: 10.11606/issn.2175-3180.v15i29p195-217. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/desassossego/article/view/199644>. Acesso em: 15 abr. 2024.