

## LITERATURA EM JOGO: O PROJETO ADAMASTOR E A REINVENÇÃO DO ENSINO LITERÁRIO

Luan Emanuel Lupattini<sup>1</sup>  
Saulo Gomes Thimóteo<sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas a gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, criativo e significativo. No contexto da educação literária, a criação de jogos permite novas formas de interação com os textos, promovendo não apenas a compreensão das obras, mas também desenvolvendo o pensamento crítico, da colaboração e do engajamento dos estudantes. O projeto de extensão universitária “Adamastor: Oficina de Jogos Literários” surge com o propósito de adaptar diversos tipos de textos literários em diferentes modelos de jogos físicos como tabuleiro, cartas e dados unindo práticas lúdicas e conhecimento literário, contribuindo para a valorização da literatura nas escolas e incentivando a sua reinvenção através do jogo, Morán (2015) destaca:

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais, de competição e colaboração, de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino (MORÁN, 2015, p. 4).

Para embasar teoricamente esta prática dialoga com estudos sobre a gamificação como recurso pedagógico (Cordeiro, 2023), jogos de tabuleiro educacionais (Santos, 2017), diferentes modelagens de padrões comportamentais para identificação de engajamento de estudantes (Brito Júnior, 2023) e o uso de metodologias ativas de ensino-aprendizagem no ensino da literatura (Vieira, 2021).

O objetivo geral do projeto é investigar e propor metodologias criativas que facilitem o ensino de literatura a partir do jogo, promovendo o engajamento dos alunos, explorando o potencial criativo e interdisciplinar dos jogos como ferramenta pedagógica e incentivando a aproximação entre universidade e escola. A oficina propõe um ambiente colaborativo em que a literatura deixa de ser apenas objeto de análise e se transforma em prática viva, acessível e divertida.

### 1 METODOLOGIA

O presente trabalho é fruto de uma investigação teórico-empírica, pois articula a fundamentação teórica sobre gamificação e ensino de literatura com as práticas realizadas. A abordagem utilizada é qualitativa, uma vez que o foco do estudo está nas experiências dos participantes e na análise dos processos criativos envolvidos na

---

<sup>1</sup> Acadêmico(a) do Curso de Letras - Português e Espanhol – 5º/1º/2025, Universidade Federal da Fronteira Sul - *campus* Realeza, [luanlupattini@gmail.com](mailto:luanlupattini@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutor pela Universidade de São Paulo Orientador(a). Professor do Curso de Letras - Português/Espanhol da Universidade Federal da fronteira Sul, [saulo.thimoteo@uffs.edu.br](mailto:saulo.thimoteo@uffs.edu.br)

elaboração dos jogos. Quanto aos fins, a pesquisa assume o caráter exploratório e descritivo, por investigar uma metodologia alternativa de ensino pouco convencional no ensino de literatura, e descritivo por registrar e refletir sobre as práticas desenvolvidas durante o projeto de extensão.

O plano de geração de dados foi delineado a partir de documentação indireta e direta. A documentação indireta contempla o levantamento bibliográfico sobre metodologias ativas, jogos como ferramenta pedagógica e transposição didática de obras literárias. Já a documentação direta se baseia na observação dos participantes durante os encontros do projeto, registros escritos e visuais das etapas de criação dos jogos. Esses dados permitem compreender o percurso de criação dos jogos e a interação dos envolvidos com os textos e com a proposta.

Para a análise de dados, foi adotado o método indutivo, partindo da observação das experiências concretas vividas sobre a gamificação como ferramenta de ensino. Como método de procedimento, foi utilizado a abordagem comparativa e interpretativa, que possibilita estabelecer relações entre as práticas desenvolvidas no projeto e os referenciais teóricos estudados, além de analisar como os jogos concebidos se vinculam aos textos literários e à proposta pedagógica do projeto.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO E/OU DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

O projeto de extensão “Adamastor: Oficina de Jogos Literários” é formado por estudantes de diferentes cursos da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) que compartilham o interesse comum por jogos e literatura. Ao longo do desenvolvimento do projeto, o grupo idealizou, criou, desenvolveu e testou diversos jogos didáticos inspirados em obras literárias, como a mitologia dos Orixás, a obra poética de Judith Teixeira e a epopeia *Os Lusíadas*, para facilitar o ensino dessas literaturas para a educação. Essa proposta parte do entendimento de que o lúdico pode ser uma ponte entre o conhecimento acadêmico e a vivência estudantil, promovendo um ambiente mais envolvente e significativo para o aprendizado.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento intrapessoal e interpessoal, colabora com a saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e de construção do conhecimento (SANTOS, 2008, p.27).

Nesse sentido, o projeto busca explorar o potencial pedagógico do jogo como ferramenta de mediação entre texto literário e os estudantes, promovendo uma aprendizagem mais significativa, criativa e colaborativa.

No ano de 2024, o projeto iniciou a produção do jogo ORIXÁS, tendo respaldo na Lei nº 10.639, sancionada em 9 de janeiro de 2003, que alterou a legislação anterior ao incluir, de forma obrigatória, o ensino da história e da cultura afro-brasileira em todo o currículo escolar (BRASIL, 2008).

A publicação da Lei 10.639/03 ocorreu em um contexto social e educacional de busca por valorização das culturas afrodescendentes, em cenário histórico marcado pela invisibilidade destas culturas [...] (PEREIRA, 2011, p. 148).

Tendo como objetivo a valorização cultural, o projeto criou um jogo que se ramifica em outros 10 distintos jogos com elementos diferentes entre si. Cada jogo sendo representado por uma das 10 diferentes divindades da Mitologia afro-brasileira

apresentados, jogos esses de tabuleiro, cartas e búzios que apresentam as divindades, objetos e principalmente histórias que foram retiradas do livro de Reginaldo Prandi *Mitologia dos orixás*.

Além do desenvolvimento do jogo ORIXÁS, o projeto retomou o desenvolvimento de outros jogos que já estavam em processo de criação, mas que haviam sido temporariamente interrompidos, como o jogo *Os Lusíadas*. Inspirado na epopeia de Camões, esse jogo busca ressignificar a obra clássica por meio de uma abordagem lúdica. A proposta envolve adaptar os episódios da narrativa camoniana em mecânicas de jogo que despertem o interesse dos estudantes, fazendo adentrar em uma grande navegação no meio do mar em direção às Índias, cuidando de sua própria tripulação, gestando seus mantimentos e lidando com a ira dos deuses:

Todas essas formas se apresentam como maneiras para que os leitores, espectadores e/ou participantes a que se destinam tais adaptações lancem um novo foco sobre algo já visto, para criar formas de estímulo à leitura, pela exploração dos recursos infinitos da língua e da literatura. (THIMOTEO, 2024, p. 6)

Assim, o jogo não apenas revisita a obra original, mas propõe novas formas de experimentá-la tornando o conteúdo literário mais acessível e envolvente para o público escolar. Tornando-os em agentes ativos do processo de leitura, elaborando estratégias, interagindo com os elementos símbolos da narrativa e estabelecendo conexões entre o texto clássico e a obra literária.

Nesse contexto, os jogos desenvolvidos não se limitam apenas à reprodução de conteúdos literários, mas constroem experiências sensoriais e intelectuais que aproximam o estudante do universo simbólico das obras. Através de tabuleiros, cartas, dados e narrativas encenadas, os participantes mergulham em realidades ficcionais que estimulam tanto o pensamento quanto a criatividade.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa 'imaginação' da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa 'imaginação' (HUIZINGA, 2019, p. 5).

A partir dessa perspectiva, é possível compreender o jogo como um espaço que a imaginação desempenha papel central na construção do conhecimento. Os jogos criados pelo projeto permitem que os estudantes atribuam novos sentidos àquilo que leem, articulando memória, emoção e aprendizado. Com isso, o jogo se configura como um dispositivo potente de mediação cultural e educacional.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O protótipo do jogo ORIXÁS junto a outros jogos como *Os Lusíadas* foram apresentados pela primeira vez na Feira do Melado, em Capanema/PR, onde atraiu a participação de um público diversificado, composto por jovens e adultos de diferentes origens. Nesse evento, diversas pessoas tiveram a chance de testar uma versão pontual dos jogos, como forma de testagem e apresentação.

À medida que o projeto avançava, os jogos passaram por diversas melhorias, principalmente o jogo dos ORIXÁS que era o foco principal do projeto no ano de 2024-2025. Foram exibidos novamente durante o evento UFFS Portas Abertas, em Realeza/PR. Neste evento, estudantes do ensino médio, provenientes de várias

idades da região, tiveram a oportunidade de vivenciar as versões atualizadas, fornecendo sugestões construtivas que enriqueceram ainda mais o desenvolvimento do jogo.

Em uma etapa posterior, o jogo foi apresentado no Colégio Estadual Guilherme de Almeida, em Santa Izabel do Oeste/PR. Lá, todos os estudantes participaram da atividade, e as avaliações positivas continuaram a surgir, tanto dos alunos quanto dos professores, reforçando o potencial educacional e lúdico da proposta.

Os jogos continuaram em desenvolvimento sendo testados e retestados pelos integrantes do projeto. Atualmente o jogo dos ORIXÁS se encontra completo e o jogo sobre *Os Lusíadas* se encontra em estágio final de desenvolvimento.

## CONCLUSÃO

Este estudo teve como objetivo explorar as práticas pedagógicas desenvolvidas no projeto de extensão *Adamastor: Oficina de Jogos Literários*, que visa criar jogos didáticos inspirados em obras literárias, facilitando o ensino de literatura nas escolas.

As principais conclusões indicam que a proposta de criar jogos a partir de obras literárias clássicas e culturais proporcionam uma forma inovadora de engajamento dos estudantes com o conteúdo. O objetivo geral do projeto, com a criação de diferentes jogos, não é só ressignificar essas obras, mas também proporcionar novas formas de experimentá-las.

E como futuras investigações, os envolvidos no projeto se comprometem a dar continuidade à pesquisa e ao desenvolvimento de novos jogos, com o objetivo de seguir facilitando e enriquecendo o ensino da literatura e suas variantes de maneira inovadora e envolvente.

## REFERÊNCIAS

BRITO JÚNIOR, Jairo José Ribeiro Toscano de. ***Modelagem de padrões comportamentais para identificação de engajamento de estudantes em plataformas de jogos de aprendizagem***. 2023. 111 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2023.

CORDEIRO, Adriana Bento da Silva. ***A gamificação como recurso pedagógico na Educação Infantil: possibilidades e expectativas***. 2023. 87 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, 2023.

HUIZINGA, Johan. ***Homo ludens***. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. ***Coleção de mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens***, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

PEREIRA, Júnia Sales; ROZA, Luciano Magela. O ensino de história entre o dever de memória e o direito à história. ***Revista História Hoje***; Dossiê: Ensino de História da

África e da Cultura Afro Brasileira. Volume 1, nº1 biênio Agosto de 2011 a julho de 2013.

SANTOS, Míria Santanna dos. **Jogo de tabuleiro educacional: de um jogo para o ensino de Artes a um modelo genérico para criação de múltiplos jogos**. 2017. 156 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Informática na Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

SANTOS, S. M. P. dos. **Educação, arte e jogo**. . 2a. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. ISBN 978-85-326-3346-0.

THIMOTEO, Saulo Gomes. **Revista Investigações**, Recife, v. 37, n. especial –500 anos de Camões: tradição, diálogos e perspectivas, p. 1 - 22, 2024 ISSN Digital 2175-294x

VIEIRA, Lourdes M. **O Uso de Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem nas Aulas de Literatura em Língua Estrangeira** (2021). Theses and Dissertations. 8907. Disponível em: <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/8907>. Acesso em: abr. 2025.