

**LUDOPESSOA: LITERATURA EM JOGOS DE TABULEIRO**

**FERREIRA, J. V.<sup>1</sup>; FERREIRA, M. E. S.<sup>1</sup>; LOPES, J. M.<sup>1</sup>; PIAIA, M. V.<sup>1</sup>;  
SANTOS, W. C.<sup>1</sup>; THIMÓTEO, S. G.<sup>2</sup>**

Como ferramenta de aprendizagem, o jogo não só estimula a imaginação, mas também promove o desenvolvimento das habilidades psicomotoras através da projeção de ações e exercícios de repetição de cenários. Nesse contexto, o projeto de extensão LudoPessoa: Literatura portuguesa em jogos de tabuleiro, tem a proposta de produzir um jogo como recurso didático para o ensino de literatura portuguesa, utilizando tabuleiro e cartas, e tendo como base o poeta Fernando Pessoa e seus três principais heterônimos: Alberto Caeiro, Álvaro de Campos e Ricardo Reis. As referências teóricas sobre a construção do jogo partem de autores como Johan Huizinga, Linda Hutcheon e Álvaro Cabral, além da história do poeta Fernando Pessoa, retiradas de sua antologia poética e pesquisas acerca do universo literário criado por Pessoa, partindo de fortuna crítica de nomes como Eduardo Lourenço e José Augusto Seabra. A proposta de jogo alia uma seleção de versos do poeta português e seus heterônimos, utilizados nas cartas do jogo, com um tabuleiro inspirado no jogo tradicional Ludo. Nele, os jogadores, a partir da seleção da cor de seus peões (azul, amarelo verde e vermelho), escolhem também um dos poetas, em associação com quatro signos do zodíaco, regentes às datas de nascimento atribuídas a cada poeta (áries, gêmeos, leão e virgem). A dinâmica de jogabilidade consiste em mover suas peças ao longo do tabuleiro, somando-se o valor nas cartas com os versos pessoanos. Através de grupos de cartas, como trincas e sequências, e movimentos especiais, os jogadores vão observando os diferentes estilos poéticos do ortônimo e dos heterônimos, além de signos e outras representações interligadas a Fernando Pessoa, enquanto praticam o exercício lúdico de gamificação. Tal iniciativa busca reconhecer a relevância do escritor português dentro da educação básica brasileira, e também do saber cultural geral, pois os poemas de Fernando Pessoa abarcam diferentes temas e raciocínios, algo importante de integrar o repertório de leituras dos falantes de língua portuguesa.

**Palavras-chave:** Jogo; Projeto; Ludicidade; Aprendizagem; Fernando Pessoa.

**Área do Conhecimento:** Linguística, Letras e Artes.

**Origem:** Extensão.

---

11 João Vítor Vieira Ferreira. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. [joaoovieira@gmail.com](mailto:joaoovieira@gmail.com)

11 Marya Edwarda Souza Ferreira. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. [maryaedwarda18@outlook.com](mailto:maryaedwarda18@outlook.com)

11 Jamily Martins Lopes. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. [jamilylopes1695@gmail.com](mailto:jamilylopes1695@gmail.com)

11 Maria Vitoria Piaia. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. [mariaa.piaia@hotmail.com](mailto:mariaa.piaia@hotmail.com)

1 Willian Cecato dos Santos. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. [willian16cecato@gmail.com](mailto:willian16cecato@gmail.com)

2 Saulo Gomes Thimóteo. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul. [saulo.thimoteo@uffs.edu.br](mailto:saulo.thimoteo@uffs.edu.br)