

LUDOPESSOA: POESIA EM JOGO

SANTOS, W. C.¹; THIMÓTEO, S. G.²

A literatura, quando integrada a estratégias pedagógicas criativas como processo de aprendizagem, excede o seu aspecto silencioso, além da leitura, podendo-se transformar em algo lúdico, possibilitando também, o aperfeiçoamento das habilidades psicomotoras. Nesse sentido, o projeto de extensão “Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos”, propõe o desenvolvimento de jogos, explorando o seu potencial educativo como ferramenta de mediação literária. Inserido em um contexto contemporâneo de busca por metodologias mais atrativas no ensino, especialmente no campo das humanidades, o projeto parte da gamificação para estimular a leitura e a análise da obra de Fernando Pessoa, um dos maiores nomes da literatura portuguesa. A complexidade e diversidade da produção pessoana expressa através do ortônimo e de seus principais heterônimos (Álvaro de Campos, Ricardo Reis e Alberto Caeiro) é reproduzida aqui em cartas ilustradas com versos de poemas selecionados, elementos visuais presentes no tabuleiro e uma mecânica de jogo interativa que demanda estratégia e também uma medida de sorte. A fundamentação teórica se alicerça em Linda Hutcheon, com sua visão dos caminhos de adaptação, e Johan Huizinga e Roger Caillois, com suas concepções do jogo como parte formadora da cultura e da humanidade, sendo também, de suma importância para a contribuição da evolução nas atividades psicomotoras. A proposta é abordar o jogo como suporte didático, capaz de facilitar a apropriação crítica e estética da poesia, sem que o jogador tenha conhecimento prévio da mesma, fortalecendo o objetivo de ser um jogo acessível para variados públicos. A experiência prática em escolas e eventos acadêmicos demonstrou o êxito do projeto como recurso pedagógico, unindo os aspectos de entretenimento e leitura, fugindo de questões estritamente avaliativas. O jogo LudoPessoa, portanto, busca trazer a obra de Fernando Pessoa para um âmbito mais acessível, possibilitando assim, a visita da obra do poeta, em uma forma mais espontânea e dinâmica.

Palavras-chave: Literatura; Gamificação; Fernando Pessoa; Extensão.

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes.

Origem: Extensão

¹ Willian Cecato dos Santos. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul.
Willian.santos@uffs.edu.br.

² Saulo Gomes Thimóteo. Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul.
Saulo.thimoteo@uffs.edu.br.