

Floral Lúdico: Um jogo de cartas sobre “Flores ao Telefone”, de Maria Judite de Carvalho

SANTOS, A. L. dos [1]; THIMOTEO, S. G. [2];

A literatura abre caminhos para múltiplas formas de leitura e interpretação, podendo ser explorada inclusive por meio de jogos. “Flores ao Telefone”, de Maria Judite de Carvalho, apresenta uma narrativa sensível e crítica acerca da solidão, do tempo e dos papéis sociais atribuídos às mulheres. Publicado no século XX, o conto reflete um contexto de transformações sociais e de questionamentos sobre a condição feminina, temas que permanecem atuais e pertinentes à discussão contemporânea sobre gênero, subjetividade e espaço social. Inspirado nesse universo, o jogo *Floral Lúdico* foi desenvolvido como uma proposta que alia ludicidade, literatura e a problematização das relações humanas. Embora seja classificado como um jogo de cartas, sua estrutura também conta com um tabuleiro e fichas, de modo a tornar a experiência mais dinâmica e interativa. As cartas acionam eventos, objetos e lembranças presentes na narrativa; o tabuleiro organiza os percursos possíveis das personagens; e as fichas funcionam como marcadores de estados emocionais, conquistas ou dificuldades. Essa configuração permite que os participantes recriem situações do conto, compreendam melhor os dilemas das personagens, sobretudo de Flores, personagem-título, e reflitam sobre as questões sociais e existenciais que atravessam a obra. Ao mesmo tempo em que preserva o caráter crítico da narrativa original, o jogo estimula a imaginação, a empatia e a capacidade de leitura simbólica dos jogadores. As regras simples foram pensadas para garantir que tanto leitores familiarizados com o conto quanto novos públicos possam se engajar de maneira intuitiva. Em um contexto pedagógico, o projeto adquire ainda maior relevância, pois oferece à escola e a espaços culturais uma ferramenta de mediação capaz de aproximar a literatura da prática lúdica, incentivando a interpretação colaborativa e a construção coletiva de sentidos. A fundamentação teórica mobiliza três eixos principais: Linda Hutcheon, com sua abordagem da adaptação como recriação; Johan Huizinga, ao tratar o jogo como atividade essencial da cultura; e Antonio Candido, com sua reflexão sobre a função social da literatura. Sustentada por esse aparato crítico, a proposta busca demonstrar que a transposição da literatura para o jogo não significa simplificação, mas sim a abertura de novas formas de imersão, diálogo e apropriação da obra de Maria Judite de Carvalho.

Palavras-chave: Prática ludo-literária; Jogo de Tabuleiro; Literatura portuguesa; Adaptação; Leitura.

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Origem: Extensão.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Fundação Araucária.

Aspectos Éticos: Informar o número do parecer de aprovação ética da pesquisa (se for o caso)

[1] Ana Luiza dos Santos. Letras - Português e Espanhol. UFFS. anna676658@gmail.com.

[2] Saulo Gomes Thimóteo. Letras - Português e Espanhol. UFFS. saulo.thimoteo@uffs.edu.br.