



ENTRE O MISTÉRIO CLARICEANO E O CIENTÍFICO: LEITORES PENSANTES ENTRAM EM JOGO

Estudante(s): Cecília Plífinar Mateus (ceciliaplifinar@gmail.com), Davi Lima Souza (davidlima200716@gmail.com), Letícia Nascimento Santos (Francielle.lopesnsantos@gmail.com)

Orientador(es): Karina Magno Brazorotto de Sá (brazorotto@ufu.br) e Fernanda Cristina Campos (fernanda.campos@ufu.br)

Escola: Colégio Nacional, Colégio de Aplicação Escola Básica da Universidade Federal de Uberlândia.

Resumo

A ludicidade é muito importante para que crianças tenha um processo de ensino-aprendizagem adequado, principalmente, para aquelas em que estão vivenciando o período de alfabetização e descobrindo o universo único da literatura. Os jogos sempre foram reconhecidos como importantes ferramentas para viabilizar esse processo. Isso porque auxilia no desenvolvimento das crianças em diversas perspectivas: socioafetiva, criativa, histórico-cultural. Pensando nisso, este trabalho pretende analisar a livro infantil **O mistério do coelho pensante** de Clarice Lispector e a partir dele, criar um jogo capaz de levar os estudantes a compreenderem a narrativa literária por meio da ludicidade, pois acreditamos que o jogo associado à literatura será um recurso precioso para motivar a inserção das crianças do ensino fundamental 1 no universo da literatura e para introduzi-las ludicamente no conceito de literatura como manifestação artístico-cultural-poético. A metodologia do nosso projeto se pauta na dialogicidade freireana e na concepção subjetiva de leitura. Assim, cada etapa pressupõe uma interação constante entre os docentes orientadores e estudantes pesquisadores. Como arcabouço teórico estudamos importantes estudiosos como Antônio Cândido, Gaston Bachelard, Marisa Lajolo, dentre outros. Que estamos são imprescindíveis para um estudo voltado para a dimensão sociológica, dialógica e poética, dentro do tecido sociocultural.

Palavras-chave: Literatura; ludicidade; jogos dialogicidade.

Introdução

A obra **O mistério do coelho pensante**, de Clarice Lispector, narra as peripécias de Joãozinho, um coelho que vive em uma gaiola e, quando fica sem comida, descobre uma forma misteriosa de

escapar dela. O enredo aparentemente simples nos coloca em uma encruzilhada de descobertas, levando a desvendar uma literatura repleta de possibilidades, trazendo possibilidades de imaginar a própria ideia da liberdade e convida o leitor a pensar como um coelho, deslocando seu ponto de vista, explorando os mistérios da vida, da natureza e das relações humanas (ou de coelhos), como o amor e a família.

A leitura desta obra é fácil e divertida, configurando-se em uma atividade lúdica o tempo todo. Foi por isso que nós pesquisadores do Gepit – Grupo de Pesquisas e Inovações Tecnológicas – elegemos esta obra para nossa pesquisa. Dessa forma, almejamos fazer uma análise do livro tendo como base a leitura subjetiva que culminará na criação de um jogo educativo que motivará estudantes de várias faixas etárias a ingressarem no universo da leitura.

Este trabalho se justifica porque traz como propósitos o incentivo à leitura literária associada a metodologias lúdicas que servirão como práticas para a consolidação da alfabetização. Este projeto está vinculado ao quarto objetivo das ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – referente à educação de qualidade, pensados e organizados pela ONU, os quais fazem parte de um plano de ação global que almeja promover o desenvolvimento econômico, social e ambiental de forma integrada e sustentável em escala mundial.

O quarto objetivo das ODS almeja garantir uma qualidade educacional por meio da erradicação do analfabetismo, problema que assola crianças, adolescentes e jovens de vários países espalhados pelo mundo. Essa dura realidade que, resumidamente, é a incapacidade de ler e escrever, evidencia-se no cotidiano de países menos desenvolvidos. No Brasil, a luta contra o analfabetismo ou o analfabetismo funcional – quando o cidadão ler, mas não consegue compreender e interpretar o enunciado lido – tem seu início nos primórdios da história do país. No entanto, temos essa luta reconfigurada na atualidade por meio do enfrentamento da consolidação da alfabetização depois dos lockdowns impostos pela pandemia da Covid- 19. Segundo o estudioso Emerson de Pietri, muitos estudantes não conseguiram se alfabetizar no período da pandemia e “hoje as escolas se encontram numa situação muito difícil porque estas crianças não têm as bases necessárias em leitura e escrita para prosseguir, de modo satisfatório, o seu percurso de escolarização”. (Pietri, 2024).

Muitas crianças não foram alfabetizadas no momento correto e, diante dessa situação, nós sabemos que a leitura literária pode ser uma ferramenta poderosa para auxiliar a consolidação da alfabetização nos Ensino Fundamental 1 e 2. Portanto, é na perspectiva de contribuir para o processo de letramento e alfabetização dos próprios integrantes do projeto, que este trabalho almeja analisar a obra em questão associada a criação de jogos educativos.

Os jogos sempre foram reconhecidos como importantes ferramentas a serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Isso porque interferem de forma lúdica no desenvolvimento das crianças em diversas perspectivas: social, afetiva, criativa, histórica, cultural. Segundo Walter Benjamin, em seu livro **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**, os jogos além de educar, transformam rotinas entediadas em momentos de brincadeira, consolidando os momentos de aprendizagem em tempos leves e divertidos: “o hábito entra na vida como brincadeira e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final o restinho de brincadeira”. (Benjamin, 2002, p. 102).

Assim, acreditamos que o jogo associado à literatura poderá ser um recurso precioso para motivar a inserção dos estudantes no universo da literatura. Tal estratégia lúdica poderá ser usada tanto para fomentar a imaginação como também se tornar de avaliação capaz de sondar os tipos de interpretação colhidas pelos estudantes sobre obras literárias. Segundo a psicopedagoga Luciana Alves e a neurocientista Maysa Alahmar Bianchin, os jogos servem tanto para incentivar a imaginação das crianças, como também para “auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.”

Para a criação do jogo, decidimos nos inspirar no DIXIT, pois esse jogo traz possibilidades de criação imagética e imaginativa que faz com que possamos criar um jogo literário que apresente possibilidades da literatura como manifestação artístico-cultural-poético

Objetivo Geral

É possível aproximar a leitura literária ao universo dos jogos de tabuleiro, transformando assim as aulas de literatura em momentos mais interativos e dialógicos? Esta foi a pergunta que norteou esta pesquisa. Dessa forma, almejamos analisar o livro **O mistério do coelho pensante**, de Clarice Lispector e em seguida criar um jogo capaz de levar os estudantes a compreenderem a narrativa literária como uma manifestação artístico-cultural-poético.

Metodologia

O arcabouço metodológico deste projeto se pauta na dialogicidade freireana e na concepção subjetiva de leitura. Assim, cada etapa pressupõe uma interação constante entre os docentes orientadores e estudantes pesquisadores. As ações voltam-se para uma educação

literária que leva em conta a indissociabilidade entre o ensino de língua materna e o ensino de literatura. Vale ressaltar que o grupo de estudo se formou em março de 2025, sendo recente a sua organização. É por isso, que as atividades práticas ainda não puderam ser realizadas, mas estão previstas para se concretizarem ainda neste ano.

Um dos momentos cruciais foi a escolha da obra literária. Vários títulos foram levantados e, de modo dialógico, a equipe concluiu que o livro **O mistério do coelho pensante**, pela sua natureza dinâmica e interativa, e por ser uma obra que não possui uma faixa etária determinada, pois agrada crianças, adolescentes e adultos, seria uma opção ideal para a criação de um jogo.

Escolhida a obra, houve realização dos estudos, garantindo o espaço para os debates. Em seguida, a equipe, via Canva, realizou a análise da obra por meio da escrita. Concomitantemente com o estudo da obra, os integrantes do grupo, orientadora, coorientadora e estudantes escreviam o projeto. Em seguida, passamos a refletir sobre qual o melhor jogo para a atrelá-lo a obra em estudo. Foi então que chegamos na escolha do Dixit.

A metodologia escolhida para a análise do livro e para a criação do jogo foi a tertúlia literária, que privilegia o estudo da literatura por meio da interação dialógica. Por isso, nos encontros, pautamo-nos no diálogo igualitário, que garantiu a participação equitativa. Na inteligência cultural, quando se reconhece que todos possuem uma inteligência cultural de acordo com seu contexto e podem com o seu conhecimento de mundo contribuir para construção da leitura do texto. E na criação de sentido por meio das várias interpretações sobre a obra as quais foram sendo construídas coletivamente. Em suma, essa metodologia oportunizou espaços dialógicos para que cada pesquisador atuasse sobre o todo, construindo a sua participação nas análises e nas criações das regras do jogo.

Resultados e Discussão

Ao longo do estudo houve reconhecimento da importância da literatura como um motor propulsor para uma educação de qualidade. O maior resultado colhido até agora é a consciência dos próprios os estudantes-pesquisadores sobre a necessidade da presença da literatura na comunidade escolar, pois ela oportuniza tanto os aspectos intelectuais como a aquisição de conhecimentos linguísticos como momentos em que os aprendizados se voltam à criticidade e às próprias emoções.

Para buscarmos futuros resultados, uma vez que a pesquisa realizada se encontra em etapa inicial, pensadores importantes como Antônio Cândido, Gaston Bachelard, Paulo Freire, Michèli Petit, dentre outros, serão imprescindíveis para um estudo voltado para a dimensão sociológica, dialógica e poética, sem perder de vista as particularidades da leitura literária nos meandros de suas funções no tecido sociocultural.

Conclusões

Das implicações promovidas por este estudo, vale ressaltar a experiência trazida pelos debates literários para os estudantes pesquisadores. Mesmo sendo uma pesquisa ainda embrionária, os pesquisadores deste projeto comungam com o que afirmou Antonio Candido (1995) sobre a natureza da literatura: de ela não ser uma experiência inofensiva, mas uma aventura que possui um papel formar de personalidades sem estar presa às convenções impostas pelos pensamentos da atualidade, porque uma das suas funções é transcender as normas estabelecidas, além de instruir.

Referências

- AIVES L, BIANCHIN MA. **O jogo como recurso de aprendizagem**. Rev. Psicopedagogia 2010;27(83):282-287
- ASSMANN. Juracy Saraiva; MÜGGE, Ernani. **Literatura na escola: propostas para o ensino fundamental**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- CANDIDO, Antonio. “O direito à literatura”. In: **Vários escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler: Em três artigos que se completam**. 48ª. ed. São Paulo, Cortez Editora, 2006.
- LAJOLO, Marisa. **Literatura: ontem, hoje, amanhã: Ontem, hoje, amanhã**. Campinas: Ed. Unicamp, 2018.
- LISPECTOR, Clarice. **O mistério do coelho pensante**. Rio de Janeiro: Ed. Lendo e Aprendendo Ltda.
- PETIT, Michèle. **Ler o mundo: experiências de transmissão cultural nos dias de Hoje**. Tradução de Julia Vidile. São Paulo: Editora 34, 2019
- JORNAL DA USP. **Pandemia foi um marco no contexto da alfabetização de crianças no Brasil**. disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/pandemia-foi-um-marco-no-contexto-da-alfabetizacao-de-criancas-no-brasil/>. Acesso em: 15 set. 2025.
- ROUXEL, Annie; LANGLADE, Gérard & REZENDE, Neide Luzia (org). **Leitura subjetiva e ensino de literatura**. São Paulo: Alameda, 2013.