

CRÍTICA TEXTUAL E ENSINO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA AUXILIAR O PROFESSOR NAS AULAS DE LITERATURA BRASILEIRA

Derek Martins Balbino (UFOB)

derek.b8887@ufob.com.br

Josenilce Rodrigues de Oliveira Barreto (UFOB)

josenilce.barreto@ufob.edu.br

Neste trabalho será apresentado o andamento de uma pesquisa, a nível de Iniciação Científica, desenvolvida na Universidade Federal do Oeste da Bahia e cujo objetivo é desenvolver um jogo de tabuleiro em formato boardgame para auxiliar de forma lúdica o professor de Língua Portuguesa em suas aulas de Literatura Brasileira. Para isso, partiu-se do conhecimento das lacunas acerca dos autores e textos literários veiculados em livros didáticos de Língua Portuguesa, disponibilizados para o Ensino Médio, os quais, em seu processo de transmissão, têm apresentado variantes substantivas, que denotam deturpações na difusão de textos literários como “Vidas Secas”, de Graciliano Ramos, “Dom Casmurro”, de Machado de Assis, dentre outros, onde têm suas reproduções fragmentadas e corrompidas nos livros didáticos. Metodologicamente, adotamos o modelo jogar para aprender, desenvolvido por Boller e Kapp, que apontam os jogos como eficazes ferramentas de aprendizagem, pois dão a cada indivíduo a possibilidade de experimentar a aprendizagem diferenciada, possibilitando a pessoa escolher revisitar o conteúdo ou tomar estratégias diferentes em relação ao outro companheiro, mas, ainda assim atingir o mesmo objetivo de aprendizado. Como resultados preliminares, já desenvolvemos um protótipo baseando-se em um jogo já existente de nome Perfil, cujo mantenedora no Brasil é a empresa Grow, onde este está sendo adaptado para que opere levando em consideração características da literatura brasileira, sendo apresentados perguntas e respostas que dão dicas como forma de pistas que levam à identificação de pessoas, lugares, objetos, eventos, entre outros, a fim de testar os conhecimentos dos jogadores sobre a literatura brasileira.

Palavras-chave:

Ensino lúdico. Literatura brasileira. Jogos de aprendizagem.