

LITERATA: UM JOGO DIDÁTICO APLICADO AO ESTUDO DE CONTOS DE AUTORIA FEMININA

Suéllen Rodrigues Ramos da Silva ¹

RESUMO

Literata é um jogo de tabuleiro (*board game*) educativo, abrangendo conhecimentos literários, estudos de categorias narrativas e conteúdos de língua relacionados à literatura. Quando desenvolvido, optou-se por privilegiar o uso de narrativas curtas, como o gênero conto, considerando o tempo de aplicação em sala de aula, tendo como premissa a viabilidade de leitura integral dos textos ficcionais. Visando a formação de leitores e o estímulo à construção de um repertório diverso de leitura, em sua primeira versão, foram selecionadas produções contemporâneas de autoria feminina, ao observar a necessidade de gerar maior circulação de obras dessa natureza. Criado e apresentado durante o curso de Licenciatura em Letras, Língua Portuguesa, do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), teve aplicação-piloto na disciplina Seminário Interdisciplinar IV, em ações de letramento literário planejadas para turmas do Ensino Médio, a partir da proposta de uma sequência didática (Cosson, 2009) para a qual foram selecionados contos do livro *Olhos d'água*, de Conceição Evaristo (2016), a serem lidos pelos estudantes após atividades de motivação e introdução, com a inserção do jogo na fase de interpretação. Cabe ressaltar que a mecânica desse jogo pode ser adaptada ao uso de textos de outros gêneros e autorias. Literata é composto por itens criados para atender aos seus objetivos didáticos, contendo tabuleiro, pinos, moedas de recompensa, cartas de ação, cartas de perguntas, dado narrativo e fichas de registro de narrativa. O jogo desperta a criatividade, estimula a sociabilidade e o aprendizado colaborativo, inclusive a partir das cartas de ação, com atividades de desenho, mímica, relato sensorial e narração, auxiliando no domínio de conteúdos, como figuras de linguagem e dos principais elementos narrativos, fundamentais para o estudo de textos literários, possibilitando que o estudante compreenda em que bases estruturais as obras se organizam, impactando em sua capacidade interpretativa e de produção textual.

Palavras-chave: Jogo didático, *Board game*, Literatura, Narrativa, Autoria feminina.

INTRODUÇÃO

Literata é um jogo de tabuleiro criado para utilização nas aulas de Língua Portuguesa com o intuito de colaborar com a formação de leitores, sobretudo de literatura, estimulando a leitura ficcional e trabalhando com diferentes conteúdos do âmbito literário, como categorias narrativas e mesmo informações biográficas e históricas relacionadas a diferentes autorias, além daqueles de língua relacionados à essa área de estudos, a exemplo das figuras de linguagem.

Para os estudantes, é importante acessar tais conhecimentos, tanto a fim de que sejam capazes de reconhecer seu uso — e assim refletirem de maneira mais fundamentada sobre os sentidos criados a partir dessa escolha de composição, vislumbrando intencionalidades do(a) autor(a) — quanto para o momento em que forem desenvolver suas próprias produções textuais.

O jogo foi elaborado enquanto atividade do curso de Licenciatura em Letras, habilitação em Língua Portuguesa, do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), tendo sua aplicação-piloto e

¹ Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, suellenrodrigues.rs@gmail.com.

apresentação na disciplina Seminário Interdisciplinar IV, com ações orientadas para realização em turmas do Ensino Médio, sendo utilizado na fase de interpretação literária de uma sequência didática (Cosson, 2009), com contos do livro *Olhos d'água*, de Conceição Evaristo (2016), lidos previamente pelos estudantes, após atividades de motivação e introdução.

Não somente na escolha dos contos para essa primeira aplicação, mas também no conteúdo selecionado para as cartas de perguntas dessa versão do jogo, utiliza-se como base a literatura de autoria feminina, a partir de obras breves de diferentes escritoras, bem como informações biográficas, históricas e sobre suas obras, a fim de estimular, no contexto escolar, o estudo a respeito dessas produções ficcionais.

Assim, neste artigo, trata-se brevemente sobre a utilização de jogos no contexto educacional, da importância da construção de um repertório literário amplo e diverso, fundamentando-se a produção de Literata em metodologias voltadas ao letramento literário e, em seguida, trazendo a descrição da elaboração desse jogo didático, apresentando seus componentes, objetivos, jogabilidade e formas de adaptação para uso em sala de aula.

REFERENCIAL TEÓRICO

Em busca de meios mais atrativos e interativos, tem sido cada vez mais comum o uso de elementos de *design* de jogos em diferentes contextos, inclusive no meio educacional, prática conhecida como gamificação, tomando como base sistemas lúdicos, com regras específicas e explícitas, a fim de alcançar propósitos pré-estabelecidos (Deterding *et al.*, 2011) — no contexto de ensino, objetivos de aprendizagem.

A proposta de um jogo didático que trabalha com conteúdos do âmbito literário ficcional passa pelo entendimento da necessidade de estímulo à formação de leitores, do importante papel desempenhado pela escola nesse processo e da crença na força da literatura enquanto elemento de identificação, humanização, sensibilização com diferentes realidades daquela vivenciada por cada leitor e, potencialmente, de transformação social.

Maria da Glória Bordini e Vera Teixeira Aguiar (1988) entendem que o diálogo estabelecido no processo de interpretação levará o sujeito leitor à descoberta de sentidos e tomada de posições, abrindo-se para o outro. As autoras defendem que “A socialização do indivíduo se faz, para além dos contatos pessoais, também através da leitura, quando ele se defronta com produções significantes provenientes de outros indivíduos, por meio do código comum da linguagem escrita” (Bordini; Aguiar, 1988, p. 10).

O jogo Literata propõe a utilização de contos de literatura contemporânea de autoria feminina, diante do entendimento de que tais obras devem receber a devida atenção no espaço educacional, nos currículos e em sala de aula, visto que, em geral, não está contemplada na literatura tida como clássica, constituída por produções canônicas, que, há muito tempo, ocupam um lugar privilegiado e excludente, sendo necessário, de maneira consciente e ativa, diversificar as escolhas do que se apresenta aos estudantes.

Além disso, é importante observar que, apesar da existência da Lei nº 10.639/2003, determinando a obrigatoriedade de inserção de conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira, que devem ser ministrados “[...] no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras” (Brasil, 2003), ratificada, em 2008, pela Lei nº 11.645, com a inclusão da indicação de conteúdos de história e cultura dos povos indígenas, o que se observa comumente no espaço escolar é a ausência de ações efetivas em proporção suficiente e em grande escala em todo o país, mesmo passados mais de vinte anos da primeira legislação referida.

Entende-se, portanto, ser necessário e urgente que haja o planejamento e a inserção de diferentes conteúdos literários — diversificando autorias — no currículo e que os estudantes sejam instigados cotidianamente a conhecerem obras de tais variados universos de produção, sendo a opção de uso da coletânea de contos *Olhos d’água* (2016), da escritora mineira Conceição Evaristo, uma escolha deliberada, a fim de estimular a circulação de sua obra.

METODOLOGIA

Literata é um jogo focado no letramento literário, objetivando, portanto, estimular a formação de leitores e tendo como base metodológica, considerando o contexto didático, as pesquisas de Cosson (2009, p. 47), segundo o qual “[...] o ensino da literatura deve ter como centro a experiência do literário”, visando “[...] a construção de uma comunidade de leitores [...]”.

Tomando como base M. A. K. Halliday para tratar do saber literário e do entendimento de literatura, Cosson (2009, p. 47) menciona três tipos de aprendizagem:

[...] a aprendizagem da literatura, que consiste fundamentalmente em experienciar o mundo por meio da palavra; a aprendizagem sobre literatura, que envolve conhecimentos de história, teoria e crítica; e a aprendizagem por meio da literatura, nesse caso, os saberes e habilidades que a prática da literatura proporciona aos seus usuários.

Conforme se observa na seção seguinte, em que se vê a composição de Literata, esse jogo possibilita trabalhar com os diferentes tipos de aprendizagem da literatura, por meio da leitura, interpretação, oralidade, interação coletiva a partir dos textos lidos, e ainda trata de conhecimentos gerais sobre o campo literário, com foco mais específico em obras de autoria feminina.

Outro ponto levado em conta na construção do jogo, com base em Cosson (2009, p. 48), são as perspectivas metodológicas que fundamentam a sistematização da abordagem de produção literária, quando menciona a atuação a partir da técnica da oficina, que consiste em conduzir o estudante à construção prática de seu conhecimento, nesse caso, estando presente “[...] na alternância entre as atividades de leitura e escrita, isto é, para cada atividade de leitura é preciso fazer corresponder uma atividade de escrita ou registro. Também é a base de onde se projetam as atividades lúdicas ou associadas à criatividade verbal que unem as sequências”.

O conhecimento das pesquisas de Cosson (2009, p. 51) também é útil para refletir sobre a aplicação de Literata em sala de aula, a ser utilizado efetivamente na última fase de uma sequência de letramento literário constituída por quatro passos: “[...] motivação, introdução, leitura e interpretação”.

A motivação é a fase de preparação do leitor para receber o texto; a introdução constitui o momento no qual ocorre a apresentação da obra e do autor, sendo importante, inclusive, dar-se a devida atenção aos elementos paratextuais; em seguida, há a leitura do texto literário, que, no âmbito escolar, deve receber o devido acompanhamento docente, não se perdendo de vista se tratar de uma experiência individual, única, que não pode ser vivenciada indiretamente; e, por fim, a interpretação “[...] para chegar à construção do sentido do texto, dentro de um diálogo que envolve autor, leitor e comunidade” (Cosson, 2009, p. 64).

A interpretação constitui-se de dois momentos: primeiramente, de um interior, com a decifração parte a parte do texto literário, culminando na apreensão global, sendo, portanto, o encontro entre leitor e obra, algo que se dá individualmente, sendo influenciada por quem é o leitor naquele momento, considerando tudo o que o constitui, e não havendo possibilidade de substituir essa experiência por qualquer outro mecanismo pedagógico (Cosson, 2009).

Além disso, há também um momento externo, a partir da “[...] concretização, a materialização, da interpretação como ato de construção do sentido em uma determinada comunidade” (Cosson, 2009, p. 65), que se dá, no contexto escolar, por meio da partilha do entendimento da leitura literária:

Na escola, entretanto, é preciso compartilhar a interpretação e ampliar os sentidos construídos individualmente. A razão disso é que, por meio do compartilhamento de suas interpretações, os leitores ganham consciência de que são membros de uma coletividade e de que essa coletividade fortalece e amplia seus horizontes de leitura. Trata-se, pois, da construção de uma comunidade de leitores que tem nessa última etapa seu ponto mais alto (Cosson, 2009, p. 66).

Cabe ainda mencionar, como escolha de estratégia metodológica, o uso do gênero conto, considerando a sua brevidade, com a intenção de que os textos literários ficcionais selecionados

para a aplicação do jogo pudessem ser lidos integralmente pelos estudantes, levando-se em conta o tempo de sala de aula, possibilitando uma visão integral de tais obras, sendo, o conto, um gênero que possui uma variedade de formas, conforme Bosi (1985, p. 7), além de um papel privilegiado em ilustrar situações vivenciadas na contemporaneidade, e ainda “[...] condensa e potencia no seu espaço todas as possibilidades da ficção”.

Em relação à elaboração de seus componentes, Literata foi criado individualmente, sem referência a um jogo específico, mas trazendo elementos comuns a diferentes jogos de tabuleiro, como cartas de ação e de perguntas, o uso de dados de ação e dados numéricos, tabuleiro e peões e marcadores de pontuação (moedas azuis e lilases).

Além disso, Literata une regras de jogabilidade conhecidas, como o lançamento do dado para iniciar a partida, verificando quem tira maior número; a ordenação de jogadas em sentido horário; e a existência de casas especiais no tabuleiro, como ficar uma rodada sem jogar, seguir de um ponto a outro do tabuleiro diretamente ou ter algum elemento de vantagem — no caso desse jogo, por exemplo, a casa referente a uma pergunta livre.

A elaboração gráfica teve como base pesquisas na *internet* de imagens, ícones diversos disponíveis e formas de dados e peões, que foram sendo modificados, coloridos, adaptados até se alcançar resultado satisfatório.

O tabuleiro, por exemplo, foi produzido a partir da imagem de um labirinto (Figura 1) e a forma foi escolhida com a intenção de trazer para o jogo a ideia do símbolo do infinito, considerando a possibilidade de recomeços, visto que o jogo não acaba com a chegada a um ponto específico, podendo o jogador circular o quanto for necessário para o cumprimento das duas tarefas definidas como objetivos que definem quem vence (tratadas na seção seguinte), havendo, por isso, uma casa de acesso aos círculos centrais.

Figura 1 – Imagem de labirinto usada como base para a construção do tabuleiro



Fonte: autoria não identificada: disponível em diferentes bancos de imagem

O dado numérico foge ao de uso mais comum, sendo escolhido um tetraedro, portanto, com quatro faces, com a intenção de que os jogadores caminhem mais vagarosamente pelo tabuleiro, passem por mais casas que possuem ícones e não são numeradas, a fim de participarem de mais atividades. Para manter harmonia e identidade, os peões também seguiram a forma triangular.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, apresenta-se a composição do jogo Literata e suas formas de jogabilidade. Conforme referido, o jogo aborda a literatura de autoria feminina, o gênero conto, conteúdos do âmbito literário, como as principais categorias narrativas (espaço, personagens, tempo, narrador e enredo), bem como conteúdos de língua, a exemplo das figuras de linguagem.

Para aplicação-piloto, foram escolhidos quatro contos do livro *Olhos d'água*, de autoria da escritora Conceição Evaristo (2016): *Duzu-Querença*, *Maria*, *Zaita esqueceu de guardar os brinquedos* e *Lumbiá*, com indicação de utilização junto a estudantes do Ensino Médio. Cabe registro, contudo, que o jogo é perfeitamente adaptável para uso com alunos de menor ou maior faixa etária, portanto, seja no Ensino Fundamental ou Superior.

Apesar de ser possível a aplicação do jogo com a utilização de quaisquer narrativas literárias como base, recomenda-se manter o gênero conto por esse demonstrar mais viabilidade para a leitura integral do texto. Não renunciar a tal premissa é importante quando se trabalha com literatura em sala de aula e se buscou seguir, inclusive, na elaboração das cartas de perguntas — que trazem minicontos, poemas e haicais selecionados —, levando em conta a extensão de cada um escrito, a fim de que pudessem ser reproduzidos integralmente no espaço disponível na face de uma carta.

Assim, para cada partida, serão utilizados de dois a quatro contos de autoria feminina como textos-base, escolhidos pelo docente a partir de algum critério que os vincule, distribuídos conforme o número de jogadores/grupos que estiverem participando, sendo cada um (jogador/grupo) responsável por um dos contos selecionados.

Conforme indicado ao tratar sobre a sequência didática (Cosson, 2009), Literata será aplicado na fase de interpretação, após já terem sido trabalhadas em sala de aula as etapas anteriores, de motivação, introdução e leitura. Portanto, antes do início da partida, já terá ocorrido, com toda a turma, a difusão de informações e discussão tanto sobre a temática geral da obra escolhida, bem como sobre a autora, e o jogador/grupo, em divisão por sorteio, fará,

silenciosamente, a leitura do conto que lhe couber, a fim de obter informações necessárias para transmitir durante a partida.

Literata apresenta duas sistemáticas possíveis: o primeiro formato, com dois a quatro jogadores (com cada jogador conduzindo um pino); e o segundo formato, com dois a quatro grupos de jogadores (com cada equipe conduzindo um pino), estimulando a sociabilidade e o aprendizado colaborativo, inclusive a partir das cartas de ação, que, por meio de atividades de desenho, mímica, relato sensorial e narração, trabalham a criatividade e tornam as partidas mais lúdicas.

O jogo é composto por: 1 tabuleiro; 4 pinos (para transitar pelo tabuleiro — um para cada jogador/grupo); 1 dado de quatro lados (tetraedro usado para definir a quantidade de casas na caminhada pelo tabuleiro); 1 dado narrativo de seis faces (narrador, protagonistas, personagens secundários, enredo, tempo, espaço); 75 moedas de cor lilás (recompensa de respostas às perguntas, valendo a metade das de cor azul); 75 moedas de cor azul (recompensa pela realização das atividades indicadas nas cartas de ação); 30 cartas de ação; 20 cartas de perguntas; fichas de registro da narrativa (uma para cada jogador/grupo oponente); sendo ainda necessário o uso de papel, lápis e borracha para as ações de desenho.

No contexto do jogo, ao cair na casa do tabuleiro que indica rolar um dado narrativo, o jogador/grupo poderá formular uma pergunta ao jogador/grupo imediatamente à sua esquerda a fim de coletar informações a respeito de um aspecto do conto em relação àquela categoria narrativa aleatoriamente selecionada. As perguntas formuladas devem ser adequadas à regra de resposta, que define que o oponente só poderá responder “sim” ou “não”.

Ao chegar a uma casa do tabuleiro que indica a retirada de uma carta de ação, essa deverá ser vista pelo próprio jogador/grupo e haverá indicações do que deve ser feito. Para cada ação, o jogador/grupo ganhará uma moeda azul (que vale o dobro da moeda lilás). A ação será feita para os jogadores oponentes, pois é uma possibilidade de captar informações importantes sobre a narrativa para anotações no formulário de registro.

No caso de partidas com grupos de jogadores assumindo um pino, um deles será escolhido, de comum acordo, pelo próprio grupo, para realizar a tarefa, mas os demais não deverão interferir. Em caso de mímica, do mesmo modo, ela será realizada para os jogadores/grupos oponentes adivinharem o que está sendo interpretado. Os demais estudantes/equipes devem anotar todas as informações que conseguirem coletar a partir do que for exposto durante a ação. Um exemplo seria uma carta de ação que indica descrever, somente usando gestos, uma ação importante realizada pelo(a) protagonista do conto lido ou mesmo um objeto ou um lugar relevante para a narrativa.

O jogo traz cartas com perguntas de múltipla escolha (com opções a, b, c e d) sobre conceitos de literatura, figuras de linguagem e curiosidades literárias sobre diferentes escritoras. O aluno retira a carta e entrega para que o jogador/grupo oponente, à sua esquerda, faça a leitura e confira a resposta. No formato em grupo, qualquer pessoa da equipe que caiu nessa casa e retirou a carta poderá dar a resposta, que pode ser conversada entre os componentes antes de revelada como definitiva.

Em muitos casos, o estudante/grupo precisará adivinhar a resposta correta, quando não souber de antemão (considerando os conteúdos trabalhados em sala de aula, havendo questões, por exemplo, referentes ao local de nascimento de determinada autora). Se o estudante/equipe acertar uma questão, ganhará uma moeda lilás, que vale metade da moeda azul. Ou seja, cada duas moedas lilases poderão ser trocadas por uma moeda azul.

O tabuleiro traz ainda casas especiais. Uma delas é a de pergunta livre. Ao cair nessa casa, o jogador/grupo poderá fazer uma pergunta livre, ou seja, sem a exigência, portanto, que a resposta seja apenas “sim” ou “não”, como no caso do uso do dado narrativo, e direcionando para qualquer outro jogador/grupo que esteja participando da partida, não necessariamente aos que estão sentados à sua esquerda.

Outra casa especial é “fique uma rodada sem jogar”. Ao cair nessa casa, o jogador/grupo deverá passar a vez para quem estiver na sequência, à sua esquerda. No caso de serem apenas dois estudantes/equipes, o oponente fará duas jogadas seguidas.

A última casa especial dá acesso direto aos círculos internos do tabuleiro. Considerando que não é objetivo do jogo chegar primeiro ao fim do tabuleiro, visto que ele pode ser circulado o quanto for necessário até que um jogador/grupo consiga cumprir as duas missões do jogo, a casa de cor lilás, localizada no centro de um dos círculos, tem os dizeres “Acesso direto aos círculos” e funciona como portal para que o estudante/equipe volte para outro ponto do tabuleiro caso chegue ao fim e ainda não tenha conseguido concluir as tarefas do jogo.

Ganhará a partida o jogador/grupo que tiver cumprido duas tarefas: 1ª) conseguido juntar 10 (dez) moedas azuis (lembrando que as moedas lilases, que valem a metade, podem ser trocadas pelas azuis em qualquer momento, desde que a vez esteja com aquele jogador/grupo que queira fazer a troca); e 2ª) for capaz de apresentar dados básicos do conto de um jogador/grupo oponente, tendo preenchido ao menos uma informação em cada item da ficha de registro da narrativa, portanto, sobre o protagonista, os personagens secundários, um espaço importante para a narrativa, em que tempo ocorre, quem é/qual é o tipo de narrador, bem como apresentar descrição breve do enredo, buscando contar a história da melhor forma possível, mesmo que abreviada, com início, meio e fim.

O docente irá validar as informações, podendo, se desejar, preencher fichas de registro de todas as narrativas com as informações ideais para que possa haver conferência por parte dos grupos, ao final.

As moedas de pontuação foram criadas como forma de tornar obrigatório que todos os jogadores realizem atividades a fim de ganhar tais recompensas e, em suas ações na partida, forneçam aos demais jogadores/grupos informações sobre a narrativa sorteada. Assim, garante-se que o jogo tenha maior equilíbrio mesmo que, porventura, algum dos participantes já conheça os contos de seus oponentes (quem sabe por já possuir o hábito de leitura para além do âmbito escolar). Contudo, considera-se ideal trabalhar com textos literários que tenham maior chance de serem desconhecidos para todos os estudantes que participarem do jogo.

Do conteúdo de literatura, o eixo central das cartas de perguntas contempla a produção de autoria feminina de forma ampla, em sua primeira versão, abrangendo nomes como Maria Firmina dos Reis, Júlia Lopes de Almeida, Carolina Maria de Jesus, Hilda Hilst, Clarice Lispector, Cecília Meireles, Maria Lopes Cançado, Lourdes Ramalho, Maria Valéria Rezende, Marina Colasanti, Geni Guimarães, Conceição Evaristo, Miriam Alves, Eliane Potiguara, Noémia de Sousa, Paulina Chiziane e Chimamanda Adichie.

Cabe registro que as cartas, principalmente as de perguntas, podem ganhar acréscimos por parte do docente, com novas questões sobre o âmbito literário que estejam alinhadas com o que vem trabalhando em sala, sem fugir da proposta do jogo, e mesmo a fim de substituir cartas já conhecidas pelos estudantes que tiverem jogado uma partida e forem participar de uma segunda aplicação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado, Literata é um jogo bastante versátil, sendo, em sua primeira versão de aplicação, utilizado para até quatro jogadores ou grupos, em sequência didática de letramento literário, na fase de interpretação de leituras narrativas, indicando-se o uso do conto, sobretudo os contemporâneos de autoria feminina, sendo possível que o educador selecione as obras com as quais irá trabalhar em sala de aula, adaptando para o seu planejamento.

Além disso, considerando aplicações ainda mais amplas, tanto o dado narrativo quanto a ficha de registro de narrativas podem ser utilizados pelo docente também de forma isolada, mesmo que o jogo não seja aplicado. O uso é possível em atividades livres, de discussão em sala a respeito de uma obra, por exemplo, quando o dado pode ser rolado pelo aluno e, de acordo com a face selecionada, indicar sobre qual elemento narrativo irá tratar. Também pode ser feito

o uso individual (ou com toda a turma — via projeção em sala) da ficha de registro em atividades de leitura e interpretação sobre narrativas literárias trabalhadas com os estudantes, independentemente do gênero literário.

Esses dois instrumentos didáticos estimulam o estudo dos principais elementos da narrativa, conhecimento fundamental para ações de letramento literário, possibilitando que o estudante compreenda em que bases estruturais a obra se organiza, podendo impactar em sua escrita e em sua produção textual, a partir do momento que entenda tais categorias como norteadoras.

Com o uso de Literata em sala de aula, espera-se que os estudantes reflitam e discutam a respeito das narrativas literárias, conheçam novas obras de autoria feminina, aprendam sobre a forma como se organizam tais textos, reconheçam as categorias de uma produção literária, desenvolvam sua interpretação textual, bem como outras habilidades cognitivas e socioemocionais, na interação com os demais alunos da turma, e, principalmente, alcancem um aprendizado significativo, divirtam-se e sintam-se estimulados a ler cada vez mais.

REFERÊNCIAS

BORDINI, Maria da Glória; AGUIAR, Vera Teixeira. **Literatura: a formação do leitor: alternativas metodológicas**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

BOSI, Alfredo. Situação e formas do conto brasileiro contemporâneo. *In*: BOSI, Alfredo. (org.). **O conto brasileiro contemporâneo**. São Paulo: Cultrix, 1985. p. 7-22.

BRASIL. **Lei nº 10.639**, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.639.htm. Acesso em: 8 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 11.645**, de 10 março de 2008. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm. Acesso em: 8 maio 2025.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

DETERDING, S. *et al.* From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *In*: PROCEEDINGS OF THE 15TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: envisioning future media environments, **Anais [...]** 15., Tampere, Finlândia,



2011. p. 9-15. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>. Acesso em: 20 set. 2025.

EVARISTO, Conceição. **Olhos d'água**. 1. ed. Rio de Janeiro: Pallas: Fundação Biblioteca Nacional, 2016.