



VII ENLIJE

INÊS & NÓS – JOGO SÉRIO DE LEITURA PERFORMÁTICA E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

Valéria Andrade (1); Marcelo Alves de Barros (2); Leandro de Sousa Almeida (3); Rafael Barros de Sousa (4)

- (1) Universidade Federal de Campina Grande - val.andradepb@gmail.com
- (2) Universidade Federal de Campina Grande - mbarros@compojutacao.ufcg.edu.br
- (3) Universidade Federal de Campina Grande - leandro_almeida_15@hotmail.com
- (4) Universidade Federal de Campina Grande - rbarros879@gmail.com

Resumo: O eterno desafio do ensino-aprendizagem da literatura é encantar educadores e educandos pela leitura e torná-los agentes multiplicadores da experiência de ler percebida como um processo de transformação de pessoas e de criação de mundos utópicos e possíveis. Este trabalho explora o conceito de amor infinito de Pedro e Inês de Castro preconizado na produção literária inesiana, juntamente com uma plataforma tecnológica acessível à população por meio do celular, para criar um jogo sério de leitura performática e de produção de textos multimodais capaz de gerar 4 impactos: 1) formar leitores em larga escala, 2) divulgar a obra inesiana no Brasil e em Portugal, 3) facilitar a compreensão dos objetivos de leitura de textos e 4) promover o empreendedorismo social. O jogo Inês&Nós foi construído com o método LerAtos de design de jogos de leitura performática e empreendedorismo social e permite a expressão de autores, leitores e agentes sociais por meio da produção e de dizeres de textos nas mídias papel, desenho, áudio, fotos, texto digital, vídeo, obras de artesanato, bens doados, montagens de cenários com luz e projeções eletrônicas e cordel, espetáculos de leitura performática e campanhas de empreendedorismo social com educação tutorial para formar leitores ao ponto de transformá-los em agentes sociais doadores de bens tangíveis e intangíveis. Foi realizado um estudo de caso de aplicação do jogo em uma turma com 30 estudantes da Licenciatura em Educação do Campo, da UFCG, no município de Sumé-PB. Num experimento de 3 semanas de duração, o jogo gerou 30 obras multiplicadoras do gênero miniconto, formou 900 leitores representando 6% da população da cidade, transformou estes leitores em agentes sociais e ativou um movimento popular local movido pelo amor infinito de Pedro e Inês para a doação de bens para institutos de cuidado de idosos.

Palavras-chave: Literatura Inesiana, Jogos Sérios, Leitura Performática, Dispositivos móveis, Multimedialidade.

