

## POSSIBILIDADES DA LEITURA LITERÁRIA NA INFÂNCIA: O LUDISMO COMO METODOLOGIA

### POSSIBILITIES OF LITERARY READING IN THE CHILDHOOD: LUDISM AS A METHODOLOGY

### POSIBILIDADES DE LA LECTURA LITERARIA EN LA INFANCIA: EL LUDISMO COMO METODOLOGÍA

Fabiano Tadeu GRAZIOLI<sup>1</sup>  
Alexandre LEIDENS<sup>2</sup>

**RESUMO:** O ludismo é um efeito buscado por textos literários cujo objetivo é dar motivo a jogos e brincadeiras. Contudo, o caráter lúdico da literatura infantil pode ser o ponto de partida para o desenvolvimento de práticas leitoras junto às crianças. Desde a publicação de *Literatura e ludismo: proposta metodológica para leitura de livros literários infantis*, de Vera Beatriz Sass (2007), o ludismo passou também a ser considerado uma metodologia para a formação de leitores literários. O presente artigo objetiva apresentar, discutir e exemplificar as metodologias de ludismo intratextual e extratextual desenvolvidas por Sass na obra citada. Para tanto, apresenta-se um conjunto de referências teóricas e possibilidades de sua concretização, visando a subsidiar as práticas de mediadores de leitura em geral. Este estudo apresenta pesquisa qualitativa com abordagem bibliográfica, sinalizando para a fundamental importância da exploração do ludismo como prática e recurso decisivo para os encontros com a leitura literária.

**Palavras-chave:** Literatura infantil. Metodologia Lúdica. Práticas de leitura na escola.

**ABSTRACT:** Ludism is an effect sought by literary texts whose purpose is to give reason to game. However, the character of children's literature can be the starting point for the development of reading practices among children. Since the publication of *Literature and ludism: methodological proposal for reading children's literary books*, by Vera Beatriz Sass (2007), the ludism also came to be considered a methodology for the formation of literary readers. The present article aims to present, discuss and exemplify the methodologies of intratextual and extratextual ludicism developed by Sass in the work cited. For that, a set of theoretical references and possibilities of its concretization is presented, aiming to subsidize the practices of mediators of reading in general. This study presents a qualitative research with bibliographical approach, signaling to the fundamental importance of the exploration of ludism as practice and decisive resource for the meetings with the literary reading.

**Keywords:** Children's literature. Ludicism Methodology. Reading practices at school.

**RESUMEN:** El ludismo es un efecto buscado por textos literarios cuyo objetivo es dar motivo a juegos y bromas. Sin embargo, el carácter lúdico de la literatura infantil puede

<sup>1</sup> Doutorando no Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo. Mestre em Letras (Estudos Literários) pelo mesmo programa. Docente da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, campus de Erechim e da Faculdade Anglicana de Erechim/RS. *E-mail:* [tadeugraz@yahoo.com.br](mailto:tadeugraz@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Mestrando em Letras, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus de Pato Branco. Graduado em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões. *E-mail:* [leidens.ale@gmail.com](mailto:leidens.ale@gmail.com)

ser el punto de partida para el desarrollo de prácticas lectoras junto a los niños. Desde la publicación de *Literatura y ludismo: propuesta metodológica para lectura de libros literarios infantiles*, de Vera Beatriz Sass (2007), el ludismo pasó también a ser considerado una metodología para la formación de lectores literarios. El presente artículo tiene por objeto presentar, discutir y ejemplificar las metodologías de ludismo intratextual y extratextual desarrolladas por Sass en la obra citada. Para ello, se presenta un conjunto de referencias teóricas y posibilidades de su concreción, con el fin de subsidiar las prácticas de mediadores de lectura en general. Este estudio presenta investigación cualitativa con abordaje bibliográfico, señalando para la fundamental importancia de la explotación del ludismo como práctica y recurso decisivo para los encuentros con la lectura literaria.

**Palabras clave:** Literatura infantil. Metodología Lúdica. Prácticas de lectura en la escuela.

### **Ludismo e literatura infantil: interfaces, efeitos e metodologias**

Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.  
(HUIZINGA, 2007, prefácio s. p.).

O lúdico, tomado aqui como sinônimo de jogo, aparece no conhecido estudo intitulado *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, de Johan Huizinga, como uma categoria primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*). O fragmento usado como epígrafe demonstra a importância que o autor atribui à experiência lúdica, à brincadeira, e, portanto, ao jogo. Segundo ele afirma, é possível perceber indícios da crença exposta na epígrafe em seus estudos desde 1903.<sup>3</sup>

A expressão “lúdico” tem aparecido nos estudos da Literatura Infantil para designar um dos efeitos que as narrativas e principalmente os poemas podem desencadear nos leitores. Vera Teixeira de Aguiar afirma que “ao escrever, o artista, conscientemente ou inconscientemente, cria jogos de palavras, sons e ritmos que provocam reações em quem lê. Seus versos podem ser puramente lúdicos, sem outra intenção além de divertir, dando à criança a certeza de que nada é melhor do que brincar”. (AGUIAR, 2001, p. 123). Tais poemas cumprem o efeito lúdico quando lidos pelas crianças, que encontram neles elementos que os aproximam do brincar.

<sup>3</sup> *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* teve sua primeira edição em 1938.

O efeito também é referido por Marta Moraes da Costa, que acrescenta à palavra lúdico, o sufixo “ismo”, e afirma ser o ludismo “o efeito buscado por livros e textos cujo objetivo é dar motivo a jogos e brincadeiras”. (COSTA, 2007, p. 81). José Paulo Paes, em *Poemas para brincar*, Prêmio Jabuti de Melhor Livro Infantil em 1991, brinda o leitor com cerca de uma dúzia de poemas, cujo nobre objetivo é brincar com palavras, sons e ideias. O conhecido poema de abertura, *Convite*, é um chamamento para a diversão e para a brincadeira: “Poesia / é brincar com palavras / como se brinca / com bola, papagaio, pião. // Só que / bola, papagaio, pião / de tanto brincar / se gastam. // As palavras não: / quanto mais se brinca / com elas / mais novas ficam. // Como a água do rio / que é água sempre nova. // Como cada dia / que é sempre um novo dia. // Vamos brincar de poesia?” A brincadeira já começa nos versos de “Cemitério”, segundo poema: “1 / Aqui jaz um leão / chamado Augusto. / Deu um urro tão forte, / mas um urro tão forte, que morreu de susto”. “2 / Aqui jazz uma pulga / chamada Cida. Desgostosa da vida, tomou inseticida: / era uma pulga suiCida”. E se espalha pelo livro adentro. “Ana e o Pernilongo” é amostra genuína da maestria do poeta no quesito de que estamos tratando: “1 / Toda semana / eu me lembro de Ana. / Para mim não há semAna / sem Ana.” “2 / Havia um pernilongo / chamado Lino / que tocava violino. / Mas era tão pequenino / o Lino / e tocava tão fino / o seu violino, / que nunca ouvi o Lino / nem vi o Lino.” Notamos, desde *Convite*, a intenção de Paes de jogar ludicamente com as palavras, compondo associações semânticas e sonoras inusitadas e essencialmente poéticas. Paes recupera nos poemas do livro a afirmativa de Huizinga de que toda a poesia tem origem no jogo: “no jogo da emulação da troca e da invectividade, no jogo ligeiro do humor e da prontidão”. (HUIZINGA, 2007, p. 143).

A *princesa Maribel*, obra recente publicada no Brasil, texto da espanhola Patacrúa, inspirada em um conto popular europeu, com ilustrações de Javier Solchaga e tradução de Leo Cunha, também é um exemplo de obra cujo ludismo é o principal efeito na leitura. As primeiras páginas trazem os seguintes versos: “Esta é a PRINCESA MARIBEL” / [próxima página] “E isto o que é?” / [próxima página] “Este é o ANEL / da Princesa Maribel” / [próxima página] “E isto, o que é?” / [próxima página] “Este é o PANO / que cobria o anel / da Princesa Maribel” / [próxima página] “E isto o que é?” / [próxima página] “Este é o CORVO / que roubou o pano / que cobria o anel / da Princesa Maribel”. Trata-se um conto acumulativo que joga de maneira muito inteligente com as ilustrações, apresentando o verso/pergunta e a ilustração de um ângulo inusitado, o que potencializa justamente o aspecto lúdico da imagem e do texto,

quando se revela, na página seguinte, a resposta para a pergunta através do objeto ilustrado e do verso/resposta que se “acumula” ao texto. Uma verdadeira brincadeira visual de adivinhação.

Contudo, o caráter lúdico da literatura infantil pode ser o ponto de partida para o desenvolvimento de práticas leitoras junto às crianças. Desde a publicação de *Literatura e ludismo: proposta metodológica para leitura de livros literários infantis*, de Vera Beatriz Sass (2007), o ludismo passou também a ser considerado uma metodologia para a formação de leitores literários. Resultado da tese de doutoramento da autora<sup>4</sup>, a obra apresenta o ludismo sob duas perspectivas: intratextual e extratextual, cada qual constituindo uma metodologia específica para o trabalho com livros literários e crianças. Além de estabelecer os parâmetros de cada metodologia, a autora criou um formato próprio de sessões de leitura literária a partir das quais sugere que professores e mediadores de leitura explorem o ludismo intratextual e extratextual. Ademais, na obra, a autora exemplifica o funcionamento das sessões de leitura utilizando um *corpus* significativo de obras da literatura infantil brasileira.

Nosso objetivo, neste trabalho, é apresentar a metodologia empreendida por Sass, trazendo ao leitor os principais aspectos de sua proposta através de uma pesquisa qualitativa com abordagem bibliográfica. Apresentaremos um conjunto de referências teóricas para dar subsídios ao trabalho de professores, bibliotecários e mediadores de leitura em geral sobre o ludismo intratextual, que tem como centro do jogo o texto literário, e o ludismo extratextual, aquele cujo jogo se estabelece a partir do texto literário. Também listaremos atividades e recursos ilustrativos de cada metodologia, que demonstram algumas das possibilidades de concretizar, em sala de aula, nas bibliotecas, nas rodas de leitura, as contribuições da autora. Talvez os recursos de que lançam mão as metodologias em questão (ludismo intratextual e extratextual) não representem uma total novidade aos professores brasileiros. Contudo, é novidade vê-los sistematizados e organizados no formato de uma metodologia, que foi criada, avaliada e aprovada, e que tem como função principal a aproximação de leitores infantes e textos literários a eles destinados.

---

<sup>4</sup> Defendida em 2001 na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), com nota máxima, sob orientação da Professora Doutora Vera de Teixeira de Aguiar.

## Aspectos gerais de uma metodologia baseada no ludismo

É a escola, principalmente, que deve conservar os aspectos lúdicos intrínsecos à infância, já que jogar é, segundo Sass, uma das ações que mais caracterizam esta fase do indivíduo. Na infância “jogar passa a significar a descoberta espontânea do lúdico, que pode funcionar como um meio para o reflexo de desejos, reações e sentimentos”. (SASS, 2007, p. 91). O papel da escola neste momento, segundo a autora, deve ser o de

preservar o ludismo que a criança traz em si, tomando o cuidado de não fazer cessar o seu mundo do faz-de-conta, o seu gosto pelos jogos rítmicos, as parlendas, os trava-línguas, os versos rimados que felizmente alguns pais têm a sensibilidade de ensinar à criança desde a mais tenra idade, tendo ou não a consciência de que esses jogos sonoros podem funcionar como um processo de iniciação para a criança iniciar no mundo da literatura. (SASS, 2007, p. 91).

Amparada em Chateau (1987), Elkonin (1998), Lebovici e Diatkine (1985), e Winnicott (1975), Sass trata do ludismo na infância e encontra em comum nesses autores a premissa de que o jogo é vital no desenvolvimento sadio das crianças, e que em cada idade elas descobrem seus modos de brincar e de jogar. Mas como conservar os aspectos lúdicos tão necessários à infância no espaço escolar, como advertiu a autora no fragmento transcrito anteriormente? Sass procurou responder a essa pergunta apostando na criação de uma proposta metodológica para leitura de livros literários infantis baseada no ludismo. Ao justificar o porquê de o ludismo ser o foco central de sua metodologia, baseia-se em Moyles (1989) para afirmar que, através dele,

a criança é capaz de resolver seus próprios conflitos internos e sua ansiedade; de satisfazer suas necessidades de interação com os outros em um ambiente físico e social adequado; de manter o cérebro estimulado e ativo (ao dominar o que lhe é familiar e ao responder ao que não lhe é familiar). Além disso [...] o jogo desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força emocional, a estabilidade e os sentimentos de alegria e prazer. (SASS, 2007, p.99).

Não são necessárias evidências maiores e mais positivas para crer que uma metodologia baseada no ludismo merece ser acolhida pela escola e demais espaços de leitura. Nas coordenadas de sua metodologia, a autora afirma que, ao se adotar uma proposta de trabalho voltada para o jogo e a brincadeira, utilizados como recursos

prioritários, certos cuidados devem ser levados em conta, tais como “o respeito pelo interesse dos alunos; o estímulo pela atividade espontânea, sem cobranças diretas ou pressões e a criação de um clima de liberdade e criatividade. Diante de tais pressupostos, a literatura passa a ser vista como jogo, com predominância recreativa que leva ao prazer estético”. (SASS, 2007, p. 101).

Com base em Moyles (1989), Sass prevê a presença do jogo livre, do jogo exploratório e do jogo dirigido na sala de aula, bem como a alternância das referidas categorias, o “que dá lugar a um espiral de aprendizagem que se estende às experiências mais amplas e a conhecimentos e destrezas”. (SASS, 2007, p. 99). Ainda segundo a autora, como consequência dessa experiência, o jogo deve ser entendido como processo, não necessariamente como resultado, embora possa apresentá-lo. A aprendizagem, para a estudiosa que aqui nos serve de base, pode ser promovida através do jogo, contudo, ela alerta que:

- o jogo não pode se reduzir à representação de uma sociedade estereotipada;
- na escola o jogo pode ser exploratório, livre ou dirigido, mas o elemento essencial em qualquer de suas formas deve ser o de impulsionar os alunos à aprendizagem, a partir do ponto onde estão, mediante um processo evolutivo;
- os professores necessitam ter primeiro a percepção clara de seus objetivos, e depois tomar a decisão sobre que conduta lúdica vão adotar.
- adultos e crianças devem jogar juntos – para uma maior compreensão de seus sentimentos, atitudes, pensamentos e diferenças. (SASS, 2007, p. 101).

Ampliando as considerações sobre o professor e sua relação com a metodologia lúdica, Sass (2007, p. 101) afirma: “a maneira de lidar com o material lúdico deve encontrar ressonância num professor que gosta de brincar, de jogar e de ler. Sua atitude deve ser de alguém que brinca e não de um mero instrutor entendido no assunto”. Vai depender do professor para que, como prevê Sass, o ludismo fuja a enfoques redutores e rotineiros. O professor deve sim apresentá-lo na forma de um material variado e farto, que contém sempre a novidade.

Ainda sobre a postura do professor frente à metodologia lúdica,

Se aprender está vinculado a jogar e vice-versa, o professor que adotar uma metodologia de ensino baseada no ludismo precisa lembrar que, para sua eficácia, tal prática tem que ser adotada com frequência e

novos jogos devem ser introduzidos dentro de determinado período de tempo. As dificuldades que as crianças encontram nos jogos precisam ser discutidas e vencidas por meio de um acompanhamento, às vezes, até individualizado. As jogadas que a criança faz precisam ser questionadas e as intervenções do professor são necessárias afim de que as crianças adquiram autonomia (SASS, 2007, p. 101).

As metodologias baseadas no ludismo (tanto no ludismo intratextual, quanto no extratextual, conforme apresentaremos nas próximas seções), nos deixa claro Sass, têm como objetivo desenvolver o ato prazeroso de ler e não priorizar a ordem, a disciplina e a aquisição de conhecimentos dos métodos tradicionais de educação. Nessa perspectiva, em que o ludismo baseia uma metodologia, a autora afirma que: “[...] o principal objetivo de uma sessão de leitura é descortinar uma dimensão lúdica para esses momentos que devem ser recreativos, e não monótonos ou aborrecidos. A fluência da imaginação da criança deve correr solta, sem cobranças ou imposições”. (SASS, 2007, p. 102).

A proposta da pesquisadora é fácil de se deduzir, faz uso do livro artístico, visando assim à formação de uma consciência estética. A abertura que o texto literário possui para vários sentidos também justifica a utilização de tais livros:

A escolha recai sobre livros literários para que, através do ludismo, aconteça a cada leitura um ato de criação e recriação de vários sentidos para um mesmo texto. Dada a heterogeneidade do público-alvo, o texto literário, enquanto obra aberta, adapta-se muito bem às várias visões de mundo que vão surgir diante desse público não-homogêneo. (SASS, 2007, p. 102).

A garantia de espaço para as visões de mundo do leitor em relação ao texto literário é referida várias vezes por Sass, como quando ela afirma que deseja que sua proposta seja um método diferencial, não uniforme, com propósitos bem definidos no que tange a respeitar a opinião própria da criança: “jogar com o livro é aprender a passar do sentido único para o sentido múltiplo. É realmente mergulhar na pluralidade das coisas”. (PAULINO; PAIVA, 2001, *apud* SASS, 2007, p 106). Tal garantia também pode ser percebida nas atividades arrolhadas nas vinte sessões de leitura que a autora apresenta em sua obra.

Quem desconhece a proposta de Vera Beatriz Sass pode vir a pensar que, numa metodologia baseada no ludismo, tudo possa acontecer por acaso, mas não é essa a postura a ser adotada. A autora propõe um modelo de sessão que pode ser observado

pelo professor/mediador, mas deixa claro que não existe receita ou modelo ideal. As sessões podem ser adaptadas ao local, ao momento, aos participantes, aos recursos disponíveis e aos horários. Mesmo assim, acreditamos ser importante apresentar o roteiro previsto pela autora para as sessões: Dados de identificação (Escola, série, tempo de duração – acrescentado por nós); Objetivos (geral e específicos), o geral vai estar adequado à metodologia em questão (“desenvolver o gosto pela leitura através do ludismo intratextual” ou “desenvolver o gosto pela leitura por meio do ludismo extratextual”), e os objetivos específicos estarão relacionados à obra escolhida para a sessão e às atividades a serem desenvolvidas; Sensibilizando para a recepção do texto (trata-se de uma atividade que visa a aproximar os leitores da temática do texto ou de algum aspecto relevante da obra a ser conhecida por eles); Descobrir o texto (compreende a leitura do texto, primeiramente feita pelo professor/mediador, em seguida de modo silencioso, realizada pelas crianças e depois é importante propor uma leitura oral realizada pelos participantes da sessão, e em seguida, variadas atividades que visam à exploração do texto no sentido de levar os leitores à compreendê-lo e interpretá-lo, espaço em que as diferentes visões de mundo da criança leitora em relação ao texto serão garantidos, conforme destacávamos anteriormente); Jogando com o texto (é o momento de o grupo de leitores, conduzido pelo mediador, realizar os jogos previstos para a sessão, criados de acordo com a obra escolhida e orientados pelos princípios do ludismo intratextual ou pelo ludismo extratextual); Técnicas (listagem das técnicas utilizadas na sessão); e Bibliografia (listagem de obras – literária e teóricas – utilizadas para a preparação da sessão).

Os momentos de leitura, ora coletivos, ora individualizados, são propostos por Sass a partir de seu entendimento dos pressupostos lançados por Vera Teixeira de Aguiar, que salienta que tanto a leitura coletiva como a individual são necessárias. Sobre a leitura individualizada, afirma Sass que “deverá existir um momento de isolamento com o texto, para que aconteça a internalização de seus significados”. (SASS, 2007, p. 105). Numa proposta que busca reunir crianças em torno do objeto artístico conhecido como livro literário através de atividades lúdicas, “cabe a cada um descobrir o seu papel no jogo da leitura” (AGUIAR, 2001, *apud* SASS, 2007, p. 105).

Notamos, pelo roteiro apresentado, que a metodologia lúdica requer embasamento teórico e um sério planejamento por parte do professor mediador, que precisa ser conhecedor da obra literária escolhida para a sessão e, no caso da proposta apresentada, dos princípios que norteiam o ludismo intratextual e extratextual. Segundo

a própria autora, o planejamento do professor precisa estabelecer diretrizes, no sentido de

- permitir ao professor e a aluno envolver-se com o texto de forma lúdica, prazerosa e descontraída;
- não permitir que o texto literário se transforme apenas em mais um instrumento didático;
- levar o professor a preparar a leitura do texto com antecedência, através do ensaio dos recursos da voz, da boa dicção e da fluência na língua;
- não levar o professor a direcionar os questionamentos dos alunos para respostas prontas, unívocas, fechadas. (SASS, 2007, p. 103).

É possível percebermos a preocupação da autora de que as sessões de leitura não se transformem em momentos de aproveitamento didático da obra literária escolhida, cumprindo a função utilitário-pedagógica apontada como equívoco metodológico por diversos autores, tais como Maria José Palo e Maria Rosa Oliveira (2006) e Lígia Cademartori (2006). Tal função se configura à medida que as metodologias que a escola empreende na abordagem das obras literárias as utilizam para fins práticos (ensinar conteúdos), diminuindo, assim, sua potencialidade artística. A proposta metodológica de Sass é permeada pela crença de que a Literatura infantil pode conquistar seu espaço na escola sem perder a sua essência, e isso nos fica claro por meio do estudo aqui empreendido. Percebemos um extremo cuidado em conferir à Literatura Infantil o *status* de arte literária e não de reduzi-la a suporte pedagógico, que sobrepõe o didático ao estético-literário. Igual preocupação notamos a respeito da performance do professor, que deve buscar um bom desempenho na leitura oralizada do texto literário, afim de traduzir na sua voz, pausas, interrogações, exclamações, entre outras nuances do texto. O não direcionamento de respostas também é assinalado pela autora, para que os alunos não sejam motivados a dar respostas óbvias. Inferimos que a autora espera questões que fujam do formato já conhecido pela escola, que reproduzia, na época da criação de sua proposta, um modelo introduzido pelos livros didáticos, caracterizado por perguntas que não exigiam o pensamento reflexivo sobre o texto, seu conteúdo e sua linguagem.

Sobre a presença do livro na sessão de leitura, a opção é por uma leitura coletiva da obra literária, na qual todos os alunos leem o mesmo livro ao mesmo tempo, com o professor:

Cada aluno deve ter um exemplar do livro escolhido para determinada sessão, afim de manuseá-lo individualmente e exercer a crítica sobre seus mais diversos aspectos. Todos leem o mesmo livro para depois discuti-lo. Todos devem ter uma base comum de leitura para a troca de ideias, e para que aconteça o jogo com os vários elementos do

texto. Logicamente, com certa antecedência, deve ser feita uma sondagem do horizonte de expectativa do aluno para saber de suas preferências relacionadas à leitura. (SASS, 2007, p. 103).

Sabemos que nem sempre os alunos dispõem de um exemplar seu ou da escola para as atividades de leitura. Temos percebido os professores, muitas vezes, realizando a leitura com um único exemplar e mostrando as imagens do livro após lerem o texto da página. Ou exibindo as páginas do livro em *slides* para que os alunos possam ler o livro ao mesmo tempo. Em nossa opinião, são adaptações que os professores brasileiros são obrigados a realizar quando se dispõem a trabalhar com sessões de leitura coletivas de obras infantis, e estariam elas implícitas nas instruções de Sass quando ela discute a flexibilidade que as sessões precisam ter: elas precisam ser adaptadas aos recursos disponíveis. Outra alternativa para a falta de exemplares, é que os alunos leiam o mesmo livro com antecedência para uma data pré-fixada.

A leitura coletiva do livro e a posterior discussão sobre o mesmo, que poderá ocorrer a partir dos passos previstos no roteiro estabelecido por Sass (Descobrir o texto e Jogando com o texto), estão de acordo com a sua proposta quando salienta que

tais atividades tornam-se interessantes na medida que proporcionam o aflorar das mais variadas interpretações e provocam o conflito de opiniões. Por ser a leitura um ato individual, voluntário e interior, isto não significa que ela não possa, algumas vezes, funcionar de maneira organizada e coletiva para que os alunos percorram os diversos estágios de desenvolvimento da leitura até se tornarem leitores críticos. (SASS, 2007, p. 103).

Na escolha das obras literárias para as sessões, além de levar em consideração o horizonte de expectativa dos alunos, conforme já destacamos por meio de citação, deve-se dar vez a dois tipos de leitura: uma de acordo com a faixa etária e outra com um certo grau de dificuldade, pois a criança evolui na medida que vence obstáculos. Em relação aos obstáculos a serem vencidos quando de uma leitura mais complexa, Sass destaca, a partir dos estudos de Edmir Perroti (1991), que o texto literário infantil, na sua variedade de sentidos “deve ser capaz de desafiar o leitor a apresentar problemas cuja solução depende das habilidades de cada um em saber jogar”. (SASS, 2007, p. 106). Destaca ainda: “na área da literatura infantil o prazer está sempre associado a essa espécie de jogo-desafio”. (SASS, 2007, p. 106). Notamos, especulando as sessões de leitura literária sugeridas, que o prazer, bem como o jogo-desafio fazem parte da

proposta da pesquisadora e acreditamos que elas são palavras-chave para o professor interessado em investir em sua metodologia.

### **Ludismo intratextual: o texto literário como jogo**

O ludismo, enquanto metodologia, não raramente é questionado por especialistas que acreditam que tal abordagem frente ao texto literário se mostra incapaz de transformar eventuais leitores em leitores permanentes. Para eles, uma vez encerradas as técnicas de animação que compreendem diferentes formas de expressão artística, encerra-se também a motivação para se ler. Diante desse impasse, Sass (2007, p. 15) criou uma categoria aqui denominada ludismo intratextual, “que pretende levar a criança a descobrir o ludismo dentro do próprio texto literário, jogando e brincando com o próprio texto, sem o auxílio de técnicas de animação”. Ela encontra em Iser (1996) o suporte para pensar o texto literário como jogo:

Segundo o autor, uma vez que o ser humano nunca alcança um domínio completo de si mesmo, ele encena sua própria duplicidade num espaço imaginário. Tal encenação abre horizontes e ultrapassa determinações históricas ao mesmo tempo em que transforma-se num jogo, regula a inter-relação entre o fictício e o imaginário. Assim, presentifica-se o texto literário como um espaço de jogo. O texto ficcional é um espaço que joga com a realidade e o fingimento, ou seja, a realidade aparece revestida através dos atos de fingir, que dão lugar a certas configurações. A própria leitura passa a ser um jogo ficcional. Há um pacto ficcional que funciona como jogo. Portanto a estrutura desse jogo está na duplicidade de sentidos, e seu movimento básico se dá no plano da relação do texto com seus contextos. (SASS, 2007, p. 119).

A autora fundamenta-se no entendimento de que o texto literário é um espaço de jogo para dizer que o prazer do jogar, no caso dessa proposta, é encontrado no texto, o que solidifica a base para a construção de um ludismo intratextual, “que se realiza dentro do próprio texto, que está no interior do texto”. (SASS, 2007, p. 119). Descrevendo essa metodologia, afirma:

O ludismo intratextual caracteriza-se por ser uma metodologia que adota apenas os recursos do próprio texto para jogar, trabalhar e brincar com o leitor, ou seja, nenhum recurso ligado às artes plásticas, ao audiovisual, é utilizado. Deixa-se de lado toda a parafernália do ludismo extratextual e tenta-se provar que o próprio texto, quando bem abordado, tem recursos suficientes para desenvolver o jogo e

principalmente, a criatividade. Portanto, o pensamento criativo do leitor é o que esta metodologia privilegia. O que interessa é dar liberdade às palavras ou usá-las como brinquedos. O que acontece é um jogo semântico, um jogo literário, um jogo com as estruturas do texto, enfim, jogos imaginários. (SASS, 2007, p. 121).

Assim, a proposta é desfrutar de jogos imaginários que explorem os sentidos do texto, a partir das atividades inseridas nas sessões anteriormente caracterizadas (jogo semântico, jogo literário). Em Vigotsky (1999), Sass encontra base para afirmar que a situação imaginária propicia o ato de jogar:

Quando a criança brinca dentro de um contexto imaginário, ela está jogando e ampliando sua área cognitiva. Portanto, a leitura de um livro literário infantil há de ser a maior porta de entrada para o fictício e o imaginário, propiciadores de um mundo do faz-de-conta, onde a criança pode vivenciar situações reais através de sua imaginação. As várias camadas de significação do texto literário permitem que esse jogo aconteça por meio da imaginação. (SASS, 2007, p. 121).

Os jogos propostos na metodologia baseada no ludismo intratextual “exploram o poder de imaginação da criança perante os vários significados que o texto vem lhe apresentar”. (SASS, 2007, p. 212). Tais jogos acabam por se revelar muito ricos no desenvolvimento e na estruturação da maneira de pensar, de imaginar, de criar. Se pensarmos no objetivo final da metodologia de ensino baseada no ludismo intratextual (além daquele que lhe é inerente, já que se trata de uma metodologia baseada no ludismo, que é o deleite, o entretenimento), ele vem a ser ensinar a pensar. Em vista disso, tal metodologia propõe atividades e jogos que privilegiam, de acordo com Raths (1977), certas operações do pensamento, como comparação, classificação, interpretação, crítica, suposição, imaginação, obtenção e organização de dados, construção de hipóteses, aplicação de fatos e princípios a novas situações, decisão, planejamento, codificação.

[...] uma metodologia lúdica de recursos intratextuais é aquela que prevê o jogo entre as operações do pensamento (segundo Raths) e o texto literário. O ludismo daí decorrente é prazeroso na medida em que permite ao aluno experienciar situações novas, reais ou imaginárias. Privilegia-se o jogo do pensamento que se desloca diante das várias camadas de significação de um texto literário, e o material com o qual se joga é aquele com que permite que se pense. (SASS, 2007, p. 128).

A meta é a de formar um leitor acostumado a pensar no jogo de significados que o texto literário pode oferecer, e que “por ser conhecedor desse jogo prazeroso, torna-se um leitor permanente, que goste de ler”. (SASS, 2007, p. 128). É apresentada pela autora, uma lista extensa de jogos desenvolvidos durante as sessões de leitura baseadas no ludismo intratextual. Separamos alguns a título de exemplificação: jogo do tempo (quando a história se passa num tempo antigo, atualizá-la ou vice-versa); jogo da continuidade da história (para dar sequência à história, mesmo depois de terminada); jogos sonoros (para repetir com entonação mais forte os sons que mais chamam a atenção no texto); jogo das hipóteses fantásticas (para supor acontecimentos absurdos ou estranhos relacionados com a história); jogo de previsão do final (para contar a história até o ponto culminante e após suspendê-la e imaginar o seu final); jogo do nada (para inventar uma história que se passa no mundo do nada, acrescentando a palavra “nada” à maioria dos elementos da história); jogo da mudança do ponto de vista (para contar a história a partir de outro ponto de vista); jogo do *nonsense* rimado (para construir versos relacionados com a história que não fazem sentido, mas que rimam); jogo das perguntas e das respostas (para distribuir as perguntas sobre a história lida para um grupo de participantes e as respostas para outro: para cada pergunta lida é dada uma resposta, mesmo que absurda); jogo dos sentimentos (para procurar no texto lido expressões de alegria, tristeza, calma, medo, etc.); jogo da inversão (para inverter posições ou atitudes das personagens ou algum fato da história); jogo da mudança de personagem (para escolher uma nova personagem para substituir uma determinada personagem da história); jogo do desaparecimento (para fazer desaparecer algum elemento da história e ver como ela fica); jogo do animismo (para inventar que alguns objetos da história criam vida própria); jogo das palavras contrárias (para procurar no texto uma palavra que tenha seu antônimo no mesmo texto); jogo do diálogo (para inventar um diálogo entre duas personagens da história)<sup>5</sup>.

### **Ludismo extratextual: o jogo a partir do texto literário**

O ludismo extratextual, que projeta o jogo a partir do texto literário, é considerado, na proposta metodológica de Sass (2007), o contraponto ao ludismo

<sup>5</sup> Os jogos se encontram distribuídos entre as páginas 112 e 116 de *Literatura e ludismo: proposta metodológica para leitura de livros literários infantis*.

intratextual, e é recorrente nas propostas de diversos autores. Localizamos, por exemplo, diversos recursos extratextuais nas sessões de leitura oferecidas às escolas no âmbito das Jornadinhas de Literatura de Passo Fundo (os conhecidos *Cadernos de atividades*), elaborados a partir das obras a serem lidas pelas crianças e pelos adolescentes participantes das edições do evento. A novidade, contudo, na proposta de Sass, é ver os aspectos lúdicos organizados no formato de uma metodologia que foi aplicada no âmbito da pesquisa para sua tese de doutoramento.

Diante do ludismo extratextual, deve-se

trabalhar com a criança inteira, envolvendo os seus mais variados aspectos, tais como a imaginação, a criatividade, as percepções, os tipos de personalidade e o afeto. Por isso busca-se explorar todas as linguagens possíveis, como a corporal, a sonora, a dramática e a escrita, entre outras. Tal objetivo permite a utilização de todos os recursos extratextuais disponíveis, como filmes, cantos, danças, exercícios de expressão corporal e de relaxamento, figuras, desenhos, modelagens, dramatizações. (SASS, 2007, p. 129).

Os diversos recursos, que cessam no ludismo intratextual – e que em tal metodologia até são vistos como obstrutores – aqui são considerados meios integrantes a que o leitor deve ser apresentado. “Já que eles despertam a curiosidade e estimulam a imaginação, devem tornar-se aliados do professor. Desse modo, utiliza-se a dramatização, o canto, a dança, o desenho, procurando um reforço positivo para o efeito da leitura”. (SASS, 2007, p. 130). No ludismo extratextual são fatores decisivos “o prazer oferecido pelos livros e os recursos extratextuais que chamam a atenção dos leitores e despertam a curiosidade, por seu colorido, por sua beleza e/ou sons agradáveis. Tais recursos devem se transformar em brinquedos, que servem de suporte a essa metodologia”. (SASS, 2007, p. 130).

Os recursos extratextuais cooperam no sentido de permitirem que as sessões de leitura não se transformem em atividades rotineiras e mecânicas, que venham a causar o bloqueio do raciocínio e da fantasia na criança. Esses recursos tendem à ampliação do interesse pela leitura, ao seu uso como diversão, relaxamento e estímulo à criticidade.

A metodologia lúdica extratextual foi proposta antes de os recursos tecnológicos se fazerem tão presentes na vida das crianças e também no trabalho diário da sala de aulas. Hoje podemos constatar que, tanto em casa, quanto na escola, as crianças têm acesso a celulares, computadores e *tablets*, através dos quais acessam as redes sociais, jogos digitais, sites de pesquisas e plataformas que armazenam vídeos e imagens. Os

computadores, conectados ou não à Internet, dependendo do uso que o professor fizer deles, podem constituir um recurso extratextual que não chegou a ser citado pela pesquisadora. Contudo, para sua inclusão na lista de recursos extratextuais, cabe fazermos uma pergunta, que, aliás, serve para nos interrogarmos frente a qualquer expediente: o que seria um recurso extratextual eficiente perante a metodologia lúdica? Segundo Sass, são aqueles materiais externos ao texto, porém capazes de produzir significados relacionados com o assunto do mesmo, que servem verdadeiramente para estimular o ato da leitura. A autora se apoia em Perroti (1990) para afirmar que “quaisquer que sejam as técnicas de animação, o importante é a leitura ser apresentada como ato interessante e prazeroso”. (2007, p. 131).

Quanto ao professor, espera-se que ele seja capaz de apropriar-se e aplicar os recursos dessa metodologia. Na época que estabeleceu os parâmetros da metodologia lúdica extratextual, Sass constatava a existência de poucos especialistas realmente preparados para extrapolar funções simplesmente educativas e integrar o ludismo a ações libertadoras. Acreditamos que o quadro continue parecido, haja vista nossa experiência com a formação de professores, especialmente na formação continuada. A atitude, frente ao lúdico, geralmente é a de colocá-lo a favor de funções educativas, principalmente quando associado à literatura, infelizmente.

A autora de *Literatura e ludismo: proposta metodológica para leitura de livros literários infantis* também se preocupou em diferenciar a sessão de leitura baseada no ludismo extratextual de uma sessão de hora do conto. Segundo ela, a hora do conto

não prevê todas as atividades que uma sessão de leitura propriamente dita, tais como questionamento do texto, o jogo com os significados do texto, a transferência do que foi lido para outra forma de expressão artística, a avaliação estética da obra e o exercício da crítica sobre ela. (SASS, 2007, p. 132).

Outro aspecto que diferencia as duas sessões é o fato de, na hora do conto, a história ser contada, com ou sem o auxílio do livro. Já na sessão de leitura, a história deve ser lida.

Na sequência, apresentamos alguns jogos extratextuais utilizados por Sass nas sessões de leitura caracterizadas por essa metodologia: jogo da estátua (para fazer poses relacionadas à história); jogo de figurinhas (para acertar as figurinhas relacionadas com a história com seus pares, trocando com os colegas); jogo dos tons e gestos repetidos (para repetir sons e gestos relacionados à história); jogo de adereços (para confeccionar

adereços relacionados com a caracterização das personagens da história); jogo de figurino (para usar figurinos conforme a caracterização de cada personagem da história); jogo do fantoche de varas (para confeccionar fantoches de varas e fazê-los conversar entre si); jogo das mãos falantes (para reunir os participantes, dois a dois, a fim de que se expressem somente através dos gestos das mãos); jogo de dobraduras (para fazer dobraduras de personagens ou objetos da história); jogo do trenzinho (para criar um trenzinho utilizando-se do enfileiramento dos participantes); jogo da teia de aranha (para jogar um novelo de lã dentro de um círculo composto pelos participantes, formando uma teia: cada participante que recebe o fio de lã conta uma passagem da história); jogo do lenço (para jogar um lenço para cima dentro de círculo formado pelos participantes: cada vez que ele cair, imitar uma personagem da história); jogo da coreografia da sementinha (para sentir-se e movimentar-se como uma sementinha em crescimento); jogo do jornalista (para contar alguma passagem da história em forma de notícia como se estivesse falando em um jornal televisivo); jogo do desenho cego (para propor o desenho de algum elemento da história com os olhos fechados e ao som de uma música adequada); jogo da centopeia (para criar uma centopeia humana, utilizando-se do enfileiramento dos participantes e caminhar como tal: observa-se que a centopeia deve ser uma personagem da história lida); jogo de perguntas explosivas (para assoprar e estourar balões que terão perguntas relacionadas com a história em seu interior); jogo de representação (para dividir os participantes em três grupos – um grupo se retira da sala; um grupo modela uma passagem da história; outro grupo é modelado; o grupo que se retira tenta adivinhar o que foi modelado)<sup>6</sup>.

### **Um poema e alguns exemplos**

Reproduzir, aqui, uma sessão de cada metodologia (ludismo intratextual e extratextual) seria adequado e pertinente. Entretanto, para respeitar os limites do texto, vamos apresentar somente jogos e recursos relacionados às duas metodologias (deixando para outra oportunidade as questões de compreensão e interpretação que compõem a parte da sessão intitulada Descobrimo o texto), alguns elencados por Sass e adaptados por nós ao poema escolhido, outros por nós mesmos sugeridos. Também devido à brevidade do trabalho, escolhemos um texto literário curto, o poema As

---

<sup>6</sup>Os jogos se encontram distribuídos entre as páginas 116 e 119 da obra de Sass (2007).

*borboletas*, de Vinícius de Moraes, que se encontra na obra *A arca de Noé*, o qual transcrevemos a seguir:

### **As borboletas**

Branças  
Azuis  
Amarelas  
E pretas  
Brincam  
Na luz  
As belas  
Borboletas.

Borboletas brancas  
São alegres e francas.

Borboletas azuis  
Gostam muito de luz.

As amarelinhas  
São tão bonitinhas!

E as pretas, então...  
Oh, que escuridão!  
(MORAES, 2006, p. 41)

### **Atividades sugeridas: ludismo intratextual**

a) Jogo da reescritura (reescrever o poema trocando algumas palavras por outras de igual significado, ora mantendo as rimas, ora não as mantendo).

b) Jogo do *nonsense* rimado (construir versos relacionados com o poema, mas que não fazem sentido, mantendo as rimas. Pode-se também propor uma versão sem manutenção das rimas).

c) Jogo da construção de adivinhações (construir adivinhações relacionadas ao poema);

d) Jogo da continuação do poema (continuar o poema com borboletas de outras cores, rimando):

*Borboletas vermelhas*  
São...  
*Borboletas marrons*  
São...  
*Borboletas verdes*  
São...

### Atividades sugeridas: ludismo extratextual

a) Ouvir o poema *As borboletas*, de Vinícius de Moraes, musicado por Adriana Partimpim (atentar para a construção da música, para os arranjos, cantar acompanhando a gravação).

b) Apresentar às crianças um móbile confeccionado a partir dos elementos do poema, ou seja, com borboletas das cores do poema (brincar com o móbile, passar o móbile de mão em mão, enquanto ouve-se a música).

c) Jogo das mãos falantes (traduzir os versos do poema para a “linguagem das mãos”, os leitores deverão se expressar somente com as mãos).

É importante frisar que, na elaboração das sessões de leitura literária, para as duas metodologias apresentadas, os jogos devem ser adaptados às obras literárias escolhidas. Seria muito simplificado escolher um jogo por simpatizar com ele ou por facilitar o desenvolvimento da sessão de leitura. Os jogos devem ser escolhidos à mediada que podem ser adaptados/relacionados à obra literária em questão, ao seu tema, seu enredo, seus personagens, sua técnica narrativa/compositiva. Um exemplo muito simples que Sass registra quando arrola os jogos extratextuais é o jogo da parlenda (para dar continuidade a parlendas, recitar parlendas, explorar parlendas), mas que relacionado à obra *Um Pé de vento*, de André Neves, ganha grande importância, pois no enredo da obra o autor usa duas parlendas conhecidas: “ai, ai / que / tem saudade / de quem / do cravo / da rosa / de mais ninguém” e “hoje é domingo / pé de cachimbo / cachimbo é de ouro / bate no touro”, que podem servir de motivo para o jogo intertextual sugerido, criando-se um clima realmente propício ao florescer dos aspectos lúdicos e seus benefícios, como é esperado na proposta metodológica. Outro exemplo desta mesma categoria é o jogo do diálogo (inventar um diálogo entre duas personagens da história). Quando associado ao livro *O homem que amava caixas*, de Stephen Michel King, tal atividade torna-se muito significativa, pois na história, um pai não consegue dizer ao filho que o ama. O texto, inclusive, não apresenta nenhum diálogo entre os personagens. Avaliamos como oportuna tal obra para, em momento adequado da sessão de leitura, ser proposto às crianças um jogo a partir do qual seja construído um diálogo, ao fim do qual o pai consiga, finalmente, dizer ao filho que o ama.

Ainda no intuito de citar exemplos de como os jogos precisam estar em fina sintonia com as obras escolhidas, destacamos, no ludismo extratextual, o jogo do

trenzinho (criar um trenzinho utilizando-se do enfileiramento dos participantes). Jogo simples, mas que, relacionado ao livro *O passeio dos brinquedos: dia de sol*, de Adriano Messias, fica contextualizado à medida que o trem, na história, é o brinquedo que leva todos os outros brinquedos para passear. “Se é dia de sol / O trenzinho passeia pelo jardim / Passa levando a bola / com sua bochecha redonda / Passa levando a peteca / com seu chapéu de penas (...)”. Outro exemplo de tal afinidade está no jogo de dobraduras, que se pode ser relacionado ao livro *Que toró: dia de chuva*, também de Adriano Messias. No livro, o personagem gato é uma dobradura, conforme podemos perceber no dístico “O gato assustado saltou sobre os gizos / de cera e ficou colorido” e nas ilustrações da página 12 e 13. Uma oportunidade para associar a atividade ao livro e construir, na sessão de leitura baseada no ludismo extratextual, a dobradura do gato. No caso das duas obras de Messias citadas, diversos brinquedos são os personagens principais: um recurso extratextual que se pode aproveitar são os próprios brinquedos das crianças e inseri-los em sessões de leituras. Discorreremos até aqui sobre a aproximação do ler e do brincar e não poderíamos deixar de observar que nas duas obras de Messias tal aproximação se dá de maneira orgânica, espontânea, como se entre ler e brincar não existissem diferenças ou barreiras. Mais um exemplo da relação que as atividades precisam manter com as obras está no jogo da centopeia. Tal jogo encontra correspondência exemplar na obra *As centopeias e seus sapatinhos*, de Milton Camargo, cuja personagem principal é uma centopeia.

### **Ludismo intratextual e extratextual e a formação de leitores literários**

O objetivo das duas metodologias propostas por Vera Beatriz Sass é, cada uma a seu modo, a aproximação da criança ao livro literário, e como consequência dessa aproximação, a formação de leitores literários.

O jogo com o texto literário, que pode se dar por meio de recursos intertextuais, tem uma vantagem com relação ao jogo a partir de recursos extratextuais, que é a de o leitor poder ler, isoladamente, e em qualquer lugar, jogar à vontade. Ele não precisa de técnicas de animação, ou qualquer outro tipo de material, a não ser o próprio livro, para jogar. (SASS, 2007, p. 128).

Mesmo antes de sistematizar sua pesquisa e analisar os dados que recolhe, a estudiosa visualiza que o jogo por meio de recursos intratextuais favorece a

aproximação e a relação do leitor com o livro, pois recursos de qualquer outra natureza são dispensáveis. Quanto ao ludismo extratextual, a autora lança os seguintes questionamentos: “o leitor que recebe motivação para ler, sempre a partir de recursos extratextuais, quando cessam tais dinâmicas, o que acontece com ele? Precisa, mesmo quando estiver sozinho, desenhar, cantar, dramatizar para se sentir atraído por um texto literário?” (SASS, 2007, p. 128). Tais dúvidas são genuínas e fizeram parte da proposta de pesquisa da autora, da qual passamos a tratar. Sass empreendeu uma pesquisa-ação com critérios de pesquisa experimental para a aplicação de táticas previstas dentro das metodologias que propôs. O princípio norteador da pesquisa foi o de

criar e aplicar uma metodologia para o desenvolvimento do gosto pela leitura através de uma proposta centrada no ludismo intratextual e outra no ludismo extratextual, desenvolvendo atividades incentivadoras da leitura, do ato de pensar, da capacidade de comunicação, da crítica e da reflexão em crianças de classe média, avaliando a curto e médio prazo, o grau de eficiência de cada uma. (SASS, 2007, p. 16).

Não nos parece necessário detalhar o desenvolvimento da pesquisa-ação. A nosso ver, cabe informar que duas turmas formadas por doze crianças (seis meninos e seis meninas) de oito a dez anos de idade, alunos de terceira e quarta séries, se reuniam com alunos estagiários do Curso de Letras da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, Campus de Erechim, sob coordenação da autora da pesquisa, para vivenciarem sessões de leitura literária. Uma das turmas vivenciou somente sessões de leitura baseadas no ludismo intratextual, ao passo que a outra turma vivenciou somente sessões de leitura baseadas no ludismo extratextual. Cada turma teve a experiência de participar de vinte sessões, que eram ministradas semanalmente, em horário extraclasse.

Nas sessões, foram colhidos dados através da observação direta, de questionários, de entrevistas gravadas, fichas de registro de livros das bibliotecas (pelas crianças), registros nos diários de leitura das crianças, fichas de avaliação de cada sessão de leitura por parte da coordenadora e dos monitores. A partir disso, “chegou-se à conclusão a respeito da validade ou não das metodologias adotadas, bem como a respeito de sua eficácia ou não, no que se refere à formação de leitores”. (SASS, 2007, p. 17). Para verificar o interesse dos alunos pela leitura após o encerramento das sessões, “todas as crianças foram acompanhadas em suas leituras por mais doze meses,

a fim de se constatar se houve ou não uma procura espontânea pelo ato de ler, e buscando obter informações sobre qual metodologia foi mais eficiente nesse sentido”. (SASS, 2007, p. 17).

Realizadas as análises necessárias, Sass chega a algumas conclusões pertinentes. Passamos a apresentar algumas delas e comentá-las para encerrarmos este trabalho. Nas sessões baseadas no ludismo intratextual, “o centro das atenções acaba sendo o livro literário, que é examinado em seus mínimos detalhes, ao passo que nas sessões baseadas no ludismo extratextual o livro acaba ficando em segundo plano.” (SASS, 2007, p. 138). É bem verdade que, pelo que apresentamos, os jogos intratextuais exploram o universo da obra literária e ficam no limite do texto, dando a oportunidade à criança de interagir com o texto literário com mais acuidade. Quanto aos jogos extratextuais, realmente, a obra em si perde espaço para os recursos extratextuais, pois as técnicas de animação fazem o leitor abandoná-la, mas a nosso ver, essa não deveria ser uma grande preocupação da autora, pois acreditamos que esses vários recursos possam conviver em harmonia com o texto literário, pois no momento em que ele é “abandonado” na sessão, ele já foi explorado pelas crianças.

O clima de descontração, entusiasmo e euforia das sessões baseadas no ludismo extratextual não permite que se atinja com o mesmo grau de eficácia o resultado que se obtém no ludismo intratextual, que é o de ensinar a criança a pensar. Com efeito, no questionamento, não se consegue chegar ao mesmo nível de aprofundamento das sessões de recursos intratextuais. (SASS, 2007, p. 138).

Vista a dispersão causada pelos recursos extratextuais, é de se compreender que as sessões que utilizam tais recursos não atinjam a mesma eficácia no sentido de ensinar a criança a pensar a partir do texto. Contudo, são constatadas as dificuldades de as crianças jogarem com as categorias do pensar, a partir de Raths (1977), “uma vez que elas estão acostumadas somente a perguntas pré-elaboradas, repetitivas, monótonas, e que não exigem delas capacidade crítica, de reflexão, de criatividade”. (SASS, 2007, p. 138). A pesquisa verificou menos frequência dos participantes nas sessões baseadas nos recursos intratextuais.

Ainda estabelecendo suas conclusões, a pesquisadora afirma:

No ludismo intratextual, a criança tem mais chance de se aproximar do tipo de leitor que se quer formar – aquele que preenche as lacunas do texto e enfrenta desafios. Porém, sem os recursos extratextuais não se consegue atrair o público-alvo para as sessões de leitura e mais, não

se consegue mantê-lo interessado em frequentar tais sessões. É que se ao utilizar apenas de recursos intratextuais, a sessão fica mais parecida com as aulas do dia-a-dia, já que não se oferece um clima tão alegre, curioso e descontraído como aquele em que se trabalha com dramatizações, trabalhos manuais e tantos outros. (SASS, 2007, p. 139).

O que nos parece é que o leitor precisa do envolvimento com o texto, que somente o ludismo intratextual possibilita, imerso na atmosfera que é característica do ludismo extratextual. Levando em conta os parâmetros que a autora estabeleceu para o ludismo intratextual, “a criança leitora percebe o ludismo (a questão do jogo) dentro do próprio texto literário e encontra prazer ao jogar com seus elementos semânticos, simbólicos, sonoros, ideológicos, contextuais e ficcionais”. (SASS, 2007, p. 139). Salvo os elementos negativos levantados anteriormente, Sass apregoa que a metodologia possibilita ao leitor colher informações num nível mais profundo do texto. Segunda ela, essa metodologia atinge o que para Vânia Maria Resende (1993), verdadeiramente significa ler: “ver surgir nas camadas simbólicas do texto um universo interior e exterior, que leva o leitor à descoberta de novos pontos de vista”. (SASS, 2007, p. 139).

Quanto à metodologia lúdica extratextual, tendo em vista o rendimento de cada sessão, foi ela que permitiu observar um resultado mais satisfatório:

Ao se observar os resultados de cada sessão dentro das duas metodologias, notas-se que as baseadas no ludismo extratextual obtiveram melhor resultado: duas sessões no ludismo intratextual foram consideradas não satisfatórias, o que não ocorreu no ludismo extratextual. Aliás, no ludismo extratextual duas sessões foram consideradas ótimas, o que não aconteceu dentro da outra metodologia. (SASS, 2007, p. 140).

Na compreensão de Saas, esse resultado indica que o ludismo extratextual, apesar de seus pontos negativos, conforme alguns especialistas que veem exagero no uso de animadores culturais e afirmam que algumas atividades são periféricas ao texto literário, ele ainda parece ser o que reverte em melhores resultados. Mesmo que não propicie grande aprofundamento do texto literário e das operações do pensamento, o ludismo extratextual tende a inspirar maior gosto pela ato de ler, integrando o prazer da leitura à alegria.

No fechamento de suas conclusões, a pesquisadora que centro das análises que aqui empreendemos afirma que:

Dentro de uma concepção de leitura como a da Estética da Recepção, as duas metodologias colocam o professor e aluno como interlocutores diante da obra literária. Ambas incorporam o que é considerado o ideal por Maria da Glória Bordini e Vera Teixeira de Aguiar (1988): a interação simétrica entre aluno e professor. Também atendem às expectativas no quesito liberdade, pois para Maria do Rosário Magnani (1989), desenvolver o gosto pela leitura requer um espaço de liberdade para formação de mentes livres e criadoras. (SASS, 2007, p. 141).

Ao atingirem a interação simétrica entre professor e aluno e atenderem as expectativas quanto à liberdade necessária para se pensar, se criar e se imaginar, as duas metodologias demonstram mais uma vez que possuem seu valor. O que julgamos indispensável enfatizar é que as duas metodologias, podem compor juntas um cenário profícuo de fruição estética. Afirmamos anteriormente que o que nos parece é que o leitor precisa do envolvimento aprofundado com o texto que somente a metodologia baseada no ludismo intratextual oportuniza, aliada à atmosfera curiosa, inusitada, descontraída que é própria do ludismo extratextual. É isso que propomos no fechamento deste trabalho, inspirados nas conclusões de Sass e em nossas vivências como mediadores de leitura. O roteiro de leitura estabelecido por Sass pode muito bem abarcar atividades intratextuais e extratextuais na parte “Jogando com o texto”. Dessa forma, estaríamos resolvendo os principais empecilhos quando do cotejo das duas metodologias: o desinteresse pelos leitores tendo em vista as atividades intratextuais e a falta de aprofundamento da leitura do texto quando do uso apenas dos recursos extratextuais.

A formação de leitores exige, por parte dos especialistas, a mobilização para a criação de alternativas como as idealizadas e levadas à cena por Sass em sua pesquisa, e posteriormente, na tese que deu origem ao livro que esteou nosso estudo. Tais alternativas precisam levar em consideração aspectos latentes da infância e da própria literatura, como a ludicidade, aposta de Sass na criação de sua metodologia. Contudo, nenhuma proposta está pronta e é intocável. Nossa sugestão, ao final do trabalho, corrobora com as premissas de Sass, que citamos ainda uma vez, de que não existe receita pronta quando se investe em metodologias para formação de leitores literários. Tal processo precisa ser ativo, flexível, e exige constante experimentação e avaliação por parte dos mediadores de leitura e dos especialistas.

## Referências

- AGUIAR, Vera (Coord.). **Era uma vez... na escola: formando educadores para formar leitores**. Belo Horizonte: Formato, 2001.
- CADEMARTORI, Lígia. **O que é literatura infantil**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- CALCANHOTO, Adriana. **Adriana Partimpim II**. Rio de Janeiro: SONY MUSIC, 2011.
- CAMARGO, Milton de. **As centopeias e seus sapatinhos**. São Paulo: Ática, 1991.
- COSTA, Marta Morais da. **Metodologia do Ensino da Literatura Infantil**. Curitiba: IBPEX, 2007.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- KING, Stephen Michel. **O homem que amava caixas**. São Paulo: Brinque-Book, 1997.
- MESSIAS, Adriano. **O passeio dos brinquedos: dia de sol**. Gaivota: São Paulo, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Que toró: dia de chuva**. Gaivota: São Paulo, 2012.
- MORAES, Vinicius. **A arca de Noé**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2004.
- NEVES, André. **Um pé de vento**. Porto Alegre: Editora Projeto, 2007.
- PAES, José Paulo. **Poemas para Brincar**. São Paulo: Ática, 2011.
- PALO, Maria José; OLIVEIRA Maria da Rosa. **Literatura infantil: voz de criança**. São Paulo: Ática, 2006.
- PATRACRÚA. **A Princesa Maribel**. Curitiba: Positivo, 2012.
- SASS, Vera Beatriz. **Literatura e ludismo: proposta metodológica para leitura de livros literários infantis**. Erechim: Edifapes, 2007.

**Enviado em:** Agosto 2018.

**Aceito em:** Novembro 2018.

### Como referenciar este artigo

GRAZIOLI, Fabiano Tadeu; LEIDENS, Alexandre. Possibilidades da leitura literária na infância: o ludismo como metodologia. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Vleho, v. 5, n. 12, p. 114-137, set/dez, 2018. Disponível em: <<http://www.periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/index>>. e-ISSN: 2359-2087.