

A aproximação teórica entre a Psicologia e a Teoria da Literatura permitirá que se formulem unidades de ensino. Tendo em vista o uso do computador, o quadro proposto procurará reiterar a percepção dos níveis que estruturam o texto literário, através de um veículo que reproduz alguns processos de leitura e compreensão por parte das crianças. A interferência do computador pode se verificar nos níveis de concretização da leitura, por exemplo.

**Metodologia:** Estudos teóricos sobre o estatuto da literatura infantil, ludismo, cognição humana e a leitura; Planejamento pelos graduandos de oficinas de leitura literária, sob a orientação da pesquisadora, usando jogos digitais já elaborados (brincar de ler - [www.pucrs.br/edipucrs/lerebrincar\\_narrativa/lerebrincar\\_narrativa.swf](http://www.pucrs.br/edipucrs/lerebrincar_narrativa/lerebrincar_narrativa.swf)) e editados pela Edipucrs em seu site; participando também da criação de novos jogos; Realização na prática pelos graduandos das oficinas de leitura planejadas no CLIC, laboratório informatizado no Centro de Extensão; Registro diário de impressões sobre as experiências vivenciadas enquanto realização na prática; Comparação entre dados fornecidos pelos registros diários e aqueles gerados pelo software; Sistematização dos indicadores emergentes dos resultados da análise; Cotejo entre os resultados obtidos e os objetivos propostos; Conclusões; Elaboração de relatório final, documentando todas as etapas desenvolvidas; Divulgação dos resultados através de relatos e exposições junto aos alunos de Letras, em salões e eventos científicos.

**Resultados Parciais:** Estudos teóricos sobre temas afins; Análise das reações das crianças frente aos jogos já elaborados, a partir dos registros diários; Escolha de novo tipo de jogo a desenvolver; Levantamento de sites com jogos lúdicos que envolvam literatura infantil; Levantamento de versões do conto Cinderela; Análise do livro, de acordo com a teoria estrutural de W. Propp.