

“A OUTRA VIDA DA NOSSA VIDA”: CONSTRUÇÕES IMAGÉTICAS EM UM JOGO DE CARTAS BASEADO NA OBRA DE JUDITH TEIXEIRA

ISADORA GEHLEN DE LIMA¹, LUAN EMANOEL LUPATTINI², ELIS RIBEIRO CRESTANI³, SAULO GOMES THIMÓTEO⁴

1 Introdução

A utilização dos jogos como recursos didáticos tem se mostrado cada vez mais presente no contexto educacional. É através da articulação entre a socialização e a ludicidade que se criam novos significados e é através do jogo que temáticas consideradas “difíceis” podem ser reinterpretadas para adentrar em novas perspectivas para os estudantes. Ao incorporar elementos do universo dos jogos ao ensino, cria-se um ambiente que favorece uma participação ativa. Nesse sentido, a utilização do lúdico na educação pode contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem e também para o desenvolvimento humano dos estudantes (Santos, 1999).

No campo do ensino de Literatura, essas estratégias tornam-se ainda mais relevantes, pois auxiliam na aproximação dos estudantes com obras e autores que, muitas vezes, apresentam linguagem simbólica de difícil compreensão inicial. Nesse contexto, destaca-se a poesia da autora Judith Teixeira (1880 - 1959), poetisa do Primeiro Modernismo português, cuja obra é marcada por fortes cargas simbólicas e por temáticas que desafiaram os padrões de sua época.

Como forma de articular essas duas esferas, o Projeto “Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos” desenvolveu um jogo intitulado JUDITH. Este jogo, inspirado na obra literária de Judith Teixeira, reúne cartas que representam elementos simbólicos, possibilitando formas de interação com o conteúdo literário visando a estimular tanto um conhecimento da obra da poeta portuguesa quanto as compreensões poéticas de alegorias

1 Acadêmico do Curso de Graduação em Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Realeza, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: luan.lupattini@estudante.uffs.edu.br.

2 Acadêmica do Curso de Graduação em Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Realeza, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: eliscrestani24@gmail.com

3 Acadêmica do Curso de Graduação em Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Realeza, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: isadora.lima@estudante.uffs.edu.br

4 Doutor em Letras, Docente do Curso de Letras - Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Realeza, e do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (PPGEL), *campus* Chapecó, Grupo de Pesquisa: Ensino de Língua e Literatura (GELLI), contato: saulo.thimoteo@uffs.edu.br.

representadas em cada carta, articulando os âmbitos cultural e literário.

Figura 1: Exemplo de carta elaborada para o jogo.



Fonte: Os autores.

O jogo permite a realização de sete modalidades distintas com o mesmo baralho: quatro relacionadas às estações do ano (primavera, verão, outono e inverno); duas associadas aos símbolos do Sol e Lua; e uma modalidade destinada ao desempate. Essa estrutura possibilita múltiplas formas de exploração dos símbolos presentes nas cartas, promovendo a interpretação e a construção de sentidos a partir da obra.

O jogo é composto por um único baralho com 66 cartas. Cada carta apresenta um símbolo associado à obra da Judith Teixeira. O baralho é constituído por 16 cartas correspondentes a cada uma das quatro estações do ano (primavera, verão, outono e inverno), totalizando 64 cartas, além de duas cartas coringas. Ao mesmo tempo, esse mesmo conjunto de cartas é dividido em dois grupos de 33 cartas, representando os símbolos do Sol e da Lua, possibilitando a realização das diferentes modalidades previstas nas regras do jogo.

No desenvolvimento do projeto, a equipe está produzindo um manual explicativo, que permite que os jogadores compreendam de forma mais aprofundada os elementos presentes em cada carta, com uma breve explicação das simbologias culturais e literárias que cada carta possui, bem como sua conexão com a poesia de Judith Teixeira. Dessa maneira, o manual tornar-se-á um recurso de apoio para ampliar a experiência proporcionada pelo jogo, favorecendo a interpretação dos aspectos culturais e literários, além dos elementos simbólicos

presentes na obra da autora.

Por meio da Cultura Lúdica defendida por Gilles Brougère (2002), o jogo reside nos significados compartilhados, em que grupos de diferentes realidades podem se unir para jogar, explorar temáticas de diferentes gêneros e, assim, desenvolver competências críticas e cognitivas, uma vez que a atividade lúdica demanda que o indivíduo interprete símbolos, negocie normas e tome decisões, processos fundamentais para o aperfeiçoamento do pensamento complexo e da aprendizagem significativa. portanto, tem como objetivo apresentar o processo de elaboração do manual do jogo JUDITH, destacando os significados atribuídos às cartas e sua contribuição para a aproximação entre literatura e ludicidade.

2 Objetivos

O presente trabalho tem como objetivo principal apresentar o processo de elaboração do manual explicativo dos símbolos presentes no jogo de cartas JUDITH, desenvolvido no âmbito do projeto Adamastor: laboratório de criação de jogos didáticos, destacando os significados culturais, literários e simbólicos atribuídos aos elementos representados nas cartas. Busca-se, ainda, identificar e sistematizar os diferentes significados relacionados aos símbolos presentes no trabalho, estabelecendo relações entre esses elementos e aspectos da produção poética de Judith Teixeira. Pretende-se, por fim, elaborar um material de apoio que possibilite aos jogadores compreender e aprofundar as representações presentes nas cartas, ampliando as possibilidades de interpretação e interação com a obra da autora.

3 Metodologia

Neste novo trabalho produzido pelo projeto Adamastor, a principal ferramenta utilizada para a produção é o simbolismo que as cartas apresentam em seus significados culturais e poéticos da obra, e como isso pode ajudar a despertar curiosidade não somente pela obra de Judith Teixeira, mas da literatura em geral e de outros espaços alegóricos.

Além da produção do jogo, este trabalho tem como objetivo elaborar um manual explicativo que apresente os significados de cada carta, relacionando seus símbolos com aspectos da obra de Judith Teixeira e com referências literárias e culturais que contribuam para a compreensão do jogador.

Para elaboração do manual, realizou-se a análise individual de cada uma das cartas do jogo, buscando identificar e sistematizar os significados símbolos nelas representados. Para

cada carta, estabeleceram-se relações entre o significado cultural do símbolo, sua presença na tradição literária e sua ocorrência na obra poética de Judith Teixeira. Os textos foram organizados considerando essas três dimensões, de modo a ampliar a compreensão dos jogadores sobre os elementos presentes no baralho.

Como exemplo, destaca-se a carta Tempestade, pertencente aos grupos da Lua e do Verão. No manual, o símbolo é apresentado a partir de seu significado associado à força, destruição e transformação, sendo relacionado à tradição literária como a peça de Shakespeare e episódios de *Os Lusíadas*, e também poemas de Judith Teixeira, como “A bailarina vermelha” e “Mais beijos”, os quais representam conflitos interiores e intensidade emocional. Tal procedimento metodológico foi adotado com as demais cartas do jogo.

4 Resultados e Discussão

A produção do manual do jogo de Judith Teixeira se realizou durante os encontros do projeto Adamastor, ao qual inicialmente iniciou-se uma discussão entre alunos e orientador para decidir as melhores formas de produção e qual seria a estrutura da escrita do manual.

Iniciando assim pesquisas literárias e culturais, que envolvam as palavras citadas na obra de Judith Teixeira, o material elaborado foi produzido pelos participantes que coletaram informações que favorecem uma compreensão mais ampla da obra da autora e de seu contexto de produção, e de como suas citações estão ligadas à cultura

Durante o processo de criação do manual, poucos obstáculos ocorreram, no entanto foi necessário selecionar e adaptar as informações para que os textos fossem objetivos, acessíveis aos jogadores e, ao mesmo tempo, mantivesse uma linguagem acessível para todos os públicos seguindo o rigor das pesquisas realizadas.

Os resultados positivos obtidos demonstram a importância da pesquisa como etapa fundamental na elaboração de materiais didáticos voltados à mediação da leitura literária. Como forma de divulgação e socialização desse material, pretende-se organizar em formato de e-book o manual explicativo e as cartas, disponibilizando-os gratuitamente pela Editora da UFFS.

5 Conclusão

O jogo de cartas JUDITH contribui para ampliar a compreensão dos símbolos presentes nas cartas e estabelecer relações entre seus significados culturais e literários dentro da obra de Judith Teixeira. A análise desses elementos possibilita ampliar a compreensão dos símbolos na

construção de seus poemas.

A elaboração do manual busca complementar a experiência proporcionada pelo jogo, oferecendo aos jogadores informações que auxiliem na compreensão dos elementos simbólicos e também fazendo com que incentivem o contato com outras obras e manifestações culturais.

Conclui-se, portanto, que a proposta contribui para ampliar o conhecimento sobre a produção poética da autora e para valorizar os diferentes significados culturais e literários presentes nos símbolos das cartas. Assim, o jogo e o manual apresentam-se como recurso que favorecem uma experiência mais ampla e significativa com a literatura e com a obra de Judith Teixeira.

Referências Bibliográficas

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância**: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 19-32.

Palavras-chave: Alegoria; Poesia; Judith Teixeira; literatura portuguesa; simbolismo.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2025-0176

Financiamento

