

ENTRE O SOL, A LUA E AS ESTAÇÕES: ludicidade e poesia em Judith Teixeira

LUPATTINI, L. E.[1]; THIMÓTEO, S. G. [2]

É notório que a literatura, em suas diversas formas, é constituída como uma das expressões mais significativas da cultura humana. No entanto, muitas vezes, o ensino literário em sala de aula encontra dificuldades em envolver os estudantes, principalmente quando se trata do gênero poético. Nesse contexto, o exercício lúdico surge como alternativa pedagógica capaz de aproximar os alunos da literatura, tornando-a mais dinâmica e acessível. Pensando nisso, o projeto “Adamastor: laboratório de criação de jogos literários” desenvolveu o jogo de cartas JUDITH, inspirado na obra da poetisa modernista portuguesa Judith Teixeira. O jogo parte de um único baralho que possibilita sete modalidades diferentes: quatro delas simbolicamente correspondentes às estações do ano (primavera, verão, outono e inverno); duas vinculadas aos elementos sol e lua; e uma destinada ao desempate. A estrutura lúdica foi concebida a partir de uma característica marcante na obra de Judith Teixeira: Ao final de seus poemas, a autora registra a estação do ano em que o texto fora escrito, estabelecendo um vínculo entre a subjetividade poética e a temporalidade natural. Com as distintas modalidades de jogos e elementos simbólicos presentes, permite-se aos participantes vivenciar a poesia por meio da interação estética. Dessa forma, a proposta não apenas possibilita múltiplas experiências de jogabilidade, mas também promove leituras diversas da obra da escritora, instando os jogadores a mergulhar em um universo literário muitas vezes pouco explorado no espaço escolar. Ao levar o jogo JUDITH para sala de aula, busca-se ampliar o contato dos estudantes com uma autora marginalizada no cânone literário de língua portuguesa, mas que é de extrema relevância no contexto do modernismo. Nesse sentido, o jogo contribui para a valorização de diferentes vozes na literatura, ao mesmo tempo em que reforça a importância de metodologias inovadoras no ensino. Assim, o jogo se estabelece com um recurso didático capaz de unir ludicidade e aprendizagem, favorecendo a formação de leitores críticos e criativos. Com relação ao embasamento teórico, estabelecemos reflexões sobre a importância do jogo na cultura e na educação, com nomes como Roger Caillois e Linda Hutcheon, e da fortuna crítica de Judith Teixeira, como Fábio Mário da Silva. Deve-se ressaltar que o jogo ainda se encontra em fase de desenvolvimento, sobretudo no que diz respeito ao aprimoramento das regras e da jogabilidade. Tal processo contínuo de criação evidencia a natureza experimental e inovadora do projeto Adamastor, em que a construção de jogos literários não se limita ao produto final, mas valoriza também o percurso de pesquisa, adaptação e criatividade que o sustenta.

Palavras-chave: Ensino de poesia; Formação leitora; Ludicidade; Modernismo português.

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Origem: Extensão.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Não se aplica.

Aspectos Éticos: Não se aplica.

[1] Luan Emanuel Lupattini. Letras - Português/Espanhol . Universidade Federal da Fronteira Sul. luanlupattini@gmail.com.

[2] Saulo Gomes Thimóteo. Letras - Português/Espanhol . Universidade Federal da Fronteira Sul. saulo.thimoteo@uffs.edu.br