

**Universidade:  
presente!**

PROGRAD  
PROPQ  
SEAD

RELINTER  
CAF  
SAI

XV Salão de  
**ENSINO**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVIVÊNCIA  
FORMAÇÃO  
INOVACÃO  
Salão UFRGS 2019

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	A loucura da imaginação: como desenvolver a apropriação literária e o interesse pelo cânone em um contexto tecnológico
<b>Autores</b>	ANA PAULA PARISOTTO LETICIA ANHAIA SANTOS DE MOURA
<b>Orientador</b>	JANE DA COSTA NAUJORKS

**RESUMO:** Este resumo tem como objetivo apresentar a aplicação de um projeto de ensino de Língua Portuguesa e Literatura, que foi desenvolvido na disciplina de Estágio de Docência em Português I, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e aplicado em uma turma de oitavo ano de uma escola de Porto Alegre. O projeto foi criado com o objetivo de estimular a prática da leitura nos estudantes. Não desconsideramos a importância da literatura canônica, mas cremos numa abordagem mais leve. Considerando o contexto tecnológico em que se encontra a atual geração de estudantes do Ensino Fundamental, acreditamos em um aprendizado que proporcione estímulos dinâmicos e, para tanto, utilizamos o conceito de *gamificação* para desenvolver as atividades. Para que haja interesse pelas leituras é preciso que elas sejam significativas e estejam próximas do estudante. Nesse sentido, acreditamos que uma solução possível seria amenizar a aura de ininteligibilidade que paira sobre obras canônicas, através da apropriação do texto. A leitura, de acordo com o conceito de *morte do autor*, é uma forma de autoria; nós buscamos estimular isso durante as aulas. Como eixo temático, trabalhamos as concepções de loucura no comportamento humano. A escolha do tema está relacionada às várias abordagens que a literatura já fez do assunto, bem como às atuais questões sobre gênero e sexualidade que vêm sendo consideradas por alguns discursos como distúrbios comportamentais. A intenção foi que a abordagem lúdica facilitasse a mediação do pensamento crítico. O texto principal utilizado foi o conto *O Alienista*, de Machado de Assis, que traz críticas sobre o que é socialmente considerado loucura, de forma irônica. Todo o projeto girou em torno desse texto. Nós assistimos em aula a uma adaptação em vídeo, no intuito de familiarizá-los aos poucos com a obra machadiana. Além disso, fizemos uma linha do tempo com as diferentes concepções de loucura e com os critérios para definir loucos ao longo da história. Outros textos trabalhados foram: o miniconto *A incapacidade de ser verdadeiro*, do Drummond, que traz uma concepção de loucura como expressão artística; *Uma história de borboletas*, de Caio F. Abreu, contendo uma visão de loucura mais triste e doentia; além do conto *A visitação*, do Bruno Schulz, com o qual fizemos uma leitura dinâmica (com interpretação e música de fundo), para trabalhar a ambientação das narrativas. Elaboramos diversas atividades lúdicas, incluindo uma onde os estudantes eram os próprios alienistas e tinham que decidir (a partir de uma série de casos) quem internariam na Casa Verde. Eles jogaram RPG (no universo de *O Alienista*) e escreveram um miniconto ilustrado, como produto final, narrando a aventura pela qual passaram durante o jogo. Ao fim das treze aulas, fizemos a avaliação do projeto, pedindo que os estudantes respondessem em papéis anônimos o que eles acharam da experiência. Muitos deles escreveram que aprenderam a jogar RPG e a utilizar os verbos (esse foi o nosso enfoque, em termos de recursos linguísticos). Muitos também escreveram, para nossa alegria máxima, que entenderam o quanto o conceito de loucura é subjetivo. Sobre atividades específicas, as mais citadas foram as que continham elementos de jogos. Já esperávamos esse resultado, tendo em vista a empolgação deles como alienistas da Casa Verde e, posteriormente, como fugitivos de lá (na aventura do RPG). Mesmo nas aulas de gramática, tendemos para o lado lúdico, entregando a eles situações hipotéticas escritas por nós, com as quais eles deviam criar diálogos onde cada personagem só falava em determinado modo verbal. Cada grupo encenou as suas criações e os diálogos obviamente ficaram estranhos (pois ninguém fala somente em um modo verbal), isso deixou a situação toda muito divertida. Apropriar-se do texto canônico, para decifrá-lo e transformá-lo, se tornou uma atividade mais leve após a imersão na história através do método de *gamificação*. Nós ficamos impressionadas com a qualidade de escrita dos minicontos.

Palavras-chave: literatura; loucura; gamificação.