

RELATO DE PRÁTICA PEDAGÓGICA: Hamlet & Flippity

Paulo Lúcio Scheffer Lima¹

Dados de Identificação

Disciplina: Língua Inglesa VII

Período: 7º

Curso: Letras

Objetivos da Ação

O objetivo geral da aula aqui apresentada foi revisar o enredo da tragédia **Hamlet**, de William Shakespeare, que conta a história do príncipe dinamarquês que dá nome à peça. Os objetivos específicos foram: identificar as personagens da peça através de suas características, relacionar cada personagem à ação dramática correspondente, compreender as características das personagens expressas em discurso oral, em inglês, e expressar oralmente, em inglês, fatos da referida peça teatral.

Conteúdos Trabalhados

O conteúdo trabalhado foi a peça teatral **Hamlet**, que é parte da ementa da disciplina Língua Inglesa VII, sendo esta componente curricular do sétimo período do Curso de Letras no UGB/FERP. Um debate sobre o enredo da peça e uma pesquisa sobre as características dos personagens, a prática pedagógica em questão apresentou uma revisão do conteúdo para reforçar e expandir os conhecimentos dos

¹ Mestre em Literaturas de Língua Inglesa (UERJ).

discentes. Os personagens estudados foram o herói trágico, o Príncipe Hamlet, o fantasma de seu falecido pai, o Rei Hamlet, sua mãe, a Rainha Gertrudes, o tio (que assassina o irmão e usurpa o trono), o Rei Cláudio, a namorada Ofélia, com seu pai Polônio e seu irmão Laertes, o melhor amigo de Hamlet, Horácio e os amigos que o traem, Rosencrantz e Guildenstern, além do rei norueguês Fortinbras.

O conteúdo apresentado e revisado mostra como Hamlet - o príncipe que pensa demais, de acordo com Thornley (1968, p.47) - tem a visão do fantasma de seu falecido pai, o rei da Dinamarca, revelando que quem o matou foi seu próprio irmão, tio de Hamlet, e pedindo que seu filho faça justiça, matando o assassino. Cláudio torna-se rei e casa-se com a Rainha Gertrudes, o que realmente incomoda Hamlet. Para confirmar se a visão que teve foi realmente do pai, e que este tenha contado a verdade sobre seu assassinato, o príncipe decide fingir loucura enquanto pede a um grupo de atores que apresentem a cena do assassinato em uma peça, o que enfurece Cláudio. Só então Hamlet decide realizar o pedido de seu pai, mas encontra o novo rei em oração e não o mata, temendo que o assassino não recebesse o merecido castigo após a morte. Numa suposta nova oportunidade, o protagonista acaba matando seu futuro sogro, que estava escondido atrás da tapeçaria do castelo. Com isso, Cláudio envia seu enteado para ser morto na Inglaterra, levado por seus dois amigos Rosencrantz e Guildenstern, portadores de uma carta ao rei daquele país com o pedido de execução. Hamlet acaba revertendo a situação e retornando à Dinamarca no momento que antecede o enterro da enlouquecida Ofélia, que suicida após a rejeição de seu namorado, Hamlet, e a morte de seu pai, Polônio. Cláudio trama matar Hamlet com vinho envenenado no duelo armado entre o príncipe e Laertes, irmão de Ofélia. Só que é Gertrudes quem bebe o vinho em homenagem a seu filho e cai morta, após seu marido tentar impedi-la, revelando seus planos. Tal revelação desconcerta o protagonista, que é atingido por seu rival com uma espada também envenenada. Hamlet toma a arma do cunhado e, antes de morrer, golpeia Laertes e Cláudio com ela. O rei da Noruega, Fortinbras, que pretendia guerrear contra a Dinamarca para ampliar seu domínio, não encontra dificuldade para assumir o novo trono, já que toda a família real dinamarquesa está morta. O único sobrevivente é Horácio, o melhor amigo de Hamlet, que assume a responsabilidade de contar a triste história.

Procedimentos

Após o estudo da peça shakespeariana **Hamlet**, os alunos foram convidados a estudar a importância de cada personagem na obra para participarem de uma revisão na aula seguinte.

Ao invés de uma revisão tradicional, os alunos participaram de um bingo com o conteúdo. A intenção foi fornecer aos discentes uma forma lúdica de se animarem a fazer uma reconstrução oral do enredo, utilizando a língua inglesa como meio.

Abrindo a ferramenta **Bingo** do site www.flippity.net, foi preenchida uma planilha Google com cada um dos personagens principais da tragédia e suas relações com outros personagens, além de algumas de suas principais ações. Ao ser publicada, a planilha automaticamente gerou o jogo de bingo a ser jogado com os alunos.

Durante a aula de revisão, que foi realizada totalmente online, a tela inicial do jogo de bingo gerou um link, acompanhado de QR code, para cada aluno ter acesso à sua cartela pessoal. As cartelas continham as imagens de todas as personagens, só que cada cartela com uma ordem diferente. Ao ouvir a descrição ou informação de uma personagem, cada aluno deveria marcar a imagem da respectiva personagem em sua cartela, o que era feito simplesmente ao clicar sobre ela. Como o objetivo do jogo era acertar uma quina, o primeiro aluno que acertasse cinco personagens enfileirados horizontal ou verticalmente venceria.

Já que o intuito da aula, porém, era a revisão do conteúdo, no momento do sorteio da descrição de cada personagem, os alunos deveriam dizer o nome da respectiva personagem e alguma outra informação que soubessem sobre ela. Isso foi feito repetidamente até que um dos alunos gritasse “bingo”, sinalizando que completara a fileira de cinco personagens. Tal manifestante deveria ler os nomes das personagens marcadas e lembrar as explicações dadas sobre cada uma. Restando ainda muitas informações a serem sorteadas, decidiu-se continuar o jogo até um dos alunos completar um “L” em sua cartela (completando, ao mesmo tempo, a coluna da esquerda e a linha inferior da cartela). Novas informações, novas referências e novas lembranças foram, aos poucos, remontando o enredo de uma das mais famosas tragédias da história do teatro.

Resultados

O uso da ferramenta Bingo do Flippity mostrou ser uma forma eficaz de motivar os alunos a fazerem uma reconstituição oral da tragédia **Hamlet**, principalmente se levarmos em conta o momento em que a revisão aconteceu, no qual as aulas ainda estavam totalmente online, com alunos sem motivação para se expressarem oralmente através do aplicativo de videoconferência. Com essa motivação lúdica, vários alunos se manifestaram e produziram frases em inglês descrevendo fatos acontecidos na peça.

Outras possibilidades apresentadas aos alunos foram o Jogo da Velha e o Quiz Show, todos sendo ferramentas Flippity. O fato é que utilizar gamificação e ludicidade em sala de aula, mesmo com adultos, facilita a aprendizagem e motiva a participação.

Referências

FORTNA, Steve. **Flippity**. Disponível em: www.flippity.net. Acesso em: 09 jan. 2022.

SCHEFFER LIMA, Paulo Lúcio. **Hamlet Bingo**. Flippity, 2021. Disponível em: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1spqyYwn7BrA_bNfHyQGJc_EtVuDpseFc74QiSVMV4x8/copy#gid=1446052337. Acesso em: 09 jan. 2022.

SCHEFFER LIMA, Paulo Lúcio. **Hamlet TICTACTOE**. Flippity, 2021. Disponível em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oM3PeGVFidRAJUmDTSIBhK-mTxdIUeSS-xs3QPxvEAU/copy#gid=140131885>. Acesso em: 09 jan. 2022.

SCHEFFER LIMA, Paulo Lúcio. **Quiz Show**. Flippity, 2021. Disponível em: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1iIEH-6u1lB2ZWQ4diftlfPxDd_79N66VQi7RY6lVCno/copy#gid=26993039. Acesso em: 09 jan. 2022.

THORNLEY, G. C. **An outline of English literature**. [s/l]: Longman, 1968.