



## COVID 19: HUMANIDADES

### Ensino e inclusão digital

COVID 19: Humanities. Teaching and Digital Inclusion

ROSELI GIMENES

Universidade Paulista, Brasil

---

#### KEY WORDS

*Covid19  
Education  
Digital inclusion  
Active learning  
methodologies*

---

#### ABSTRACT

*This article proposes to analyse the difficulties of higher education in a Language course due to digital inclusion during the pandemic caused by COVID19. The objective is to consider how remote education improves communication between students and teachers in the teaching-learning process. Methodologically, we analysed some remote classes in a Literature course that applied Active Learning Methodologies in the wake of authors such as Bates (2016), Bergmann (2016) and Ribeiro (2020). Our main contribution is to show how this specific educational moment, caused by the confinement, brought about the digital inclusion of students through new distance or face-to-face methodologies.*

---

#### PALAVRAS-CHAVE

*Covid19  
Educação  
Inclusão digital  
Metodologias ativas de  
aprendizagem*

---

#### RESUMO

*Este artigo analisa dificuldades do ensino de Letras em relação à inclusão digital de estudantes no momento pandêmico do COVID19. O objetivo é dar suporte à educação pelo ensino remoto averiguando possibilidades de melhorar a comunicação entre alunos e mestres no processo ensino aprendizagem. Seguimos a análise de aulas remotas do curso de Letras aplicando um olhar às Metodologias Ativas de Aprendizagem como enfatizadas por autores como Bates (2016), Bergmann(2016)e Ribeiro(2020). Como resultado espera-se uma contribuição retirada de um momento educacional provocado pelo confinamento para novas metodologias a distância ou presencial que possam pensar a inclusão digital de estudantes.*

Recebido: 25/05/2020

Aceite: 04/01/2021

## 1. Introdução

A educação sofreu um duro golpe durante o exercício de 2019 no Brasil em relação ao ensino aprendizagem. É possível que tenhamos ainda um bom tempo à frente a fim de refletir sobre as mudanças por que passou e passará o encontro de professores e estudantes. A pandemia causada pelo COVID 19, de certa forma, fez profissionais reavaliarem o 'como' o ensino vinha sendo efetivado, como mudou e quantas perspectivas se abriram, enquanto outras questões assomaram preocupações.

Tão logo o confinamento foi deflagrado, as instituições de ensino sentiram-se desamparadas, no caso do presencial, e precisaram rapidamente buscar estratégias para manter a relação entre docentes e discentes. Mesmo o ensino a distância (EAD), precisou encontrar alternativas para a realização de várias ações que também exigem a presença dos atuantes em polos de ensino. Significa que toda a educação no país e mundo afora precisou se reinventar.

Uma das questões que também logo se apresentaram, no caso do Brasil, foi o 'como' verificar a inclusão digital dos estudantes, mas também de muitos professores. Alguns mestres também apresentaram muitas dificuldades no uso, necessário, de novas tecnologias. Outros, por uso cotidiano ainda que frente a frente com seus alunos, estavam mais preparados para as mudanças.

Ainda passado um tempo, há estudantes e mestres com extrema dificuldade de acesso à internet, a equipamentos com câmera e som adequados. Mais ainda, com a manipulação de conteúdos que, obviamente, necessitavam adaptação à tela dos computadores, tablets e dispositivos móveis em geral.

Em que pese a horrível presença da pandemia, da necessidade de confinamento, o que se pode perceber foi também o medo da mudança, o temor de alterar uma relação que se julgava pacífica em sala de aula.

O próprio termo 'Humanidades' passa a compreender mudanças. Dentro do escopo das Ciências Humanas e das Ciências Sociais, caso dos cursos de Letras aqui em questão, as artes já vinham há tempos refletindo um novo pensar. Basta voltarmos o olhar ao século XX e aos

rompimentos com o pensar anterior, às quebras de paradigmas.

As chamadas Humanidades amanhecera como Humanidades Digitais o que significa que a interdisciplinaridade passou a requisito das ciências então humanas e sociais para abranger também a Ciência da Computação. A tecnologia é digital e isso implica relações com as ciências exatas, algo que em geral sempre foi visto como difícil a profissionais de Letras, de Artes.

Na verdade, quando se vê um professor do ensino superior de Letras, contrário do que deveria ser, percebe-se alguém imbuído da Humanidade ainda do século XIX. As vanguardas da passagem de um a outro século foi para muitos algo imperceptível.

Não deveria. Em que pesem as exceções, grande parte está presa nesse passado. Mais ainda na educação em que as escolas se apoiam em modelos ultrapassados. Educadores leram Paulo Freire, mas mantiveram-se oprimidos em lousa e giz. Sequer deram voz aos estudantes para estabelecer diálogos já preconizados também por Vigostky. A escola passou a receber em suas salas a inclusão de estudantes com deficiências físicas e intelectuais, mas pouco avançaram em preparo de atendimento objetivando outras e novas tecnologias.

Tudo isso chegou ao estado de pandemia em um ritmo pandemônico. Não só é preciso incluir, como também incluir-se, a inclusão de estudantes deficientes somou-se também à inclusão digital em um país em que a maioria sequer tem acesso ao wi-fi embora grande parte tenha dispositivos móveis, mas que pouco suportam salas de ensino virtuais ou documentos forms para exercícios e avaliações.

O resultado é a reinvenção de repente de todo o processo e dos revezes que chegaram.

Neste artigo, seguimos mostrando como se desenvolveu a continuidade de estudos de um curso de Letras de uma universidade privada, apontando quem são os atores dessa relação, como o ensino remoto atingiu objetivos ainda que parciais de inclusão digital, minimizando perdas. Mais ainda, tentando implementar metodologias mais coerentes com as novas tecnologias digitais de informação e comunicação aplicando as metodologias ativas de aprendizagem justamente para dinamizar aulas.

## 2. Metodologias ativas de aprendizagem

As metodologias ativas de aprendizagem (MAA) não são privilégio de uso em aulas virtuais. Ao contrário, preconizam ensinamentos já existentes, como observamos anteriormente, nos ensinamentos do educador Paulo Freire e em Vigostky.

Paulo Freire (apud Nakayama, 2020, s/p) cita que:

o verdadeiro educador é aquele que chega à sala, põe um objeto de conhecimento como mediação entre eles e os outros e assume o papel de sujeito que quer conhecer e convida os educandos a assumirem o papel de sujeitos que querem conhecer.

Nesse sentido apontado, professor e estudante não se encontram em patamares superiores ou inferiores, mas se apresentam em igualdade, ou seja, ambos querem conhecer, ter conhecimento. Essa já é uma referência de métodos ativos de aprendizagem que se mostram, por exemplo, na sala de aula invertida.

O que vem a ser a sala de aula invertida? Basicamente, coloca-se o estudante em posição de também detentor de um saber. Não significa a ausência do professor ou a ausência de conhecimento do mestre. O que significa é uma autonomia do aluno em relação ao saber. Exatamente por isso, o professor encaminhará a estudantes uma série de materiais como textos, filmes, vídeos, debates antes de sua aula. Caberá aos discentes uma apropriação desse saber. Durante a aula ocorrerá um novo debate envolvendo aquilo que o aluno apreendeu do material para discussão com o professor e com a turma. A dinâmica muda.

Exatamente, essa a dinâmica que tem funcionado durante as aulas em ensino remoto. Por vários meios o professor encaminhará materiais e a aula em si acompanhada de telas criativas provocará o debate. Essa prática já é uma aprendizagem ativa porque o estudante pode buscar sozinho uma série de materiais na internet e então vem para a aula com suas dúvidas e partilha com os demais, incluído aí o professor. Trata-se de um estudo híbrido que se mescla de presencial e a distância. O que se busca

durante o isolamento é essa mescla com a educação remota já que há ausência do encontro presencial. Na verdade, ambos estão em tela, estudantes e professor. Diríamos, ambos estão remotos, mas não distantes.

Nessa linha, a aprendizagem por meio de projetos também busca autonomia do estudante em solucionar e argumentar sobre uma questão. Uma questão que requer um processo de pesquisa, de busca tanto na internet como em obras indicadas pelo professor. Essa é uma tarefa que une teoria e prática e pode levar mais tempo do que uma simples aula. Muitas vezes, os estudantes são levados a buscar nesses projetos apontamentos vistos. Um exemplo ocorre com trabalhos de curso em que alunos passam um ou dois semestres pesquisando uma obra, um autor, uma questão. O interessante é apresentar resultados da pesquisa e dúvidas também a uma plateia atenta e que, de preferência, tenha lido sobre a questão. O debate é o ponto chave desse tipo de metodologia. E quem conduz a fala não é só o professor, mas o pesquisador- seus pares.

Da mesma maneira, a aprendizagem por meio de estudo de caso vai na linha de projetos. Muitas vezes, encontra-se solução para um problema estudado em específico. Por exemplo, os estudantes são instados a buscar solução para o espaço escolar ou, no caso das aulas remotas, a buscar soluções para melhorar a imagem das salas, o som da turma, o 'como' mostrar um vídeo de maneira mais criativa e, assim, por diante.

Para ambas as metodologias, estudo de caso ou por meio de projetos, há uma outra que se espelha em um trabalho de pesquisa em equipe, por seus próprios pares. De fato, um grupo de pesquisa com objetivos afins.

O resultado é que o estudante possa adquirir autonomia, confiança, protagonismo, resolução de problemas. Enfim, reconhecimento de seu próprio estudo. Voltamos a enfatizar, não se trata de desvalorizar o trabalho do professor. Na verdade, o professor passa a ser mais um par e ter qualidade de orientador.

## 3. Ensino remoto

Como já apontamos, a pandemia levou as universidades, aqui no caso um curso de Letras, a buscarem tecnologias digitais para que as aulas seguissem seus planos de ensino. Torna-se

extremamente necessária a diferenciação de ensino remoto e ensino a distância.

O ensino remoto é mediado pela tecnologia digital, mas diferentemente da educação a distância é exercido em tempo real, síncrono, cumprindo o horário regular das aulas presenciais.

De fato, ensino remoto não é exatamente um modo de ensino, uma modalidade, caso da educação a distância. Trata-se de uma resolução imediata para um problema que se colocou. O uso da internet entra como solução rápida, embora, como já apontamos, esbarre na ausência desse recurso para alguns estudantes, notadamente aqueles sem rede, aqueles que moram em lugares geograficamente ruins para o sinal, caso de sítios, por exemplo, mesmo na capital de São Paulo.

O ensino remoto não dá muita margem à flexibilização como no ensino a distância porque professores e alunos dependem de rede, internet, exatamente naquele horário determinado. No ensino a distância há plataformas específicas, todo um quadro de conteúdos em livro texto, tutoria, aulas gravadas, o que ajuda na aprendizagem distante. Nada impede o que falamos acima sobre as metodologias ativas da aprendizagem. No entanto, no ensino remoto, elas são fundamentais para que o ânimo seja mantido e para que as aulas não caiam na monotonia de um professor falando por mais de uma hora sem a participação dos estudantes.

Toda a comunicação se intensifica para além do momento da aula, porém. Significa que vários aplicativos entram em ação conjunta dando às metodologias ativas um perfil positivo. Assim, professores enviam avisos por WhatsApp, falam com seus estudantes pelo Facebook, trocam material pelo Google Classroom, pelo Microsoft Forms, entre outros.

Apesar de muitos estudantes terem dificuldades com acesso à internet, a prática comunicativa deles é extremamente virtual. Muito mais, acreditamos, que a de muitos professores. Significa que o protagonismo do discente já começa por esse dado. Se o professor tem o domínio do conteúdo, os alunos dominam as plataformas digitais. Há, portanto, uma aprendizagem ativa dos dois lados.

No caso em particular do curso de Letras aqui apontado, a universidade optou pelo ensino remoto também porque o aluno matriculado no

que chamamos ensino presencial quer aulas assim semelhantes. Em suma, não quer o modelo de educação a distância. Nesse sentido, o ensino remoto síncrono aos horários e dias das aulas foi possível pela plataforma do zoom institucional que permite a entrada de número significativo às aulas e proporciona em tempo real a discussão por meio do bate-papo. O zoom permite o vídeo, o áudio e a gravação das aulas. Essa facilidade é necessária para que ambos contemplem as presenças no aplicativo. E, repetimos, a ausência de contato presencial se torna amena porque o professor e seus estudantes estão ali presentes, ainda que de forma virtual.

No caso de Letras, a plataforma possibilita inclusive transpor para o aplicativo atividades comumente feitas em sala de aula como um sarau, por exemplo, em que professores e estudantes se apresentam, leem poemas, declamam textos, cantam e tocam, muito à semelhança das artísticas apresentações das janelas que se tornaram populares na pandemia. As apresentações artísticas complementam-se às atividades acadêmicas como apresentação de trabalhos e projetos, apontando para metodologias ativas da aprendizagem já apontadas.

Muito particularmente, as apresentações incluem um sem número de possibilidades às vezes difíceis de serem praticadas em aulas. É o caso de mostra de filmes, vídeos e músicas tão importantes a cursos das humanidades, das artes, das letras.

#### **4. Inclusão digital e os 'leitores' virtuais**

Democratizar o acesso e facilitar o cotidiano é o que chamamos de inclusão digital. Já apontamos também que essa é uma tarefa desafiadora no Brasil e em algumas partes do mundo. De fato, o acesso refere-se às tecnologias digitais de informação e comunicação o que vale dizer que não se trata de acessar simplesmente às salas de aulas do ensino remoto. Essa democratização digital implica em diferenças de múltiplas searas. A social está no topo delas. Talvez seja fácil apontar que muita gente no Brasil tem um dispositivo móvel, mas outra coisa é o acesso à internet que complica se um estudante tem que ao mesmo tempo acessar ao zoom para a aula

remota e abrir outra página para uma avaliação ou apresentação, por exemplo. Muitos apenas conseguem envio de e-mails ou mensagens pelo WhatsApp.

Esse desencontro tem sido o grande desafio da sala de aula remota. O que fazer com o estudante que não pode assistir às aulas? O segredo é manter atividades paralelas e enviá-las por e-mail quase sempre por outros estudantes, os chamados representantes de sala. Outro desafio é a questão avaliativa que requer acessos a mais aplicativos. As exceções são enormes. Esses estudantes ficam à margem do processo de ensino aprendizagem a que já estavam confinados e que aumenta em situações pandêmicas.

São inúmeras as charges críticas que apontam divergências de classe social em relação à inclusão. De um lado, discentes confortáveis em amplas salas que reúnem computadores, tablets, celulares e outros apoios de estudo; de outro, alunos abandonados socialmente sem qualquer recurso além de aquele único, frequentar a sala de aula presencial. E estamos falando aqui de alunos universitários de instituição privada. Para alguns, a dificuldade é extrema. São muitas vezes os únicos estudantes de toda uma família. Com sacrifício pagam mensalidades e enfrentam percurso longo para chegar às salas. Seria uma solução para esses alunos se eles tivessem acesso à internet. Pelo mesmo motivo muitos não cursam ensino a distância porque o acesso lento, fraco e pouco não permite incursões ao sistema online.

Importante aqui ressaltar que alunos que não têm acesso à internet usam os espaços da universidade para isso, assim como usam os equipamentos nos laboratórios de informática. Vale dizer, então, que estar na sala de aula presencial possibilita inclusão digital. Estar em casa, no isolamento, acelera e exclui digital.

A questão vai além do ensino aprendizagem. O cidadão excluído digitalmente encontra dificuldades até para conseguir o mínimo de atendimento público.

Segundo Peixoto (2020,s/p):

O acesso ao Auxílio Emergencial, benefício do governo federal destinado aos trabalhadores informais, microempreendedores individuais, autônomos e desempregados, depende do uso de dois aplicativos, um para cadastro e outro para o saque. Ferramentas de videoconferência

se popularizaram e passaram a ser utilizadas diariamente para reuniões de trabalho e pessoais. A ferramenta *Zoom*, por exemplo, contava com 10 milhões de usuários por dia em dezembro de 2019 e em abril deste ano já contabilizava 300 milhões de usuários diariamente. O atendimento da Defensoria Pública passou a ser realizado remotamente pela internet nos casos urgentes e tende a ser implementado nos casos ordinários em um futuro bem próximo. Os microempreendedores que ainda não acompanhavam as inovações tecnológicas, deverão se adaptar às plataformas digitais por questão de sobrevivência. Se o acesso à internet já era essencial, passou a ser imprescindível.

O acesso é imprescindível, concordamos, mas ainda longe de ser o necessário para boa camada da população. Como em sala de aula de ensino remoto, a situação é semelhante à descrita pelo autor acima. O aluno precisa de dois aplicativos em dias de avaliação, por exemplo. O da aula pelo zoom e o da prova pelo Forms. Difícil se ele nem sequer tem acesso viável à internet.

De qualquer forma, as instituições, até por imposição legal, precisam cumprir um x número de aulas e a única solução é contar, felizmente, com grande número de alunos/leitores virtuais que têm uma comunicação ubíqua e que são, no dizer de Lucia Santaella (2013, 270), imersivos e ubíquos:

É imersivo porque, no espaço informacional, perambula e se detém em telas e programas de leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis. (...), esse leitor é livre para estabelecer sozinho a ordem informacional, (...). Afinal, conhecer esses novos ambientes de conexão, acesso a informações, convivência e compartilhamento é um caminho aconselhável para se compreender o perfil cognitivo do leitor ubíquo, uma vez que não há cognição que não seja incorporada e situada. (Santaella, 2013, 271-272).

Se ao chamado leitor denominarmos estudantes teremos aqui alunos ubíquos e que são aliados de professores tanto para o contato com aqueles excluídos digitais quanto para que as metodologias ativas da aprendizagem se desenvolvam por tecnologias digitais de informação e comunicação.

## 5. As aulas remotas de um curso de Letras

Remontando ao explícito logo de início, o artigo não se refere às aulas de ensino remoto de todos os cursos de Letras, sequer de curso de Letras das universidades estaduais ou federais do Brasil. Particularmente, apontamos levantamento visto de um curso de Letras de uma universidade privada cujo nome não é mencionado justamente para salvaguardo dos estudantes.

De acordo com as diretrizes de um curso de Letras, se tratarmos de uma licenciatura, haverá uma variedade de disciplinas que tomam o aspecto teórico ao lado de outras de prática de ensino. Da mesma forma se tratarmos de Letras bacharelado haverá a cada curso especificidades também teóricas e práticas.

De maneira geral, os cursos de Letras, entre os mais comuns, são as licenciaturas que se preocupam com a formação de professores para os anos finais do fundamental e para o ensino médio. Necessário apontar que o professor a ser formado trabalhará com alunos de uma faixa etária básica de 12 a 17 anos. São adolescentes em maioria considerados com o perfil cognitivo de estudantes imersivos e ubíquos conforme apontamos no item 4.

Se esses estudantes forem da rede privada, em maioria serão aqueles incluídos digitalmente. No entanto, salvas as exceções, se forem da rede pública haverá muitos excluídos. Sem juízo de valor, há enorme variação de escola para escola o que significa que muitas privadas não são incluídas enquanto há públicas com excelente tecnologia digital.

Lembramos, novamente, que a escola pode ter ou não tecnologia digital. Mas quando se trata de ensino remoto, a situação também é diversa. Encontramos muitos estudantes de escolas privadas em excelente condição de acesso com outros à beira da insuficiência. Evidente que alunos de escolas públicas em suas casas nem sempre contam com acesso irrestrito à internet. Mas, nos dois casos, há compartilhamento até de máquinas porque as casas comportam mais de um estudante muitas vezes, além de pais ou familiares em situação escolar.

A situação do estudante de Letras de uma universidade privada não é distinta. Em suas

casas, eles dividem seus equipamentos móveis ou não com outros da família. Se na universidade eles têm internet e máquinas à disposição isso nem sempre se repete em condições de isolamento, mesmo em relação àqueles que mantêm o trabalho em que pese o isolamento.

Como apontamos no item 2, o melhor seria que alunos de Letras aprendessem e usassem as metodologias ativas de aprendizagem já que trabalharão com um público praticamente nativo digital. Dessa maneira, no ensino remoto em meio à pandemia, essas estratégias deveriam ser amplamente usadas. Nem sempre, porém, isso acontece.

Que o esquema de sala de aula invertida nem sempre é levado a sério pelos estudantes seria simples afirmar para justificar a proposta. Mas a questão está em até que ponto o professor está ouvindo o aluno? Se o docente mostra slides e mais slides, se lê os mesmos slides, não pode esperar reflexão por parte dos alunos. Certo é que há um preconceito grave em ouvir alunos. Muitos diriam que o professor deixa o aluno dar a aula e apenas fica como ouvinte. Ou seja, não há troca.

No entanto, em aulas de literatura, por exemplo, a fluência acontece com mais empenho talvez pela própria natureza dos temas que dão prazer a ambos, estudantes e professores. Como isso é feito? O princípio é básico muito antes de se falar em metodologias ativas como já apontamos ao citar as propostas de trocas enunciadas por Paulo Freire. O professor quase sempre solicitará uma leitura de um poema, um conto ou até mesmo de um romance. Dado um tempo hábil, a aula passa a ser momento de reflexão. Mas apenas a leitura da obra literária não é suficiente. Significa que o docente precisa também sugerir obras críticas sobre a obra para que a discussão não fique apenas no lugar comum, no senso comum. Ainda, para que a sala de aula invertida funcione, são necessárias outras estratégias diversas. Por exemplo, é possível sugerir um outro código que não seja apenas o impresso verbal de determinada obra. É o caso de jogos, games, RPG que se caracterizam por linguagem híbrida porque há a linguagem visual em movimento, há a narrativa verbal, há a sonoridade de músicas ou mesmo da fala oral. Nesse sentido, a linguagem híbrida dos jogos está bem próxima da do cinema.

O preconceito que existe em relação a jogos desaparece quando pensamos que não há linguagem pura, portanto a literatura, uma narrativa, não é única e preciosa e muito menos pode prevalecer sobre outras linguagens, já que a própria narrativa se apresenta em várias linguagens. Mais ainda quando nos lembramos de que a narrativa teve por muitos séculos características oral e sonora, só muito recentemente, com o advento da prensa, é que essa narrativa passa a verbal/escrita. Significa dizer que a transmissão oral de histórias tem uma longa trajetória. Ainda, em algumas civilizações, ela é um dos grandes meios de comunicação e de transmissão de conhecimento entre seus membros. O fato de vivermos, e isso está mudando, em meio a papéis, não quer dizer que haja hegemonia da escrita. Verdade que se tem dado aos *games* o estabelecimento de nova relação entre as artes visuais, a cultura da comunicação e a indústria do entretenimento. (Santaella, 2007, 279). Significa que os *games* tratam particularmente da simulação que deixa jogadores muito próximos da sensação do real. Muito já se falou sobre a questão de simulacro da arte, qual seja, verossimilhança com o real. Ao que parece, nos *games*, esse simulacro, no caso visual, é fantástico. A literatura vista como ficção também faz simulacros. Ninguém há de afirmar cem por cento que uma narrativa é de fato um fato real. Mesmo as narrativas épicas, como *Os Lusíadas*, fazem simulacro do real. Gigantes, monstros, levam nomes dos chamados seres reais da sociedade retratada.

O ser humano, como outros animais, gosta de brincar. E no simulacro com a brincadeira inventa a arte, os jogos. Assim nos ensina Lucia Santaella:

Um elemento motriz e comum a todas essas criações, que brotam dos arcanos do psiquismo humano, está no lúdico, na capacidade para brincar, no dispêndio, sem finalidade utilitária, da energia física e psíquica acumulada. (...) Não é por acaso que o humano, único animal que chora e ri, foi capaz de transmutar a brincadeira em jogo, em arte, em música, em poesia, todos eles brincadeiras codificadas e, por isso mesmo, complexas, emblemas da dignidade humana e do orgulho que a espécie pode ter de si mesma. (Santaella, 2007, 405-406)

## **Jogos, games, RPG**

Jogos, como o *game*, caracterizam-se por linguagem híbrida porque há a linguagem visual em movimento, há a narrativa verbal, há a sonoridade de músicas ou mesmo da fala oral. Nesse sentido, a linguagem híbrida dos jogos está bem próxima da do cinema.

Acerca de jogos: literatura e RPG ,anos atrás, um aluno de Letras apresentou como tema de seu Trabalho de Curso a relação profícua entre literatura e RPG. O que é RPG? Nas palavras do autor:

O RPG – role playing game, ou jogo de interpretação – surgiu na década de 70 nos Estados Unidos, criado inicialmente sob o nome de Chainmail, um complemento para os antigos jogos de miniaturas de estratégias de batalhas, como o WAR, complemento que possuía o caráter de obter o máximo de interpretação ao invés de apenas reproduzir o jogo de estratégia. (...)Assim sendo, é possível constatar as grandes duas bases do RPG: as regras e a criatividade. Todo jogo de RPG é um jogo de interpretação baseado em um cenário – local onde, no imaginário dos jogadores, o jogo acontece – que possui um conjunto particular de regras que permite a aplicação de elementos típicos da realidade, como é o acaso. Além disso, o conjunto de regras em si permite por parte dos integrantes do jogo uma maior verossimilhança nos acontecimentos narrados e consequentemente evita problemas a respeito de passagens duvidosas da narração. Todo jogo de RPG tem um mínimo de elementos que devem ser seguidos tanto pelo narrador/mestre – pessoa que elabora a história, narra e interpreta os desafios – e os jogadores – pessoas que criam as personagens que viverão nessa história e serão os protagonistas dela – a fim de se ter um jogo divertido e coerente. (Minetti, 2009, sp)

Pela explicação acima, logo se vê toda relação entre o jogo e a literatura. Termos como narrativa, verossimilhança, personagens, mostram como jogar está relacionado à ficção literária. Interessante que se trata de um “jogo de interpretação”. Nesse sentido, leva a crer que se trata de trabalho interativo entre jogo e jogador. Ou texto e leitor. Ledo engano quem pensa que a literatura, digamos, um livro, não seja interativo. Todos são. Caso ímpar é o romance *Memórias*

*Póstumas de Brás Cubas* em que o narrador joga o tempo todo com o leitor fazendo –o ir e vir pela narrativa, desafiando-o a resolver enigmas, lembrando-o de passagens importantes da história. Como qualquer jogo, ir e vir é parte da diversão. Avançar uma casa, perder uma jogada. Ganhar outra. Machado de Assis sabia dessa relação como astuto escritor de seu tempo, afinal como nos diz Huizinga (*apud* Santaella, 2007, 406), “o lúdico é mais antigo que a cultura”.

A proposta do aluno consistiu em trabalhar uma obra literária clássica do classicismo português, um épico, *Os Lusíadas*, em RPG. Por quê? Como futuro professor, o aluno já sabia que textos clássicos são dores de cabeça para jovens em idade escolar média. Quem, de fato e verdade, leu essa obra inteira? Quantos apenas dedilham alguns versos, aqueles mais famosos? Ou associam gigantes, como Adamastor, a uma montanha geograficamente real? Uma narrativa em versos, difícil mesmo. Se transformada em jogo, lúdico e prazeroso, estudantes poderiam se interessar pela narrativa. E eis o pulo, do RPG para a Literatura.

A educação se beneficia dos jogos na aprendizagem. É fato. Como o autor fez essa relação jogo RPG *Os Lusíadas*?

O jogo “*Os Lusíadas* RPG” foi desenvolvido para o ensino de *Os Lusíadas*, de Camões, em salas de aula do Ensino Médio. O conjunto de regras desse jogo baseia-se no sistema 4D&T – que é um jogo de Licença Aberta – e consequentemente esse jogo também o será. Alguns elementos foram fabricados a fim de criar um maior colorido na obra, apesar de saber-se que no livro de Camões a única etnia que há no barco é a Lusitânia, optou-se por criar o conceito de mouro convertido priorizando assim no jogo uma maior interação entre diferentes pontos de vista. Outro detalhe a ser considerado é de que Camões e Vasco da Gama serão sempre NPC’s – ou seja, personagens do mestre – e assim não será possível que um jogador possa ser Camões. Essa escolha foi feita pelo fato de a narrativa em si ser apresentada por Camões – representado pelo mestre – e evitando, ao máximo, deturpações não necessárias na história da obra. A base do jogo de “*Os Lusíadas* RPG” é dada por dois tipos de nacionalidades (que em 4D&T seriam conhecidas por raças), podendo o jogador decidir entre ser um

Lusitano ou um Mouro convertido, e 3 profissões (classes) podendo escolher entre Marinheiro, Bucaneiro, Diplomata e 2 especializações (classe de prestígio): Capitão da Armada e Poeta. (Minetti, 2009, sp)

Longe de banalizar a obra, o autor a torna instigante a jovens acostumados às brincadeiras de jogos, como o RPG. Necessário que se perceba que não é qualquer pessoa que pode sair transformando obras literárias em filmes, jogos, teatro. Importante que sejam conhecedores do código ao qual se transfere a obra, da linguagem, como já apontamos, de cada ligação. Conhecimento, no caso desse RPG, de quem foi Camões, qual sua época literária, qual a cultura da sociedade da época, que obra é *Os Lusíadas*, por que ela foi escrita, qual a importância de sua linguagem poética? Na mesma medida, torna-se fundamental conhecer a linguagem, no caso, de RPG. Assim como um cineasta faz filmes cuja transcrição é literária, um jogador de RPG pode apenas jogar. Ou criar um RPG transcriando uma obra literária, como fez o autor.

A que conclusões, depois de testado o jogo algumas vezes, chegou o autor?

Assim, com o encerramento deste Trabalho de Curso se chega à conclusão de que este hobby tão difundido em outras partes do mundo possui verdadeiramente o potencial de ferramenta educacional que tantos pesquisadores e pensadores já apontaram como necessária para a criação de pessoas mais autônomas, críticas e leitoras. Dessa forma, aquilo que sempre foi uma forma de diversão se torna o ápice da vida acadêmica e o auge das pesquisas que foram realizadas nestes três anos de estudo (...), mas isso se torna apenas o primeiro passo rumo às futuras pesquisas acerca da educação com a finalidade de mais uma vez dar à sociedade o que se gera de melhor na universidade: a gana de mudar o que há de equivocado para com a educação e a devolutiva prática e eficaz de todo o conhecimento que foi gerado nos longos – mas não menos prazerosos – anos de estudos. (Minetti, 2009, sp)

Significa que a pesquisa deu certo, que alunos passaram a se interessar pela literatura de maneira mais prazerosa porque puderam brincar com ela.

Sobre jogos: literatura e *game*, continuamos com Santaella que nos diz que (2007) a indústria de games fatura mais do que a automobilística ou a bélica. Fácil entender que as pessoas estão levando a sério o jogar/brincar. Nesse sentido, em que pese essa séria importância, os *games* superaram o preconceito? Assim como na citada relação de literatura e RPG, professores pensam mesmo em acreditar que estão lidando com arte quando associam literatura e *games*? Longe disso, poucos professores acreditam que *games* são boa transcrição poética de obras literárias. Continuam crendo que são jogos e são apenas prazerosos. Significa não dar crédito ao que Barthes nos fala sobre *O prazer do texto*. Então, a literatura precisa ser tediosa por que não pode dar prazer? Nas palavras de Lucia Santaella:

A proeminência da presença cultural do game é acompanhada quase em igual medida pelo menosprezo e pela avaliação apocalíptica tanto dos teóricos e críticos da cultura quanto dos leigos. Parte-se da convicção, que também subsidiou, há algum tempo, as críticas aos programas de televisão, de que o game é vulgar, banal e nocivo por estimular comportamentos agressivos e violência nas crianças e nos jovens que compõem, certamente, a imensa maioria de seus usuários. (Santaella, 2007, 407)

Já mencionamos anteriormente o caráter híbrido dos games, envolvem programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação, usabilidade. (Santaella, 2007, 408). Segundo Neitzel (Apud Santaella, 2007, 409), a diversidade dos *games* divide-se em três classes: jogos de ação, jogos de inteligência e jogos de exploração. Em todos eles, uma condição se mostra em particular, a participação. Sem ela, não há jogo. E, claro, a interatividade que faz com que o jogador seja um coautor:

O game é um mundo possível porque nele jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo à medida que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo. Nesse modelo, a narrativa se desenrola apenas

porque o jogador tenta levar o jogo a fazer sentido. (Santaella, 2007, 413)

Assim como o RPG, a novidade dos *games* também está em formar comunidades (virtuais) de pessoas em todo o mundo com os mesmos anseios e desejos. Se os jogos de RPG são jogos de interpretação de papéis, significa que o jogador faz sua história até o limite de sua imaginação. RPG e *games* ou a fusão de ambos já são fenômenos de outra transcrição, a deles para o cinema. Como também a literatura vai ao cinema, a quadrinhos, a *games*, a RPG.

Um exemplo que há na Literatura Brasileira foi a criação de *games* com base em três obras, uma do período do romantismo; outra, do período do naturalismo e mais uma do realismo. Transcrevemos abaixo as informações retiradas do site que fazem menção ao projeto criado por Celso Santiago e que poderão levar o leitor à busca por esses games:

Que tal construir casas no mesmo terreno do cortiço descrito por Aluísio Azevedo em seu livro de mesmo nome? Ou então aventurar-se com o filho de Leonardo Pataca e Maria das Hortaliças, da obra Memórias de um Sargento de Milícias?

Com a proposta de mostrar aos jovens internautas que a literatura clássica pode ser divertida e interessante, o gestor cultural Celso Santiago desenvolveu o projeto Livro e Game, que adaptou para o universo dos jogos virtuais os clássicos brasileiros “O Cortiço” (Aluísio Azevedo), “Memórias de um Sargento de Milícias” (Manuel Antônio de Almeida) e “Dom Casmurro” (Machado de Assis).

Depois da experiência de utilizar um material multimídia em um curso para educadores sobre o livro *Macunaíma*, vi que a possibilidade de unir esses universos poderia ser bem interessante. E comecei aí a pensar em trabalhar com games, explica Santiago. Além disso, muitos jovens veem a literatura como obrigação. Pelo contrário, a literatura é prazer, é se envolver, é descobrir.

No site, os internautas aprendem sobre as obras, seus contextos históricos e sobre os autores participando das aventuras, dramas e vida dos personagens dos livros.

Três clássicos nacionais que viraram jogos virtuais

### **O Cortiço**

A história do livro *O Cortiço*, de Aluísio Azevedo, pode ser “jogada” na página do Livro e Game, projeto que adapta clássicos da literatura nacional para jogos virtuais. Nela, o internauta tem acesso às histórias em quadrinhos, curiosidades sobre a época que livro retrata e ainda pode administrar e construir casas no mesmo terreno descrito na obra do autor.

### **Memórias de um sargento de Milícias**

O internauta pode se aventurar com os personagens do livro *Memórias de um Sargento de Milícias*, de Manoel Antônio de Almeida. Por meio do projeto Livro e Game, que adapta clássicos da literatura nacional para jogos virtuais, o jogador acompanha brincando o nascimento e crescimento do filho de Leonardo Pataca, e Maria das Hortaliças.

### **Dom Casmurro**

O livro *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, também foi um clássico adaptado para jogo virtual por meio do projeto Livro e Game. O internauta acompanha o romance entre Bento e Capitu e a desconfiança do amigo Escobar. O jogador confere essa história que envolve intrigas, desconfiança e ciúmes.

([www.fael.edu.br/.../classicos-da-literatura-brasileira-vm-jogos-virtuais/](http://www.fael.edu.br/.../classicos-da-literatura-brasileira-vm-jogos-virtuais/) acesso em 19/11/2014)

Interessante verificar que, tanto no projeto de RPG quanto nesses *games*, há uma busca por obras clássicas da literatura, justamente aquelas a que são submetidos jovens do Ensino Médio. Jovens que, em sua maioria, constroem mundos inventados pelos jogos.

As obras que serviram à criação desses *games* são de linguagem ligeiramente acessível, mas tratam de um momento histórico, século XIX, um tanto longe da realidade neste século. A questão não é a dificuldade apenas de linguagem, vocabulário diferente, mas de ambientação, vestuário, comida. Claro, bons professores podem tecer aulas prazerosas colocando essas condições em pauta antes da leitura

recomendada. Excelentes professores podem jogar com seus alunos o RPG ou o *game* e depois iniciar contextualização mais profunda e entrar nos romances.

Recentemente, foi criado o *The Pickle Index* (novembro de 2015), que poderia ser um livro comum, mas se trata de um livro-aplicativo, criado pelo britânico Russell Quinn e pelo americano Eli Horowitz. Esse aplicativo mistura leitura e *game*. Essa obra foi lançada em brochura, em capa dura e no aplicativo. No aplicativo, o leitor transforma-se em membro da sociedade e recebe, inclusive, notificações desse local fictício. O índice que leva aos capítulos da trama é um compartilhado de receitas que recebe notas a partir do volume compartilhado nas redes sociais. O objetivo é que o aplicativo seja uma experiência de imersão. A história dura dez dias no mundo ficcional e é contada no mesmo intervalo no mundo real por meio de boletins diários e das receitas de Flora (uma das circenses). Faz parte da diversão ler e descobrir o que está acontecendo no meio do caminho. A versão capa dura é menos imersiva, mas é interessante porque os leitores vão passando de um a outro. (Boldrini, 2015)

Na educação, várias ações- lentamente- têm aparecido na forma de aplicativos, como o caso acima, pais percebem que os filhos brincam muito com dispositivos móveis, como o *I-pad*, e muitos partiram para criar aplicativos educativos inspirados nos próprios filhos. Inclusive para aumentar a interação entre pais e filhos. Exemplos são o personagem *Bita* criado na *Mr.Plot* Produções, produtora de João Henrique Souza ou do *PlayKids*, da *Mobile*, de Flavio Stecca.

Na esteira de criação de jogos educativos, corre o aumento e instituições que procuram ensinar robótica e jogos tentando a popularização que tem as escolas de língua inglesa. Caso da *Future Code*, escola de computação que oferece aulas de robótica, desenvolvimento de aplicativos, jogos 2D e *Minecraft*. Ainda é difícil convencer muitos pais para levarem seus filhos a essas escolas já que sabem que as crianças conhecem bem as ferramentas digitais. No entanto, ter essa facilidade não é apenas o único fator da natividade digital. (Soares, 2016).

Evidente que ao lado da criação de aplicativo também há o desenho de outros aplicativos, aqueles que criam estratégias, uma espécie de contador de tempo que as crianças devem passar diante da tela do computador. Caso da *MonsterJoy* que desenvolveu uma plataforma nesse sentido. Polêmicas que envolvem o mundo digital.

Polêmica, aliás recente, foi criada quando a escritora Patrícia Secco, incentivada pela Lei Rouanet, de 2008 (Fischer, 2014, *apud* Gimenes, 2017), fez uma versão simplificada da obra *O Alienista*, de Machado de Assis. A autora, de fato, quis simplificar a obra, eis o desgaste. Uma coisa é passar uma obra literária, digamos com mais linguagem verbal, para outra de linguagem, digamos mais visual, como cinema ou *game*. Não há simplificação, mas transcodificação, ou seja, de uma para outra linguagem foi feita a, pode-se dizer, adaptação. Criação mesmo, já que como apontamos passar uma narrativa literária para um *game* requer conhecimento das duas linguagens, assim como faz um tradutor. E ainda segue traidor...

No caso de Patrícia Secco, houve intenção de tornar a obra mais simples a leitores jovens que, é fato, têm dificuldade com a leitura irônica e sagaz de Machado de Assis. Por que não usar jovens talentosos do RPG ou de *games* para criação de jogos que ajam concomitantes à leitura? Menos polêmica, com certeza.

De qualquer forma, Patrícia também precisou conhecer profundamente a linguagem machadiana para a transposição da linguagem do século XIX à do século XXI. O problema é que Machado não usa palavras difíceis, ele é autor de estilo. Denso como Guimarães Rosa. Como seria transformar Rosa em linguagem acessível? Melhor assistir a vários filmes já feitos como adaptações de suas obras, então.

Agora, é possível ler essa obra condensada e, depois de tomar gosto, chegar ao original. Como fazem muitos filmes, chamam nossa atenção à obra literária.

Cansamos de ouvir que crianças aprendem na brincadeira. Por que não podemos continuar a aprendizagem com os jogos? Jogos desenvolvem competitividade, não que todos os jogos assim o sejam. Jogos dependem do acaso. Acaso a vida não é, a qualquer momento, uma mudança de planos com a qual precisamos saber lidar? Será

que faz tão mal assim viver a interpretar personagens, como no RPG? Somos ou não somos uma série de personagens sociais a cada lugar em que estamos, em casa, no trabalho, com amigos? O caráter de simulacro, de imitação, também não é o que fazemos cotidianamente, de sermos ou escrevermos como outra pessoa, ao menos até que encontremos, ou nunca encontremos, nossa própria forma de ser? E se nos perdermos da realidade? Muitas vezes isso acontece e sem sempre estamos jogando, no sentido aqui discutido.

E quanto a jogos e literatura? De nada adiantará criar jogos com caráter didático, mas que mantenham o que os estudantes chamam de aulas tradicionais. São raros os *games* que conseguem aliar as características que atraem jovens aos objetivos de professores de literatura. Os exemplos aqui apresentados, no caso particularmente do RPG *Os Lusíadas*, foram testados em comunidades de participantes de jogos. O resultado foi bastante motivador. A questão é que precisariam também ser testados em comunidades de salas de aula para que sua interatividade e criação lúdica pudessem ser sentidas. O RPG *Os Lusíadas* ainda não foi publicado em livro, que ironia, nem está tão disponível na internet, enquanto que os *games* baseados em obras da literatura brasileira estão com fácil acesso a qualquer estudante, mas dependem, principalmente, da atitude proativa de professores.

E a pergunta que se apresenta é mais difícil. Os professores, em maioria- claro-, sabem jogar? Conhecem as regras de RPG ou *games*? Ou esses novos elementos estarão como computadores, *tablets* e programas guardados em sala de depósito das escolas? Como dissemos, de nada adiantará toda uma parafernália tecnológica se a escola não fornecer subsídios, cursos, aos professores, porque é necessária a aprendizagem dessas linguagens antes de o jogo começar.

### **Redes Sociais, Blogues e Sites literários**

Do *Facebook* ao *WhatsApp*, as redes sociais movimentam pessoas diuturnamente envolvendo assuntos familiares, um mundo de postagens de textos e fotos, publicidade e negócios. Em uma análise de 2013, revelou-se que o *Facebook* tem 1,15 bilhão de usuários

únicos. (<http://lista10.org/tech-web/as-10-maiores-redes-sociais-do-mundo/>, acesso em 7 de julho de 2016).

Entre os que estão nas redes, há também escritores como é o caso de Pedro Gabriel que tem 1,6 milhão de seguidores. Ele é autor do projeto “Eu me chamo Antônio” e começou na internet em 2012 postando poemas feitos em guardanapos. Segundo ele, o formato nasceu quando, certo dia, esqueceu de levar seu caderno ao bar carioca onde costuma escrever. Gabriel lançou dois livros em 2013 e 2014. Vendeu 200 mil exemplares. Ele costuma dizer que seu sucesso está ligado à linguagem acessível. Esses autores conseguem se comunicar com os leitores tornando-os cúmplices. Um outro escritor, Zack Magiezi, discursa nas redes em forma de poesia. Ele indica o estilo digital apontando que o texto tem que ser sucinto, como um soco. Interessante é que Zack mescla seus textos datilografando-os, depois fotografa com o celular e posta na rede. Mais um autor editado e que deverá aumentar o número de seguidores e de leitores.

Lembramos aqui o caso da escritora Clarah Averbuck que fez processo semelhante ao de Pedro Gabriel. Seus textos conquistaram leitores por meio de seu blogue.

O fato é que a literatura nas redes, de certa forma, democratiza o acesso de leitores. No caso do *twitter*, por exemplo, seus 140 caracteres mudam a maneira tanto de escrever como de ler. São pílulas literárias, repetimos, são doses diárias de poesia minuto, de microcontos. Exatamente essa concisão do *haikai* ou da poesia concreta que se vê retomada nesse espaço.

Jurandir Araguaia é um exemplo de escritor de *twitter*. Em seu livro *O twitter é uma nova literatura?* (2012) ele faz um prefácio simplista sobre as possibilidades literárias de criações poéticas nesse espaço exato de caracteres. Afora o prefácio, a obra ‘imprime’ os vários *twitters* do autor, como: “Um homem é uma fonte de problemas que nunca dorme”. Pérolas dessa natureza são as expressões do ‘poeta’.

Quanto ao *Wattpad*, aquilo que sempre se chamou de escrita solitária passa a uma prática social (de rede) informal e íntima com resultados compostos e que são consumidos imediatamente. Basta postar como em qualquer rede social e logo são recebidas “curtidas”. São quase sempre

“fan fictions”- criações criadas a princípio por fãs em blogues- ou contos sobre vampiros, tramas misteriosas. Não há direitos autorais, os ficcionistas postam sem remuneração. Por outro lado, os compromissos de término da obra, de interrupção, de alterações são normais. Também não há distância entre autores e leitores. Claro que se um autor tiver milhares de fãs logo uma editora vai querer publicá-lo, como com o Pedro, do *Facebook*.

A literatura prolifera também em blogues criados por autores formando um espaço de interação criativa, como já mostramos no caso de Clarah Averbuck, e mesmo nos lugares em que a poesia de Spalding (2016) é mostrada aos leitores. Significa também que blogues abrigam literatura e crítica literária e neles há espaço para contribuições. A grosso modo, blogues são páginas na Internet em que as pessoas escrevem sobre diversos assuntos de seu interesse que podem vir acompanhadas de figuras e sons de maneira dinâmica e fácil além de outras pessoas poderem colocar comentários sobre o que está sendo escrito. É um recurso de comunicação entre família, amigos, grupo de trabalho, ou até mesmo empresas. Muitos o utilizam como diários virtuais, escrevendo mensagens envolvendo o lado pessoal, emocional e profissional.

O que nos interessa aqui, evidentemente, são os blogues literários. A internet vem revelando muitos talentos e facilitando a troca de informações entre leitores, escritores e apreciadores da literatura. Muitos sites e blogues divulgam novos livros e indicam aqueles que merecem destaque, facilitando a escolha dos futuros leitores. São listas, resenhas, divulgação de lançamentos, vídeos com comentários e análises, entrevistas com autores, notícias e promoções difundidos entre centenas de blogues especializados em literatura.

Buscar um bom blogue literário não é tarefa fácil. Nas redes há espaços chamados literários, mas que abrigam textos duvidosos do que se entende ser literatura. Muitas vezes, os blogues têm acesso enorme, mas de leitores fantasmas, ou seja, aqueles que apenas estão interessados nas constantes promoções e sorteios promovidos por eles. Como blogueiros têm, quase sempre, interesse em que editoras os publiquem, essa invasão de blogues de toda a

natureza poderá justamente afastar as grandes editoras desses sites.

A criação ciberliterária também não é constante nesses blogues, já que a maioria dos autores replicam textos unicamente verbais sem a exploração de novas linguagens. Trata-se apenas de divulgar os textos, o que é temeroso para quem crê encontrar novos autores. *Technorati*, um motor de busca de Internet especializado na busca por blogues e que faz concorrência às ferramentas de busca de blogues do *Google* e *Yahoo*, mostrou que em julho de 2006 a quantidade de blogues cadastrados no site ultrapassou a barreira dos 50 milhões e cerca de 70000 blogues são cadastrados no site diariamente. Em 2007, já havia 112 milhões de blogues cadastrados.

Além do uso de blogues tão somente para a criação de textos, literários ou não, é interessante seguir alguns que se especializaram em crítica literária ou em apresentar obras ao conhecimento dos leitores. É o caso do blogue *Lendo os clássicos*, por Luiz Ruffato. Luiz apresenta, quase sempre, resenhas de obras literárias clássicas (está na indicação) como, por exemplo:

([http://lendoosclassicosluizruffato.blogspot.com.br/2016\\_04\\_01\\_archive.html](http://lendoosclassicosluizruffato.blogspot.com.br/2016_04_01_archive.html), acesso em 8 de julho de 2016)

Ao lado de blogues e *Wattpad*, e na esteira das revistas literárias, há vários sites criativos e poéticos nas redes. Há muito que as revistas literárias têm publicação na internet. Raro é que se encontre uma de edição recente impressa. Essas revistas compõem um universo complexo, movediço, que estende à sua frente um mundo de várias dimensões. Apesar disso, elas constituem um objeto mal representado na história literária.

É preciso fazer distinção entre uma revista literária e revista científica. Supõe-se que a literária coloque em foco a própria literatura, ou seja, textos literários. A científica, na maioria das vezes, funciona, no caso da literatura, como crítica literária. O que acontece nas revistas virtuais sobre literatura costuma ser a junção desses dois elementos. Quase sempre as revistas trazem textos poéticos, comentários de leitores sobre textos poéticos, comentários de críticos literários sobre textos poéticos. Esse foco é o que

vemos em revistas impressas e que migraram para o virtual. Um exemplo é o site *Cronópios*, já comentado por Santaella (2013, p 204) como “dedicado à literatura, propondo-se discuti-la através de ensaios críticos da publicação de prosa e poesia”.

O site é rico. Seu fundador, Pipol, falecido em 2015, que em 1985 também criou o *Piratária Poética*, um grupo de poesia. O portal *Cronópios* ([www.cronopios.com.br](http://www.cronopios.com.br)) reflete o amadurecimento da obra de autor. Lançado em 2005, é hoje o maior da literatura brasileira e referência de plataforma digital. Registra no seu 10º ano mais de seis mil artigos publicados e cerca de 1,3 mil articulistas cadastrados. O *Cronópios* tem a cara de seu criador. A grandeza desse projeto de Pipol é missão de continuidade após seu falecimento. Pipol mantinha tripla jornada de trabalho. Durante os dias, de segunda a segunda, via-se Pipol em eventos literários, filmando, filmando. Em reuniões de trabalho captando briefings do mercado. E nas madrugadas, atuando como *publisher*, editor fundador do *Cronópios*. Era muitos em um único homem, tamanha versatilidade e volume produzido. Incansável e movido por paixão. Revelou inúmeros talentos literários. Criou e dialogou com redes de afetos em torno da literatura no Brasil. (<http://www.cronopios.com.br/index.php?portal=inmemorian>, acesso em 8 de julho de 2016)

Há vários acessos no *Cronópios* para o ‘leitor ubíquo’ cadastrar-se e postar seu texto que será avaliado, não exatamente avaliado, mas uma comissão oculta verifica (chancela) se o texto tem qualidade. Não se postam apenas textos poéticos, mas crítica literária, comentários, eventos, entre outros. Há entradas específicas, como o da imagem aqui colocada para literatura brasileira, assim como o *Cronopinhos*, dedicado à literatura infantil e infanto-juvenil.

Como se pode ver, há opções de leitura que incluem ouvir o texto e, inclusive, o *QR.Code* que permite que se passe esse texto a um equipamento móvel permitindo ‘leitura’ posterior.

As possibilidades são inúmeras, de posts com imagens, o *Fotocs*, *Rede Cronópios* ou *TV Cronópios*.

Jaqueline Lafloula, citada por Santaella (2013, p 204) ao fazer um estudo de caso sobre o site *Cronópios* criou também um

blogue -bastante rico- que fosse acompanhando seu trabalho de análise do site, o <http://literaturadigital.tumblr.com>. Logo depois seguiu para o <https://litdig.wordpress.com>.

Nesses endereços, Lafloula não apenas comenta o processo de criação do estudo de caso, mas aponta acontecimentos, típicos de quem tem blogues, que se relacionam ao seu tema e à literatura, como na citação de lançamento do 'livro' de *Alice para I-pad*:

Vc sacode o iPad e a historia de 'Alice' se torna interativa

veja o novo ebook – Blue Bus todo mundo ve

Tá ai uma boa forma de usar mídias digitais (no caso, o recente iPad da Apple) para contar histórias tradicionais.

Do Blue Bus. 24 de maio

(<https://litdig.wordpress.com/2010/05/24/vc-sacode-o-ipad-e-a-historia-de-alice-se-torna-interativa-veja-o-novo-ebook-blue-bus-todo-mundo-ve/>, acesso em 8 de julho de 2016)

Pelos exemplos, e na rede é possível ver muito mais, fica claro que sites, blogues são ferramentas para o leitor, o professor e o estudante conhecerem o que de novo - e velho - e recente está acontecendo na literatura. Por que são ferramentas? Porque, no mínimo, para dizer o mínimo, é necessário ter um computador e acesso a blogues e sites, por exemplo. Em muitos casos, é necessário um *I-pad* para a 'leitura ubíqua' de histórias, como a de *Alice no país das maravilhas*. Em outras palavras, além de um computador, há necessidade de um aplicativo que se compra em livrarias em que haja uma seção de livros da *Apple*. No *youtube* é possível ver as imagens dessa leitura pelo aplicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=nHiEqf5wb3g>, acesso em 8 de julho de 2016)

Uma obra interessante de mescla dos temas blogues e literatura é o livro-impresso de Vinícius Campos, *O amor nos tempos do blog* (2010). Pelo título já se percebe a paráfrase feita à obra de Gabriel Garcia Marques, *O amor nos tempos do cóler*, de 1985. Em Marques temos um romance considerado realismo fantástico, cuja narrativa se passa no século XIX, em meio à epidemia de cólera, envolvendo amantes que se

encontram e desencontram por conta da família da jovem que não vê o pretendente como à altura da senhorita. Qual é a ideia de Campos em seu romance? Um jovem apaixonado sem coragem de se declarar à amada. Decide, por isso, escrever um blogue. De encontros e desencontros a narrativa vai se construindo. Exatamente essa narrativa é sinal do amor em tempos de blogues. A obra é graficamente construída recuperando a estrutura de blogues. O personagem apaixonado, Ariza, se apresenta logo na primeira página com seu perfil. As páginas contam com impressão colorida de letras que indicam quem conta- narra naquele momento. Ele é azul; ela, cor de rosa. Ao final da obra, o autor se identifica com foto e termina dizendo que criou um blogue especialmente para a obra.

Assim como apontamos acima (Gimenes, 2017), há várias maneiras de dinamizar, refletir sobre literatura, exemplo aqui de ensino remoto, para que a aula mude o foco tão somente ao do mestre, mas que o estudante tenha o valor protagonista na ação. Na mesma relação, há nas redes sociais, nos blogues, nos sites literários, revistas literárias, Whatpad, entre outros, excelente material que o docente pode encaminhar e sugerir aos alunos para antes da aula.

Um ensino remoto de literatura poderia ser bastante criativo e reflexivo para além da simples leitura de poemas, contos, romances. Para uma metodologia ativa de aprendizagem baseada na sala de aula invertida, os exemplos foram colhidos de várias situações de aula e servem para mobilizar e motivar professores. Servem, aliás, para aulas no ensino presencial e mesmo no ensino a distância.

## 6. Considerações finais

Este artigo apontou algumas considerações sobre o período pandêmico causado pelo COVID19 que provocou isolamento, quarentena, e que fez com que instituições de ensino precisassem de uma reinvenção de metodologias de aulas síncronas ocupando, portanto, estudantes em horário regular de aulas. Esse movimento levantou muitas questões sobre as metodologias ativas de aprendizagem, sobre o ensino remoto e a constatação de que há dificuldades para incluir digitalmente todos os alunos.

Como análise de caso, mostramos exemplos de metodologias como a sala de aula invertida que funcionaram em aulas de literatura de um curso de Letras de universidade privada, abrindo caminhos para aulas reflexivas e nas quais o estudante pudesse entrar como protagonista do percurso contrário a mero ouvinte, já que como vimos os estudantes, ainda que com dificuldade de acesso à internet, muitas vezes, são imersivos e ubíquos, seus dispositivos móveis promovem uma ação contígua de uso.

Fazer previsões ou rever previsões feitas em relação ao COVID19 equivale a ter respostas e certezas sobre o caminho da educação no Brasil e no mundo. De toda forma, a aprendizagem coloca possibilidades de eficácia em consideração assim como leva à discussão sobre ações que se mostraram insuficientes ou pouco criativas. Evidentemente que os atores das salas de aula presenciais são unânimes em apontar que esse contato é afetivo e emocional para além do que se discute como conteúdos ainda que criativamente com metodologias ativas. Para outros atores, por exemplo, do ensino a distância, a possibilidade de estudo assíncrona acena como muito boa principalmente àqueles que têm dificuldade de acesso à internet porque podem se programar para os encontros e isso facilita a busca de lugares com mais acesso. Ambos, com certeza, ensino presencial e ensino a distância, presumem que a sala de aula ou o polo presencial é um lugar de inclusão digital porque é nesses espaços que o estudante, mas também muitos professores, encontram à disposição as máquinas, as redes, as bibliotecas físicas e virtuais.

Certamente, a mudança apontou para questões há muito prementes. O ensino, a relação educacional, precisa de renovação. Vivemos todos, ainda, na escola do século XIX. Se já somos e temos alunos ubíquos, necessário que o composto metodológico precisa estar adequado a eles. Não discutimos aqui, por exemplo, a questão imensa dos conteúdos ou o como esses conteúdos são avaliados. Sabemos, no entanto, que a avaliação também há muito precisa ser revista. Questões meramente conteudísticas deixaram de ser resultado de uma boa pesquisa, de um trabalho de campo, de um projeto bem feito. Se a pandemia fez com que pudéssemos repensar todas essas questões, embora trágica, ela poderá levar a resultados mais criativos para a educação.

Se, no entanto, visualizamos mudanças na área da educação, sabemos que nem todas as mudanças serão para todos em virtude de outras dificuldades apontadas anteriormente, mas que também dizem respeito à economia. Também não só à economia, mas sobretudo ao que fazemos e fizemos até aqui em relação à natureza como bem disse o sociólogo português Boaventura de Sousa Santos:

De outro modo se a vida humana continuar a pôr em causa e a destruir todas as outras vidas de que é feito o planeta Terra é de esperar que essas outras vidas se defendam da agressão causada pela vida humana e o façam por formas cada vez mais letais. Nesse caso o futuro desta quarentena será um curto intervalo antes das quarentenas futuras. A nova articulação pressupõe uma viagem epistemológica cultural. (Santos, 2020, s/p)

## Referências

- Bates, T. (2016). *Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem*. São Paulo: Artesanato Educacional.
- Bender, W. N. (2014). *Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI*. Porto Alegre: Penso
- Bergmann, J. & Sams, A. (2016). *Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem*. Rio de Janeiro: LTC.
- Boldrini, A. (2015). Livro-aplicativo mistura leitura e game. *Jornal Folha de São Paulo* (Caderno Ilustrada), 28 nov, pC3.
- Gimenes, R. (2017). *Literatura brasileira: do átomo ao bit*. São Paulo: Scortecci.
- Horn, M. B. & Staker, H. (2015). *Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação*. Porto Alegre: Penso.
- Minetti, S. (2009). *RPG&Camões: uma visão lúdico-prática sobre aprender e ensinar*. Os Lusíadas. Monografia de Licenciatura em Letras, Universidade Paulista, Campus Alphaville, São Paulo.
- Nakayama, A. M. (2020). Papa Francisco e Paulo Freire: interlocução das ideias e ideais da educação. In [aescolalegal.com.br](http://aescolalegal.com.br), 18 de maio.
- Peixoto, L. S. D. (2020). *Os impactos da pandemia na inclusão digital*. Justificando: Mentas inquietas pensam Direito. Disponível em <https://www.justificando.com/2020/05/07/os-impactos-da-pandemia-na-inclusao-digital/>, acesso em 23 de maio 2020.
- Ribeiro, M. T. P. (2020). *Inclusão digital e cidadania*. Disponível em <https://www2.faac.unesp.br/blog/obsmidia/files/Maria-Thereza-Pillon-Ribeiro.pdf>, acesso em 23 de maio 2020.
- Santaella, L. (2007). Da poesia concreta à ciberpoesia. In L. Santaella, *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- (2013). *Comunicação ubíqua*. São Paulo: Paulus.
- Santos, B. S. (2020). *A cruel pedagogia do vírus*. Coimbra: Almedina.
- Soares, J. (2016). *Escolas de programação querem ser populares como curso de inglês*. Folha de São Paulo. Caderno MPME, 17 de abril de 2016. p4
- Valente, J. A. (2017). *Aprendizagem ativa no Ensino Superior: a proposta de aula invertida*. Disponível em [http://www.pucsp.br/sites/default/files/img/aci/27-8\\_agurdar\\_proec\\_textopara280814.pdf](http://www.pucsp.br/sites/default/files/img/aci/27-8_agurdar_proec_textopara280814.pdf), acesso em 26 de novembro de 2017.