

LITERATURA: UMA EXPERIÊNCIA COM A SALA DE AULA INVERTIDA

Roseli Gimenes¹

INTRODUÇÃO

Quando se fala de aulas da disciplina literatura, nacional ou não, parece óbvio pensar imediatamente em SAI - sala de aula invertida - porque, no mínimo, é necessária uma leitura prévia, fora da sala de aula presencial, do texto a ser estudado. Torna-se mesmo impossível que essa aula aconteça sem que os estudantes tenham lido a obra.

No entanto, neste artigo, justamente falaremos em SAI tendo em vista os conceitos que envolvem as TDIC. Nesse sentido, trata-se do aproveitamento dessas tecnologias que ajudam o estudante a preparar-se antes da aula para melhor empenho dentro da aula.

A proposta deste artigo é apresentar uma discussão sobre sala de aula invertida para a disciplina literatura no ensino presencial superior de Letras Licenciatura ou Bacharelado. O objetivo deste trabalho é apontar metodologia ativa para o ensino de literatura que mova discentes em aula, saindo do discurso passivo teórico. O professor não é mais transmissor de conteúdo e detentor do conhecimento. O aluno deixa de ser receptor e tem um papel ativo, buscar o conhecimento, ser protagonista. Os procedimentos metodológicos para que funcione implicam em como se dá a SAI, quais são os principais argumentos que defendem essa metodologia e de explicações de como trabalhar essa disciplina. Ler textos antes da chegada do estudante à aula, assistir a filmes homônimos de obras literárias canônicas ou não. A fundamentação teórica desta proposta encontra-se em autores que entendem a SAI como relação ensino-aprendizagem dialógica e mediada pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC, Eric Mazur, Jonathan Bergman, José Armando

¹ A autora é Pós Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC SP, Doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC SP, Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC SP. Coordena o curso de Letras da Universidade Paulista-UNIP. Autora de artigos e livros entre os quais A menina de Lacan: um conto Rosa, Psicanálise e Cinema: O cinema de Almodóvar sob um olhar lacanianamente perverso e Literatura Brasileira do átomo ao bit.

Valente. Os principais resultados a que se pode chegar com a SAI são a leitura reflexiva e dialógica da obra estudada, a relação interdisciplinar dela com outras artes.

O trabalho apontará a explanação teórica do que é a SAI - com suas principais atividades demandadas por especialistas e suas implicações - para, em seguida, mostrar exemplos de como a SAI pode ser aplicada nas aulas de literatura. E, finalmente, verificar os resultados positivos e ativos do uso dessa metodologia.

SAI, o que é?

De maneira sintética e simples, podemos dizer que a sala de aula invertida ou flipped classroom é uma metodologia ativa que ressignifica o papel do aluno, do professor e da aprendizagem. Coloca o aluno no centro do processo ensino aprendizagem, como protagonista e promove o desenvolvimento de uma aprendizagem ativa, investigativa e colaborativa.

SAI, conforme a obra de Bergmann e Aaron (2012), é uma metodologia bastante didática e acessível de ser colocada em uso. No formato de aula invertida, o professor grava vídeos de curta duração em que apresenta os conceitos fundamentais de um determinado conteúdo. Os alunos assistem às apresentações fora da sala e do período de aula – em casa ou na própria escola, caso não tenham computador ou acesso à web. Na aula seguinte, os estudantes usam os conceitos apresentados no vídeo para solucionar problemas, com a ajuda do professor e de seus colegas. Assim, o que é entendido como aula no esquema tradicional (a exposição de conceitos) transforma-se em tarefa de casa, e a resolução de questões para aprofundamento e sistematização, antes feita em casa, passa a ser uma das atividades em sala de aula.

No modelo tradicional, os alunos tentam entender o que está sendo passado no momento em que o professor está falando e, assim, não refletem sobre o que está sendo dito. Isso faz com que percam pontos significantes, pois estão tentando copiar as palavras do professor. Por outro lado, o uso de vídeos e conteúdo gravado coloca as aulas sob controle do aluno. Eles podem pausar, voltar e passar para frente, se necessário, adaptando-os à velocidade de aprendizado individual.

Outro ponto importante é que, dedicando o tempo em sala de aula para a aplicação dos conceitos, faz com que os professores tenham mais facilidade em identificar as dificuldades e aquilo que não foi bem compreendido.

Imagine uma aula movida pelos problemas ou interesses identificados pelos alunos. Os estudantes exploram um problema da vida real e desenvolvem soluções até que, de repente, percebem que precisam saber como executar determinada função matemática para aplicar o que conceberam. (BERGMANN; AARON, 2012, p. 45).

DNA EDUCAÇÃO

Dadas as proporções de uma aula sobre literatura, os alunos poderiam, assistindo a um vídeo ou até, como apontaremos, jogando um game, entender questões do uso de linguagem figurada na literatura.

A ideia do uso da SAI é também a combinação de metodologias diferentes, ou seja, é possível o uso da aula tradicional com uma metodologia ativa e acrescentar outras, como tarefas de leitura ou uso de quebra-cabeça com o conteúdo estudado.

A respeito disso, considerando a multiplicidade de metodologias ativas, o professor pode usar também a Instrução pelos Colegas (IpC) que é um método desenvolvido desde 1991 por Eric Mazur, Universidade de Harvard, usado por muitas escolas e universidades do mundo, com o objetivo tanto de engajar os estudantes como de levantar dificuldades a respeito dos conteúdos de aula (ARAÚJO; MAZUR, 2013). Os encontros presenciais podem ou não ser precedidos por material introdutório extra-classe. Nesse caso, os alunos respondem três questões de texto livre, que contam pontos na avaliação (em geral por meio de algum sistema de apoio à aprendizagem). Duas questões são relacionadas a aspectos-chave do tema e na terceira questão o aluno descreve as dificuldades ou motivações que encontrou na leitura. Com isso, ao mesmo tempo em que a leitura é incentivada, o professor recebe uma visão prévia sobre as dificuldades dos alunos com o conteúdo.

De maneira geral, a sala de aula invertida muda a estratégia metodológica:

No ensino tradicional a sala de aula serve para o professor transmitir informação para o aluno que, após a aula, deve estudar e ser avaliado. Nesta nova abordagem, o aluno estuda antes da aula e a aula se torna um lugar de aprendizagem ativa, onde há perguntas, discussões e atividades práticas. O professor trabalha as dificuldades dos alunos, ao invés de apresentações sobre o conteúdo da disciplina. (VALENTE, 2017).

Sabem os educadores que propostas como a SAI não são novas no sentido de requerer à educação modelos diversos e metodologias ativas. Já as pensaram teóricos como os estudos de Vygotsky sobre aprendizado que decorrem da compreensão do homem como um ser que se forma em contato com a sociedade. Na ausência do outro, o homem não se constrói homem, escreveu o psicólogo. Ele rejeitava tanto as teorias inatistas, segundo as quais o ser humano já carrega ao nascer as características que desenvolverá ao longo da vida, quanto as empiristas e comportamentais, que veem o ser humano como um produto dos estímulos externos. Para Vygotsky, a formação se dá numa relação dialética entre o sujeito e a sociedade a seu redor - ou seja, o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica o homem. Essa relação não é passível de muita generalização; o que interessa para a teoria de Vygotsky é a interação

que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa.

Esse outro a que se refere o teórico para a pedagogia é aquele, no mínimo, que age e reage, como no caso da relação professor- aluno.

Já clara a ideia de que o educando assimilaria o objeto de estudo fazendo uso de uma prática dialética com a realidade, em contraposição à educação bancária, tecnicista e alienante, de acordo com Paulo Freire (2009). O educando criaria sua própria educação, fazendo ele próprio o caminho, e não seguindo um já previamente construído; libertando-se de chavões alienantes, o educando seguiria e criaria o rumo do seu aprendizado.

SAI na disciplina literatura

A aula de literatura no ensino superior, no caso de curso de Letras, costuma ser considerada atrativa e interessante porque, evidentemente, faz parte da escolha de estudantes que serão futuros professores no caso da licenciatura ou trabalharão também com textos literários, caso do bacharelado.

Esse interesse, no entanto, pode esmorecer se os educandos se deparam apenas com aulas tradicionais que enfatizam a diacronia literária, ou seja, o professor toma conta do conteúdo em sala de aula e vai desfilando os estilos literários século a século.

O que isso significa? Que a literatura passa a ter foco principal na história. Não há mal que aconteça, o acompanhamento histórico é relevante, mas ficará enfadonho se transformar-se em estudo de datas.

Por outro lado, o professor pode - e deve - trabalhar a literatura de forma sincrônica, ou seja, partir de textos literários ao longo da diacronia e combiná-los em outros aspectos. Seja para análise de figuras de linguagem semelhantes, por temas semelhantes ou por fatos sociais e culturais semelhantes, independentes do tempo histórico.

Por um ou por outro lado, a aula pode continuar tradicional se a palavra ficar centrada na figura do professor. Evidente, como já apontamos, a aula de literatura só funcionará se um básico ponto figurar: a leitura anterior do texto escolhido, prosa ou poema. Aqui esbarra o professor no primeiro problema, porque alunos principalmente os de turmas noturnas sempre alegam falta de tempo para leituras, assim como desconhecimento, ao menos das obras clássicas, de leituras anteriores que deveriam ter feito no ensino médio.

O primeiro ponto básico da SAI é a preparação do estudante antes de ele chegar à sala de aula. Um deles, então, necessário, é a leitura da obra. Quase sempre, se no caso de poemas, a leitura é feita em classe. Uma questão se coloca: o que é ler uma obra?

Ler implica em muito mais do que passar olhos à obra. Ler já implica uma análise. A leitura implica um conhecimento de mundo e de teorias literárias. Aqui entramos no mundo também teórico da literatura que já começa por perguntar o que é literatura? Como ler literatura?

Será possível ao estudante ler determinada obra apenas como quem passa olhos? É possível ler um poeta como Camões (1524?-1580), por exemplo, sem nada saber do que foi o movimento literário do classicismo em Portugal? Certo é que há leitores que não são estudantes de Letras ou que não farão da literatura objeto de aulas a outros estudantes no futuro.

Digamos que o estudante de Letras é aquele que entenderá, antes de mais nada, a literatura como arte.

Um estudante do século XXI, no entanto, ainda que continue a ter dificuldades de leitura, é o que melhor compreende a SAI. Por quê? Porque, evidentemente, vive em meio a ferramentas digitais, por exemplo.

Os estudantes atualmente já estão ligados às questões tecnológicas, mas agora chegou a vez de os professores pensarem seriamente em novos métodos de ensino. O professor trabalha as dificuldades dos alunos, ao contrário de apresentações sobre o conteúdo da disciplina.

Semelhante é a prática pedagógica denominada humanista em que a mediação pedagógica dá-se quando o professor se coloca em posição de mediador e facilitador da aprendizagem. (GIMENES, 2017).

Eis a sala de aula invertida

Como usar na disciplina literatura?

Partindo do princípio de SAI já explicado, o professor, que também precisa ser 'alfabetizado' em novas tecnologias ativas, pode propor em seu ensino de literatura, além da óbvia leitura do texto:

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.

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 dispõe-se em várias linguagens. Mais ainda quando nos lembramos de que a narrativa teve por muitos séculos uma característica oral, sonora, e só muito recentemente, com o advento da prensa, é que essa narrativa tornou-se 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, p. 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, p. 405-406).

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 constatarmos as grandes duas bases do RPG: as regras e a criatividade. Todo jogo de RPG é um jogo

DNA EDUCAÇÃO

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 conseqüentemente 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, s.p.).

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, “o lúdico é mais antigo que a cultura”. (apud SANTAELLA, 2007, p. 406)

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 conseqüentemente 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,

DNA EDUCAÇÃO

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 transcribendo 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 (2007) que nos diz que 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, p. 407).

Já mencionamos anteriormente o caráter híbrido dos games, envolvem programação, roteiro de navegação, design de interface, técnicas de animação, usabilidade. (SANTAELLA, 2007, p. 408). Segundo Neitzel (apud SANTAELLA, 2007, p. 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, p. 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

DNA EDUCAÇÃO

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 o 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. (CRUZ, 2013/2016)

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 ter 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 Russel 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 Bitá 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 Monster Joy 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.

Cansemos 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 nem 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.

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 (SILVA, 2017). 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 Magjezi (2018), 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 (2012) é um exemplo de escritor de twitter. Em seu livro *O twitter é uma nova literatura?* 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” (ARAGUAIA, 2012). 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 (2014), 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 (WIKIPÉDIA, 2016). 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 (2016). Luiz apresenta, quase sempre, resenhas de obras literárias clássicas

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) 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 *Cronópio* 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.

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 QRcode que permite que se passe esse texto a um equipamento móvel permitindo 'leitura' posterior.

As possibilidades são inúmeras, de posts com imagens, o Fotos, 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 **Literatura Digital** (2019). Logo depois seguiu para o **#LITIDIG** (2019).

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 história de 'Alice' se torna interativa
veja o novo ebook – Blue Bustodo mundo ve
Tá aí uma boa forma de usar mídias digitais (no caso, o recente iPad da Apple) para
contar histórias tradicionais (#LITIDIG, 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 **Alice for the iPad** (2016) é possível ver as imagens dessa leitura pelo aplicativo.

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 cólera*, 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.

Alguns exemplos citados, há muito mais circulando nas redes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por aquilo que apontamos acima, o professor pode aproveitar esse material para que estudantes previamente possam ler as obras literárias, mas também já desenvolvam um hábito crítico de ler a literatura, ou seja, enquanto joga um game baseado, por exemplo, na obra *O cortiço*, de Aluísio de Azevedo, ele vivenciará algo diferente de leitura. Aproveitará de seu universo de estudante imerso na ubiquidade, aquele que está imerso em vários mundos, para ampliar sua visão literária. Nesse sentido, o game facilitará sua ida à obra impressa, no mínimo, por curiosidade e para poder jogar melhor.

Na mesma medida, o jogador de RPG verá facilitada sua leitura de *Os Lusíadas*, de Camões. Também, no mínimo, para jogar melhor já que na leitura encontrará muitas respostas narrativas sobre o melhor meio de aproveitar o jogo.

Os exemplos que apontamos vão de obras canônicas como *Os Lusíadas* a outras bem pouco conhecidas como romances de Clara Averbuck que são potencializados nos blogues e nos jogos, além de acesso à fortuna crítica literária disponível nos sites citados.

O que tudo isso significa? Que o professor recomenda essas visualizações de blogues, de sites. Recomenda o jogo, o game, o navegar pelo ciberespaço que dará ao