

A SALA DE AULA INVERTIDA NA DISCIPLINA LITERATURA NO ENSINO PRESENCIAL

THE FLIPPED TEACHING METHOD APPROACH IN A REGULAR LITERATURE CLASSROOM

- **Roseli Gimenes** (UNIP - Universidade Paulista – roseligi@icloud.com)

Resumo:

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, Araujo e Mazur (2013), Bergmann e Sams (2012), Valente (2017). 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.

Palavras-chave: sala de aula invertida, literatura, ensino.

Abstract:

The aim of this article is to bring a discussion about the teaching of literature at university level through the 'flipped classroom approach' both in a regular classroom and Distance Education. This methodology changes the traditional professor-student relationship in the literature class as the student needs to become the main protagonist and dedicated researcher while the professor is not any longer the owner of both content and knowledge. For this class model to be effective it is necessary to consider the SAI procedures, in other words, it is mandatory to come to class having read literary and critical texts as well as watched related films of literary works, both canonical and non-canonical. This approach is based on the works of several authors who understand the SAI as the dialogical relationship between teaching and learning mediated by Digital Technology of Information and Communication such as TDIC Araujo e Mazur (2013), Bergmann e Sams (2012), Valente (2017). Two of the main outcomes of this approach to the teaching of literature are the dialogic and reflexive reading of the literary works, included in the syllabus, as well as the interdisciplinary relationship of the literary text with other forms of art.

Key words: flipped classroom, literature, learning-teaching process.

1. 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 (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação). Nesse sentido, trata-se do aproveitamento dessas tecnologias que ajudam o estudante do ensino superior 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 TDIC, dentre eles Araujo e Mazur (2013), Bergmann e Sams (2012), Valente (2017). 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 demandas 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.

2. 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 Sams (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; SAMS, 2012, p. 45)

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 (ARAUJO; MAZUR, 2013). Os encontros presenciais podem ou não ser precedidos por material introdutório extraclasse. 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 Vygotsky (1984) com seus estudos 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 (1984), 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 (1984) 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 está 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.

2.1. 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 desfilar 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, 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.

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.

2.2. 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.

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. [...]. (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 (*apud SANTAELLA, 2007, p. 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. 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. (MINETTI, 2009, s/p)

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. (MINETTI, 2009, s/p)

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 previsões 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 trechos da reportagem de Bruna Souza Cruz (2013/2016) para o Uol Educação que fazem menção ao projeto criado por Celso Santiago e que poderão levar o leitor à busca por esses games:

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

Memórias de um sargento de Milícias

Dom Casmurro (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 levemente 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.

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.

Polêmica foi criada quando a escritora Patrícia Secco, incentivada pela Lei Rouanet, de 2008 (FISCHER, 2014, *apud* GIMENES, 2017 p. 280), 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...

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.

Cansamos de ouvir que crianças aprendem na brincadeira, por meio de jogos (HUIZINGA *apud* SANTAELLA, 2007, p. 406). Por que não podemos continuar a aprendizagem com os jogos também como um meio de brincar?

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.

E a pergunta que se apresenta é mais difícil. Os professores, em maioria – claro –, sabem jogar?

2.3. Redes Sociais, Blogues e Sites literários

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. Gabriel lançou dois livros em 2013 e 2014. Vendeu 200 mil exemplares. Ele costuma dizer que seu sucesso está ligado à

linguagem acessível. 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.

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.

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.

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”.

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.

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.

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.

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. 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”.

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

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, 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*.

Uma obra interessante de mescla dos temas *blogues* e literatura é o livro-impresso de Vinícius Campos (2010), *O amor nos tempos do blog*. Pelo título já se percebe a paráfrase feita à obra de Gabriel Garcia Marques, *O amor nos tempos do cólera*, de 1985.

3. 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 Clarah 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 estudante a dinâmica de melhorar sua performance em sala de aula. Necessariamente como prediz a SAI o professor de literatura tem em sites e *blogues* conteúdos e críticas sobre a literatura. Material que o aluno pode ver e rever antes da aula.

No momento em que o professor iniciar a discussão sobre qualquer uma dessas obras aqui citadas – e outras – terá na sala de aula presencial um estudante que já passou pelas TDIC (vídeos, jogos, *sites*) em função de uma aula de literatura. Em outras palavras, um aluno motivado e ávido por discutir determinada obra em sala de aula.

Eis a palavra chave: motivação. Motivação para chegar à sala de aula presencial munido de muita criatividade e vontade para discutir, argumentar, participar da aula de literatura.

4. REFERÊNCIAS

- ARAGUAIA, Jurandir. **O twitter é uma nova literatura?** São Paulo: agBooks, 2012.
- ARAUJO, I. S.; MAZUR, E. **Instrução pelos Colegas e Ensino sob Medida:** Uma proposta para engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem de Física. Caderno Brasileiro de Ensino de Física, Florianópolis, v. 30, n. 2, p. 362-284, 2013.
- BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Flip your classroom.** Washington: Iste Publishing-ASCD, 2012.

BOLDRINI, Angela. Livro-aplicativo mistura leitura e game. **Jornal Folha de São Paulo** (Caderno Ilustrada), 28 nov 2015, p. C3.

CAMPOS, Vinicius. Blog do livro **Amor em tempos de blog**. Disponível em: <<http://oamornostemposdoblog.blogspot.com.br>>. Acesso em: 10 de julho 2016.

CAMPOS, Vinicius. **O amor nos tempos de blog**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

CRUZ, Bruna Souza. **Clássicos da literatura brasileira viram jogos virtuais**. 2013. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/05/17/tres-classicos-da-literatura-brasileira-viram-jogos-virtuais.htm>>. Acesso em: 25 de abril 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

GIMENES, Roseli. **Literatura brasileira: do átomo ao bit**. São Paulo: Scortecci, 2017.

MINETTI, Santiago. **RPG & Camões: uma visão lúdico-prática sobre aprender e ensinar Os Lusíadas**. (2009). Monografia de Licenciatura em Letras, Universidade Paulista, Campus Alphaville, São Paulo, 2009.

RUFFATO, Luiz. Blog **Lendo os clássicos**. Disponível em: <http://lendoosclassicosluizruffato.blogspot.com.br/2016_04_01_archive.html>. Acesso em: 8 de julho 2016.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação Ubíqua**. Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus. 2013.

_____. **Da poesia concreta à ciberpoesia**. In: _____. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paullus, 2007.

SOARES, Jussara. **Escolas de programação querem ser populares como curso de inglês**. Folha de São Paulo. Caderno MPME, 17 de abril 2016. p4.

STEFANEL, Rosângela. **Bio – Pipol (Jose Waldery Mangieri Pires) In Memoriam (1961-2015)**. Disponível em: <<http://www.cronopios.com.br/index.php?portal=inmemorian>>. acesso em 8 de julho de 2016.

VALENTE, José Armando. **Aprendizagem ativa no Ensino Superior: a proposta de aula invertida**. Disponível em: <http://www.pucsp.br/sites/default/files/img/aci/27-8_aguardar_proec_textopara280814.pdf>. Acesso em: 26 de novembro 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.