

A REVOLUÇÃO DOS BICHOS: O USO DA LITERATURA COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

*Renata Oliveira dos Santos¹, Camila Tecla Morteau Mendonça²,
Taissa Vieira Lozano Burci³, Silvia Eliane de Oliveira Basso⁴, Dayane Horwat Imbriani de
Oliveira⁵, Patricia Lakchmi Leite Mertzig⁶*

¹ Doutoranda em Educação - UEM, Professora do Ensino Superior – Centro Universitário Cidade Verde - UniFCV e da Educação Básica. re.mga@hotmail.com

² Doutoranda em Educação - UEM, Professora do Ensino Superior – EAD Unicesumar e da Educação Básica. teclacamila@hotmail.com; camila.morteau@unicesumar.edu.br

³ Doutora em Educação – UEM, Professora do Ensino Superior - Universidade Estadual do Paraná – Unespar, Campus Apucarana. taissalozano@gmail.com

⁴ Doutora em Educação – UEM, Professora da Educação Básica e Superior – Instituto Federal do Paraná, Campus Umuarama. silvia.basso@ifpr.edu.br

⁵ Doutoranda em Educação – UEM, Professora da Educação Infantil e Coordenadora Educacional no Município de Umuarama. oliveira.dayanehorwat@gmail.com

⁶ Doutora em Educação – UEM, Professora do Ensino Superior na Universidade Estadual de Londrina – UEL. patriciamertzig@gmail.com

RESUMO

Desde março de 2020 as atividades escolares e acadêmicas precisaram ser repensadas, reprogramadas e recriadas. À medida em que a adoção do Ensino Remoto Emergencial (ERE) tornou-se o meio para a continuidade dos calendários institucionais, o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação transformaram-se em instrumentos potencializadores para educação, objeto de estudo do Grupo de Pesquisa Educação a Distância e Tecnologias Educacionais (GPEaDTEC) da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Apesar da autorização da portaria MEC nº 1038/2020 para o retorno às atividades presenciais na educação superior, o agravamento da pandemia por falta de política eficiente de prevenção, determinou a continuidade do ERE. Na disciplina de Ciências Sociais nos cursos de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo e Design de Interiores, do Centro Universitário Cidade Verde – UniFCV, na cidade de Maringá/Pr, as discussões sobre Política foram promovidas por meio de referências bibliográficas do conceito, debates via *google meet* e pela indicação da leitura do livro *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell. Como estratégia didática, os alunos foram convidados a apresentar suas percepções sobre a obra por meio dos recursos digitais. Uma dessas ações foi a apresentação de dois estudantes jogando e fazendo uma *live* RPG *Stardew Valley*. À medida que avançavam de fase, eles iam relacionando os personagens do jogo aos do livro e promovendo críticas particulares de suas percepções não somente, do livro como também da sociedade brasileira.

PALAVRAS-CHAVES: Tecnologias Educacionais; Prática Didática; Ciências Sociais.

1 INTRODUÇÃO

Refletir sobre as práticas educativas realizadas a partir do Ensino Remoto Emergencial (ERE), durante o período de pandemia da Covid-19 nos ajuda a pensar como as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) podem ser utilizadas como instrumentos potencializadores no processo educativo.

Desde março de 2020 o Ministério da Educação (MEC) promulgou diversas portarias que redigidas em caráter excepcional permitiam a continuidade da educação superior por meio do uso das TDICs.

Inúmeras instituições de ensino adotaram como medida para manter suas aulas e o calendário acadêmico, o ERE. Neste modelo de ensino as atividades presenciais são transpostas para as tecnologias digitais. Elas ocorrem de maneira síncrona e no mesmo horário já determinado presencialmente. Enquanto professores e alunos mantem-se em distância física e geográfica (COSTA; SANTOS; MENDONÇA, 2021).

Diante dessa nova realidade muitas práticas didáticas precisaram ser reinventadas, readaptadas e mesmo criadas para que não houvesse nenhuma perda no processo de ensino e aprendizagem. Uma das estratégias utilizada pela disciplina de Ciências Sociais, do Centro Universitário Cidade Verde – UniFCV, para promover as discussões sobre

Política, para alunos dos Cursos de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo e Design de Interiores, foi a leitura do livro *A Revolução dos Bichos*, do autor inglês George Orwell. Mesmo tendo sido publicado em 1947, a obra se mantém muito atual e pertinente para as discussões propostas.

Como forma de avaliação os alunos foram convidados a criar uma maneira de apresentar suas percepções sobre a obra por meio do uso de recursos digitais. O que chamou nossa atenção foi a exposição realizada por dois alunos a partir de uma *live* em que ambos jogavam *Stardew Valley*.

Segundo Carvalho (2016), *Stardew Valley* trata-se de um jogo de RPG - *role playing games*, “jogos de interpretação de papéis” promove uma jogabilidade ao participante que neste ambiente virtual cria uma fazenda, em que se faz necessário cultivar, criar animais e conviver com a comunidade podendo até forma uma família.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

A disciplina de Ciências Sociais foi dividida em três momentos ao longo do 1º semestre de 2021. Primeiramente, foi discutido com os alunos o surgimento da Sociologia como ciência e a apresentação dos seus autores clássicos – Karl Marx; Émile Durkheim e Max Weber. Posteriormente, foi discutido a antropologia como a ciência que estuda a cultura. Por fim, eles foram convidados a debater sobre Política, conceitos e ações que fazem parte do cotidiano.

As aulas ocorreram via *google meet*, sendo disponibilizado para os alunos o livro em formato de pdf por meio do ambiente virtual – *Moodle* utilizado no UniFCV.

Tratou-se de um trabalho realizado a partir de referências bibliográficas e o uso da literatura como base para a avaliação que foi proposta para ser desenvolvida por meio das TDICs.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Tecnologias são parte e resultado da ação humana (BERTOLDO; MILL, 2018), portanto, presentes de várias formas em todos os momentos da história, elas são tão antigas como o próprio ser humano. Que tecnologias, façam então parte da aprendizagem, é absolutamente normal, porém o que se discute nesse momento é a alargadora possibilidade de que ferramentas digitais que estavam fora ou até mesmo rechaçadas do ambiente acadêmico, possam tornar-se pela ação de estudantes e professores, meios de abordagem, apresentação, discussão e aprendizagem de conteúdo, apresentados até então somente por tecnologias convencionais como o livro.

As TDICs são definidas como aquelas fundamentadas na tecnologia e na escrita digital, “uma informação [...] representada por 0 ou 1. Todas as produções e tecnologias midiáticas e da comunicação são estruturadas, armazenadas, manipuladas e transmitidas por meio dessa linguagem e do computador (BERTOLDO; SALTO; MILL, 2018, p. 622).

Os mesmos autores dizem que isso não substitui a linguagem convencional, mas cria outras possibilidades, constituindo nova gramática, semiologia e letramento em educação, em que o estudante se torna sujeito ativo do processo.

É o que se evidencia na atividade realizada em que o clássico da literatura de George Orwell sai das páginas do livro e na interpretação dos estudantes ganha ação em tempo real no jogo de RPG.

Diferente de outros tipos de jogos, “um mesmo RPG desenvolve naturalmente roteiros diferentes e de duração imprevista, conforme a interação entre seus participantes (SUPER INTERESSANTE, 2001, s/p), e não apenas uma sequência de tarefas e possibilidades de resultados.

Segundo Bruno; Pesce; Hessel (2019) é muito importante que os professores busquem desenvolver práticas educativas que possa promover um aprendizado contextualizado e significativos. Para isso, se faz necessário uma formação profissional em que as tecnologias digitais possam ser ainda mais exploradas e os dispositivos hipermediáticos sejam entendidos como potencializadores para novos modos de pensar, compartilhar e disseminar conhecimentos.

No caso da atividade proposta, os alunos foram incentivados a desenvolver uma maneira expositiva sobre suas percepções do livro: *A Revolução dos Bichos*. Escrito em 1945, a obra continua muito atual. Seus personagens, descritos como animais de uma fazenda, vivem sobre um regime político ditatorial, mesmo que muitos não consigam perceber isso.

Antes da leitura do livro, os alunos tiveram aulas sobre o conceito de poder e política e também sobre a noção de democracia no Brasil. Com aquilo que absorveram das aulas e também a leitura do livro, eles puderam fazer uma comparação entre a situação da fazenda e da política brasileira hoje.

Neste sentido, os dois alunos que optaram pela inserção do jogo em suas apresentações, assim o fizeram, como uma *live*, personalizando-o os personagens do livro a partir dos animais existentes no jogo. Houve assim, uma aproximação entre a literatura e o RPG quando os estudantes transferiram as referências ali existentes, transformando-as em etapas a serem vencidas.

Enquanto avançavam as fases, os estudantes faziam relações entre as dificuldades encontradas e a exposição das ações existentes na obra literária. Além disso, realizaram comparações com a democracia no Brasil e a necessidade de sua manutenção.

Por fim, os dois discentes encerraram o jogo com derrotas. Ambos optaram por essa finalização como um tipo de alerta de que a questão política precisa ser tratada com consciência, assim como passar de fase num jogo, é preciso estratégia no entendimento político, fazendo-se necessários muitos questionamentos e reflexão para que não haja mais situações como as figuradas nos personagens/animais do livro.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudiosos da vertente Humanidades Digitais defendem que as ciências humanas precisam cada vez mais se associar com as tecnologias digitais produzindo novos saberes na era digital (DIAS-TRINDADE; MILL, 2019). O uso da literatura com as TDICs potencializa o desenvolvimento de um conjunto de competências sociais, culturais e tecnológicas necessárias para a construção do conhecimento e do sujeito social.

Segundo Mill (2013) as tecnologias digitais quando utilizadas de forma planejada e orientada por um plano de ensino e curricular, impactam de maneira pedagógica na qualidade da aprendizagem. A compreensão da autonomia e individualização do saber, da flexibilidade no processo de ensino no contexto das tecnologias digitais criam ambientes acadêmicos mais ricos e que se ajustam as necessidades dos estudantes por meio da sua própria percepção do mundo.

Espera-se que as lições da pandemia não sejam todas amargas e que no campo da educação todas essas experiências ajudem a ensinar e aprender mutuamente, professores e estudantes, tanto quanto a sociedade e tudo aquilo de que ela ainda não foi capaz.

REFERÊNCIAS

BERTOLDO, Haroldo L.; MILL, Daniel. Tecnologia. *In*: MILL, Daniel (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas, SP: Papyrus, 2018. p. 596-605.

BERTOLDO, Haroldo L.; SALTO, Bertoldo. MILL, Daniel. Tecnologia de informação e comunicação. In: MILL, Daniel (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas, SP: Papyrus, 2018. p. 617-625.

BRUNO, Adriana Rocha; PESCE, Lucila; HESSEL, Ana Maria Di Grado. Educação aberta e cultura digital: humanidades em autoria e diálogo nos processos formativos. *In: Educação e humanidades digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura*. Universidade de Coimbra: Portugal, 2019.

CARVALHO, Tais. Stardew Valley. **TECHTUDO**. 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/stardew-valley.html>. Acesso em: 22 jul. 2021.

COSTA, Maria Luísa Furlan; SANTOS, Renata Oliveira dos; MENDONÇA, Camila Tecla Mortean. **O Ensino remoto emergencial e a contribuição na formação de humanidades digitais em tempos de pandemia**. Revista EducaOnline, v. 15, n. 2. 2021. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educanonline&page=article&op=view&path%5B%5D=1187> Acesso em: 28 jul. 2021.

DIAS-TRINDADE, Sara; MILL, Daniel. **Educação e humanidades digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura**. Universidade de Coimbra: Portugal, 2019.

MILL, Daniel. Mudanças de mentalidade sobre educação e tecnologias: inovações e possibilidades tecnopedagógicas. *In: Escritos sobre Educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com tecnologias contemporâneas*. São Paulo: Paulus, 2013.

SUPER INTERESSANTE. **O que são os jogos chamados RPG?** Atualizado em 31 out 2016, 18h36; publicado em 31 dez 2001, 22h00. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-sao-os-jogos-chamados-rpg/>. Acesso em: 25 jul. 2021.