

#MEMORIALDOCONVENTO

UMA ABORDAGEM TECNOLÓGICA

MARIA DO CARMO OLIVEIRA

cybercarmo@gmail.com | Agrupamento de Escolas de Aurélia de Sousa, Portugal

RESUMO

O Programa oficial do Ensino Secundário para a disciplina de português prevê a leitura integral de várias obras literárias representativas da cultura nacional. Todavia, as características dos jovens urbanos do século XXI são incompatíveis com esta proposta, o que cria novos desafios à escola. Neste artigo descreve-se uma experiência pedagógica, que levou os estudantes a trabalhar conteúdos literários, colocando-os numa posição ativa de produção de conhecimento e de interpretação autónoma do texto literário, a propósito do estudo de *Memorial do Convento*, de José Saramago. A proposta implicou o recurso às novas tecnologias e resultou na criação de um conjunto diversificado de videojogos. As conclusões apontam a possibilidade de um trabalho de apropriação de conhecimento, que desvie o professor do seu papel tradicional de transmissor de saberes e coloque o aluno numa posição em que a sua vivência de imersão digital permita a criação de uma escola adaptada à pós-modernidade.

PALAVRAS - CHAVE

inovação pedagógica; tecnologia; nativos digitais; videojogos e literatura.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 7, ISSUE 01,

2019, PP.103-122

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.15789>

#MEMORIALDOCONVENTO

A TECHNOLOGICAL APPROACH

MARIA DO CARMO OLIVEIRA

cybercarmo@gmail.com | Agrupamento de Escolas de Aurélia de Sousa, Portugal

ABSTRACT

The official school study program determines that the Portuguese students have to fully read a set of literary works, representative of our national culture. However, the characteristics of urban 21st century-youth are incompatible with this proposal and this creates new challenges for educators. In this article, we describe a pedagogical experiment involving the use of new technologies, which placed students in an active position of autonomous literary text interpreters. This work led a specific group of students to produce a set of different videogames. This paper reports this experiment, details the computer resources they utilised and briefly describes their different readings of *Memorial do Convento*, by José Saramago. The conclusions of this experiment point to a different work conception, one which is able to remove the teacher from the traditional role of knowledge transmitter and allows for the creation of a suitable postmodern school.

KEY WORDS

educative innovation; technology; digital natives; videogames and literature.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 7, ISSUE 01,

2019, PP.103-122

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.15789>

#MEMORIALDOCONVENTO

Uma Abordagem Tecnológica

Maria do Carmo Oliveira

INTRODUÇÃO

É relativamente consensual que os adolescentes do século XXI dedicam tipicamente muito pouco do seu tempo à leitura literária. Isto coloca sérios problemas ao professor de língua materna, obrigado a implementar um Programa com um enfoque muito intenso na Educação Literária. No sentido de descobrir um novo caminho para cumprir este objetivo, desenhou-se uma experiência pedagógica, que visou colocar os alunos no papel de produtores de conhecimento, sob a forma de aplicações informáticas. Assim, a partir da obra *Memorial do Convento*, de José Saramago (1982), concebeu-se um projeto de trabalho que culminou com a criação de sete videojogos, reflexo do trabalho autónomo com o romance e das competências tecnológicas dos alunos deste novo milénio. As produções descritas neste artigo permitem lançar um outro olhar sobre a forma de comprometer os estudantes do Ensino Secundário com a leitura das obras obrigatórias, num processo que ultrapasse a simples e acelerada consulta de dados disponíveis nos ambientes digitais em que vivem imersos e que os implique numa leitura crítica e reflexiva de livros literários e abertos a múltiplas interpretações.

OS CENTENNIALS, A LEITURA E A LITERATURA

É possível que, atualmente, o maior desafio inerente à prática de um professor que trabalha com adolescentes seja motivá-los para a leitura das obras literárias contempladas nos Programas curriculares e definidas como “obrigatórias”. Integrados na dita sociedade de informação, os jovens de hoje em dia são identificados como membros da Geração Z (iGeneration, Plurais ou Centennials) e possuem particularidades que os levam a ser caracterizados «nativos digitais», como o facto de estarem sempre conectados. Os professores estão, portanto, perante uma geração que nasceu na era da WWW, com acesso rápido e quotidiano à informação, que procura de imediato o conhecimento no *smartphone*, que vê e produz materiais digitais, para a qual foi criado o neologismo «prossumidores¹», que, em suma, é muito diferente da sua. Estes «nativos digitais» vivem rodeados de tecnologia desde o berço, o que, previsivelmente, proporciona uma capacidade de captar e processar informação e um desenvolvimento cognitivo distintos dos das gerações precedentes. Embora possa

1 O termo «prossumidor» foi criado por Alvin Toffler, autor de *A terceira vaga* (1999), para designar os novos consumidores inseridos na sociedade pós-moderna.



parecer que todas são diferentes das anteriores, a verdade é que esta em particular sê-lo-á de uma forma radical, pois, muito possivelmente, dada a exposição precoce a *inputs* tecnológicos, o cérebro destes *Centennials* ter-se-á desenvolvido de uma forma bem diversa (Carr, 2011). Face a isto, o professor, que se define como uma entidade que adotou a tecnologia numa fase tardia da vida, um «imigrante digital» (Cf. Prensky, 2001a), tenta implementar Programas e atingir metas definidos por companheiros de imigração. Assim,

Em muitos sentidos, as escolas continuam a ser instituições modernas (e, em certos casos, até pré-modernas), que se veem obrigadas a operar num mundo pós-moderno complexo. À medida que o tempo passa, este hiato entre o mundo da escola e o que existe para além dela está a tornar-se cada vez mais óbvio. A natureza anacrónica da escola é cada vez mais evidente. (A. Hargreaves, 1998, citado em Fino & Sousa, 2003)

Se nos concentrarmos no Programa em vigor da disciplina de Português para o Ensino Secundário, verificamos que um dos domínios – a Educação Literária (EL) – prevê que o aluno tome contacto com um conjunto de obras e de autores que preenchem a história da literatura portuguesa e que, de certa forma, enformam a nossa cultura. Entre estas estão romances de Eça de Queirós e de José Saramago e os professores sabem, desde sempre, que os alunos não as leem. Mais: hoje em dia, com a Internet facilmente acedem a resumos, aulas virtuais, *podcasts*, trabalhos feitos,... que lhes permitem ter um conhecimento mínimo das obras compatível com a sua necessidade de informação rápida e de gratificação imediata. Prensky (2001b) afirma que, à data do seu estudo, os estudantes do ensino superior despendiam menos de 5 000 horas da sua vida e mais de 10 000 a jogar videojogos e 20 000 a ver televisão. Acredito que, volvidos mais de 15 anos sobre estes dados, as diferenças sejam atualmente muito maiores. Acresce a isto o facto de nesta década e meia ter proliferado o uso de dispositivos móveis, como o *smartphone*, que facilitam o acesso ao universo dos videojogos.² Estes milhares de horas que os jovens passam imersos em videojogos obrigam-nos a ajustar-se à velocidade e à interatividade e é de crer que o cérebro desta nova geração esteja programado para funcionar num ritmo e de uma forma incompatível com a linearidade e o tempo da leitura literária (Cf. Prensky, 2001b; e Carr, 2011).

Face a isto, como podemos, nós os professores de língua e de literatura, ir ao encontro daquilo que os Programas oficiais nos exigem? Como podemos rentabilizar as características da Geração Z e colocá-las ao serviço das nossas necessidades?

As novas tendências pedagógicas apontam como solução possível a adoção de um conjunto de estratégias que passam, em larga medida, pela utilização da tecnologia que temos ao nosso dispor. Contudo, esta é feita de uma forma assistemática, que assenta sobretudo em experiências individuais intrinsecamente dependentes do perfil do professor e, tipicamente, colide com a formação académica dos docentes, «imigrantes

² Para informação mais rigorosa sobre estes dados, consultar https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/research/census_executivesummary.pdf e os vários relatórios apresentados no site www.statista.com.

digitais», e, sobretudo, com a convicção generalizada de que a escola deve integrar o aluno num ambiente de ensino-aprendizagem em que estruturas administrativas decidem aquilo que é importante que ele aprenda. Ainda assim, vislumbra-se a consciência crescente da necessidade de mudar as práticas, no sentido de as adaptar à nova realidade para permitir que o aluno seja o principal agente na construção do seu saber. Sente-se pelas escolas a necessidade de algum tipo de revolução pedagógica que dê resposta à revolução tecnológica.

Por outro lado, a questão da fluência digital destes «nativos digitais» liga-se visceralmente à ideia de imersão, o que, quando se faz a transposição para a sala de aula, coloca o professor no papel de criador de um conjunto de produtos numa linguagem que ele não domina. Deve ainda considerar-se que se a criação de propostas e de materiais de ensino/aprendizagem fica geralmente restrita ao professor, e às suas capacidades digitais, o aluno fica na tradicional posição passiva, que se pretende alterar.

EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA – (RE)CONTAR HISTÓRIAS COM APLICAÇÕES

A questão da (não) leitura literária no Ensino Secundário é, conforme sabemos, particularmente aguda quando trabalhamos com obras de grande fôlego. De ano para ano, testemunhamos a crescente rejeição desta leitura: se poucos são os alunos que leem *Eça de Queirós* no 11.º ano, no caso do romance *Memorial do Convento*, de Saramago, obra que foi de leitura obrigatória no 12.º ano até ao ano letivo 2017/18, é frequente constatar que não há um único aluno numa turma que o tenha lido. A obra apresenta uma narração linear, na qual se sente a entidade narrativa, através dos seus comentários judicativos, da sua inserção deíctica na ação e, sobretudo, de uma utilização criativa da pontuação, que determina o pendor oralizante do discurso. É de presumir que uma obra extensa, que comporta complexidades linguísticas e narrativas evidentes, seja incompatível com as características desta nova geração, que desiste da leitura após um par de páginas. Silveira (2011) conclui que as características da vida digital “conduziram à emergência de uma nova prática leitora – a fragmentada e virtual” (p. 305) em detrimento de uma prática de leitura “contemplativa e sequencial – a leitura literária” (Silveira, 2011, p. 305), ou seja, estes «nativos digitais» praticam naturalmente uma leitura fragmentada, que lhes permite obter informação imediata, mas que não os conduz à reflexão.

Ciente desta dificuldade, e no sentido de conduzir os alunos a uma leitura reflexiva, ainda que possivelmente fragmentada, foi concebido um projeto de trabalho a implementar numa turma do 12.º de escolaridade (X), de Ciências e Tecnologias, de uma escola de referência do Porto.



CARACTERIZAÇÃO DOS ALUNOS ENVOLVIDOS

A turma X caracteriza-se por ter uma média etária de 17 anos e por ser anómala, na medida em que era composta por 20 rapazes e uma rapariga. Os alunos apresentavam um rendimento elevado na disciplina de português (a classificação média no final do ano letivo foi 15 valores) e evidenciavam uma curiosidade natural e espontânea pelos aspetos da vida contemporânea. De facto, estavam regularmente informados sobre múltiplos acontecimentos quotidianos, que comentavam ao longo das aulas e que, facilmente, interrelacionavam com conteúdos diversos – o que frequentemente gerava discussões acaloradas. Praticamente todos eram atletas de modalidades diferentes e habituados à disciplina competitiva. Uma particularidade desta turma era também o facto de os alunos se sentirem vocacionados para cursos de engenharia e de vários serem *gamers*.

PREPARAÇÃO

No início do ano letivo, foi solicitada a leitura autónoma e integral da obra de Saramago. Paralelamente, foi envolvida a disciplina de Aplicações Informáticas, que todos frequentavam, no sentido de apurar o calendário adequado para que os alunos estivessem na posse de competências que lhes permitissem desenvolver uma *App* simples, capaz de auxiliar o aluno típico do 12.º ano de escolaridade a tomar contacto com o romance *Memorial do Convento*.

A calendarização para o desenvolvimento do trabalho foi a seguinte:

- 1.º e 2.º Períodos letivos: leitura autónoma de *Memorial do Convento* de José Saramago;
- 2.º Período letivo: visita temática ao Palácio Nacional de Mafra e constituição de grupos de trabalho – compostos por três elementos;
- 3.º Período letivo: abordagem da obra, apresentação e defesa dos trabalhos e avaliação.

Optou-se por uma estratégia de trabalho em equipa no sentido de potenciar as capacidades de todos alunos. Este tipo de trabalho é defendido atualmente como um fator de promoção de sucesso educativo, pois permite a interação de vários elementos, que se integram numa microorganização social, cuja eficiência está diretamente dependente da performance de cada um (Silva, Salazar, & Poças, 2015). Todos os professores experientes sabem, contudo, que frequentemente o produto do trabalho cooperativo resulta do empenho de apenas um elemento, pelo que é necessário criar estratégias de monitorização que forcem todos os envolvidos a serem responsáveis pelo seu desempenho.



Para a realização deste projeto, foi criada total autonomia. Assim, foi dada aos alunos a liberdade absoluta para se organizarem em grupos (sendo o único constrangimento o número de elementos que o constituiriam); foi-lhes dada amplitude de gestão de calendário, (com o pressuposto de apresentação dos trabalhos nas duas últimas semanas do ano letivo); puderam selecionar as linguagens de programação informática de acordo com as suas aptidões e com o seu domínio técnico e até a abordagem dos conteúdos literários ficou dependente da sua leitura da obra, da sua pesquisa autónoma e das aprendizagens obtidas quer na visita de estudo quer nas escassas aulas em que seria abordada. Privilegiou-se, portanto, uma metodologia de trabalho capaz de promover uma interação efetiva dos membros do grupo, combinando, presumivelmente, tarefas individuais (de acordo com aptidões), com a capacidade de tomar decisões cooperativas em relação ao objetivo e ao meio de o atingir.

Foi estabelecido que a avaliação do produto final seria feita em sala de aula, perante a turma, e todos os integrantes do grupo tinham obrigatoriamente que apresentar e defender oralmente o trabalho. Dado que se tratava de uma turma do 12.º ano, com alunos ambiciosos em relação ao seu percurso académico e com encarregados de educação atentos e comprometidos com o sucesso dos seus educandos, a implementação deste projeto foi debatida em sede de Departamento de Língua Materna e foi solicitado à diretora de turma que comunicasse aos pais que a avaliação traduziria o resultado do empenhamento dos alunos neste trabalho.

A reação inicial dos alunos a esta proposta foi ambígua. Se a alguns foi grata a ideia de se envolverem num projeto de trabalho com uma componente prática ligada às tecnologias, outros evidenciaram temor em relação a algo que se lhes afigurou como extravagante e alheio a um percurso escolar de cerca de doze anos. Assim, para desfazer alguns destes receios, foi apresentado como exemplo o trabalho desenvolvido por uma equipa multidisciplinar de investigadores da Universidade de Coimbra, o jogo *Os Maias. Becoming an expert!*, disponível para o sistema operativo *Android* em [bit.ly/Os_Maias](https://youtu.be/tDeg8T3id_I) (acessível em https://youtu.be/tDeg8T3id_I) e amplamente divulgado. Em termos muito sumários, esta app consiste num quiz, organizado em patamares de dificuldade, que proporciona aos jogadores um conjunto de questões sobre *Os Maias* de Eça de Queirós.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO E RESULTADOS

Os alunos constituíram sete grupos de trabalho bastante heterogéneos, na medida em que aqueles com mais sucesso na disciplina de português se agruparam com outros de rendimento inferior, mas com competências informáticas superiores. A colaboração do professor da disciplina de Aplicações Informáticas foi valiosa, dado que permitiu que os alunos trabalhassem cooperativamente no seu espaço de aula, embora a sua interferência na concretização do trabalho tenha sido mínima. O trabalho na aula de português com a obra *Memorial do Convento* foi feito com base na visita de estudo ao Palácio Nacional de Mafra, realizada em maio, tendo sido adotada uma metodologia tradicional, de seleção e interpretação de vários excertos narrativos, com enfoque no



trabalho sobre as categorias da narrativa e nas propriedades do discurso do narrador. Assim, os alunos foram obrigados – para além da leitura do romance de Saramago – a pesquisar de forma autónoma os valores simbólicos da obra e a desenvolver as suas próprias interpretações.

No final do prazo todos tinham realizado o trabalho. As produções eram bem diversas e radicavam na utilização de linguagens e recursos informáticos diferentes:

- quatro grupos produziram jogos a partir da utilização da ferramenta Scratch – cf. Figura 1;
- um grupo utilizou o *engine* Unity – cf. Figura 2;
- um grupo utilizou o *engine* RPG Maker – Cf. Figura 3;
- um grupo programou todo o código – Cf. Figura 4.



Figura 1. Scratch.



Figura 2. Engine Unity.



Figura 3. Engine RPG Maker.



Figura 4. Programação Python.

Os trabalhos realizados foram apresentados nos últimos dias de aulas do ano letivo e a diretora de turma foi convidada para assistir à apresentação. Os alunos fizeram a demonstração das suas aplicações, explicaram, em exposição oral, as opções técnicas e a abordagem que fizeram da obra e verificou-se que genericamente todos eram capazes de explicar tecnicamente as suas produções e de defender as suas interpretações.

CARACTERIZAÇÃO DAS PRODUÇÕES DOS ALUNOS

TRABALHOS CONSTRUÍDOS COM O SCRATCH

No caso do Scratch, estamos perante uma ferramenta de programação *web based*, criada pelo MIT Media Lab, que não exige o domínio da capacidade de escrever códigos informáticos para criar jogos, animações ou vídeos interativos, entre várias outras possibilidades. É uma forma de programação muito intuitiva, baseada em *templates* (de imagens, de sons, de movimentos, etc...), que não inviabiliza a utilização e/ou criação de conteúdos originais e que assenta numa base familiar de *drag and drop* de instruções e de *templates*. Esta ferramenta permite que todos, muito facilmente e com uma literacia de programação nula, consigam criar e partilhar projetos e tem sido amplamente utilizada no ensino.



Os quatro grupos que utilizaram o Scratch desenvolveram os projetos que a seguir se descrevem.

Jogo «Memorial do Convento»

A proposta intitulada *Memorial do Convento* integra um conjunto de minijogos organizados de acordo com os capítulos do romance, respeitando o conteúdo narrativo de cada um. Dada a extensão da obra, o grupo apresentou apenas 3 jogos concluídos, disponibilizando, contudo, o resumo de cada um dos capítulos do romance (Cf. Figura 7), ao qual se acede clicando no respetivo número ou através da conclusão do desafio proposto. O primeiro jogo traduz, sob a forma de labirinto, o percurso de D. João V até ao quarto de D. Maria Ana Josefa e adapta de forma lúdica o capítulo I. (Cf. Figura 5). Para o capítulo XV, os alunos conceberam um jogo em que as vontades (um dos elementos simbólicos mais explorado na obra e motor da narrativa) tombam do céu e o jogador tem de as capturar num frasco transparente, o que tem correspondência com a ação do romance, equivalendo à sequência narrativa em que Blimunda tem de recolher duas mil vontades (Cf. Figura 6).



Figura 5

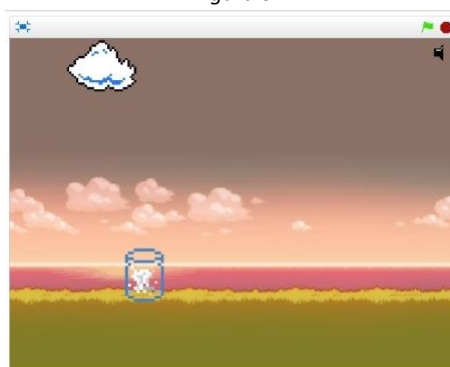


Figura 6

O capítulo XXI, que é aquele em que D. João V toma consciência da sua mortalidade e manda ampliar o convento, foi interpretado por estes alunos como uma espécie de *tetris*, em que as várias partes do monumento têm de ser encaixadas. (Cf. Figura 8)

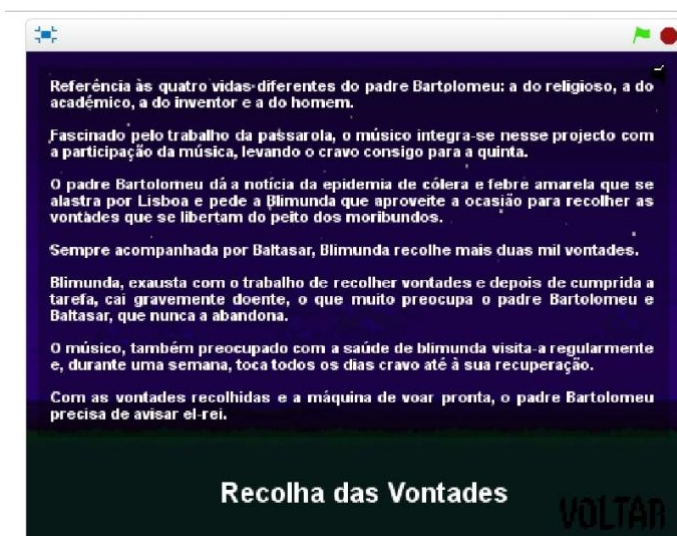


Figura 7

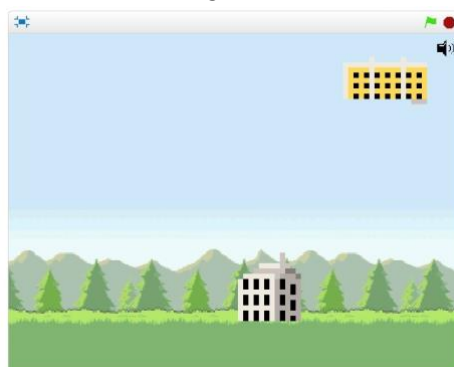


Figura 8

Jogo «Quiz do Convento»

O projeto designado *Quiz do Convento* é de conceção extremamente simples: propõe um conjunto de questões de igual grau de dificuldade, divididas em três grupos, (cf. Figura 9) sobre a obra e promete como recompensa um jogo surpresa caso o jogador acerte todas as respostas, seguindo as linhas fundamentais da gamificação – desafio/recompensa.





Figura 9



Figura 10

Jogo «Assalto ao Convento»

O projeto *Assalto ao Convento* segue a linha de *quiz*, mas implica o jogador num percurso labiríntico bidimensional (Cf. Figura 11), ao longo do qual deve recolher chaves para abrir as portas do convento, reproduzido na sua planta arquitetónica. O jogo estrutura-se com base no acesso a estas chaves e algumas das portas só podem ser abertas através da resposta acertada a uma questão, em escolha múltipla. O objetivo é desbloquear todas as portas para tomar o convento.

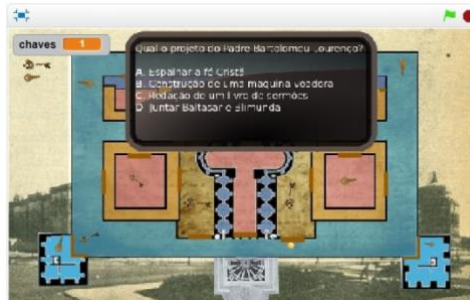


Figura 11

The Stone Quest

Sob a forma de *quiz*, o projeto *The Stone Quest* retira a sua inspiração essencialmente do capítulo XIX de *Memorial do Convento*, comumente conhecido pela “odisseia da pedra”, no qual é narrado o transporte de uma pedra gigantesca – “espécie de nau da Índia” – de Pêro Pinheiro para Mafra. Assim, o objetivo é conduzir uma pedra gigante de *spot* em *spot* (Cf. Figura 12), respondendo a um conjunto de questões sobre a obra.

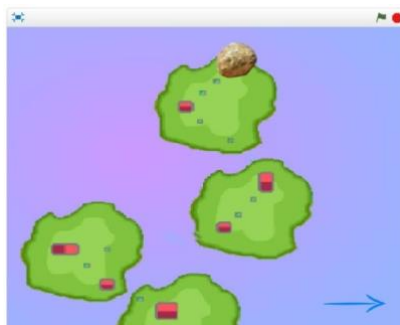


Figura 12

TRABALHOS DESENVOLVIDOS COM UM MOTOR DE JOGO

Um «motor de jogo», tipicamente conhecido por *engine*, é, simplificada, um tipo de *software* cuja função é facilitar o desenvolvimento de videojogos, ou outras *apps*. Grandes *blockbusters* das consolas, como é o caso de *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, da Nintendo, para a Switch, ou *Horizon Zero Dawn*, da Guerrilla Games, para a PS4, por exemplo, são criados com base em *engines* que, entre várias outras coisas, fazem a renderização de gráficos, estabelecem as leis da física do universo narrativo e determinam a gestão da memória.

Engine Unity – jogo «Memorial»

O *engine* Unity foi a escolha de um dos grupos para o desenvolvimento do seu projeto. Este recurso permite a criação de jogos 2D ou 3D para todas as plataformas e é um dos «motores de jogo» mais populares e mais utilizados. Isto acontece porque é de fácil acesso, dado que a empresa disponibiliza uma edição gratuita e uma série de tutoriais. Ainda assim, o trabalho com este *engine*, apesar do seu *interface* intuitivo, exige a aprendizagem da sua programação.

Para o jogo *Memorial*, o grupo centrou-se na recolha de duas mil vontades, que Blimunda concretiza em Lisboa, e propõe um simples *storytelling*, uma narrativa



interativa em 3D. Os jogadores controlam duas personagens em coletivo (Baltasar e Blimunda) que contactam com um conjunto de NPCs (*Non Playable Characters*), ou figurantes, com quem dialogam e de quem, posteriormente, recolhem a vontade (Cf. Figura 13).



Figura 13

Engine RPG Maker – jogo «The Memorial Quest»

O RPG Maker é um *engine* bastante popular e permite que os seus utilizadores criem jogos do tipo aventura/RPG (*Role Playing Game*), em mundo aberto, como é o caso das populares séries *The Legend of Zelda* ou *Dragon Quest*. Este tipo de videojogo foca-se na exploração do espaço e inclui algumas tarefas que devem ser desempenhadas para se prosseguir na aventura.

O jogo criado por este grupo, designado por *The Memorial Quest*, segue as regras dos RPGs: apresenta uma personagem principal, Baltasar, que percorre diversos espaços, colecionando moedas, obtendo o gancho, recolhendo vontades ou respondendo a perguntas do tipo *quiz* para poder avançar na aventura. Os alunos criaram um mundo que contempla vários dos espaços da obra, com vários NPCs que dão informação sobre os eventos e/ou colocam questões sobre a obra. *The Memorial Quest* desenvolve-se a partir de um mapa e o jogador pode explorar o interior de várias edificações, nos diferentes lugares a que acede. É uma produção fiel à tradição de RPGs, com um sistema de combate: contra ratazanas em Lisboa e contra morcegos numa monumental biblioteca no Palácio de Mafra. Estas batalhas permitem ganhar moedas e XP (Experience Points), criando uma verdadeira experiência de videojogo (Cf. Figura 14).



Figura 14

Fiel à tradição dos RPGs, há circunstâncias em que o jogador alterna de personagens, o que ocorre, por exemplo, quando entra no Convento de Mafra e passa a controlar o rei D. João V (Cf. Figura 15), que pode, por exemplo, ir ao quarto da rainha, visitar a biblioteca. Por, outro lado, o típico jogo de aventura/RPG tem normalmente uma narrativa associada e o jogador tem que percorrer determinados espaços e superar obstáculos pré-estabelecidos para a concluir (Cf. Figura 16).



Figura 15



Figura 16



TRABALHO ELABORADO COM ESCRITA DE CÓDIGO – JOGO
«MEMORIAL DO CONVENTO: A NOVA ERA»

Os alunos deste grupo fizeram a programação em linguagem Python: escreveram o código, desenharam os cenários, criaram as personagens e o texto. *Memorial do Convento: a nova era* propõe uma aventura em 2D, concretizada num jogo de plataformas, cuja ação se desenrola lateralmente, a exemplo do famoso *Super Mario Bros* da Nintendo. Neste tipo de videojogo, o jogador controla uma personagem que tem de saltar de plataforma em plataforma, num cenário bidimensional, que corre lateralmente, normalmente da esquerda para a direita, tem de se desviar de obstáculos letais, ou/e eliminar inimigos e recolher itens, que lhe permitam passar de nível. Regra geral há uma missão: salvar uma princesa, encontrar o antídoto para uma doença apocalítica, derrotar um *boss* que quer destruir o mundo...

Memorial do Convento: a nova era é um produto ambicioso e coloca o jogador alternativamente na pele dos protagonistas de cada um dos elementos do par romântico da obra: Blimunda, que vai em missão pelas ruas de Lisboa para recolher vontades, e Baltasar, incumbido de a proteger por Bartolomeu Lourenço, evidenciando, assim, a relação de complementaridade que os une. Numa adaptação livre da obra, os dois enfrentam os esbirros da Inquisição (que Baltasar tem de derrotar com auxílio de um gancho extensível e cuja vontade é recolhida por Blimunda), confrontam um *boss*, D. João V, que os ataca com flatos (Cf. Figura 17), o que corresponde à caricatura do monarca feita por Saramago, voam na Passarola e passam pelas obras do Convento (Figura 18). Este videojogo propõe também um *quiz* sobre a obra. O desfecho dá-se com o auto-de-fé, a morte de Baltasar e a recolha da sua vontade feita por Blimunda, à imagem da obra.



Figura 17



Figura 18

ANÁLISE DOS PROJETOS

A análise dos trabalhos permite tirar várias conclusões.

Do ponto de vista tecnológico, os alunos revelaram-se utilizadores competentes das tecnologias: escolheram o *software* com que eram capazes de trabalhar, ou com que se sentiam mais familiarizados para a realização do projeto, que todos concretizaram. As produções finais distinguem-se entre trabalhos simples, criados com a ferramenta Scratch, que tipicamente envolvem apenas questões ou uma animação básica, e aqueles mais sofisticados, que criam todo um universo, por intermédio de *engines*, ou com uma programação de raiz, e que resultam de leituras aparentemente mais interpretativas. Neste sentido os trabalhos podem ser organizados em dois grandes grupos.

Um deles comporta os jogos que abordam o romance numa ótica de recolha de informação, propondo uma abordagem baseada em dados e factos, como é o caso dos jogos baseados em *quizzes*. As perguntas incidem tipicamente sobre datas, nomes de personagens, identificação de locais, ações, ou sobre aspetos teóricos de abordagem da obra, como sejam, por exemplo, os planos em que ela se organiza. Este tipo de questão não exige uma leitura literária, reflexiva ou interpretativa, mas indicia um processo de recolha de dados, que pode ser realizado sem que haja efetivamente leitura da obra. Integram este grupo os jogos *Quiz do Convento*, *Assalto ao Convento*, *The Stone Quest*. Estas três propostas apresentam descontinuidade e limitam-se a, de maneira mais ou menos criativa, propor questionários, ou itens de completamento, com questões como: “*Quem é que José Saramago pretende glorificar com “Memorial do Convento”?*” ou “*Domenico Scarlatti era um...*” e respostas disponíveis num sistema de escolha múltipla.

O projeto *Memorial do Convento* é desenvolvido numa perspetiva lúdica, apresentando um relação essencialmente objetiva com o romance, dado que propõe apenas o resumo capítulo a capítulo e alguns minijogos, compatíveis com os recursos que o Scratch disponibiliza. É uma proposta sem continuidade narrativa, ainda que proponha um resumo de cada um dos capítulos da obra de Saramago, e centra-se em ações como recolher vontades ou construir o convento, que são apresentadas sem evidência de um processo reflexivo.

Os dados indiciam que este conjunto de trabalhos foi produzido por leitores com competências de leitura que não ultrapassam o patamar da recolha de informação, não sendo de rejeitar a hipótese de esta ter sido coligida apenas com recurso aos dispositivos eletrónicos que disponibilizam o acesso à internet. Os outros projetos permitem fazer avaliações diferentes.

O jogo *Memorial* parte da postura crítica de Saramago e funciona como uma espécie de aventura gráfica, situada no contexto da epidemia que assola Lisboa, durante a qual são recolhidas as duas mil vontades. Recorre, sobretudo, ao texto articulado em diálogo pelas personagens Baltasar, Blimunda e Bartolomeu Lourenço, envolvendo pedreiros, prostitutas, gente comum que fala sobre si e descreve a vida nas obras do Convento – há até uma Josefa Saramago que jura que um seu descendente divulgará estas histórias. Através destas micronarrativas, o jogador fica a conhecer a perspetiva crítica da sociedade que Saramago propõe no seu romance, com referências específicas a características dos trabalhos nas obras de Mafra, à diferenciação social, ao desespero que as epidemias trazem, a despedimentos e mortes. O teor e a ironia das



observações dos vários NPCs permitem inferir uma leitura interpretativa de vários momentos do romance, que ultrapassa a simples recolha de informação.

O RPG *The Memorial Quest* evidencia uma estrutura narrativa, cuja construção implicou considerar um conjunto de variáveis associadas quer ao conteúdo da obra, quer às características do Palácio de Mafra, quer às propriedades deste estilo de videojogo. O sistema de questões sobre a obra aparece integrado na ação do jogo, a resposta acertada permite progredir na narrativa, que se revela coesa e em diálogo direto com o romance de Saramago. Os elementos principais da obra são abordados: a relação entre Baltasar, Blimunda e Bartolomeu Lourenço, o casal real, D. João V e D. Maria Ana Josefa, a recolha de vontades, o voo da Passarola e o suplício de Baltasar. O grupo contemplou ainda o desenho de espaços compatíveis com a ação: o Rossio, S. Sebastião da Pedreira, o Palácio de Mafra e um espaço todo em tábuas e vigas, com pequenas casas miseráveis e com um cemitério emadeirado, para representar a Ilha da Madeira. Para além disto, registam-se momentos de humor, que, em certas circunstâncias, permitem inferir um conhecimento reflexivo da obra. Refira-se a este propósito o exemplo do comentário da rainha, que após colocar três questões ao marido, o congratula e afirma *“Espero tê-lo por cá de volta na próxima semana...”*, numa referência direta à obra, que alude à visita semanal do rei à rainha para proporcionar herdeiros à coroa portuguesa. Esta conclusão é ainda validada por pequenos detalhes, de que é exemplo a alteração gráfica do interior da abegoaria, pois a saída da casa no momento do voo da Passarola passa a ser feita por um buraco na parede, que surge nesse momento.

O projeto *Memorial do Convento: a nova era é complexo* e resulta de uma leitura interpretativa do romance. Os alunos procederam a uma reconfiguração dos símbolos e da própria narrativa: a Inquisição surge como o oponente concreto dos heróis; D. João V assume uma dimensão monstruosa, coerente com o seu estatuto de tirano; o seu egocentrismo surge graficamente representado por um retrato na sala do trono; em Mafra, nos trabalhos do convento, Baltasar e Blimunda confrontam-se com a possibilidade de esmagamento por pedras que tombam sobre ele e têm de lutar com os guardas; Baltasar morre na fogueira, mas a eternidade da sua condição humana é grafada poeticamente pela proposta intertextual que os alunos impõem na associação com os versos de Camões, que transcrevem no jogo: *“Ai de mim, que me abraso em fogo vivo,/ com mil mortes ao lado,/ e, quando mouro mais, então mais vivo!/ Porque assi me há ordenado/ meu infelice estado/ que, quando me convida/ a morte, para a morte tenha vida.”*

A análise destas três produções indicia a reflexão sobre a obra e a questionação sobre a abordagem das linhas interpretativas que a caracterizam. É de presumir que os alunos envolvidos tenham discutido a melhor forma de transpor o texto saramaguiano para um videojogo e tentado determinar as linhas interpretativas mais relevantes. Note-se que todos valorizaram a recolha de vontades, a relação entre os três protagonistas e o próprio Convento de Mafra. Não é, evidentemente, claro que todos tenham realizado a leitura integral da obra, sendo bastante provável que muitos tenham feito a leitura à maneira dos «nativos digitais»: fragmentada e envolta em pesquisas rápidas na Internet. Ainda assim, parece lícito presumir que todos, de uma forma ou de outra, a «leram» e, sobretudo, a pensaram.



CONCLUSÃO

A experiência pedagógica realizada permitiu concluir que é possível envolver os alunos em leituras literárias compatíveis com as propostas dos Programas escolares oficiais e com as suas características geracionais. Os professores podem criar múltiplas situações que envolvam as novas linguagens tecnológicas e que promovam a imaginação e o espírito criativo dos alunos, retirando-os do seu papel passivo. Assim, o desenvolvimento de projetos que impliquem a necessidade de aceder a conteúdos literários, especialmente – ainda que não exclusivamente – aos dos vários géneros narrativos, proporciona momentos em que se torna necessário proceder à leitura da obra, ainda que essa possa ser fragmentada e acelerada e com recurso a pesquisa de informação sobre as suas principais linhas interpretativas. É muito possível que este tipo de propostas ajude a criar situações desafiantes, que impliquem questionação, reflexão e pensamento crítico, capazes de se encaixarem no ritmo acelerado dos «nativos digitais», implementando aprendizagens novas e autónomas. Deste modo, o professor pode partir das obras literárias para estimular os alunos a desenvolver simultaneamente as suas competências leitoras e as suas aptidões digitais, promovendo uma escola mais próxima das características desta Geração Z.

REFERÊNCIAS

- CARR, N. (2011). *The Shallows, How The Internet Is Changing The Way We Think, Read And Remember*. London: Atlantic Books.
- FINO, C., & SOUSA, J. (2003). As TIC Redesenhando as Fronteiras do Currículo. *Revista Galego – Portuguesa de Psicologia e Educação*, 8, 2051-2063. Retirado de: <https://digituma.uma.pt/handle/10400.13/781>
- HARGREAVES, A. (1998). *Os professores em tempos de mudança. O trabalho e a cultura dos professores na idade pós-moderna*. Alfragide. McGraw-Hill de Portugal.
- PRENSKY, M. (2001a). *Digital Natives, Digital immigrants*. Retirado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf>
- PRENSKY, M. (2001b). *Digital Natives, Digital immigrants II – Do they really think diferente?*. Retirado de: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part2.pdf>
- SARAMAGO, J. (1982). *Memorial do Convento*. Lisboa: Caminho.
- SILVA, J. L. C., SALAZAR, J., & POÇAS, M. E. (2015). Trabalho cooperativo como finalidade e estratégia de aprendizagem. Um estudo de caso em Biologia humana. *Interações*, 11(39), 485-510. Retirado de: <http://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/8754>



SILVEIRA T. (2011). O impacto do contexto tecnológico no desenvolvimento da "arquitetura cerebral" para a leitura. In S. PEREIRA (Org.), *Congresso Nacional "Literacia, Media e Cidadania"* (pp. 295-311). Braga, Universidade do Minho: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Retirado de: <http://revistacomsoc.pt/index.php/lmc/article/view/471>

TOFFLER, A. (1999). *A terceira vaga*. Lisboa: Livros do Brasil.

*

Received: November 29, 2018

Final version received: February 10, 2019

Accepted: February 21, 2019

Published online: February 28, 2019

