



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL - IUVI
MESTRADO PROFISSIONAL EM TECNOLOGIA EDUCACIONAL

VICENTE THIAGO FREIRE BRAZIL

ANÁLISE DA USABILIDADE DE SITE COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O
ENSINO DE GREGO CLÁSSICO ATRAVÉS DE CORDÉIS DIGITAIS

FORTALEZA

2024

VICENTE THIAGO FREIRE BRAZIL

ANÁLISE DA USABILIDADE DE SITE COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O
ENSINO DE GREGO CLÁSSICO ATRAVÉS DE CORDÉIS DIGITAIS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia Educacional, do Instituto Universidade Virtual (IUVI) da Universidade Federal do Ceará (UFC), como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Tecnologia Educacional.

Área de concentração: Educação.

Orientador: Prof Dr Francisco Ari de Andrade

FORTALEZA

2024

VICENTE THIAGO FREIRE BRAZIL

ANÁLISE DA USABILIDADE DE SITE COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O
ENSINO DE GREGO CLÁSSICO ATRAVÉS DE CORDÉIS DIGITAIS

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia
Educacional, do Instituto Universidade Virtual
(IUVI) da Universidade Federal do Ceará
(UFC), como requisito parcial para a obtenção
do Título de Mestre em Tecnologia
Educacional.
Área de concentração: Educação.

Aprovada em 31 /05 /2024

BANCA EXAMINADORA

Prof Dr Francisco Ari de Andrade (Orientador)
Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof Dr Edgar Marçal de Barros Filho (Avaliador Interno)
Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof Dr Antônio Roberto Xavier (Avaliador Externo)
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

A Danny, Thaíssa e Gabby,
tudo em mim só acontece por tudo que, de
vocês, transborda para mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pelo privilégio de ter a educação como fazer e viver.

A minha família. Thaíssa e Gabby, minhas filhas, é uma dádiva conviver com vocês e vê-las tornando-se, cada vez mais, pessoas íntegras e comprometidas com um mundo melhor. A Danny, amor da minha vida inteira; meu amor, minha amada, minha...

A meus pais – Fátima e Brasil – as palavras de vocês sobre a herança educacional que deixariam a mim, jamais saíram do meu coração.

A todos meus colegas da turma 2021 do PPGTE, um coletivo de gente apaixonada pela educação, que no meio de uma pandemia sanitária e um pandemônio governamental não pararam de fazer pesquisa séria, de qualidade e engajada socialmente.

Ao caríssimo Prof Dr Edgar Marçal de Barros Filho, pessoa de um compromisso monumental com tudo que faz, de um espírito de liderança cada vez mais raro na academia.

A Universidade Federal do Ceará, pela oportunidade de continuar minha trajetória pessoal de formação continuada.

Elas um dia a Hesíodo ensinaram belo canto
quando pastoreava ovelhas ao pé do Hélicon divino.
Esta palavra primeiro disseram-me as Deusas
Musas olímpíades, virgens de Zeus porta-égide:
“Pastores agrestes, vis infâmias e ventres só,
sabemos muitas mentiras dizer símeis aos fatos
e sabemos, se queremos, dar a ouvir revelações”.
Assim falaram as virgens do grande Zeus verídicas,
Por cetro deram-me um ramo, a um loureiro viçoso
Colhendo-o admirável, e inspiraram-me um canto
Divino para que eu glorie o futuro e o passado,
Impeliram-se a hinear o ser dos venturosos sempre vivos
E a elas primeiro e por último sempre cantar.
Mas por que me vem isto de carvalho e de pedra?

(HESÍODO, *Teogonia*, vv. 22-35)

RESUMO

A possibilidade de ensino de uma língua clássica como o grego antigo constitui-se como uma experiência única de popularização da cultura clássica. A gamificação ainda é uma metodologia de baixa utilização para o ensino de letras clássicas no mundo inteiro, no Brasil ainda não há registro de nenhum e-jogos desenvolvidos para este fim educativo que se utilizem de plataformas de fácil acesso e que utilizem o cordel como instrumento de mediação e promoção da aprendizagem. O grande número de especificidades na gramática e na sintaxe grega clássica é um dos maiores desafios para o processo ensino-aprendizado do idioma. Muitas vezes os métodos mnemônicos – muito massantes e um tanto quanto infantilizantes – e o excesso de tabelas desinenciais tornam o aprendizado sacal e o ensino um processo meramente repetitivo. Diante deste riquíssimo contexto, surgem perguntas fundamentais que norteiam a presente pesquisa: como os docentes brasileiros têm articulado a necessidade de problematização da cultura clássica? Existem diferenças no modo como docentes das áreas de Linguagens e suas tecnologias e Ciências Humanas utilizam-se das tecnologias educacionais para abordar a tradição clássica? De que modo as novas tecnologias educacionais têm beneficiado o ensino de cultura clássica de acordo com as experiências já registradas na literatura científica? Diante do presente estado de coisas, o presente trabalho teve como objetivo geral a avaliação da usabilidade de um site desenvolvido para promoção de sequências didáticas que constituíssem uma estratégia pedagógica viável para o letramento em grego clássico, bem como a popularização da cultura clássica em geral. Trata-se de uma pesquisa-ação exploratória e com abordagem qualitativa. Realizou-se a pesquisa entre janeiro de 2024 e fevereiro de 2024, com o propósito de elaborar e avaliar a usabilidade de um recurso educativo e didático que auxilie o ensino de grego a partir de cordéis. Para avaliar a usabilidade da plataforma pedagógica que foi desenvolvida fez-se uso do SUS (System Usability Scale Chegou-se a resultados de altíssima usabilidade, por meio de cálculos utilizando-se o escore SUS, o que habilita o Produto Educacional tanto para ampliação de conteúdo como para seu uso imediato em ambientes educacionais. Numa perspectiva futura as traduções e atividades derivadas do uso do Produto Educacional serão divulgadas por meio de um *ebook* acessível gratuitamente de modo online.

Palavras-chave: usabilidade; cultura clássica; sequências didáticas; cordel; jogos digitais.

ABSTRACT

The possibility of teaching a classical language such as ancient Greek constitutes a unique experience in popularizing classical culture. Gamification is still a low-use methodology for teaching classical letters around the world, in Brazil there is still no record of any e-games developed for this educational purpose that use easily accessible platforms and that use cordel as an instrument mediation and promotion of learning. The large number of specificities in classical Greek grammar and syntax is one of the biggest challenges for the language teaching-learning process. Oftentimes, mnemonic methods – very overwhelming and somewhat infantilizing – and the excess of ending tables make sacral learning and teaching a merely repetitive process. Given this very rich context, fundamental questions arise that guide this research: how have Brazilian teachers articulated the need to problematize classical culture? Are there differences in the way teachers in the areas of Languages and its technologies and Human Sciences use educational technologies to approach the classical tradition? How have new educational technologies benefited the teaching of classical culture according to experiences already recorded in scientific literature? Given the current state of affairs, the general objective of this work was to evaluate the usability of a website developed to promote didactic sequences that constituted a viable pedagogical strategy for literacy in classical Greek, as well as the popularization of classical culture in general. This is an ethnographic, descriptive study with a qualitative approach. The research was carried out between January 2024 and February 2024, with the purpose of developing and evaluating the usability of an educational and teaching resource that helps teaching Greek using strings. To evaluate the usability of the pedagogical platform that was developed, the SUS (System Usability Scale) was used. Very high usability results were achieved, through calculations using the SUS score, which enables the Educational Product both to expand content and for its immediate use in educational environments. In a future perspective, translations and activities derived from the use of the Educational Product will be disseminated through an ebook accessible free of charge online.

Keywords: usability; classical culture; didactic sequences; cordel; digital games.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	09
2	JUSTIFICATIVA	11
3	OBJETIVOS	144
4	DA SUBALTERNIDADE CULTURAL AO LUGAR DE FALA DO SERTANEJO ATRAVÉS DO CEARENSÊS	156
5	METODOLOGIA	35
6	RESULTADOS	38
7	APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	47
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
	REFERÊNCIAS	59
	APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)	63

1 INTRODUÇÃO

Boa parte da fortuna literária que a tradição nos relegou está relacionada à comédia antiga – muito por sua natureza popular (SANTOS, 2021; BONIFÁCIO, 2014). Conforme Araújo (2007, p.164) os cordéis são por natureza objetos artísticos vinculados ao universo da comédia e a cultura popular. Como afirma, ainda que em tom biográfico, o literato brasileiro Ariano Suassuna:

Queria fazer um teatro que expressasse meu país e meu povo. Aí me vi, muito naturalmente, diante do folheto de cordel, essa expressão extraordinária que o povo brasileiro criou e que é o único espaço cultural onde o povo brasileiro se expressou sem intervenções nem deformações que lhe viessem de cima ou de fora. O folheto de cordel é um universo extraordinário. (SUASSUNA, 2001, p. 04)

Desta forma, o cordel torna-se uma opção extremamente viável para propostas de tradução, estudo e popularização das comédias antigas (VIEIRA, 2020). Tal afirmação pode ser corroborada a partir do que discute Alvarez:

(1) a literatura de cordel, de matriz popular desde sua origem, mantém o recurso da rima como marca definidora, apoiando-se num verso de sete sílabas bastante regular; e (2) as mais populares e recorrentes “rinhas de rap” contemporâneas se fundamentam num tipo de verso que, embora improvisado, é rimado e muito ritmado. Algo me leva a crer que se o “teatro de Plauto”, popular e musical, surgisse hoje, ele conteria muitas marcas desse improviso rimado das batalhas de MCs e muito do folclore cotidiano da literatura de cordel em rimas; ou seja, seria um teatro baseado na rima, no ritmo e na música. (ALVAREZ, 2019, p.118)

Como fica evidente a partir destas referências teóricas fundamentais, uma das melhores opções de tradução das peças teatrais da comédia grega seria a apropriação de formas literárias contemporâneas que dialoguem diretamente com o grande público – finalidade precípua deste estrato artístico em específico não apenas no mundo clássico, mas ainda hoje também.

Então, tanto as disputas de *rap* do espaço urbano quanto as emboladas dos repentistas e/ou cordelistas no universo rural, são formas privilegiadas de registrar na contemporaneidade o espírito – simultaneamente – agônico e crítico, para não definir como jocoso, da comédia antiga.

O uso de tecnologias educacionais e comunicacionais – como chats, fóruns, plataformas de criação de objetos artísticos colaborativamente, etc – será fundamental para a

articulação de uma proposta metodológica que esteja alinhada aos desafios da sociedade pós-pandemia de COVID-19.

O ensino de Letras Vernáculas é objeto de várias formas de preconceito, especialmente aqueles que dizem respeito a sua relevância para a sociedade contemporânea, a pesquisa de Souza *et al* (2020) é um texto atual e relevante para discussão e mapeamento deste tipo de preconceito linguístico-educacional. Diante deste tipo de questão, a presente pesquisa encara o desafio de romper com os estigmas negativos, e propor formas alternativas, atualizadas e significativas ao contexto regional, para o ensino de grego clássico.

Ao apropriar-se da literatura de cordel, *locus* privilegiado de registro da regionalidade nordestina, a presente pesquisa faz uso de uma abordagem disruptiva, na qual o estranhamento com a língua grega é enfrentado com a estrutura cômica e simples.

O mundo contemporâneo é inegavelmente herdeiro da tradição clássica. Desta forma, nossas instituições – políticas, sociais, educacionais – são desdobramentos das contribuições de povos e civilizações que ao longo de milênios desenvolveram seus saberes, poderes e valores. Como afirma Pereira (2020), um olhar investigativo para o passado auxilia-nos a compreender com maior clareza as causas que nos trouxeram a este presente.

Se direcionarmos nosso olhar mais especificamente para o Brasil, a importância do reconhecimento da presença do legado clássico no nosso processo formativo como nação demonstra-se tanto imprescindível como complexo, pois nosso passado está intrinsecamente ligado à história dos povos tradicionais ameríndios, às contribuições das nações afro-diaspóricas e aos valores indo-europeus.

Sobre esta questão de nossa inquestionável herança cultura, e portanto, ao nosso passado, afirma-nos Viveiros de Castro, não só apontando para essa hereditariedade, mas como também já problematizando-a:

Nossa ideia corrente de cultura projeta uma paisagem antropológica povoada de estatuas de mármore, não de murta: museu clássico antes que jardim barroco. Entendemos que toda sociedade tende a perseverar no seu próprio ser, e que a cultura e a forma reflexiva deste ser; pensamos que é necessário uma pressão violenta, maciça, para que ela se deforme e transforme. Mas, sobretudo, cremos que o ser de uma sociedade e seu perseverar: a memória e a tradição são o mármore identitário de que é feita a cultura. Estimamos, por fim, que, uma vez convertidas em outras que si mesmas, as sociedades que perderam sua tradição não têm volta. Não há retroceder, a forma anterior foi ferida de morte; o máximo que se pode esperar é a emergência de um simulacro inautêntico de memória, onde a 'etnicidade' e a má consciência partilham o espaço da cultura extinta. (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, P.195)

Compreende-se assim que o conceito de “cultura clássica” que a presente pesquisa utiliza, realiza o necessário movimento de extrapolação de uma limitada perspectiva eurocentrada, alinhando-se assim a uma perspectiva decolonial do pensamento na Educação Básica que já se encontra problematizada em autores como MOERBECK (2021), CORRÊA E SOUZA (2021) e BRAZÃO (2018).

2 JUSTIFICATIVA

Diante do presente estado de coisas, o presente trabalho tem como objetivo geral o desenvolvimento de sequências didáticas que constituam uma estratégia pedagógica viável para o letramento em grego clássico, bem como a popularização da cultura clássica em geral, que sejam divulgadas por meio de um *ebook* acessível de modo online.

O percurso até este objetivo geral é constituído por etapas de fundamentação teórica, validação metodológica e pré-testagens com grupos focais. O suporte teórico central para a discussão das sequências didáticas é derivado do conjunto de pesquisas de Joaquim Dolz & Bernard Schneuwly sobre o tema. Já quanto aos processos de popularização de grego antigo e cultura clássico os referenciais são os trabalhos de Ana Maria César Pompeu e Édson Reis Meira.

No primeiro capítulo desta dissertação pretende-se discutir sobre o estado da arte com relação às pesquisas interseccionais de tecnologia educacional e cultura clássica. Realizou-se, para este fim, uma revisão do estado da arte com a finalidade de rastrear os trabalhos, divulgados em língua inglesa, que associem o uso de tecnologias comunicacionais e metodologias ativas para o ensino de línguas e cultura clássica.

Já no segundo capítulo apresenta-se os suportes teóricos para fundamentar a opção pelo trabalho com sequências didáticas, bem como com a estratégia de tradução em língua popular – no nosso caso em cearensês, isto é, numa opção por utilizar uma variante popular da língua portuguesa; em termos linguísticos, quase que se entendendo apresentando como um dialeto do português associado à população sertaneja cearense.

O terceiro capítulo, que não estará apresentado neste momento da pesquisa, mas apenas estruturado, apresentará o desenho do curso de letramento e popularização do grego clássico que será ministrado como curso de extensão aberto ao público em geral, mas com foco em jovens universitários do sertão do Crateús-CE.

Os resultados preliminares de uma pré-testagem já realizada serão apresentados neste trabalho à guisa de ilustração de onde pretende-se chegar com as sequências didáticas provisoriamente desenvolvidas.

Com o objetivo de qualificar a pertinência da presente pesquisa, foram consultados outros trabalhos já realizados sobre o ensino de grego clássico em articulação com aspectos regionais das culturas locais. Constatou-se, após um conjunto de sucessivas pesquisas, que os poucos trabalhos existentes apenas tangenciam as temáticas elegidas para esta investigação em particular, e assim demonstrar-se-á o ineditismo desta investigação acadêmica que ora se concebe, especificamente.

Em *Mapeando o uso de Jogos para o Ensino de Arte-Educação: uma Revisão Sistemática de Literatura e Pesquisa Netnográfica*, Laureano, Bernardi e Cordenonsi (2020) discutem sobre trabalhos que investigam a interface gamificação e ensino de arte-educação. Apesar da aproximação conceitual com a temática da cultura clássica, a revisão sistemática empreendida por estes pesquisadores aborda a arte-educação em toda sua variedade conceitual e histórica.

Já da Silva e Bottentuit Junior (2017) realizaram uma revisão sistemática de literatura, tomando como universo de investigação dissertações de mestrados que discutem as práticas de multiletramentos, *gamificação* e o ensino de línguas estrangeiras. Como pode-se inferir, a investigação destes autores é muito abrangente, desta forma, diferente do objetivo desta pesquisa que se centra nos estudos de cultura e línguas clássicas.

Por sua vez, Silva et al (2017) avaliam 102 jogos educacionais desenvolvidos para o ensino de história no Ensino Médio. Mais uma vez pode-se demonstrar a diferenciação da revisão sistemática proposta por aqueles autores – cuja finalidade é a análise da gamificação do ensino de história em todas as épocas e esta que tem como objeto exclusivamente a antiguidade.

Pode-se ainda citar Mattar, Souza e Beduschi (2017) que desenvolveram uma importante pesquisa analítica, centrando-se no universo das boas práticas relacionadas aos designers de jogos – inclusive alguns para o ensino de história antiga. Entretanto, a colaboração dos investigadores é direcionada para uma avaliação do impacto do uso destes jogos para a disciplina de Metodologia Científica.

Por fim, apresenta-se ainda a colaboração acadêmica de Barbosa, Burlamaqui e Burlamaqui (2021) na qual os pesquisadores apresentam os resultados de suas análises sobre as ofertas formativas para docentes no campo da construção de jogos educacionais. Mais uma vez,

é necessário destacar que o trabalho dos autores, diferente daquilo que se pretende demonstrar nesta pesquisa, tem como objeto o problema da formação de professores num cômputo geral.

O diferencial da presente proposta investigativa com relação aos trabalhos relacionados aqui citados deve ser apresentado a partir de um conjunto específico de características do projeto. Em primeiro lugar, ele é único quanto a perspectiva metodológica que associa ensino e popularização de grego antigo e o gênero cordel.

Outra característica específica da presente pesquisa é sua natureza colaborativa, onde os educandos são convidados a construir em grupo e em experiências *on line* seus cordéis oriundos das traduções propostas. A ferramenta *spaces* – que é um aplicativo de conversas *on line* (*chat*) – foi agregada ao site para funcionar na modalidade de grupo fechado de participantes, esta demonstrou-se extremamente útil para o desenvolvimento das atividades propostas.

O advento da *gamificação* como estratégia didático-pedagógica na educação tem-se demonstrado como um importante elemento de potencialização da aprendizagem, especialmente entre educandos que são nativos digitais. Segundo Leffa (2020, p.3) uma das vantagens deste tipo de abordagem é um maior engajamento dos educandos nas atividades propostas, sendo estes motivados pela lógica do desafio.

Na perspectiva do educador, a *gamificação* auxilia o processo de formação de autonomia dos educandos, permitindo assim uma aprendizagem horizontalizada, de múltiplas fontes, impossibilitando um modelo verticalizado e focado exclusivamente no saber docente. Diante disso, Corrêa (2018, p.35) ressalta “a importância do desenvolvimento da autonomia, das estratégias de pensamento crítico, das escolhas e da combinação de vários modos de aprendizagem” a partir do uso de jogos digitais.

Por sua vez, o ensino de cultura clássica, especialmente aquele desenvolvido durante a Educação Básica, tem como finalidade precípua, de acordo com a BNCC (2021, p.417), a colaboração direta na formação de cidadãos capazes de articular o universo cultural greco-romano com as tradições de outros nações e povos que constituem a matriz étnica brasileira.

Discutindo a importância do debate sobre a cultura clássica na educação básica, SOUZA et al afirma que:

Nesse sentido, pode-se considerar que tais afirmações abrem caminho para o estudo dos clássicos na escola, e é isso o que desejamos para trabalhos futuros. É importante que outros pesquisadores levem os clássicos para as escolas e rompam com a visão tradicionalista e preconceituosa que imagina que certos conteúdos não devem ser de

conhecimento de jovens, principalmente daqueles que vivem nas periferias (SOUZA et al, 2020, p.18).

Diante da relevância destas duas temáticas, como se empreendeu demonstrar introdutoriamente – a *gamificação* e o ensino de cultura clássica –, tratar das possíveis causas e consequências de conexões sobre ambas, assim como as repercussões das múltiplas intercessões, torna-se uma tarefa de notável valor para os estudos sobre educação e tecnologia na contemporaneidade.

A despeito da evidente justificabilidade das investigações sobre os processos de *gamificação* do ensino de cultura clássica, existem pouquíssimas pesquisas em língua portuguesa que se debruçam sobre esta articulação teórico-prática. A razão para tal vácuo heurístico deve-se a uma persistente carga de preconceitos que procura desqualificar uma aproximação tanto contemporânea quanto tecnológica da Antiguidade Clássica (KORMIKIARI e PORTO, 2019).

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Avaliar a usabilidade de um site desenvolvido para conter sequências didáticas que se constituam como uma estratégia pedagógica viável para o letramento em grego clássico, bem como a popularização da cultura clássica em geral, por meio de cordéis criados a partir da tradução da língua clássica para o cearensês e que, numa perspectiva de continuidade como trabalho futuro, serão divulgados por meio de um *ebook*.

3.2 Objetivos Específicos

- Avaliar a usabilidade de um site desenvolvido para conter sequências didáticas para o ensino e popularização de Grego e Cultura Clássica por meio de traduções que aproximem o texto antigo da literatura de cordel;
- Desenvolver as sequências didáticas para o letramento de grego clássico associado à cultura popular disponibilizadas num site desenvolvido para tal finalidade;

- Validar com licenciandos do curso de pedagogia da Universidade Estadual do Ceará em Crateús, a usabilidade da plataforma desenvolvida, capturando a percepção dos usuários e medindo a facilidade de uso e a eficácia da ferramenta em cumprir seus objetivos.

4 DA SUBALTERNIDADE CULTURAL AO LUGAR DE FALA DO SERTANEJO ATRAVÉS DO CEARENSÊS

A subalternidade é a condição em que a absoluta maioria dos sujeitos vive na sociedade indiana, a qual ainda carrega fortes marcas do sistema social de castas – o qual dividia os indivíduos, segundo critérios tradicionais relacionados à religiosidade, de forma rígida e preconceituosa.

O subalterno, neste contexto social, é todo aquele que vive uma relação de opressão, silenciamento e invisibilização. Uma compreensão apressada da realidade histórica pode induzir a conclusão de que, contemporaneamente, essas características marcantes do passado da sociedade indiana não possuem qualquer relevância no presente.

Entretanto, é exatamente contra essa apreensão ingênua da realidade que Spivak denuncia as formas contemporâneas de opressão dos corpos/sujeitos depotencializados da sociedade. Pobres, mulheres, não-europeus, continuam sendo subalternizados nesta sociedade que se julga disruptiva com toda a tradição.

Na verdade, como afirma a autora, as formas de opressão econômica, controle social e construção cultural, readaptaram-se para manter, através de novos dispositivos de poder, a diversas maneiras de violência – física, simbólica, estrutural – contra os mais frágeis.

Spivak propõe então uma releitura da história indiana como método para uma nova forma de analisar a toda a história dos inúmeros povos colonizados. Assim como a luta pelos direitos das mulheres indianas não pode ser reduzida a um ato da burocracia colonizadora britânica, assim também, a maneira de encarar o passado de todos aqueles que foram invadidos, violentados, pilhados e saqueados, pelos europeus precisa ser apresentada a partir dos olhares daqueles que historicamente tiveram suas trajetórias apagadas.

Educação e tecnologia é um binômio inseparável; dito de outra forma, os processos educacionais sempre estiveram intrinsecamente associados ao desenvolvimento tecnológico no curso da história das sociedades. Assim, educação e tecnologia são expressões genuínas do espírito de cada tempo, nas mais variadas sociedades.

Sobre essa correlação Educação-Tecnologia, afirma-nos Bortolazzo:

O conceito de Cultura Digital engloba processos de comunicação, aparatos e dispositivos, espaços e práticas sociais que se encontram atrelados aos usos das tecnologias digitais. A Cultura Digital carrega a baliza de algo novo e uma perspectiva, na maioria das vezes, positiva do futuro, emergindo máximas sobre novas possibilidades e oportunidades educacionais. Trata-se ainda de um poderoso movimento sobre o progresso tecnológico, hoje corroborado no intenso consumo de

produtos, a exemplo de smartphones e tablets. (Bortolazzo, 2020, p. 370)

Faz-se necessário esclarecer que esta afirmação fundamental ultrapassa a simples natureza causal daquela relação – pois é óbvio que somente por meio do desenvolvimento de pesquisas, investigações, debates, em resumo, de procedimentos educacionais, faz-se possível o avanço tecnológico – e se apresenta sob um prisma instrumental. Ou seja, o aparato tecnológico sempre foi apropriado como ferramenta, instrumento, para potencializar as estratégias e metodologias educacionais – de modo especial aqueles que, originalmente, não tem seu desenvolvimento associado a temas e/ou objetivos instrucionais.

Apesar de todo conservadorismo que sempre ronda a educação – tanto em virtude de uma ânsia de controle e poder, bem como em razão da desídia de muitos indivíduos que atuam em contextos educacionais – ela sempre se apropriou dos produtos do progresso técnico do mundo, medida esta que no curso da história contribuiu para a manutenção do status reacionário que circunscreve os ambientes educativos.

Conforme afirma Horkheimer:

O processo de produção influencia os homens não só da maneira direta e atual, tal como eles o experimentam em seu próprio trabalho, mas também da forma como ele se situa dentro das instituições relativamente fixas, ou seja, daquelas que só lentamente se transformam, como a família, a escola, a igreja, as instituições de arte e semelhantes (HORKHEIMER, 2015, p. 180).

Foi assim com a invenção da escrita – quando paulatinamente migramos de sociedades centradas na oralidade para um modelo de comunidade em que a escrita tornou-se o principal vetor educacional –, com o estabelecimento da imprensa – momento em que houve um crescimento exponencial dos processos educacionais, uma vez que as fontes de conhecimento e os meios de divulgação acadêmico-culturais tornaram-se mais acessíveis, havendo uma descentralização dos saberes do controle dos grandes centros universitários –, e nas últimas décadas, com as tecnologias de comunicação e informação, e seu ferramental – teórico e físico - conexo.

Sobre essa relação umbilical entre educação e tecnologia o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han defende que:

Cada dispositivo, cada técnica de dominação, produz seus próprios objetos de devoção, que são empregados para a submissão, materializando e estabilizando a dominação. Devoto significa submisso. O smartphone é um objeto digital de devoção. Mais ainda, é o objeto de devoção do digital por excelência. Como aparato de subjetivação, funciona como o rosário, e a comparação pode ser estendida ao seu manuseio. Ambos envolvem autocontrole e exame de si. A dominação aumenta sua eficiência na medida em que delega a vigilância a cada um dos indivíduos. O curtir é o amém digital. Quando clicamos nele, subordinamo-nos ao contexto de dominação.

O smartphone não é apenas um aparelho de monitoramento eficaz, mas também um confessional móvel. O Facebook é a igreja ou a sinagoga (que literalmente significa <<assembleia>>) do digital. (HAN, 2018, p. 24 e 25).

Deste modo, a sala de aula sempre foi um ambiente marcadamente tecnológico – repleto de expressões da técnica e da ciência de cada época. É partindo desta premissa fundamental que se inferem algumas questões que não parecem tão evidentes, mas que tem repercussões muito sérias para a relação entre educação e tecnologia, sendo uma destas, a que se segue: se os dispositivos tecnológicos carregam a marca do seu tempo, as TIC's são expressão das injustiças sociais, das assimetrias econômicas, e/ou das várias formas de violências contras minorias no nosso tempo?

Nesta pesquisa assume-se que a resposta a essa difícil questão é, inquestionavelmente, sim! Isto é, as tecnologias de informação e comunicação – mesmo aquelas associadas à educação, são marcadamente expressões das disputas de poder em cada sociedade.

Em razão do enorme universo que envolve a intercessão Educação e Tecnologia, nesta pesquisa optou-se pela delimitação em um único tema social a ser analisado: o racismo. Dito isto, o objetivo geral deste trabalho é demonstrar que uma incorporação acrítica de tecnologias informacionais contemporâneas pode colaborar diretamente para o desenvolvimento de ecossistemas informacionais/educacionais patologicamente associados a discursos de ódio, práticas discursivas violentas que, em última instância, viabilizam e normalizam práticas racistas.

Tem-se nos filósofos Michel Foucault, Achille Mbembe e Byung-Chul Han as referência principais para desnudar a lógica de poder que insere no aparato tecnológico educacional, e em trabalhos como os de Noble (2018), Sandvig (2016), Silva e Araújo (2020), que já discutem de modo relevante a questão do racismo nos processos tecnológico-educacionais, interlocutores privilegiados.

Nelson Mandela em sua autobiografia, *Um longo caminho para a liberdade*, afirma que:

Ninguém nasce a odiar outra pessoa por causa da cor da sua pele, da classe social ou da religião. As pessoas são ensinadas a odiar, mas se conseguem aprender o ódio também é possível ensinar-lhes o amor, porque o amor é mais inerente por natureza ao coração humano do que o seu oposto (MANDELA, 2012, p.1205)

Partindo desse pressuposto socioeducacional básico, precisamos reconhecer a forma perversa e monstruosa como o racismo tem sido assimilado como prática sistêmica em nossa sociedade, a qual atravessa todas as camadas sociais, níveis culturais e espaços comunitários.

O racismo é uma prática ubíqua e pervasiva na sociedade brasileira, ou seja, esse tipo de comportamento deplorável pode ser identificado no Brasil por dois vieses diferentes, contudo, complementares. Primeiro por um recorte temporal que revela o preconceito racial como um dispositivo de poder presente desde quando os povos originários foram violentamente assassinados e expulsos de seus territórios milenares pelos europeus, bem como desde quando os diversos povos africanos foram sequestrados, torturados e traficados como mercadorias para nossas outras terras.

Sobre o racismo estrutural, afirma-nos Almeida:

O racismo constitui todo um complexo imaginário social que a todo momento é reforçado pelos meios do sistema educacional. Após anos vendo telenovelas brasileiras um indivíduo vai acabar se convencendo de que têm uma vocação natural para o trabalho doméstico, que a personalidade de homens negros oscila invariavelmente entre criminosos e pessoas profundamente ingênuas (ALMEIDA, 2021, p. 65).

Já numa perspectiva praxica, de um outro nível, a discriminação étnico-racial está presente sub-repticiamente em todos os lugares, instâncias de poder, práticas sociais e expressões sociais.

Em virtude deste binômio – ubiquidade e pervasividade – o racismo emaranhou-se na comunidade brasileira sob a máscara de uma normalização. Durante séculos, todo nosso aparato social – leis, educação, cultura etc. – foi embebecido em dispositivos de poder excludentes, invisibilizadores e emudecedores das populações não-brancas.

Deste modo, a identidade racial, assim como todo universo político-cultural, não-branca constituiu-se historicamente no Brasil como um cruel distintivo comunitário, relegando tudo o que dizia respeito a esses povos e tradições um não-lugar.

Como afirma-nos o filósofo camaronês:

Com efeito, em termos foucaultianos, racismo é acima de tudo uma tecnologia destinada a permitir o exercício do biopoder, “este velho direito soberano de matar”. Na economia do biopoder, a função do racismo é regular a distribuição da morte e tornar possíveis as funções assassinas do Estado. [...] é “a condição para a aceitabilidade do fazer morrer” (MBEMBE, 2018, p. 18).

A brasilidade foi elaborada como um produto do grupo étnico-racial dominante, de tal forma que, a simples origem não-branca de qualquer prática, obra/artefato e/ou pessoa revelava-se como um designativo desqualificante (a vedação de direito de cidadania expresso no texto constitucional até 1888), de caráter desprezível (a demonização dos cultos de matriz

africana) e até criminoso (a capoeira tipificada como prática delituosa no CPP de 1890, suscetível de prisão e reclusão de dois a seis meses a seus praticantes).

A subalternidade é a condição em que a absoluta maioria dos sujeitos vive nas sociedades em geral, esta é a tese central da pensadora indiana Gayatri Chakravorty Spivak. A mesma fala a partir da perspectiva do seu universo comunitário, o qual ainda carrega fortes marcas do sistema social de castas no qual dividia os indivíduos, segundo critérios tradicionais relacionados à religiosidade, de forma rígida e preconceituosa.

Por analogia, a condição das populações negras no Brasil, tem sido analisada sob o mesmo estigma da subalternização das mulheres indianas, como mostra de um perverso processo de interseccionalidade. Conforme Araújo:

Os negros são representados através de estereótipos negativos, que reafirmam o imaginário construído no período escravocrata, do negro como classe subalterna. Esses estereótipos são lugares-comuns que ocorrem com a utilização dos atores negros em papéis de serviçais nas telenovelas, nos comerciais e nos programas cômicos (...) O negro como elemento de diversão para os brancos, e não para si mesmo e seu grupo étnico (...). (ARAUJO, 2006, p. 71)

O subalterno, neste contexto social, é todo aquele que vive uma relação de opressão, silenciamento e invisibilização. Uma compreensão apressada da realidade histórica pode induzir a conclusão de que, contemporaneamente, essas características marcantes do passado da sociedade indiana não possuem qualquer relevância no presente.

Entretanto, é exatamente contra essa apreensão ingênua da realidade que Spivak denuncia as formas contemporâneas de opressão dos corpos/sujeitos depotencializados da sociedade. Pobres, mulheres, não-europeus, continuam sendo subalternizados nesta sociedade que se julga disruptiva com toda a tradição.

Na verdade, como afirma a autora, as formas de opressão econômica, controle social e construção cultural, readaptaram-se para manter, através de novos dispositivos de poder, a diversas maneiras de violência – física, simbólica, estrutural – contra os mais frágeis.

Spivak (2010, p.94) utiliza-se da análise de uma imagem/evento que materializa essa subalternização, a autoimolação das viúvas indianas. Neste ritual que é denominado de Sati, as mulheres indianas que perdiam seus maridos eram orientadas pela religiosidade hindu a sacrificarem-se na mesma pira designada para o ritual de cremação de seus maridos.

Os colonizadores ingleses foram os responsáveis pela vedação deste tipo de ritual, o que, mais uma vez, uma consciência ingênua ou ignorante, acolhe como um ato de

benevolência, quando na verdade estabeleceu-se mais uma vez como uma forma opressora de determinação dos sujeitos subalternos.

O que se destaca nessa abordagem é o silenciamento e/ou apagamento dos indivíduos subalternizados, aquelas – no caso das viúvas indianas – que sequer foram reconhecidas em toda uma luta histórica que estabeleceram para a conquista de seus direitos pessoais.

Apesar deste histórico descompasso social – causa primaz de todo abismo econômico existente entre as condições de vida das populações brancas e a realidade material inominável dos povos não-brancos no Brasil contemporâneo –, um indivíduo acrítico, usuário das mais atualizadas tecnologias informacionais, pode argumentar que tais práticas e seus nocivos impactos ficaram restritos a uma temporalidade passada distante, não sendo mais necessário ou viável qualquer tipo de reparação ou reconhecimento comunitário das violências acontecidas no passado. Todavia, não é assim que os acontecimentos históricos, os movimentos sociais ou as ideologias se movimentam no interior de uma determinada coletividade humana.

Dados recentes, dos mais diversos atores e centros científico-acadêmicos apontam para a menor escolaridade, alta mortalidade, baixa representatividade – profissional, artístico e política –, das populações não-brancas no Brasil (IPEC, 2023). Na contramão do que um senso comum rasteiro e preconceituoso poderia argumentar, o aumento da produção econômica nacional dos últimos cem anos não implicou em algum tipo de incremento de bem-estar coletivo às populações não-brancas no nosso país.

O avanço tecnológico constatável das últimas décadas, pode ser um vetor de multiplicação não só da informação e de serviços, mas também de valores e fundamentos políticos que fundamentam o racismo e a desigualdade social tão evidente no Brasil. Autores como Silva e Araújo defendem que:

Entender o racismo como fenômeno estruturante das sociedades modernas contribui para a compreensão de como as instituições e os processos de subjetivação são moldados na perspectiva do biopoder. As manifestações racistas, a forma como as instituições segregam, a forma como o mercado de trabalho seleciona uns em detrimento de outros e mesmo a construção dos estereótipos e fenótipos raciais - cotidianamente reforçados nos meios de comunicação - nos apontam para as formas de funcionamento do racismo. Trazendo a discussão para perto do cotidiano, é importante chamarmos a atenção para as três formas de racismo: subjetivo ou individual, institucional e estrutural. (SILVA e ARAÚJO, 2020, p.5)

O campo tecnológico não está imune a práticas racistas, isso facilmente constatável na invisibilidade ou no silenciamento dos corpos negros. As populações negras não

estão representadas nos melhores postos de trabalho da área de tecnologia, a consequência inevitável desta ausência é o enviesamento do olhar sobre as tradições e produções não-brancas.

A faceta mais perversa dessa distorção é a forma como os corpos e/ou identidades não-brancas tem seu registro nos portfólios digitais de imagens, fotografias e vídeos – erotização, associação ao feio e bizarro, identidade com o conceito de criminoso etc – são algumas dessas formas da discriminação étnica nos meios de comunicação e informação digitais. Sobre essa forma dissimulada de racismo já existe uma vasta literatura, com ênfase nos trabalhos de Noble (2020) e Chander (2017) que já tornaram-se referência na denúncia das formas de algoritmização dos preconceitos étnico-raciais.

Como se sabe, os bancos de dados dos buscadores de pesquisa ou das I.A's não são autogerados, na verdade, eles são primariamente alimentados por produções epistêmicas humanas e, somente depois, existe a possibilidade de bricolagem de dados e informações para então a produção de uma segunda geração de informações que, a princípio, pode parecer inédita.

Ora, tendo sua origem numa base exclusivamente humana, é impossível que não seja transmitido aos instrumentos digitais de produção de informação toda a carga de preconceito e discriminação que a humanidade produziu ao longo de milênios. Assim sendo, o argumento de que as redes sociais, as I.A's ou quaisquer outros dispositivos informacionais são isentos de vieses discriminatórios pois este é um tipo de comportamento eminentemente humano, é falacioso, pois toda base primária de dados que são importados por essas máquinas-aprendizes é marcado pelas contradições humanas.

Que já vivemos uma governamentalidade algorítmica isto não é mais uma questão a discutir – redes sociais são determinantes para o resultado de eleições, resta-nos saber o quanto de democracia ainda existe depois dos vieses e influências dos grandes conglomerados digital-informacionais do mundo; *big techs* tem mais influência no mercado global do que centenas de países, em alguns casos até mesmo unificando as economias dessa centena de países pobres; a indústria cultural só existe hoje em função do digital, não havendo qualquer espaço de sobrevivência para aqueles que tentam uma existência fora de alguma bolha.

Como afirma-nos Foucault:

Uma física do poder ou um poder que se pensa como ação física no elemento da natureza e um poder que se pensa como regulação que só pode se efetuar através de e apoiando-se na liberdade de cada um, creio que isso aí é uma coisa absolutamente fundamental. Não é uma ideologia, não é propriamente, não é fundamentalmente, não é antes de mais nada uma ideologia. É primeiramente e antes de tudo uma tecnologia de poder, é em todo caso nesse sentido que podemos lê-lo (FOUCAULT, 2008, p. 64).

Diante fato, surge uma pergunta que precisa ser respondida com urgência: o que está sendo feito para combater as formas de violência e ódio que são vinculadas e disseminadas pelos mecanismos de informação e comunicação digitais? Está é uma questão que transcende a política de privacidade das empresas, transborda para problemas éticos e políticos – Até que ponto é aceitável a lucratividade a partir do ódio a quem quer que seja, em especial a minorias? Qual a legitimidade jurídico-moral de uma empresa que permite o livre trânsito de dados criminosos – pedofilia, xenofobia, racismo – no seu ambiente virtual? Qual o limite da liberdade e/ou autonomia de empresas que disseminam mentiras dentro da legislação de um determinado estado nacional?

Se há uma expressão que ouvimos a exaustão em dias como os nossos – tempos de antiintelectualismo e de obscurantismo – é esta: “discurso de ódio”. Ela é utilizada para tentar definir todo tipo de linguagem ofensiva, fala preconceituosa, pseudoargumentação fundamentada em discriminações, que se enunciam contra grupos específicos de nossa comunidade. Todavia, se analisarmos mais detidamente essa expressão perceberemos que a mesma não passa de uma contradição lógica.

O discurso é, por definição, associado ao *lógos*, a racionalidade, e por isso detentor de um caráter dialógico. Está implícito ao discurso o respeito e o reconhecimento da alteridade. Na Grécia antiga, o discurso – junto com a ação – era um pressuposto basilar da vida política.

O ódio, por sua vez, não discursa, isto é, não dialoga, empenha-se em emudecer o outro, é incapaz de apresentar um argumento sequer. O único instrumento do ódio é a violência em suas mais variadas acepções. Como Arendt (2016) afirma em *A condição humana* “[...] a pura violência é muda [...]”.

A irracionalidade intrínseca ao urro do ódio impede-o de articular qualquer ideia, e seus propagadores, nada mais sabem fazer além de atacar, grunhir e vociferar. Por isso é necessário enquadrarmos todo zurro de ódio no status daquilo que ele é: monstruosidade e inumanidade.

Utilizar a expressão “discurso de ódio”, ainda que para denunciar atos inomináveis que se repetem, replicam e compartilham em nossa sociedade, é conferir ao ininteligível ódio-violência uma qualidade que ele não possui. Não se trata, de maneira alguma, de tentar esmaecer a faceta doentia do preconceito e da discriminação que povoam as redes sociais e determinados espaços privados de nossa comunidade, antes, significa nomear de maneira exata aquilo que se combate.

Feito o devido esclarecimento é urgente que reavaliemos nossas estratégias político-sociais de denúncia e enfrentamento às mais variadas formas de ódio, inclusive aquelas que são simulacros do discurso. Talvez, o primeiro passo é tratá-lo conforme aquilo que ele fundamenta na esfera pública, como crime.

Aqui se estabelece a necessidade de um passo adiante no nosso diagnóstico, isto é, no debate sobre os impactos da pervasividade racista das tecnologias de informação e comunicação na educação, a identificação deste fato já não é mais suficiente, exige-se uma resposta incisiva que apresente um propostas antirracistas para a construção de máquinas-aprendizes e I.A's que possam ser sistematicamente ensinadas a combaterem de modo aberto todas as formas de violação dos direitos fundamentais das pessoas humanas, de animais e até do planeta. Como já anunciado, nos deteremos em algumas possibilidades referentes a proposta de *machine learnings* antirracistas.

No esforço de expor uma necessidade premente da sociedade contemporânea com relação a intercessão entre tecnologia e educação deve-se parafrasear a canônica afirmação da filósofa americana Ângela Davis: “Numa sociedade racista, não basta não ser racista, é necessário ser antirracista” adaptando-a para a questão da produção do conhecimento a partir de IA.

Se o debate sobre a isenção – moral, cultural, ideológica – dos dados, informações e conhecimentos pode suscitar algum tipo de polarização, não deve restar qualquer tipo de dúvidas com relação a unanimidade que deve unir a todos os atores envolvidos nos processos de educabilidade tecnológica, quanto a necessidade de induzir o aprendizado das máquinas para uma postura assertivamente antirracista.

Na verdade, quanto às estratégias de constituição dos métodos de aprendizado das tecnologias educativas, é um dever construir máquinas aprendizes que sejam capazes de identificar com o máximo de precisão toda e qualquer violação aos direitos fundamentais – tanto de humanos, como de animais não-humanos e ainda da própria natureza.

No campo dos governos nacionais, é urgente o desenvolvimento de legislações que punam com severidade todo tipo de monetização de dados e *sites* que fomentem os crimes contra direitos fundamentais. É simplesmente um completo absurdo imaginar que uma empresa que gerencia uma bilionária rede social não possua qualquer representação jurídica em países que atua, e mais ainda, que se declare isenta de responsabilidade com relação aos conteúdos que transitam por meio de seu aparato tecnológico.

Neste ponto, não está em discussão sequer a sutileza do racismo estruturado – sustentado pela tendência branco-heteronormativa do algoritmo desenvolvido – e sim, dos espaços reconhecidamente promotores de crimes, como células virtuais nazistas, portfólios de cenas de pedofilia, bancos de dados financeiros de terceiros, etc. É inadmissível que ainda existam defensores de redes sociais, *sites*, servidores de hospedagem, de conteúdos desta natureza. É urgente a clara delimitação jurídico-penal, inclusive com tipificação criminal clara e com associação dos devidos agravantes decorrentes do poder de cooptação de crianças e demais vulneráveis.

Assim sendo, discriminações de gênero, ódios étnicos, pradronizações corporais, desigualdades socioeconômicas, precisam ser contínua e pervasivamente ensinadas às máquinas. Nunca se deve permitir que, sob um suposto pretexto de garantia das liberdades individuais, que discursos de ódio, xenofóbicos, ou outras formas de violência sejam disseminados sem qualquer tipo de filtro, censura ou controle.

Conforme Mota:

Talvez você não saiba, mas em poucos minutos de utilização de aplicativos e da internet, enormes bases de dados (big data) receberam e transmitiram inúmeras informações sobre você e sua movimentação. Esses dados foram sondados por algoritmos complexos, que permitem a busca de dados especificados (datamining), possibilitando a identificação de padrões de comportamento, que influenciam nossas escolhas, quer saibamos ou não. Enquanto imaginamos que as tecnologias que utilizamos são meros instrumentos em nossas mãos, somos guiados por elas em silêncio. (MOTA, 2021, p.149)

Deve ser um compromisso partilhado por todos os envolvidos na viabilidade, implementação e popularização de I.A's – programadores, desenvolvedores, avaliadores, e até mesmo usuários – o estabelecimento de métricas de avaliação, camadas de segurança e rotinas de validação, que vedem a promoção de conteúdos inapropriados, ilegais e/ou anti-educacionais.

Sujeitos comprometidos com aspectos técnicos das *machines learning* precisam passar por processos de letramento antirracista, para que uma vez sensibilizados com a causa possam ser agentes ativos no desenvolvimento de mecanismos antirracista nos ambientes virtuais.

Enquanto os instrumentos de fomento das práticas educacionais forem permeados por conteúdos racistas, é inevitável que a educação como um todo seja contaminada por discursos e práticas discriminatórias, e assim, anuncie-se a falência dos processos educativos

uma vez que estes não sejam capazes de cooperar para formação de indivíduos que se veja como iguais, como humanos.

Uma educação antirracista só será possível se os instrumentos de sua implementação também forem, logo, deve ser compromisso de todos os atores envolvidos nessa intercessão – Educação-Tecnologia – o empenho para o desenvolvimento de práticas, metodologias e estratégias que confrontem de modo claro e incisivo todas as formas de discriminação étnico-racial.

A hipótese de uma sociedade sem qualquer nível de legislação, validação ou curadoria dos processos e metodologias que estruturam os grandes conglomerados informacionais é algo extremamente perigoso para o enfrentamento, por mecanismos educacionais, do racismo.

Talvez o maior desafio educacional que a sociedade contemporânea enfrenta hoje não derive de uma questão afeita ao campo da educação em si, mas do impacto não visível que os algoritmos na oferta e distribuição de informações. Ignorar a violência simbólica expressa nas redes sociais e nos depositórios/buscadores é reproduzir no universo digital todo epistemicídio que já é corrente no mundo físico.

4.1 Por um letramento em cultura clássica numa perspectiva decolonial

É vinculado a perspectiva decolonial, produtora de um conjunto de publicações, técnicas didático-pedagógicas e produtos técnicos educacionais, que esta obra está inserida e procura compreender o mundo clássico.

Os estudos clássicos no Brasil não podem reduzir-se a um debate sobre aquilo que os gregos e romanos fizeram, escreveram e criaram, em detrimento de toda a herança dos povos afro-diaspórico trazidos como escravizados para o Brasil, assim como os diversos povos tradicionais expulsos de seus territórios.

A possibilidade de articular aquilo que se convencionou chamar de passado clássico tradicional com as tradições regionais brasileiras é um dos horizontes de diálogo e reflexão desta pesquisa.

As múltiplas relações entre os variados povos que formaram o povo brasileiro – africanos, ameríndios, europeus – são a base dos conceitos de decolonialidade, classicismo não-eurocentrado, estudos clássicos latino-americanos apropriados neste trabalho.

Como estabelecer essa intrincada conexão? Através de um método didático-pedagógico que proponha interligar os textos da tradição grego-romana com propostas de traduções alternativas à cultura erudita, isto é, traduções que se aproximem do universo linguístico dos diversos sujeitos que compõem o universo social brasileiro – o sertanejo nordestino, o caboclo da Amazônia, o gaúcho do Sul, etc.

Por fim, o uso de novas tecnologias digitais será o artifício apropriado para discussão dessa decolonialidade com jovens em salas de aula do Ensino Médio no sertão cearense.

Ficou evidente, como argumentam BRAZIL, BARROS FILHO e SANTANA (2022) a enorme lacuna existente com relação ao registro científico-acadêmico de experiências sobre o uso de jogos no ensino de grego antigo. Existem inúmeros aplicativos, jogos eletrônicos *on line* e outros instrumentos de *gamificação* que tratam sobre o processo de ensino-aprendizado do grego clássico, todavia, pouquíssimos artigos, dissertações ou teses que discutem essa temática.

Um outro problema que se demonstrou relevante, foi a baixa produção de Revisões Sistemáticas da Literatura que se dediquem exclusivamente à intercessão entre ensino de grego clássico e processos educativos que envolvam jogos eletrônicos. Neste caso, a contribuição desta pesquisa é relevante para o estado da arte.

Por fim, a *gamificação* surge como opção muito viável para o incremento das metodologias já existentes para o ensino de grego antigo, tanto por seu engajamento dos usuários, como pelos efeitos lúdicos desse modelo de estratégia didático-pedagógica.

O baixo registro das iniciativas acadêmicas que se dedicam à produção de jogos digitais destinados ao ensino de história clássica não-europeia revelou-se como o principal desafio para a realização desta pesquisa.

Abre-se uma enorme senda investigativa a partir das respostas encontradas na presente pesquisa. As lacunas a serem exploradas vão desde a evidente viabilidade de uma proposta para desenvolvimento de jogos digitais desenvolvidos para o ensino de estudos clássicos; passando por uma ampliação com campo investigativo que compare, por exemplo, as experiências de ensino de cultura clássica fora do Brasil com aquelas que aqui se experimenta; chegando enfim, a possibilidade de analisar as especificidades de uma metodologia *gamer* que se dedique às tradições e histórias não europeias da antiguidade.

Conforme expresso na legislação atual, o ensino de letras clássicas deve ser ao integrado de modo natural na prática cotidiana da Educação Básica brasileira. Todavia, o que

se pode constatar na realidade ainda é uma inegável lacuna – curricular, metodológica e de projetos – para o desenvolvimento da cultura e das línguas clássicas.

Como discutido na BNCC:

Em comparação com o Ensino Fundamental, a BNCC de Língua Portuguesa para o Ensino Médio define a progressão das aprendizagens e habilidades levando em conta: [...]

a ampliação de repertório, considerando a diversidade cultural, de maneira a abranger produções e formas de expressão diversas – literatura juvenil, literatura periférico-marginal, o culto, o clássico, o popular, cultura de massa, cultura das mídias, culturas juvenis etc. – e em suas múltiplas repercussões e possibilidades de apreciação, em processos que envolvem adaptações, remediações, estilizações, paródias, HQs, minisséries, filmes, videominutos, games etc.; (BRASIL, 2017, p. 500)

Entende-se assim que a promoção de propostas metodológicas que fomentem a popularização e o ensino de letras clássicas através de Recursos Educacionais Digitais – **REDs** – é uma demanda que se encontra completamente alinhada à política nacional de educação expressa nos vários documentos oficiais aqui apresentados.

O aprendizado de um idioma é uma experiência enriquecedora, numa região de altíssima vulnerabilidade socioeconômica – entre estudantes pobres –, e de pouquíssimas instituições públicas de acesso universal – ou seja, em regiões em que o acesso à educação formal é um enorme desafio –, esta pode ser a oportunidade de transformar horizontes existenciais.

Conforme afirma Ferreira:

Línguas e literaturas antigas não são ensinadas, salvo raras exceções, no nível fundamental ou médio, nem são reconhecidas ou valorizadas por grande parte da sociedade, mesmo instruída. Diferentemente das línguas modernas, não tem uma função comunicativa imediata, abarcando o desempenho de práticas sociais. Contudo, uma língua clássica tem impacto na cultura e reside, por vezes camuflada, na origem de várias disciplinas, sejam elas das humanas, biológicas ou exatas (FERREIRA, 2017, p.2).

A possibilidade de ensino de uma língua clássica como o grego antigo em Crateús constitui-se como uma experiência única uma vez que em toda macrorregião em que este município está encravado não existe sequer um projeto educacional – em instituições públicas ou privadas, de educação básica ou superior – que se dedique à alfabetização em grego clássico e na popularização da cultura clássica (POMPEU, ARAÚJO, MOURA FILHO, 2012).

Deste modo o caráter inovador do presente projeto constitui-se não apenas por sua temática específica como também pela proposta metodológica apresentada. A *gamificação* ainda é uma metodologia de baixa utilização para o ensino de letras clássicas no mundo inteiro

(BAMMAN, D. e CRANE, G., 2015), no Brasil ainda não há registro de nenhum e-jogos desenvolvidos para este fim educativo que se utilizem de plataformas de fácil acesso e que utilizem o cordel como instrumento de mediação e promoção da aprendizagem.

O grande número de especificidades na gramática e na sintaxe grega clássica é um dos maiores desafios para o processo ensino-aprendizado do idioma. Muitas vezes os métodos mnemônicos – muito sacais e um tanto quanto infantilizantes – e o excesso de tabelas desinenciais tornam o aprendizado sacal e o ensino um processo meramente repetitivo (SANTOS e SILVA, 2020).

4.2 O ensino de cultura clássica a partir da BNCC e do DCRC

Diante deste riquíssimo contexto, surgem perguntas fundamentais que norteiam a presente pesquisa: como os docentes brasileiros têm articulado a necessidade de problematização da cultura clássica? Existem diferenças no modo como docentes das áreas de Linguagens e suas tecnologias e Ciências Humanas utilizam-se das tecnologias educacionais para abordar a tradição clássica? De que modo as novas tecnologias educacionais têm beneficiado o ensino de cultura clássica de acordo com as experiências já registradas na literatura científica?

De acordo com o Documento Curricular Referencial do Ceará (CEARÁ, 2019), por exemplo, o ensino de cultura clássica constitui-se uma unidade temática fundamental da formação educacional dos educandos cearenses (CEARÁ, 2019, p.556).

A redação deste documento expressa de modo muito claro uma adesão institucional a uma abordagem decolonial com relação ao debate sobre a antiguidade clássica.

O objetivo central da citada unidade temática é possibilitar, de modo mais específico o desenvolvimento da habilidade EF06HI09¹ no percurso educativo dos sujeitos, o qual se define como um esforço de romper com perspectivas etnocêntricas e propor uma leitura sensível aos olhares das demais tradições que compõem nossa estrutura social (CEARÁ, 2019, p.556).

Também a atualização das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (BRASIL, 2017, p.6) orienta que o ensino de linguagens e suas tecnologias deve ampliar as formas de uso das múltiplas linguagens, nos mais variados contextos “estruturando arranjos

¹ *Discutir o conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas.* (CEARÁ, 2019, p. 556)

curriculares que permitam estudos em línguas vernáculas, estrangeiras, clássicas e indígenas, Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) ...”.

Por fim, promovendo um movimento investigativo que parte do regional para o nacional, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017, p.417) propõe uma leitura comparada entre a tradição clássica greco-romana e o legado das demais nações e povos que constituem a base étnica da sociedade brasileira.

Na BNCC, a articulação entre o clássico, o contemporâneo, o universal e o regional é uma das temáticas centrais propostas para o ensino de história no Ensino Fundamental 2 – 6º ao 9º ano. Desta forma, o ensino de Cultura Clássica deve sempre estar conectado com as especificidades culturais de cada comunidade local. Inteirada deste tipo de associação necessária, a proposta do presente projeto de traduzir textos clássicos da comédia antiga para o cearensês² e ainda no formato de cordéis alinha-se conscientemente às proposições de uma construção curricular de excelência.

Sobre essa proposta da BNCC de articulação entre a cultura e a literatura clássica e as expressões artístico-literárias e históricas das outras tradições sociais que fundam a brasilidade, defende a seguinte temática para o ensino de História:

No 6º ano, contempla-se uma reflexão sobre a História e suas formas de registro. São recuperados aspectos da aprendizagem do Ensino Fundamental – Anos Iniciais e discutidos procedimentos próprios da História, o registro das primeiras sociedades e a construção da Antiguidade Clássica, com a necessária contraposição com outras sociedades e concepções de mundo. (BNCC, 2017, p.417)

Uma das unidades temáticas para o ensino de história no 6º ano sintetiza-se no debate sobre: “A invenção do mundo clássico e o contraponto com outras sociedades.” (BNCC, 2017. p. 422). Enquanto isso, a habilidade EF06HI09 é aquela que preconiza a relevância sobre a discussão do “conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas” (BNCC, 2017. p. 422).

O texto da BNCC, ao discutir a necessária progressão das habilidades e aprendizagens no percurso entre o Ensino Fundamental e o Ensino Médio, defende que um dos elementos de colaboração para o enriquecimento conteudal dos educandos, na área de linguagens e códigos é:

² O cearensês é entendido, na presente pesquisa – a partir de todo aparato teórico já problematizado por POMPEU (2014), SANTOS (2017) e demais pesquisadores – como o dialeto da língua portuguesa que se constitui a partir das práticas sociais da comunidade cearense em seu cotidiano. Há uma ênfase especial para as expressões sertanejas.

a ampliação de repertório, considerando a diversidade cultural, de maneira a abranger produções e formas de expressão diversas – literatura juvenil, literatura periférico-marginal, o culto, *o clássico*, o popular, cultura de massa, cultura das mídias, culturas juvenis etc. – e em suas múltiplas repercussões e possibilidades de apreciação, em processos que envolvem adaptações, remediações, estilizações, paródias, HQs, minisséries, filmes, videominutos, games etc. (BNCC, 2017. p. 500)³

Ferreira (2017), em seu seminal artigo sobre os desafios da educação dos estudos clássicos no século XXI, afirma que o pragmatismo educacional deste tempo, no qual os projetos educacionais estão centrados precipuamente na formação de mão-de-obra qualificada – e não necessariamente indivíduos críticos e reflexivos –, o ensino sistemático de disciplinas do campo clássico, incluindo-se ainda filosofia e artes, é relegado a um plano secundário, quando não, simplesmente a um não-lugar.

Já Sousa (2019) argumenta que a despeito da redação das legislações atuais não falarem de interrupção ou exclusão do ensino dos estudos clássicos na educação básica, na prática, houve ao longo das últimas décadas um abandono sistemático, evidenciando-se isso numa análise das propostas de documentos norteadores dos currículos estaduais.

Demonstra-se assim, de forma inequívoca, que numa perspectiva nacional, o ensino de cultura e literatura clássica é uma exigência pouco, ou quase nunca, atendida nos projetos e propostas curriculares das instituições educacionais. Constitui-se então uma necessidade de última grandeza o desenvolvimento de estratégias e metodologias que possam ser o mais rapidamente adotadas por docentes na educação básica para assim viabilizar a concretização dessa exigência temática.

Já o *Documento Referencial Curricular do Ceará – DCRC* – defende em vários momentos a relevância e a contribuição do ensino de literatura e cultura clássica para a formação dos educandos cearenses. Por exemplo, no §406 da seção 8.1.4.2 que trata sobre o trabalho com Literatura (p.120), a DCRC que o ensino das várias temporalidades literárias, inclusa a literatura clássica, deve ser valorizada e fomentada na Educação Básica através do ensino de língua portuguesa.

Por sua vez a habilidade geral da grande área de Linguagens e seus Códigos (EM13LGG602) postula que o ensino de língua portuguesa deve auxiliar o educando a “Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.” (DCRC, 2021, p.147).

³ *Grifo nosso.*

Por fim, mas ainda assim digno de nota, é a distinção que as ***Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio – DCNC*** – faz com relação ao ensino de letras vernáculas. A redação do texto que trata sobre os itinerários formativos, em especial o de Linguagens e Códigos, propõe que a articulação de competências e habilidades de modo a promover:

Aprofundamento de conhecimentos estruturantes para aplicação de diferentes linguagens em contextos sociais e de trabalho, estruturando arranjos curriculares que permitam estudos em *línguas vernáculas*, estrangeiras, *clássicas* e indígenas, Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), das artes, design, linguagens digitais, corporeidade, artes cênicas, roteiros, produções literárias, dentre outros, considerando o contexto local e as possibilidades de oferta pelos sistemas de ensino (Resolução CNE/CEB nº 3/2018, Art. 12)⁴

O uso de categorias e ferramental teórico de outras áreas como a literatura, a educação tecnológica, as artes e a história fomentará um debate multiplamente enriquecido e potente, capaz de colaborar diretamente para a sociedade como um todo.

Por fim, a natureza pedagógica da pesquisa possibilita o uso da(s) sequência(s) didáticas propostas para outras áreas ou temas do conhecimento, podem assim servir como estratégia pedagógica para múltiplos interesses de aprendizagem. Minha formação em filosofia antiga, e atuação – especialmente no campo de extensão – do ensino do grego, fomenta forte vinculação com o tema.

4.3 As sequências didáticas Schneuwly e Dolz: uma estratégia metodológica para o letramento em grego clássico

A presente pesquisa, e mais especificamente, a proposta de Recurso Educacional Digital que aqui se apresenta, tem como suporte teórico os conceitos de Práticas, gêneros e atividades de linguagem articulados por Bernard Schneuwly e Joaquim Dolz-Mestre.

Esse autores, uma série de publicações defendem, uma teoria do enriquecimento linguístico como fundamento insubstituível do processo de aprendizagem dos indivíduos.

Para Schneuwly e Dolz (1999, p.6) a linguagem é o instrumento de mediação entre o indivíduo e as práticas sociais, logo, a compreensão plena de qualquer *episteme* social passa, invariavelmente, por um letramento linguístico.

⁴ Grifo nosso.

A compreensão linguística das estruturas sociais de um povo é um processo que habilita o indivíduo a ter muito mais do que proficiência leitora de códigos e símbolos, mas principalmente, a capacidade de compreensão da lógica social de determinada comunidade.

Nas palavras dos autores:

As práticas de linguagem implicam dimensões, por vezes, sociais, cognitivas e linguísticas do funcionamento da linguagem numa situação de comunicação particular. Para analisá-las, as interpretações feitas pelos agentes da situação são essenciais. Estas interpretações dependem da identidade social dos atores e das representações que eles têm dos usos possíveis da linguagem e das funções que eles privilegiam de acordo com sua trajetória. (SCHNEUWLY e DOLZ, 1999, p.6)

É nesse contexto teórico que a categoria do gênero textual ganha destaque, deixando de ser simples construto adjetivador da linguagem, e passando a ser causa primeira das condições de possibilidade da própria aprendizagem. Quando o olhar para a importância do gênero se desloca para a Escola – e sua missão primaz de promoção de letramento comunitário – a variabilidade de gêneros textuais demonstra-se mais do que justificada.

A escolha de gênero textual específico determinará de forma inequívoca o tipo de “letramento social” que o indivíduo terá. Exatamente por esta razão, **RED’s** adota o cordel como instância de registro dos processos de tradução do grego clássico. Partindo da constatação de que a comédia grega clássica dedica-se, majoritariamente, ao registro do cotidiano do populacho, somente por meio de um gênero textual que abarcasse esse tipo de peculiaridade existencial as traduções poderiam, ainda hoje, significar valores que espelhem o mundo da vítima, sempre registrado desde a antiguidade.

Seria então o cordel o gênero ideal para transmissão de uma expressão social que se associe ao olhar da vítima, do camponês/trabalhador pobre, das mulheres, daqueles que em outros formatos de gênero são objetivamente emudecidos e invisibilizados.

É importante destacar as considerações que o filósofo contemporâneo Enrique Dussel faz sobre a questão do paradigma da vítima ser o único capaz de apresentar uma leitura de mundo que expresse a almeja libertação das populações oprimidas:

Um momento próprio do sujeito humano; é um modo de realidade pelo qual sua vida humana encontra-se plenamente realizada segundo os pressupostos da própria realidade humana: é uma obra fruto do autorreconhecimento, autorresponsabilidade, autonomia, portanto, comunitária, tendo alcançado validade intersubjetiva motivada pela ordem pulsional reprodutiva e inovadora, mas que poderia ser resumida em um momento especificamente ético e crítico: o bem supremo – que mede todo outro bem – é a plena reprodução da vida humana das vítimas. (DUSSEL, 2002, p. 79, 80)

Somente pode-se esperar uma sociedade mais justa se, e somente se, o paradigma social inverter-se, e as vítimas passarem a ser protagonistas, os emudecidos ganharem seu lugar de fala, e as populações que tiveram suas histórias apagadas puderem publicizar o passado tal qual sonham com um futuro.

Unificando esse feixe de conceitos, o ensino de grego clássico através de uma metodologia que adote a experiência de tradução *on line* e colaborativa do texto antigo para o gênero cordel teria então a potência de transpor para o registro textual as inquietações existenciais de todo um universo de indivíduos historicamente depotencializados.

5 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo etnográfico, descritivo e com abordagem qualitativa (Estrela, 2018; Koche, 2011; Pereira et al., 2018). Realizou-se a pesquisa entre janeiro de 2024 e fevereiro de 2024, com o propósito de elaborar e avaliar a usabilidade de um recurso educativo e didático que auxilie o ensino de grego a partir de cordéis.

Foram incluídos estudantes dos cursos de História e Pedagogia devidamente matriculados do primeiro ao oitavo semestre na Faculdade de Educação de Crateús da Universidade Estadual do Ceará – UECE/FAEC – que concordaram e assinaram voluntariamente o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)⁵ e excluídos os estudantes que não assinaram o TCLE ou que não se sentiram confortáveis em utilizar a plataforma digital ou participar da pesquisa.

O projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da UECE – Plataforma Brasil. Apesar de toda pesquisa ter seus riscos, os riscos dessa pesquisa foram mínimos, pois não foi realizada nenhuma intervenção físico-material com os participantes.

Para assegurar a qualidade, foram adotados os pressupostos adaptados de Echer (2005), apresentados na figura abaixo:

Figura 01 – METODOLOGIA DA PESQUISA



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

⁵ Anexo I

Primeiro foi construído o material a partir de oficina e do levantamento bibliográfico. Num segundo momento validou-se o conteúdo, aparência e adequabilidade do material, organização, estilo da escrita, aparência e motivação da plataforma. Posteriormente, ocorreu a liberação para os usuários com a divulgação do material (Echer, 2005).

5.1 Tipo de pesquisa

A presente pesquisa faz uso do método etnográfico. A etnográfica aplicada à educação, antropeotnográfica, etnometodologia – explorará os quatro pilares dos estudos etnográficos (*antropos*, *ethnos*, *oikos*, *chronos*) considerando a perspectiva qualitativo-fenomenológica. Para realização do estudo etnográfico foi feito um acompanhamento a partir da resposta de formulários especificamente desenvolvidos para estudo dos resultados.

Sobre as especificidades do método etnográfico afirma-nos Yin:

Estudos qualitativos não precisam se limitar a um único lugar ou local de estudo. Pelo contrário, os estudos podem ter por objetivo abranger múltiplas culturas ou ambientes institucionais, com as conclusões finais do estudo baseadas nas experiências de todos eles. [...] Trata-se de um processo de coleta de dados mediante o qual o pesquisador trata tanto da dimensão empírica como clínica para tentar definir a essência das pessoas e instituições que estão sendo estudadas. (YIN, 2016, p.93,93)

Os pressupostos fundamentais utilizados nesta pesquisa são a construção a posteriori de categorizações, conceitualizações e/ou demais proposições teóricas; contraste das perspectivas êmicas e éticas; compreensão da informação como um elemento pervasivo. Para avaliar a usabilidade da plataforma pedagógica que foi desenvolvida fez-se uso do SUS (*System Usability Scale*), questionário amplamente reconhecido pela literatura. Sobre a eficiência e vantagens do SUS cita-se o seminal artigo de Brooke:

Pode-se ver que as declarações selecionadas realmente cobrem uma variedade de aspectos da usabilidade do sistema, como a necessidade para suporte, treinamento e complexidade e, portanto, têm um alto nível de validade de face para medir usabilidade de um sistema. (BROOKE, 1996, p.4)

5.2 Sujeitos

30 (trinta) Licenciandos dos cursos de Pedagogia e História da Faculdade de Educação de Crateús da Universidade Estadual do Ceará, IES pública localizada na região do

Sertão de Crateús, contexto de altíssimo nível de vulnerabilidade social e econômica. A média de idade dos indivíduos é entre 18 e 26 anos. O ambiente acadêmico e cultural dos sujeitos aproxima comunitariamente os sujeitos da pesquisa e do seu objeto.

5.3 Lócus da pesquisa

O *lócus* da pesquisa foi o site <https://ivinalara.github.io/entre-antigos-e-milleniuns/index.html> desenvolvido para a avaliação da usabilidade do mesmo com relação ao acesso às sequências didáticas a que os sujeitos da pesquisa terão acesso para autônoma e livremente testarem os conteúdos disponíveis.

5.4 Instrumentos e técnicas de coleta de dados

Utilizou-se o SUS – System Usability Scale –, desenvolvido por Brooke (1986), questionário de usabilidade mundialmente utilizado, e reconhecido por sua confiabilidade na avaliação dos resultados e de acesso livre.

Todos os participantes assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – para que assim todas as informações coletadas tenham sua validade científica garantida.

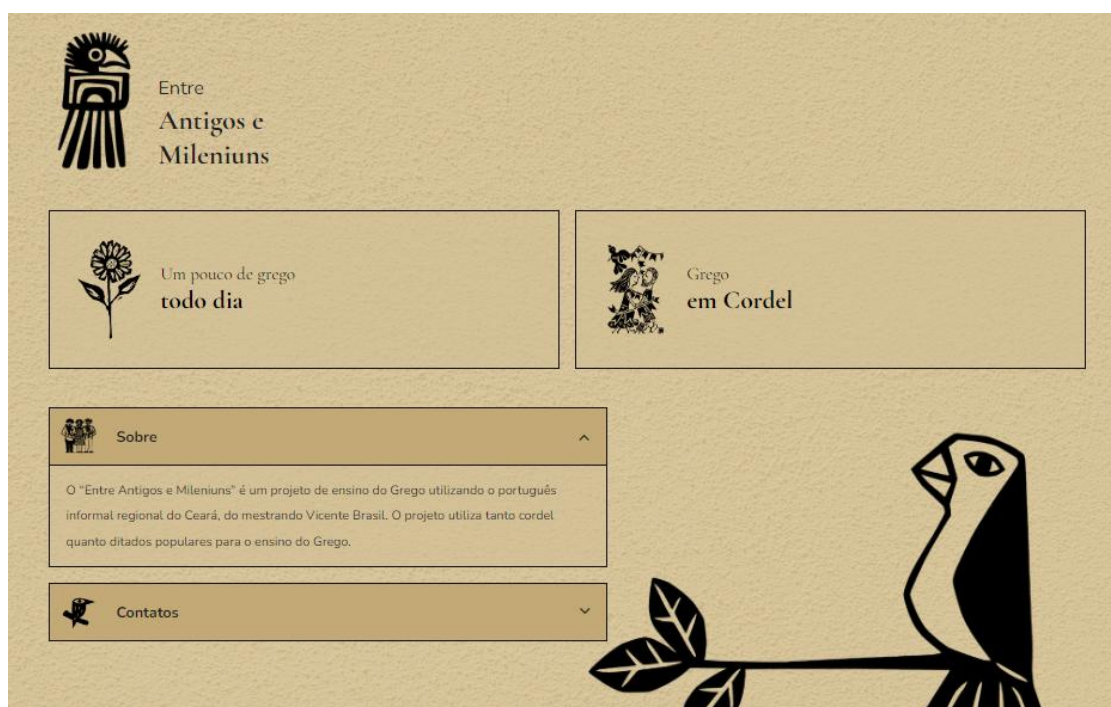
6 RESULTADOS

6.1 PRODUTO EDUCACIONAL

O site “Entre Antigos e Mileniuns” foi desenvolvido com a finalidade de servir de espaço de divulgação e contato do público em geral com a proposta da presente pesquisa que é a aproximação – estabelecida pela mediação da literatura de cordel – da Cultura Clássica do mundo Grego com a Cultura Popular cearense.

A **Figura 1** apresenta a tela inicial que o usuário acessa a partir do endereço geral site.

Figura 01 – TELA INICIAL DO SITE *ENTRE ANTIGOS E MILENIUNS*



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Na tela inicial o usuário é apresentado aos dois botões centrais que são o percurso de entrada para as duas funcionalidades principais do site **Um Pouco de Grego Todo Dia** e **Grego em Cordel**.

1. Um pouco de grego todo dia: Ao clicar este botão o usuário terá acesso a um conjunto de fragmentos textuais em grego – extraídos da literatura antiga – que terão, simultaneamente, a tradução tradicional – no registro da norma culta da língua portuguesa – e a proposta de tradução para o cearensês. Durante a pesquisa os usuários tiveram acesso ao site durante uma semana, e

neste período foram disponibilizados diariamente um fragmento textual em grego, bem como a dupla tradução em Português Formal e Cearensês. A opção de acesso à tradução era feita pelo próprio usuário que poderia livremente optar pela forma tradutiva, bem como compará-las simultaneamente.

A **Figura 2** apresenta o *print screen* do botão *Um pouco de Grego Todo Dia*, no qual o usuário entraria em contato com os conteúdos referentes a cada dia.

Figura 02 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA -1



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Como se percebe, o usuário tinha contato imediato com a forma em grego do fragmento textual, avançaria para as opções de tradução conforme decidisse por sua própria escolha, não existindo – conforme a perspectiva metodológica deste trabalho – uma “opção certa” ou preferencial de acesso às formas tradutivas.

O usuário perceberia as possibilidades a sua disposição com facilidade em razão dos comandos que estão em cada um destes botões “*(Clique para mostrar a tradução)*”. Desta forma o usuário poderia com um só fragmento treinar seu processo de proficiência por meio do acesso EXCLUSIVAMENTE ao texto no grego, APENAS texto grego e tradução em Português Padrão, APENAS texto grego e cearensês, ou ainda as três opções SIMULTANEAMENTE, isto é, texto no grego, no português padrão e no cearensês.

Nesta versão os cinco dias estão acessíveis aos usuários, mas na pesquisa eles foram diariamente liberados aos usuários com o propósito pedagógico de construção do hábito de estudo diário de um novo idioma.

Na **Figura 3**, está apresentada a visualização do site quando usuário opta por escolher a leitura da tradução no formal da tradição.

Figura 03 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 1 COM A OPÇÃO DE TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS PADRÃO ATIVADA



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Este é um exemplo da tela de tradução para **Português Padrão** ativada. Aqui se encontra a maneira tradicionalmente traduzida dos textos do grego clássico, a qual, grosso modo, aproximam-se de uma modalidade linguística não usual. Neste exemplo em específico, ressalte-se ainda o fato de ser um texto religioso, o que implica na maioria dos casos num comprometimento tradutivo mais formal/burocrático, em razão de toda uma tradição anterior, bem como seu uso como objeto do sagrado.

A **Figura 04** exemplifica uma tradução para o cearensês – com toda a carga da coloquialidade de nosso regionalismo.

Figura 04 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 01 COM A OPÇÃO DE TRADUÇÃO PARA O CEARENSÊS ATIVADA



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

A despeito do uso religioso do fragmento textual acima, sempre é importante lembrar que o tipo de grego no qual, por exemplo, a Bíblia Sagrada foi escrita é o, assim denominado, **grego koiné** ou grego comum, isto é, uma forma linguística despida de formalidades semânticas ou complexidades sintáticas.

O koiné era a língua do povo no cotidiano, aquela que se falava no dia a dia, na informalidade dos relacionamentos e dos eventos privados. Logo, tomando como parâmetro este tipo de informação, não se constitui nenhum tipo de “desrespeito” ou “vulgarização” do texto traduzi-lo desta forma mais popular.

Na **Figura 05**, tem-se a visão completa de um dia de exercício, percebe-se a plena possibilidade de comparação entre os modos tradutivos.

Figura 05 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 01 COM AS DUAS OPÇÕES DE TRADUÇÃO PORTUGUÊS FORMAL/CEARENSÊS ATIVADAS



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Está é a visão – **Figura 05** – completa da proposta de atividade para auxiliar no letramento de grego clássico. É fundamental destacar que este site não tem a pretensão de ser um instrumento de formação educacional auto-instrutivo, ou seja, um ferramental pedagógico em que um indivíduo, sem a mediação de um docente, possa aprender sozinho o grego clássico.

O Produto Educacional em apreço foi construído como proposta de suporte e exercício para grupos de educandos que, sob a orientação de um educador, possam ampliar e consolidar seus processos de aquisição de conhecimento no idioma grego clássico.

A seguir, nas Figuras 06 a 09, temos o registro dos demais exercícios já em sua completude, isto é, com as duas formas tradutivas propostas expostas.

Figura 06 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 2



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Figura 07 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 3



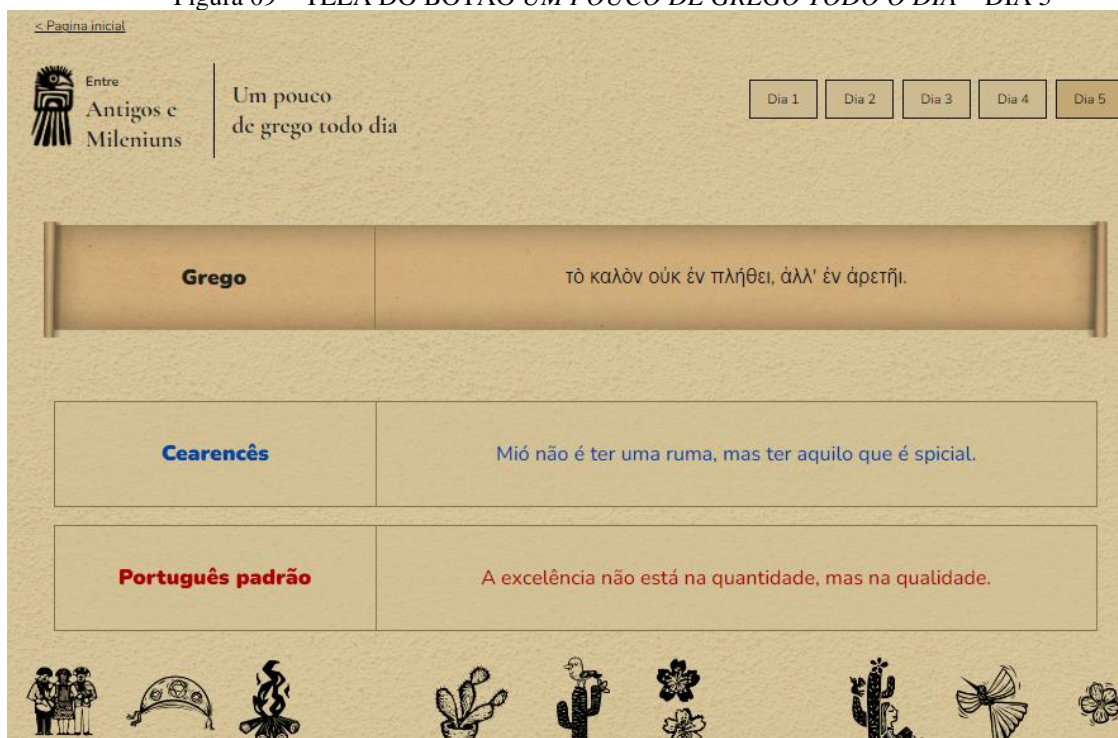
Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Figura 08 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 4



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Figura 09 – TELA DO BOTÃO *UM POUCO DE GREGO TODO O DIA* – DIA 5

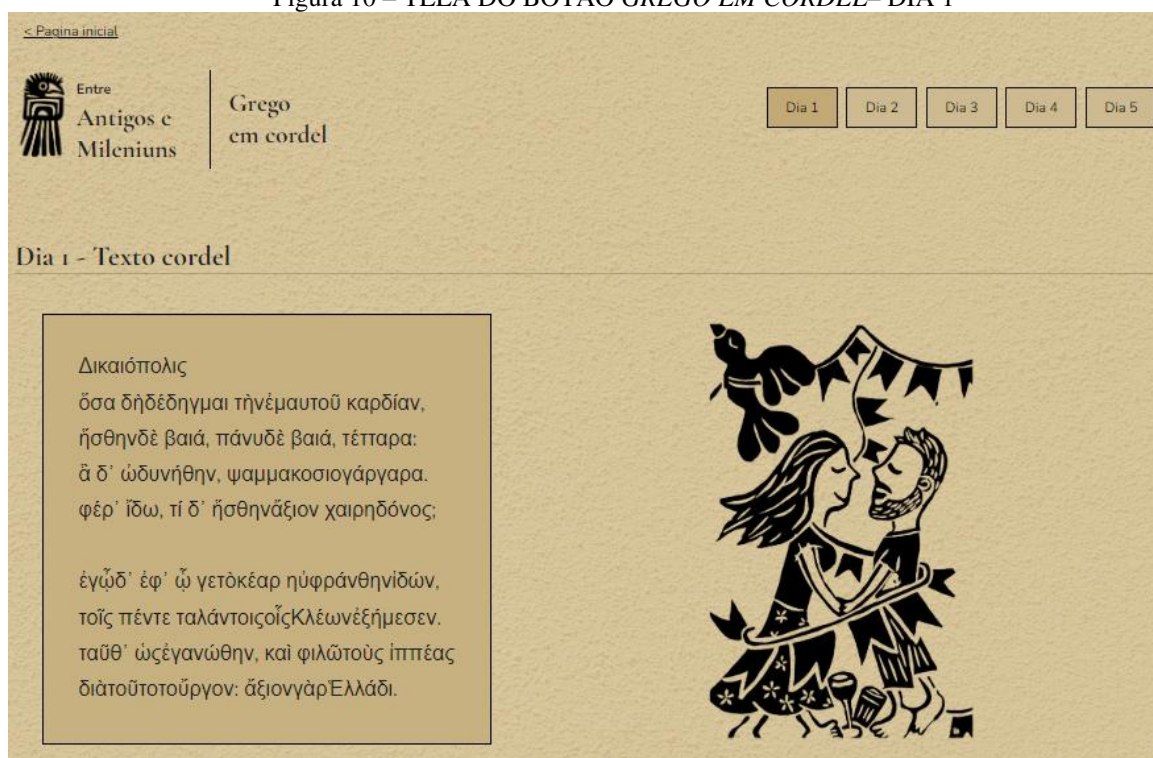


Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

3. Grego em Cordel: Neste botão o usuário encontrará um nível mais elaborado de exercícios. Enquanto no botão *Um Pouco de Grego Todo Dia* há apenas frases, neste ambiente já há propostas de tradução de conjuntos de versos/frases da tradição antiga. Tal qual no outro botão, há – inicialmente – o texto em grego e as duas propostas de tradução.

Na **Figura 10**, registra-se uma visão do primeiro dia de oferta das atividades propostas no botão grego em cordel.

Figura 10 – TELA DO BOTÃO *GREGO EM CORDEL*– DIA 1



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Neste outro tipo de acesso ao texto e suas formas tradutivas, o usuário é apresentado a um conjunto maior de versos que se articulam naquilo que contemporaneamente poderíamos denominar de estrofe. Como se percebe, o desafio para o leitor é bem maior – qualitativa e quantitativamente –, porém, para garantir a usabilidade do produto educacional, é disponibilizado aos usuários possibilidade de ter acesso às traduções verso por verso, como se exemplifica a seguir.

Na **Figura 11**, observa-se um primeiro verso na estrutura grega, bem como no português formal e no cearensês.

Figura 11 – TELA DO BOTÃO *GREGO EM CORDEL* – DIA 1, VERSO 01 COM AS DUAS OPÇÕES DE TRADUÇÃO PORTUGUÊS FORMAL/CEARENSÊS ATIVADAS

Verso 1

Grego	Δικαιοπόλις ὅσα δὴ δέδηγμαι τήνέμαυτοῦ καρδίαν
Cearencês	Justinópolis Tanta dô tem dispedaçado meu coração,
Português padrão	Diceópolis Quantos desgostos tenho eu tido a roerem-me a alma!



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Assim, o mesmo ocorre com todos os versos, e com todos os conjuntos de versos todos os dias. A proposta estabelece, desta forma, etapas de enriquecimento conteudal, fonético, sintático e semântico, tanto a discentes como docentes.

7 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A presente pesquisa fez uso da escala SUS – adaptada numa tradução para o português – para aferição e debate da usabilidade do Produto Educacional proposto. O conjunto de perguntas – que foram respondidas a partir dos critérios da Escala Likert – foram assim apresentados aos participantes da pesquisa:

TABELA 1 – PERGUNTAS DO SUS ADAPTADAS

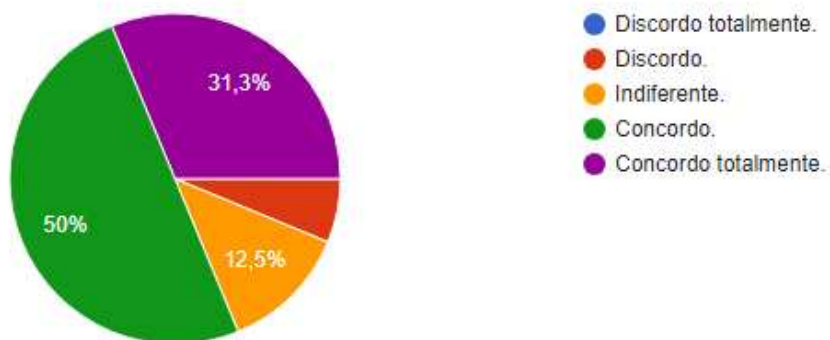
<i>01. Eu gostaria de usar este aplicativo com frequência.</i>
<i>02. Considerei o produto mais complexo do que o necessário.</i>
<i>03. Achei o produto fácil de utilizar.</i>
<i>04. Achei que precisaria de apoio de uma pessoa mais especializada para ser capaz de usar este aplicativo.</i>
<i>05. Considerei que as várias funcionalidades deste produto estavam bem integradas.</i>
<i>06. Achei que havia muita inconsistência (falhas/fragilidades) neste aplicativo.</i>
<i>07. Suponho que a maioria das pessoas aprenderia a utilizar rapidamente este produto.</i>
<i>08. Considerei o produto muito complicado de utilizar.</i>
<i>09. Eu me senti muito confiante usando o produto.</i>
<i>10. Eu precisaria aprender uma série de coisas antes que eu pudesse utilizar este aplicativo.</i>
QUESTÃO EXTRA - Você tem alguma crítica e/ou sugestão referente ao produto?

Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

A coleta de dados deu-se em ato contínuo ao uso do site no último dia, de cinco contínuos, que os participantes interagiram com o material disponibilizado. O formulário online foi respondido pelos usuários, e gerou-se os 10 (dez) gráficos a seguir que são apresentados e seguem comentados.

Figura 13 – GRÁFICO 01 REFERENTE A PRIMEIRA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

01. Eu gostaria de usar este aplicativo com frequência.

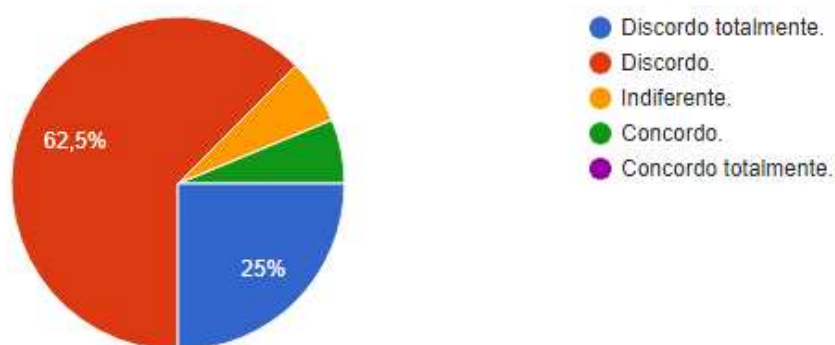


Mais de 80% dos usuários afirmam desejar utilizar o produto educacional com a possível recorrência para o aprendizado do grego clássico. Esse alto percentual positivo da resposta evidencia o êxito do site para os fins a que este se propõe, isto é, a colaboração direta para o aprendizado e a popularização da cultura clássica.

Parte da eficiência de um processo de aquisição de um novo idioma está diretamente relacionado a frequência com que o educando acessa os conteúdos e exercícios propostos para o aprendizado.

Figura 14 – GRÁFICO 02 REFERENTE A SEGUNDA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

02. Considerei o produto mais complexo do que o necessário.



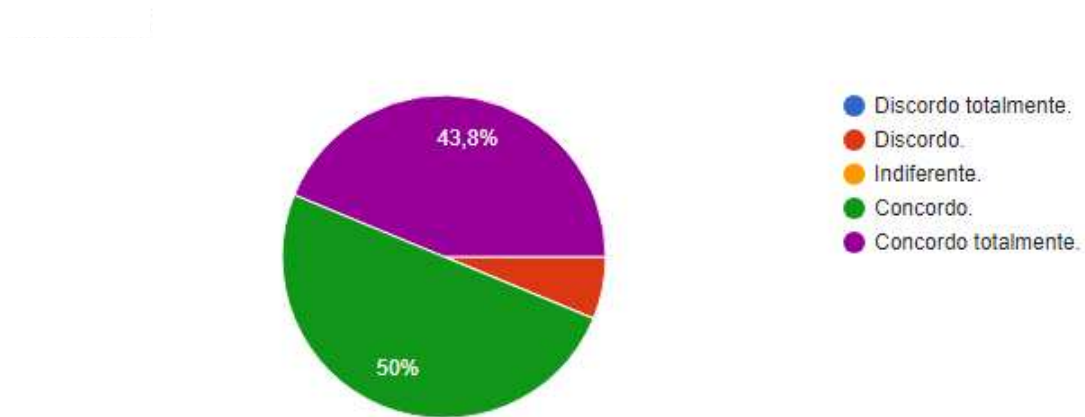
Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Para a análise de um elemento específico como a usabilidade, a manuseabilidade do produto – aquilo que aqui se deve entender como o oposto da complexidade de um processo de uso – é muito importante. Conforme 77,5% dos participantes desta pesquisa, a estrutura do site não apresenta dificuldades para acesso e interatividade com os conteúdos do mesmo.

Dentre as inúmeras vantagens do desenvolvimento de um produto que não apresente complexidades aos usuários estão a construção de vínculos para ampliação do alcance, bem como da persistência dos usuários no ambiente do produto educacional. A permanência continuada do usuário no ambiente desenvolvido para fomentar a aprendizagem potencializa a aquisição de conhecimento.

Figura 15 – GRÁFICO 03 REFERENTE A TERCEIRA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

03. Achei o produto fácil de utilizar.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

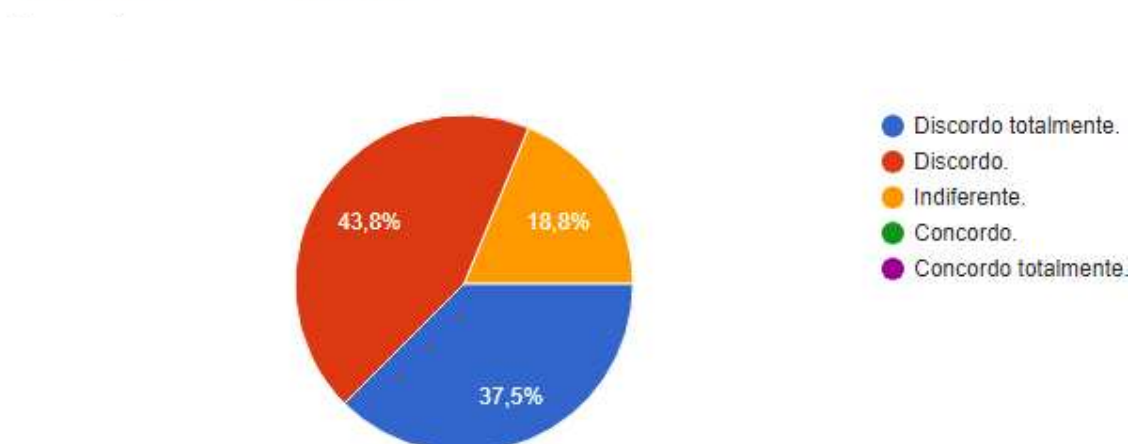
93,8% dos participantes da pesquisa reputam o produto como de fácil utilização. Um resultado com tamanha positividade é resultado de um conjunto de fatores que envolvem a construção do site. Cite-se desde a concepção geral do produto, a seleção de imagens e cores, bem como a organização em botões e, mais importante, a estruturação dos conteúdos de modo a tornar todo o ambiente atrativo e de fácil manuseio.

É necessário que se considere o tempo todo que a presente pesquisa enfrenta o desafio de postular uma aproximação entre o clássico e o contemporâneo, a mais antiga forma de tecnologia educacional – a escrita – e o ambiente virtual construído na internet, absolutamente característico do nosso momento histórico.

Assim, o altíssimo percentual de aprovação entre os usuários parece evidenciar que o caminho e a forma utilizados para o enfrentamento deste enorme desafio foram adequados e eficientes para os fins pretendidos.

Figura 16 – GRÁFICO 04 REFERENTE A QUARTA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

04. Achei que precisaria de apoio de uma pessoa mais especializada para ser capaz de usar este aplicativo.



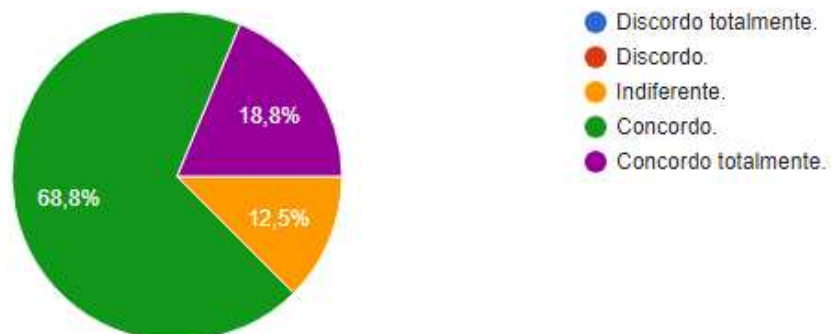
Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Os dados do gráfico acima, se analisados de modo inverso, levam-nos a conclusão de que o produto educacional está desenvolvido de forma adequada e acessível para o público não especializado, pois nenhum dos usuários declarou entender que o manuseio, acesso, navegação, do site exigia a mediação de um outro, um tutor, mais especificamente especialista técnico.

Esse tipo de resultado aponta para a viabilidade e usabilidade do produto, credenciando-o para futuras customizações que enriqueçam ainda mais o acervo pedagógico de sequências didáticas.

Figura 17 – GRÁFICO 05 REFERENTE A QUINTA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

05. Considerei que as várias funcionalidades deste produto estavam bem integradas.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

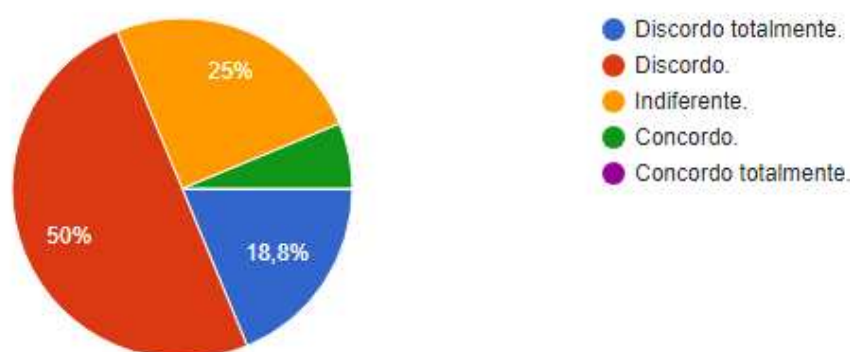
Como se demonstrou ao longo desta dissertação, um dos maiores desafios estabelecidos para construção do presente Produto Educacional era a integração das várias temporalidades - clássicos e contemporânea -, linguagens - poesia clássica, literatura de cordel e comunicação digital -, e línguas - grego clássico, português formal e cearensês.

O risco óbvio enfrentado seria a possibilidade das propostas educacionais não estarem suficientemente integradas a ponto dos usuários tomarem as mesmas como elementos não só diferentes - como de fato o são, mas não em concepção, apenas em nível e escala de complexidade -, mas como impossíveis de conexão ou associação. Entretanto, como o resultado da pesquisa demonstra de forma indubitável, há uma coerente integração nas seções do produto.

Considerando uma aprovação de 87,5% da integração das funcionalidades do site, pode-se reconhecer a eficiência educacional do produto, especialmente por que, pelo arranjo didático-pedagógico estabelecido, as funcionalidades propostas comunicam-se entre si, reforçando a estratégia de aprendizagem proposta.

Figura 18 – GRÁFICO 06 REFERENTE A SEXTA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

06. Achei que havia muita inconsistência (falhas/fragilidades) neste aplicativo.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Mais de 93% dos usuários não identificou inconsistência no Produto em análise. Na adaptação da tradução do enunciado padrão do SUS, visando a clareza do enunciado, uma vez que os participantes da pesquisa não eram pessoas atuantes ou vinculadas ao campo de trabalho/pesquisa das tecnologias, optou-se por acrescentar ao corpo da pergunta as palavras "falhas e fragilidades" entre parênteses.

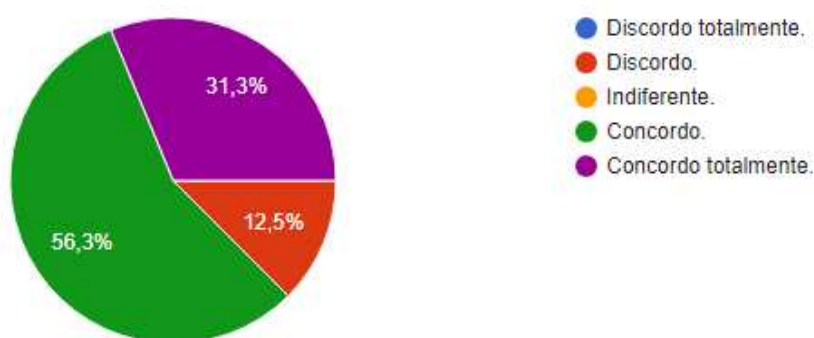
Um índice tão robusto de aprovação da usabilidade, navegabilidade e funcionalidade do site, aponta para um excelente produto, por meio do qual seus usuários poderão com a devida eficiência fazer uso das diversas possibilidades de exercícios, leituras e traduções que podem ser acrescentadas para trabalhos futuros.

Resta ainda observar se o índice de usuários que identificaram inconsistências no site, de fato compreenderam o conceito de inconsistência - relacionando-o devidamente ao campo da funcionalidade técnica do ambiente virtual ou, por uma questão de incompreensão daquilo que seria inconsistência, não estaria referindo-se a questões outras, tais como, aspectos conteudais, elementos didático-pedagógicos, ou demais campos possíveis. Infelizmente, para refinar essa hipótese seria necessário realizar um outro processo de coleta de dados, este de

natureza qualitativa, e depois cruzar os resultados para tentar identificar natureza da fragilidade aqui apontada.

Figura 19 – GRÁFICO 07 REFERENTE A SÉTIMA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

07. Suponho que a maioria das pessoas aprenderia a utilizar rapidamente este produto.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

O fato de nenhum usuário participante da pesquisa indicar algum tipo de ressalva a afirmação desta questão demonstra como a organização, apresentação e navegação do site propiciam um ambiente de aprendizagem enriquecedor.

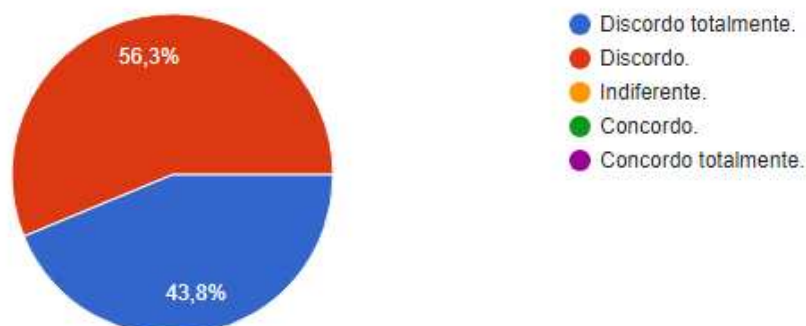
Sem incorrer em qualquer tipo de argumento redundante, mas ao contrário, visando reforçar a eficiência deste produto educacional, deve-se lembrar que a totalidade dos participantes da pesquisa afirma que o ensino de grego antigo - um empreendimento que por si só traz uma forte carga de negatividade e ceticismo - é facilitado pelo uso do produto.

Argumente-se ainda que a proposta de aproximação do clássico e do popular não é comprometida de forma alguma, já que - para os participantes da pesquisa - qualquer outra pessoa que tiver acesso ao conteúdo disponível no site terá facilidade de manuseio e aprendizado.

Por fim, pode-se dar destaque ao fato da pergunta associar os componentes aprendizagem e tempo de maneira positiva. Logo, pode-se depreender, como justificativa para uso deste produto educacional, que os seus usuários futuros terão o benefício da potencialização do processo ensino-aprendizagem por meio desta ferramenta. Ora, num contexto de desenvolvimento de uma ferramenta tecnológica educacional, estas revelam-se vantagens fundamentais.

Figura 20 – GRÁFICO 08 REFERENTE A OITAVA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

08. Considerei o produto muito complicado de utilizar.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

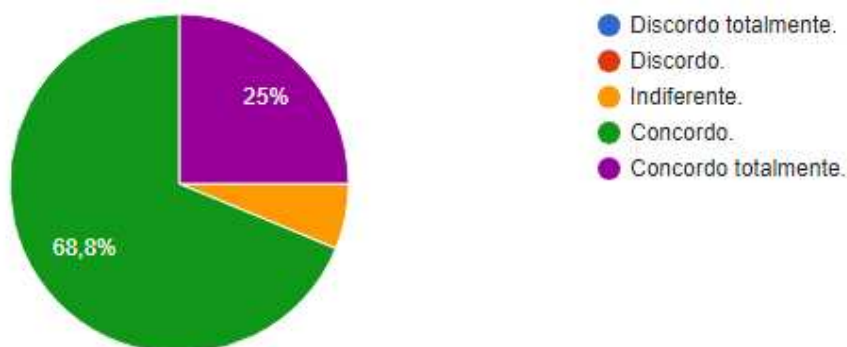
Sendo este mais um item de abordagem negativa, o resultado do mesmo não poderia ser melhor para a avaliação da presente pesquisa. Não apenas a totalidade das respostas discordam dessa afirmação, como sequer houve alguma resposta indiferente a mesma, ou seja, de modo enfático, todos os participantes da pesquisa discordaram da possibilidade de avaliar o presente produto educacional como algo complexo, desestimulante ou problemático para utilização.

Considerando o tema - o ensino de um idioma clássico, não usual -, bem como a finalidade precípua do produto - colaborar efetivamente para o processo de ensino-aprendizagem do grego clássico por meio de uma aproximação com elementos da cultura popular cearense - a avaliação positiva da usabilidade deste produto, expressa numa dedução invertida do resultado das respostas apresentadas, é simplesmente excelente.

Sendo o aprendizado de um outro idioma, em si, um processo complexo; uma proposta de associação dos universos clássicos e populares um empreendimento desafiador; o uso de um produto educacional de fácil manuseio e atrativo ao educando demonstra-se uma estratégia prenhe de potencialidades e eficiência.

Figura 21 – GRÁFICO 09 REFERENTE A NONA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

09. Eu me senti muito confiante usando o produto.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

A construção de um ambiente de segurança para o aprendizado é fundamental para qualquer produto educacional que se pretenda viável e com uma usabilidade eficiente. No caso do produto em análise, nenhum usuário participante da pesquisa revelou algum tipo de insegurança ou limitação no uso das opções educativas disponíveis no mesmo.

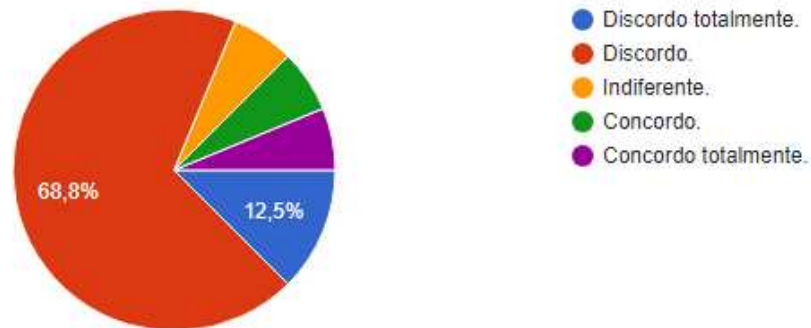
Conforme o resultado expresso no gráfico acima, 93,8% dos usuários declaram confiança no uso dos recursos e ferramentas do produto; dito de outra forma, para a maioria absoluta dos participantes desta pesquisa, o produto educacional em estudo demonstra assertividade e eficiência no cumprimento da tarefa de produzir no educando a devida segurança e confiança para o aprendizado.

Com esse grau de bem-estar no uso do produto, o universo de indivíduos fidelizados, ou seja, que desenvolverão uma rotina de usar constantemente do site, é altíssimo. Portanto, obtém-se assim um elevado grau de sucesso não só para o produto em si, mas também para os fins didático-educacionais, a que ele se propõe.

Em resumo, usuários mais confiantes no uso do produto, implicam maior e melhor uso do produto, o que por fim colaborará de forma direta para o objetivo final do mesmo, qual seja, o fomento da cultura antiga mediada pela articulação do estudo desta com a literatura popular cearense.

Figura 22 – GRÁFICO 10 REFERENTE A DÉCIMA PERGUNTA DO QUESTIONÁRIO

10. Eu precisaria aprender uma série de coisas antes que eu pudesse utilizar este aplicativo.



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Com uma resposta assertivamente negativa de 81,3% dos participantes da pesquisa pode-se inferir deste tipo de resultado que - apesar de comprometer-se com um tema complexo e, ainda mais, propor uma articulação inovadora e não usual - o presente produto educacional atinge com considerável êxito sua finalidade.

Os participantes desta pesquisa, bem como os futuros usuários que são público-alvo deste produto educacional, são indivíduos que ainda não possuem sequer letramento em grego clássico. Diante deste dado informacional central, é um inegável indício de eficiência o fato da maioria absoluta dos respondentes das perguntas declararem prescindir da necessidade de conhecimentos prévios para uso e aproveitamento dos conteúdos do produto.

O horizonte que se vislumbra problematizando estes dados aponta para um grande potencial de usabilidade do presente produto, restando para trabalhos futuros, o desenvolvimento continuado de mais opções tradutivas, bem como a organização de materiais que possam gerar mais engajamento.

Ao final das análises dos dados e gráficos, também calculou-se o score SUS – fórmula proposta por Brooke (1996) para quantificar a viabilidade ou inviabilidade da usabilidade de determinado produto digital. Conforme Majer e Duduchi:

O questionário SUS é composto de apenas 10 questões, baseadas numa escala Likert de 5 pontos representando o grau de concordância do respondente as quais, conforme explicam Lewis e Sauro (2009), comporão a nota final do questionário, com cálculos diferenciados para questões de aspectos positivos e negativos. Das questões ímpares do SUS (1, 3, 5, 7 e 9) é obtido o valor (da escala) da questão escolhida pelo respondente e subtraído o valor 1 (hum) e das questões pares do SUS (2, 4, 6, 8 e 10) o valor 5 (cinco) é subtraído do mesmo o valor (da escala) da questão escolhida pelo

respondente. Os valores são somados e o total multiplicado por 2,5. As pontuações finais do questionário SUS representam uma métrica de usabilidade que varia de 0 a 100, onde valores maiores representam melhor usabilidade (BANGOR, KORTUM e MILLER, 2008) e de acordo com Lewis e Sauro (2009) existe a necessidade de ao menos 12 respondentes, para haver precisão e confiabilidade do questionário. (MAJER E DUDUCHI, 2019, p. 23771)

No caso do produto em debate, chegou-se à média de 77,3 escores, o que – de acordo com pesquisadores como Bangor, Kortum e Miller (2008) – revelam um produto de boa usabilidade. Para os mesmos autores, menos de 50 escores de usabilidade revelariam um objeto pedagógico com limitações graves para acesso de seus usuários; já uma pontuação a partir de 90 escores colocaria o objeto num estrato superior de usabilidade. Como se demonstra, o presente produto caminha com forte tendência para o patamar superior da usabilidade de um produto educacional.

Sobre os quartis avaliativos do SUS e sua viabilidade, Lourenço, Carmona e Lopes (2022, p.9) subdividem e agrupam as possibilidades avaliativas da seguinte forma: “e. Pode-se considerar, atentando-se a esse valor total, o sistema avaliado da seguinte forma: pior imaginável (até 20,5); pobre (de 21 a 38,5); mediano (de 39 a 52,5); bom (de 53 a 73,5); excelente (de 74 a 85,5); melhor imaginável (de 86 a 100) (8, 9)”

Por fim, deve-se ainda registrar que ao final da resposta ao SUS, os participantes da pesquisa foram convidados a apresentarem sugestões para melhoramento e posterior aplicação do produto. A sugestão constituía-se como uma questão não-obrigatória, de livre registro, sem limites de caracteres.

Percebeu-se que um quantitativo considerável de respostas sugeriu a introdução de um botão por meio do qual os usuários pudessem ouvir a frase escrita, desta forma, reputaram os mesmos, o processo de aprendizado enriqueceria-se ainda mais. Chama a atenção a recorrência da solicitação por dois motivos a serem considerados: primeiro porque trata-se de um produto educacional para ensino de grego clássico, portanto, um idioma não falado atualmente, mas que mesmo assim os usuários demonstraram interesse na competência oral do mesmo.

Em segundo lugar, a solicitação de acréscimo de uma aba/botão que disponibilizasse um áudio com a leitura do fragmento textual ou conjunto de frases em grego, demonstra a credibilidade que o produto estabeleceu com o público usuário, a ponto desses solicitarem mais funcionalidades.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se demonstrar no percurso desta pesquisa, não só a viabilidade, bem como os múltiplos benefícios da aproximação teórico-metodológica de temáticas aparentemente díspares conceitualmente e distantes no curso da história, como o ensino de grego e a cultura popular cearense.

Parte da colaboração desta pesquisa para a comunidade acadêmica brasileira está em pautar certos temas e conceitos que, grosso modo, passam despercebidos no universo das pesquisas no campo de educação tecnológica. Questões, tais como, as diversas formas de preconceito – linguístico, racial, social –, a invisibilização de determinados grupos comunitários, a descridibilização de determinadas formas de registro literário, estão recorrentemente citadas e enfrentadas neste trabalho.

É importantíssimo que ao final desta pesquisa, o leitor da mesma esteja convicto que qualquer forma de hierarquização das formas literárias ou dos diversos registros artísticos – poético, popular, digital – deve ser imediatamente enfrentada, denunciada e superada.

O clássico não é melhor que o popular, tal como o digital não é mais rico que o antigo, essas formas esquemáticas de pressupor os saberes precisam ser superadas, em favor de uma visão mais ampla, rica, na qual as diferenças sejam vistas como possibilidades criativas outras, e não como impedimentos ao desenvolvimento dos processos criativos e educacionais.

A boa notícia a que se chega por meio dos dados deste trabalho é que os novos públicos educacionais – afeitos, quase por natureza, a metodologias que conversem com as tecnologias digitais – estão plenamente abertos a aprendizagem de conteúdos do mundo clássico. Para facilitar esse processo de reconhecimento e aproximação, basta apresentar àqueles produtos educacionais que traduzam – para utilizar uma palavra cara a essa pesquisa – e divulguem os conteúdos que antes eram reféns das formas metodológicas antigas.

Mais que isso, demonstrou-se a grande contribuição que a revolução tecnológica-digital pode conceder à educação de conceitos e temas relacionados ao mundo clássico. Desta forma, de uma só feita procura-se superar os preconceitos prévios existentes quanto ao ensino de cultura clássica – que vão desde acusações de elitismo a depreciações com ataques pejorativos com relação a pretensa inutilidade prática – e uma aproximação desta com os meios tecnológicos contemporâneos.

O resultado a que se chega por este trabalho é que a viabilidade, bem como a potencialidade do uso do aparato digital para educação e popularização da cultura clássica é

enorme. Logo, ficam como perspectivas para um horizonte futuro a ampliação e continuidade de projetos dessa natureza – transdisciplinar e multimodal.

A possibilidade de criação de outros produtos derivados destes – como *ebooks*, vídeo-aulas, repositórios, etc – é real e com grande possibilidade de impacto imediato para uso com grandes públicos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. 3. ed. São Paulo: Jandaíra, 2021.

ALVAREZ, B. B. **Traduzindo Plauto em verso: o prólogo do Poenulus**. *In*: Carolina Paganine; Vanessa Hannes. (Org.). Tradução e Criação: Entrelaçamentos. 1ed.Campinas: Pontes, 2019, v. , p. 109-142.

ARAÚJO, J. Z. A NEGAÇÃO do Brasil (Documentário). São Paulo, 2000, 1h 32min.Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PrrR2jgSf9M>. Acesso em: 24.fev.2024.

ARAUJO, Patrícia Cristina de Aragão. **A cultura dos cordeis: territórios de tessituras e saberes**. Tese de Doutorado em Educação. Universidade Federal da Paraíba, 2007. 259p. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/4838/1/arquivototal.pdf>. Acesso 22.abr. 2023.

ARENDT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2016.

AVANÇO, L.D. **Jogo e educação: resgate do paradigma socrático**. 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista/UNESP, Presidente Prudente – SP. 155f. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/154054/avanco_ld_dr_prud.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acesso em: 20. maio. 2023.

BANGOR, A.; KORTUM, P.T.; MILLER, J.T. An empirical evaluation of the system usability scale. **Intl. Journal of Human–Computer Interaction**, [s.l], v. 24, n. 6, p. 574, 2008.

BONIFACIO, L. H.. Literatura, teatro e gênero cômico na Atenas Clássica. **FATO & VERSÕES**, [s.l], v. 6, p. 1-22, 2014.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea. **ETD- Educação Temática Digital Campinas**, SP, v.22 n.2 p. 369-388. Abr./Jun. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base: ensino médio**, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 07.maio.2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução n.º 3, de 21 de novembro de 2018**. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Brasília: MEC , 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=102481-rceb003-18&category_slug=novembro-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 10.maio.2023.

BRAZIL, V.T.F.; BARROS FILHO, E. M. ; SANTANA, J. R. GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE GREGO: Uma revisão sistemática da literatura. **CADERNOS CAJUÍNA**, [s.l], v. 7, p. 1, 2022.

BROOKE J. SUS: a quick and dirty usability scale. **Usability Eval Ind.** 1996;189:4-7.

CEARÁ. Secretaria da Educação do Estado do Ceará. **Documento Curricular Referencial do Ceará: educação infantil e ensino fundamental.** Fortaleza: SEDUC, 2019. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2020/02/DCRC_2019_OFICIAL.pdf. Acesso em: 18. Maio. 2023.

CHANDER, Anupam. **The racist algorithm?** Michigan Law Review, Ann Arbor, v. 115, n. 6, p. 1023-1045. 2017.

DELEUZE, G. **Lógica do sentido.** Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, Editora da Universidade de São Paulo, 2015.

DUSSEL, E. **Ética da Libertação.** Na idade da globalização e da exclusão. 2002.

FERREIRA, E. M. História da África e jogos: A lei 10.639/03 e o trabalho docente no ensino de história. **Faces da História**, v. 3, p. 99-113, 2016. Disponível em: <https://seer.assis.unesp.br/index.php/facesdahistoria/article/view/385/360>. Acesso em 01 maio. 2023.

FERREIRA, F. Ensinar e aprender latim no séc. XXI (Portugal: Universidade de Coimbra). In: **Boletim de Estudos Clássicos**, 2017, n. 62. pp. 125-137.

FOUCAULT, M. **Segurança, Território, População.** Curso dado no Collège de France (1977-1978). Tradução de E. Brandão. São Paulo: Martins Fontes. 2008.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder.** Trad. Maurício Liesen. Belo Horizonte: Editora Âyiné. 2018.

HORKHEIMER, M. **Teoria Crítica I.** Tradução Hilde Cohn. São Paulo: Perspectiva, 2015.

IPEC. **Percepções sobre o racismo no Brasil.** Instituto PEREGUM e projeto SETA. 2023. Disponível em: <https://www.ipec-inteligencia.com.br/pesquisas/>. Acesso: 01 maio. 2024.

LAVILLE, Christian. DIONNE, Jean. **A construção do saber – manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas.** Porto Alegre, RS: Artmed, 1999.

LOURENCO, D. F.; CARMONA, E. V. ; Maria Helena Baena de Moraes Lopes . Translation and Cross-Cultural Adaptation of the System Usability Scale to Brazilian Portuguese. **AQUICHAN (BOGOTÁ)**, v. 22, p. e2228, 2022.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MAJER, CARLOS ALBERTO ; DUDUCHI, MARCELO . Avaliação de usabilidade de simulador brasileiro de jogo de empresas. **Brazilian Journal of Development**, [s.l.], v. 5, p. 23768-23777, 2019.

MANDELA, Nelson Rolihlahla. **Um longo caminho para a liberdade: Autobiografia de Nelson Mandela.** Tradução Victor Antunes. Planeta Manuscrito, Lisboa. 2012.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MAY, T. **Pesquisa social**: questões, métodos e processos. 3ª Ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**: biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte. N-1, São Paulo. 2012.

MOTA, Thiago. COLONIZAÇÃO DA VIDA E GOVERNAMENTALIDADE ALGORÍTMICA EM TEMPOS DE FIM DO MUNDO. **REVISTA LAMPEJO**, Fortaleza, v. 10, p. 145-153, 2021.

NOBLE, S. U. **Algorithms of Oppression**: how search engines reinforce racism. NYU Press. 2018.

POMPEU, A. M. C. **Dioniso matuto**: uma abordagem antropológica do cômico na tradução de Acarnenses de Aristófanes para o cearenses. 2. ed. Curitiba: Appris, 2021. v. 1. 171p .

POMPEU, Ana Maria César; SANTOS, B. A. . Tradução matuta cearense de Dyscolos, o Enfezado, de Menandro. In: **IV Encult**: Revolução, tradução e traduções revolucionárias, 2017, João Pessoa. Cultura e Tradução, 2017. v. 4. p. 73-74.

SANTOS, Inês Aureliano. **Perfil do escravo na comédia aristofânica**. Dissertação de Mestrado em História. Universidade de Lisboa, 2021, 130p.
https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/50990/1/ulfliasantos_tm.pdf . Acesso em 22 ABR 2023.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro , n. 11, p. 05-16, ago. 1999 .
Disponível em http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24781999000200002&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 22 maio 2023.
<http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i12.11550> .

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 22 ed. São Paulo: Cortez, 2002

SCHRADER, A. **Introdução à pesquisa social empírica**: um guia para o planejamento, a execução e a avaliação de projetos de pesquisa não experimentais. 2 ed. Porto Alegre: Globo: UFRS, 1974

SOUSA, F. C.; LOPES, D. A. SACRAMENTO, G. R. ; ROLDI, R. T. . O ensino de Latim no Brasil: um passado e várias perspectivas. **TREM DE LETRAS**, [s.l.] v. 6, p. 1-21-21, 2020.

SOUZA, L. C. T. de .; LIMA, L. F. de .; MORAIS, N. M. de M. .; LUNA, M. F. de .; SILVA, R. C. D. da . Da literatura clássica ao letramento literário: um caminho possível. **Research, Society and Development**, [s.l.], v. 9, n. 12, p. e47791211550, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i12.11550. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/11550>. Acesso em: 24 abr. 2023.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Trad. Sandra Regina Goulart

de Almeida; Marcos Pereira Feitosa; André Pereira Feitosa –Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética**. Recife: Universitária, 2001.

TRIVIÑOS, Augusto Nibaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VIEIRA, Francisco Jackson Martins. O Teatro: um duplo artístico ”“ tragédia e comédia em Acarnenses, de Aristófanos e no Auto da Compadecida de Ariano Suassuna. **Dramaturgias**, [S. l.], n. 13, p. 243–264, 2020. DOI: 10.26512/dramaturgias.vi13.31063. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/dramaturgias/article/view/31063>. Acesso em: 24 abr. 2023.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo, **A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

YIN, R. K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre (RS): Penso, 2016.

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Estimado (a) Colaborador (a)

Você está sendo convidado a participar da pesquisa intitulada: “ANÁLISE DA USABILIDADE DE SITE COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO DE GREGO CLÁSSICO ATRAVÉS DE CORDÉIS DIGITAIS”. A pesquisa está sendo realizada pelo Mestrando **VICENTE THIAGO FREIRE BRAZIL**, estudante do Programa de Pós-graduação em Tecnologia Educacional do Instituto UFC Virtual - Universidade Federal do Ceará (UECE), sob a orientação do Professor Dr. Francisco Ari de Andrade.

O objetivo desse estudo incide em averiguar a usabilidade de um site desenvolvido para o compartilhamento de sequências didáticas para o ensino de grego clássico por meio de cordéis desenvolvidos digitalmente.

Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar o seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição. Sua participação consistirá em responder questões relacionadas ao seu uso do site.

A participação no estudo não traz riscos e nem complicações legais para você. O benefício será a contribuição para o desenvolvimento do texto dissertativo do mestrando. Você não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação. As informações obtidas através deste estudo serão confidenciais. O sigilo sobre a sua participação será garantido. Neste sentido, os dados serão publicados de forma a não revelar sua identificação, preservando o seu anonimato.

Após estes esclarecimentos, solicito abaixo o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Tendo compreendido a temática, os objetivos, a forma como será desenvolvida a pesquisa, a minha colaboração no estudo, e estando consciente dos riscos e dos benefícios que a minha participação implicam, concordo em participar da pesquisa e para isso eu dou o meu consentimento livre e esclarecido.

Fortaleza, ____/____/ 2024

Assinatura do entrevistado

Aluno pesquisador

CONTATOS DO (A) PESQUISADOR (A):

E-mail: vtbrasil@gmail.com