

**GRUPO EDUCACIONAL FAVENI**

**VÂNIA LÚCIA DE RAMOS LISBOA MARTINS**

**DESAFIOS PARA O TRABALHO COM A LITERATURA EM SALA DE  
AULA E A PROMOÇÃO DO HÁBITO DE LEITURA NOS ALUNOS**

**JEQUERI**

**2019**

**GRUPO EDUCACIONAL FAVENI**

**VÂNIA LÚCIA DE RAMOS LISBOA MARTINS**

**DESAFIOS PARA O TRABALHO COM A LITERATURA EM SALA DE  
AULA E A PROMOÇÃO DO HÁBITO DE LEITURA NOS ALUNOS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial à obtenção do título  
especialista em METODOLOGIA DE ENSINO  
EM LÍNGUA PORTUGUESA, LITERATURA E  
ARTES.

**JEQUERI**

**2019**

## **DESAFIOS PARA O TRABALHO COM A LITERATURA EM SALA DE AULA E A PROMOÇÃO DO HÁBITO DE LEITURA NOS ALUNOS**

**RESUMO:** Este artigo consiste em uma reflexão sobre os hábitos de leitura no Brasil e o interesse dos adolescentes e jovens por narrativas adaptadas de jogos eletrônicos. A importância deste tema se deve à dificuldade de desenvolver hábitos de leitura neste público, assim, algumas editoras apostam na publicação de livros inspirados em videogames, que passam a ser considerados como produto cultural. Diante da questão-problema: como o professor pode estimular o hábito de leitura nos seus alunos, tendo em vista os apelos das novas tecnologias? A hipótese levantada é de que atualmente, a leitura não é ainda um hábito, eis o desafio do professor. Foram elencados os seguintes objetivos: discorrer sobre os hábitos de leitura dos brasileiros; refletir acerca do crescente interesse dos adolescentes e jovens por narrativas adaptadas de jogos eletrônicos; analisar como o professor pode utilizar esses recursos em sala de aula. Foi realizado um levantamento bibliográfico, que consistiu, primeiramente, num panorama acerca dos hábitos de leitura dos brasileiros e da importância desta na sociedade, em seguida o papel da escola no incentivo à leitura de seus alunos, e finalmente, os desafios dos professores em adaptar as narrativas baseadas em videogames às atividades em sala de aula. Portanto, a escola deve procurar se adequar aos avanços da sociedade para que continue atraindo os alunos de forma eficiente, envolvendo-os em atividades voltadas para sua realidade.

**Palavras-chave:** Leitura. Literatura. Jogos. Adolescentes. Jovens.

## **1. INTRODUÇÃO**

Este artigo consiste em uma reflexão sobre os hábitos de leitura no Brasil, comparando-os ao crescente interesse dos adolescentes e jovens por narrativas adaptadas de jogos eletrônicos.

A importância deste tema se deve ao fato de que atualmente existe certa dificuldade dos pais e da escola de desenvolver hábitos de leitura nos adolescentes e jovens, porque esses últimos são atraídos cada vez mais por novas tecnologias, sobretudo os jogos eletrônicos. Pensando nisso, algumas editoras apostam na publicação de livros inspirados em videogames, tornando-se um sucesso de vendas e mudando a concepção de videogame, que passa a ser considerado por críticos e teóricos como produto cultural.

Foi levantada a seguinte questão-problema: como o professor pode estimular o hábito de leitura nos seus alunos, tendo em vista os apelos das mídias e das novas tecnologias?

A hipótese levantada é de que atualmente, na sociedade brasileira, infelizmente, a leitura não é ainda um hábito, pois entende-se que somente as pessoas com boas condições econômicas e com determinado nível intelectual e cultural podem ter acesso. Ela ainda é vista como o exercício de reconhecimento de signos para atividades cotidianas, ligadas à sobrevivência, não como fonte de lazer e cultura.

Desta forma, foram elencados os seguintes objetivos: discorrer sobre os hábitos de leitura dos brasileiros; refletir acerca do crescente interesse dos adolescentes e jovens por narrativas adaptadas de jogos eletrônicos; analisar como o professor pode utilizar esses recursos em sala de aula, como instrumento de incentivo à leitura.

## **2. METODOLOGIA**

Foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o tema, baseado em teses, artigos e pesquisas sobre o assunto. O texto apresenta, primeiramente, um panorama acerca dos hábitos de leitura dos brasileiros e da importância desta na sociedade, em seguida reflete sobre o papel da escola no incentivo à leitura de seus alunos. Finalmente, discorre sobre os desafios dos professores em adaptar as

narrativas baseadas em videogames às atividades em sala de aula, promovendo assim o contato dos alunos com a literatura.

### **3. DESENVOLVIMENTO**

O processo de letramento de cada indivíduo tem suas próprias características sociais, culturais, familiares, emocionais, e o meio social certamente contribui para esses dois processos, pois determinam as condições de aprendizagem dos alunos, ou seja, o tipo de “bagagem” que ele traz e que contribui para acrescentar ao que será abordado em sala de aula. Neste contexto, a escola é palco de parte da aprendizagem adquirida pelo indivíduo.

Desse modo a leitura se mostra, de acordo com Foucambert (1994), como um poderoso e essencial instrumento para a liberdade e sobrevivência do homem:

Lima (2011) discute sobre a situação atual do Brasil em relação à leitura, pois, apesar do avanço cultural-tecnológico, o que se vê é uma situação de não aprendizagem da leitura e da escrita. Para essa autora, a leitura é um dos conhecimentos escolares mais importantes, é um conhecimento complexo, pois ela é necessária para a pessoa aprender as várias áreas de conhecimento. Também é instrumento para conquista da cidadania, um direito de todo ser humano, e juntamente com a escrita, é uma prática cultural.

Sobre a atividade da leitura dos alunos, De Bortolli (2002) afirma que a mesma é vista muitas vezes como uma atividade árdua e cansativa. A escola, reconhecida como uma das responsáveis pelo desenvolvimento do hábito da leitura, parece não estar contribuindo para que o ato de ler, como atividades prazerosa, tenha lugar de destaque na vida dos estudantes.

Quando se trata de escola pública, sabe-se que a demanda é ampla, muitos alunos são de famílias humildes, isso significa que são totalmente dependentes do material que a escola oferece, e nem todas as escolas oferecem materiais diversificados e de apoio, como: jornais do dia, revistas, enciclopédias, internet, etc.

Perroti (1990) fala sobre a urgência de apresentar a leitura como “atividade natural e reconhecida pelo e no grupo social” (PERROTI, 1990, p. 24), nesta perspectiva pode-se conferir à leitura uma identidade sociocultural.

Desse modo, é preciso refletir sobre o verdadeiro sentido da educação em relação à leitura, se é formar consumidores da escrita, usuários do código verbal, ou

indivíduos capazes de se posicionar criticamente diante dos textos que leem, estabelecendo com eles um diálogo, que permite indagar e perguntar, entender as entrelinhas e ampliar conhecimentos.

Diante do que foi apresentado, cabe à escola a responsabilidade de inovar e acompanhar o ritmo da sociedade, formando cidadãos aptos e flexíveis para atender as exigências desse mundo globalizado. A escola deverá ser um espaço de aprendizagem que vê o educador e o educando como parceiros na construção do saber sistematizado, estabelecendo assim uma relação dialógica.

Para que isso aconteça é necessário que o professor tenha um papel fundamental e relevante nesse processo de construção do aluno, pois como um agente mediador do processo de ensino-aprendizagem, o professor deve criar um ambiente favorável e elaborar atividades desafiadoras que levem o aluno a levantar hipóteses e a buscar respostas para suas dúvidas.

Percebe-se o papel do professor em promover o incentivo à leitura dos alunos, uma vez que estes, em sua maioria, não vivem em ambientes onde existe o hábito de ler, muitas delas vão ter contato com livros na escola. A sociedade exige uma capacidade leitora que muitas vezes não é trabalhada na escola em sua totalidade, devido à falta de conhecimentos prévios dos alunos, pois as famílias não possuem acesso aos livros ou não incentivam a leitura, também pela falta de materiais para o trabalho do professor. Mas o educador comprometido com seu trabalho sempre estará disposto a fazer com que seus alunos alcancem o nível de letramento esperado pela sociedade.

Dentro de um contexto educacional, a literatura deve ser colocada a partir da experiência cultural de cada indivíduo, considerando sua condição de ser humano, a qual já, por natureza, é muito rica, qualquer que seja sua realidade. Assim, mesmo que seja necessária a introdução de uma determinada realidade no contexto de aprendizagem, é importante que ela seja vista sob a perspectiva da realidade dos alunos.

Segundo Cantarelli *et al.* (2011), a literatura tem por tarefa servir como agente de formação, tanto no espontâneo convívio do leitor com o livro, como diálogo, ou nas atividades literárias realizadas pela escola. Para estes autores, a escola é de suma importância para a literatura, por promover a formação cultural do indivíduo, sendo um espaço privilegiado de desafios que abrirão caminhos na mente humana rumo à aprendizagem.

Muitas vezes, a escola é a única via de acesso dos alunos ao estudo literário, o qual apresenta-se mais sistemático e completo, pois possibilita, além do exercício mental, uma percepção do real e do imaginário e uma consciência do mundo, além do conhecimento da língua.

Zilberman e Lajolo (1985) falam sobre a função formadora da literatura, a qual não se confunde com uma missão pedagógica, estando voltada para toda uma cultura de conhecimento do mundo e de si próprio. É neste contexto que se firma o lugar da escola na concepção de literatura, onde o uso do livro converte o leitor em um ser crítico, exercendo papel transformador dentro do ensino.

Segundo Aguiar (1989), a literatura resulta de uma experiência social e cultural, neste sentido, se a escola não for capaz de relacionar a cultura grupal ou de classe ao texto a ser lido, o aluno não sente a ligação entre o texto e a sua realidade, pois a leitura não faz parte de seu universo social.

Assim, atualmente a leitura e as novas tecnologias estão intimamente ligadas, e a escola, através dos livros e demais materiais em que a leitura pode ocorrer, tem a função de transformar a sociedade, colocando ao alcance dos alunos novos elementos necessários para a construção da cidadania. Por meio da literatura, o professor pode estimular o senso crítico dos alunos, sua imaginação, emoção e também a construção de novos conhecimentos.

Para Cantarelli *et al.* (2011), o indivíduo compreende um livro de acordo com as influências que recebeu do contexto social e de acordo com o seu nível de desenvolvimento cognitivo.

Os PCNs (1997) destacam a necessidade de mostrar ao leitor que a leitura não é apenas uma disciplina curricular, ou seja, ela faz parte de todas as atividades sociais e em cada uma delas ele possui um determinado objetivo. Desta forma, o professor deve se conscientizar que os textos não devem ser usados apenas como ponto de partida para as atividades curriculares, como meios para o ensino de boas maneiras, hábitos e deveres do cidadão, bem como de tópicos gramaticais. Usados de forma descontextualizada, eles pouco ou nada contribuem para a formação de leitores capazes de reconhecer os sentidos e a profundidade das construções literárias.

No entender de Cantarelli *et al.* (2011), o professor deve estar em constante sintonia com as transformações e atualizar seus conhecimentos. Deve ser um leitor atento à realidade social e compreender sua posição no processo de transformação

pelo qual a educação vem passando. Desta forma, pode-se dizer que a escola tem como função contribuir para a formação de indivíduos conscientes, em busca do seu auto realização.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais sugerem, neste contexto, atividades de leitura espontânea e de contar aos colegas o livro lido, também de escolher suas leituras. Segundo este documento, “é preciso trabalhar o componente livre da leitura, caso contrário, ao sair da escola, os livros ficarão para trás” (BRASIL, 1997, p. 17).

Assim, os projetos de leitura são atividades que despertam a imaginação, o gosto pela leitura e a criticidade em torno da realidade atual, e que estimulam a criação de novos textos, contribuindo também para o desenvolvimento da escrita. Isso porque bons produtores de textos são também bons leitores.

A realidade dos adolescentes e jovens gira em torno das aventuras proporcionadas pelos jogos eletrônicos, os quais atualmente têm servido de inspiração para escritores e editoras interessados em atrair o público jovem. Estão surgindo livros inspirados em videogames, atingindo sucesso de vendas e colocando o videogame no patamar de produto cultural, uma vez que incentiva a leitura e proporciona novas aprendizagens.

A importância cultural dos games para diferentes públicos é proposta por Herschmann (2012), o qual afirma que, a despeito de ainda serem tratados de forma preconceituosa pelos setores mais conservadores da sociedade, eles desempenham cada vez mais um papel significativo, sendo capazes de sinalizar tendências importantes para se compreender as dinâmicas de produção e consumo e também as mudanças nas culturas urbanas juvenis e musicais atuais. Nessa perspectiva, o meio acadêmico passou ver com mais seriedade os estudos relacionados a estas novas tecnologias de comunicação. O autor enfatiza o surgimento de uma nova corrente que considera os games como um ambiente que envolve recursos de design, computadores gráficos, inteligência artificial e interatividade, produzindo uma experiência de imersão, agenciamento e transformação. Esse autor afirma ainda que os próprios games atualmente envolvem nas suas narrativas experiências mais intensas e complexas, gerando uma imersão não linear. Na realidade, cada vez mais fica evidente que os videogames constroem uma paisagem na qual o jogador se move e constrói sua própria história.

Da mesma forma, Fantin e Corrêa (2012) afirmam que os videogames oferecem possibilidades de construção de competências e aprendizagens culturais



que os jogadores processam em suas narrativas de maneiras diferenciadas, e que, intuitivamente, os jogadores podem até conseguir extrair aprendizados significativos de jogos que aparentemente não seriam considerados educativos. Para as autoras, uma compreensão mais complexa da experiência dos estudantes com essa mídia pode ajudar a ressignificar as relações entre videogames e aprendizagem, abrindo espaço para novas pesquisas sobre a presença dos videogames nos contextos escolares.

Neste sentido, considerando que o videogame pode aproximar o leitor do livro e da literatura, a escola pode promover atividades didáticas com o uso do videogame, seja na aquisição de conteúdo específicos, como a matemática, física, geografia, história, ciências, inglês, e principalmente para incentivar a leitura de livros inspirados nos jogos.

O professor poderá promover um momento para os jogos, em seguida indicar a leitura do livro correspondente e organizar um seminário em sala de aula para discussão do livro e das estratégias do jogo. Acredita-se que os alunos ficarão muito empolgados, pois estarão falando de um tema que gostam e que dominam, ao mesmo tempo em que estarão desenvolvendo o gosto literário. Pode-se também assistir aos filmes relacionados aos jogos, fazendo a análise crítica dos mesmos. Ao final do projeto, a escola poderá promover uma feira cultural aberta à comunidade em que os alunos apresentarão seus trabalhos e divulgarão tanto os jogos quanto os livros e filmes, apresentando aos visitantes a sua leitura crítica.

O papel do professor é muito importante neste processo, pois consiste em suprir a falta de estímulo familiar em relação à leitura e escrita, ao mesmo tempo considerando o conhecimento prévio do aluno, suas características culturais, inserindo-o também em outras realidades. Magnani (2001) reforça essa ideia, afirmando que é preciso entender que a literatura não é apenas uma disciplina curricular, utilizada para introduzir conteúdos e conceitos, pois, para que ela possa formar bons leitores de bons textos, deve ser entendida como meio para obter o prazer estético.

O professor deve estabelecer critérios para a seleção do livro que será trabalhado em sala de aula. Ele deve observar se o texto está adequado ao leitor em relação a sua qualidade estética, e não fazer essa escolha para possibilitar a interpretação voltada para uma moral, ou a realização de exercícios de ortografia e gramática. O foco dessa escolha deve ser a imaginação proporcionada pela leitura.

#### 4. CONCLUSÃO

A partir do momento em que se tem uma aprendizagem promovida pela discussão e pelo diálogo, demonstrando o ponto de vista e a reflexão de cada sujeito sobre o mundo que o cerca, contribuindo com suas experiências de vida, pode-se dizer que ocorreu uma leitura crítica do mundo e que os alunos conquistaram sua cidadania.

Dessa forma, cabe ao professor articular os conceitos e temas trabalhados em sala de aula com os interesses e conhecimentos dos alunos e os objetivos propostos. Além disso, é necessário integrar os conhecimentos de forma interdisciplinar e aproveitar a realidade do aluno, de forma que ele contribua com o processo de aprendizagem.

O desenvolvimento do gosto pela leitura é um processo, sendo necessário ter interesse em realizá-la. Cada um precisa buscar o seu jeito de ler e aprimorá-lo para que a leitura se torne cada vez mais prazerosa. Neste sentido, acredita-se que o videogame pode aproximar o leitor do livro e da literatura, pois deixa de ser um mero instrumento de entretenimento para ser um difusor da cultura.

Observou-se que, ainda que tenha diminuído o número de livros lidos por adolescentes e jovens, os livros inspirados em videogames estão entre os mais vendidos atualmente, constatando-se assim o surgimento de novos leitores. Este é um novo desafio para o professor que deseja incentivar o gosto pela literatura em seus alunos, promovendo assim novos hábitos de leitura neste público. Isso é importante, pois a leitura constitui-se em uma base para todas as atividades humanas, sendo um diferencial para aqueles que querem obter sucesso em suas realizações pessoais, acadêmicas e profissionais.

Portanto, a escola deve procurar se adequar aos avanços da sociedade para que continue atraindo os alunos, envolvendo-os em atividades voltadas para sua realidade, só assim ela continuará sendo referência cultural. A escola deve lançar mão de todos os recursos disponíveis para que os alunos se interessem pelo saber por ela veiculado, tendo o professor sua parcela de responsabilidade, tendo a parceria com as famílias como essencial para o desenvolvimento do gosto pela leitura de qualidade. Assim, vê-se a importância do professor em estimular o gosto pela leitura para melhorar o desempenho escolar de seus alunos.

## 5.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Vera Teixeira de. **Era Uma Vez**. Porto Alegre: Kuarup, 1989.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CANTARELLI, Ana Paula *et al.* **Literatura infantil**: instrumento educacional. 2011. Disponível em <<http://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/2006/pdf/artigos/pedagogia/LITERATURA%20INFANTIL.pdf>>. Acesso em 22 jul 2018.

DE BORTOLLI, Lúcia Helena. **Leitura**: os meios da compreensão. Passo Fundo: UPF, 2002.

FANTIN, Monica; CORRÊA, Eloiza Schumacher. **Videogames**: processos de aprendizagem cognitiva, social e cultural em jogo. 2012. Disponível em <http://www.anped.org.br/app/webroot/34reuniao/images/trabalhos/GT16/GT16-356%20int.pdf>. Acesso em 22 jul 2018.

FOUCAMBERT, Jean. **A leitura em questão**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

HERSCHMANN, Micael. Repensando o sucesso dos videogames musicais na cultura contemporânea. **Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación**, v. 1, n. 6, 2012.

LIMA, Elvira Souza. **Apropriação da Leitura e da Escrita** (transcrição). 2011. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me003267.pdf>. Acesso em 22 jul 2018.

MAGNANI, Maria do Rosário Mortatti. **Leitura, literatura e escola**: sobre a formação do gosto. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PERROTI, Edimir. **Confinamento cultural, infância e leitura**. São Paulo: Summus, 1990.

ZILBERMAN, Regina; LAJOLO, Marisa. **A formação da leitura no Brasil**. São Paulo: Ática, 1985.