

A CONQUISTA POR ATENÇÃO NA SALA DE LEITURA

Elisabeth Messas Siqueira Menezes¹

RESUMO

O artigo tem como foco principal a conquista por interesse e interação dos alunos na sala de leitura e/ou biblioteca, assim apresentar a importância de incentivar o gosto literário nas crianças. Desse modo, por meio da metodologia adotada de pesquisa bibliográfica qualitativa, o artigo busca em livros, teses e autores como Bakhtin (1992), Bloom (2001), Freire (2011), Kishimoto (2011), Cosson (2006) e Vygotsky (2007), compreender o potencial que a literatura exerce nos pequenos leitores em formação, identificar e selecionar maneiras de tornar a leitura atrativa como no caso de aderir o uso de metodologias lúdicas que usufruem do brincar como método de aprendizagem. Ademais, o artigo menciona o impacto negativo que os avanços tecnológicos e seu uso desenfreado que rouba a atenção das crianças causa em relação a leitura, mas enfatiza a capacidade para se tornar um grande aliado se for usufruído a favor da leitura no resgate do interesse literário. Sendo assim, o resultado almejado é propor estratégias e sugestões de como criar um ambiente propício e acolhedor para a prática literária no meio infantil com brincadeiras, músicas, teatro e jogos interativos, traz também a reflexão sobre a importância da contínua promoção desse hábito como um processo em constante evolução.

Palavras-chave: Leitura, Lúdico, Tecnologia, Atenção.

INTRODUÇÃO

Em primeira instância, esse artigo tem o objetivo de identificar como reconquistar a atenção e interesse das crianças na sala de leitura, tendo como um dos maiores obstáculos o constante avanço tecnológico e a falta de incentivo literário. Dessa maneira, é proposta a metodologia lúdica como capaz de competir com o uso excessivo e desnortado de telas, mesmo que ao aderir a tecnologia direcionada para o engajamento das crianças na leitura.

Paralelo a isso, através da pesquisa bibliográfica qualitativa, o artigo busca enfatizar a importância da leitura na construção do ser, analisa-se também a eficácia da metodologia lúdica que consiste em uma proposta pedagógica que usufrui de jogos e brincadeiras como

¹Mestrando Programa de Pós-graduação em Educação da Ivy Enber Christian University

forma de ensino, ao considerar que o aprendizado é mais significativo e de qualidade quando feito de maneira prazerosa, assim utiliza de jogos, brincadeiras, músicas, encenações, desafios e debates como ferramentas de incentivo à leitura entre as crianças, na busca por formas de tornar a experiência da leitura mais atraente, prazerosa e interativa em comparação com o uso de dispositivos eletrônicos.

A justificativa para tal ponto de vista está no cenário desafiador encontrado por diversos educadores e bibliotecários diante ao avanço tecnológico, assim buscam promover a leitura devido ao seu nítido impacto como é ressaltado por Faria (2004), que menciona sobre o leitor aumentar seu conhecimento e construir sua capacidade crítica ao compreender o contexto em que vive e moldá-lo de acordo com suas necessidades, assim ao ler um texto literário, a criança busca o sentido das palavras, e se aventura na leitura, com a capacidade de perceber a realidade que a cerca e absorver o conhecimento, que é transformado constantemente, visto que texto literário é polissêmico, ou seja, sua leitura provoca no leitor inúmeras reações e permite que haja diferentes interpretações ou críticas.

Nesse viés, é possível relacionar a necessidade de resgatar o interesse literário nas crianças com a afirmação de **Rildo Cosson**:

A literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade. (...) A experiência literária não só nos permite saber da vida por meio da experiência do outro, como também vivenciar essa experiência. Ou seja, a ficção feita palavra na narrativa e a palavra feita matéria na poesia são processos formativos tanto da linguagem quanto do leitor e do escritor. (COSSON, 2006, p. 17).

Desse modo, o artigo tem seu resultado voltado para a identificação de métodos e maneiras de estimular e atrair os pequenos leitores a serem aplicadas por responsáveis, professores e bibliotecários, além de enfatizar os impactos sofridos pelo uso excessivo de recursos tecnológicos em detrimento da leitura.

METODOLOGIA

A metodologia adotada para o artigo é a pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo

com o objetivo de fundamentar teoricamente o estudo com base em livros, artigos e teses, obras e autores relevantes para o assunto, como por exemplo: Bakhtin (1992), Harold Bloom (2001), Freire (2011), Kishimoto (2011), Rildo Cosson (2006) e Vygotsky (2007).

A pesquisa bibliográfica no ponto de vista de Fonseca (2002), é realizada a partir de levantamentos e referências teóricas, publicadas por meios escritos e eletrônicos, assim o início do trabalho científico acontece pela pesquisa bibliográfica, como também existe trabalhos que se baseiam unicamente nessa pesquisa.

“A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).”

Portanto, a pesquisa bibliográfica se relaciona ao fato de se buscar novas descobertas a partir de conhecimentos já elaborados e produzidos, o passo que se coloca como impulsionadora do aprendizado, do amadurecimento, levando em conta as dimensões, os avanços e as novas descobertas nas diferentes áreas do conhecimento.

Em união com a abordagem qualitativa, que de acordo com as ideias de Minayo (2009, p. 21), é utilizada em pesquisas que têm como objetivo principal elucidar a lógica que permeia a prática social que efetivamente ocorre na realidade, “[...] pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes”. Dessa forma, a pesquisa qualitativa permite a compreensão de múltiplos aspectos da realidade, viabilizando a avaliação e assimilação da dinâmica interna de processos e atividades.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com base em Caldin (2003), para que a sociedade forme homens pensantes e críticos, é indispensável que se concentre na infância, devido a função social da literatura em facilitar a compreensão do homem ao se desprender das imposições feitas pela sociedade por meio de

reflexões e questionamentos. Ou seja, a construção do indivíduo leitor, é importante na construção de uma pessoa crítica e ativa, que está em constante reflexão e questionamento sobre o que a sociedade propõem para os que se encontram em alienação por falta de capacidade crítica.

Todavia, promover o hábito da leitura em meio às crianças não se trata apenas de ensinar os alunos a decodificarem palavras, compreender textos e servir de suporte para ensinar conteúdos didáticos, mas sim de despertar o prazer pela leitura e representar a arte por meio da estética literária.

Ao construir um ambiente acolhedor e oferecer uma variedade de livros de assuntos e tamanho diferentes para ampliar o interesse, os professores são capazes de tornar a leitura uma atividade prazerosa e significativa em conjunto da construção do pensamento crítico. Segundo Afrânio Coutinho (1978),

A Literatura é um fenômeno estético. É uma arte, a arte da palavra. Não visa a informar, ensinar, doutrinar, pregar, documentar. Acidentalmente, secundariamente, ela pode fazer isso, pode conter história, filosofia, ciência, religião. O literário ou o estético inclui precisamente o social, o histórico, o religioso etc., porém transformando esse material em estético (COUTINHO, 1978, p. 8).

Com referência a esta questão, à concepção de literatura e sua criação, Coutinho (1978) esclarece que:

A Literatura, como toda arte, é uma transfiguração do real, é a realidade recriada através do espírito do artista e retransmitida através da língua para as formas que são os gêneros e com os quais ela toma corpo e nova realidade. Passa, então, a viver outra vida, autônoma, independente do autor e da experiência de realidade de onde proveio. Os fatos que lhe deram às vezes origem perdem a realidade primitiva e adquirem outra, graças à imaginação do artista. São agora fatos de outra natureza, diferentes dos fatos naturais objetivados pela ciência ou pela história ou pelo social (COUTINHO, 1978, p. 9).

Segundo Cruz (2009), é por meio da leitura que o aluno desenvolve a linguagem e se torna uma pessoa mais comunicativa. Dessa maneira, é possível entender que:

A leitura é formada por dois elementos de grande importância e indissociáveis, sendo eles a decodificação e a compreensão. A decodificação se dá por meio do reconhecimento e identificação das letras, símbolos e palavras, enquanto a compreensão é o processo que acarreta o aprendizado da informação disposta no texto (CRUZ, 2009, p. 43).

Esses pontos de vista são relacionados à determinação feita pelos Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCN):

A leitura é um processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de compreensão e interpretação do texto, a partir de seus objetivos, de seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo o que sabe sobre a linguagem etc. Não se trata de extrair informação, decodificando letra por letra, palavra por palavra. Trata-se de uma atividade que implica estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação, sem as quais não é possível proficiência. É o uso desses procedimentos que possibilita controlar o que vai sendo lido, permitindo tomar decisões diante de dificuldades de compreensão, avançar na busca de esclarecimentos, validar no texto suposições feitas (BRASIL, 1998, p. 69).

Sendo assim, ao promover o hábito de leitura, os professores estão preparando os alunos para enfrentar os desafios da vida adulta, visto que, a leitura é fundamental para a formação de cidadãos críticos e atuantes, capazes de compreender e questionar o mundo ao seu redor. Portanto, é fundamental que os professores assumam o papel de promotores da leitura, criando um ambiente propício, oferecendo apoio e orientação aos alunos e incentivando-os a ler regularmente.

Nesse viés, a visão de Bloom (2000) é de grande apoio a esse ponto de vista:

Caso pretendamos desenvolver a capacidade de formar opiniões críticas e chegar a avaliações pessoais, o ser humano precisará continuar a ler por iniciativa própria. Como ler (se o faz de maneira proficiente ou não) e o que ler não dependerá, inteiramente, da vontade do leitor, mas o porquê da leitura deve ser a satisfação de interesses pessoais. Seja apenas por divertimento ou com algum objetivo específico, em dado momento, passamos a ler apressadamente. Os indivíduos que, por iniciativa própria, leem a Bíblia, talvez constituam exemplos mais evidentes de leitura com objetivo específico do que os leitores de Shakespeare; no entanto, a busca é a mesma. Uma das funções da leitura é nos preparar para uma transformação, e a transformação final tem caráter universal (BLOOM, 2000, p. 17).

Ou seja, a leitura tem o grande poder transformador na sociedade, ao possibilitar que os cidadãos se desprendam de ideologias que antes os prendiam devido à ignorância, assim o grande impacto de incentivar o gosto desde a infância, em que as crianças estão mais suscetíveis a construir um caráter crítico diante ao contexto social em que estão vivendo.

O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) cita que a narrativa pode e deve ser a porta de entrada da criança para o mundo criado pela literatura, assim aprendem a narrar por meio de jogos de contar e de histórias que se constituem em rica fonte de informações sobre as diversas formas culturais de lidar com as emoções e com as questões

éticas, contribuindo na construção da subjetividade e da sensibilidade das crianças.

Nesse viés, a Literatura Infantil proporciona desenvolvimento emocional, social e cognitivo por possuir amplas e importantes dimensões, assim deve ser desenvolvida de forma que consiga prender a atenção da criança, ou seja, deve possuir uma qualidade estética que possibilite ler e se encantar, para que assim possa sentir e interagir. Segundo Abramovich (1997):

“quando as crianças ouvem histórias, passam a visualizar de forma mais clara, sentimentos que têm em relação ao mundo”. As histórias trabalham problemas existenciais típicos da infância, “como medos, sentimentos de inveja e de carinho, curiosidade, dor, perda, além de ensinarem infinitos assuntos (ABRAMOVICH, 1997, p. 17).”

Paralelo a isso, tem-se Bakhtin (1992, p. 112), que aponta “quando a criança ouve ou lê uma história e é capaz de comentar, indagar, duvidar ou discutir sobre ela, realiza uma interação verbal, que neste caso, vem ao encontro das noções de linguagem”. Para o autor, “o confronto de ideias, de pensamentos em relação aos textos, tem sempre um caráter coletivo, social”.

Nesse viés, há a ludicidade que conforme Johan Huizinga (2004, p. 41), “lúdico” vem do latim “ludus” que abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais.

Como mencionado por Massa (2015) na sua compreensão de lúdico.

Lúdico é brincadeira, jogo, exercício ou imitação, portanto, o lúdico na Educação Infantil possibilita novos conhecimentos e ideias, fazendo com que a criança encontre o equilíbrio entre o real e o imaginário, como a curiosidade, a adrenalina, a competição, a diversão, o faz-de-conta, a música, entre outros, despertando nela a vontade de participar da mesma (MASSA, 2015, p. 113).

Nesse sentido, a ênfase sobre a importância do lúdico nas obras de literatura está na intenção em deixar a criança submersa na narrativa ou na leitura de uma obra, a área ao mundo exterior, livre para imaginar e criar.

Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer. Podemos verificar através das atividades lúdicas o que a criança faz e como organiza este fazer (MALUF, 2012, p. 22).

As atividades lúdicas propiciam à criança a se posicionar, questionar e expressar na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras, ou seja,

demonstrarmatravésdasbrincadeirasoseupontodevistasobreomundo,comogostaria que ele fosse e quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando.

A intenção do processo lúdico de aprendizagem é ser prazeroso e respeitar a individualidade das crianças, para que expressem seus sentimentos e emoções e desenvolvam suas habilidades de socialização. Assim a ludicidade permite que os exercícios de aprendizagem sejam adaptados à maneira como as crianças interpretam o mundo para o conhecimento ser absorvido de maneira leve e natural e não como algo assustador. Grassi (2008) expressa-se sobre essa questão ao dizer que

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (GRASSI, 2008, p. 33).

Oaspectolúdicoestápresentetambémnojeitoqueacriançapensaerepresentao que conhece, fazendo diversas conexões com o que está vivendo e aprendendo sobre o mundo,osobjetos,aspeçoasesuasrelaçõescomooutro.Nessecontexto,valeenfatizar queacontaçãodehistóriapermitequeacriançauseedesevolvaaimaginação,porisso éprecisociarmomentosemqueascriançaspossamalimentarsuaimaginação,fantasia, curiosidades e ideias.

DeacordocomRojas(2007,p.22)“olúdicoébasedetodaatividadedaEducação daInfância,poisémeiodemotivaçãoparaacriança,quepodedarorigemaprocessosde aprendizagem importantes, fonte de descoberta e prazer. Ludicidade é a espontaneidade em trabalhar, fazendo a comunicação entre a fantasia, o brincar e o real”.

Ao compreender a criança como ser em formação e que nessa etapa a atenção se faz indispensável, começa-se a diferenciar do adulto, reconhecendo as características próprias e as necessidades diferentes. Como mencionado por Vygotsky (2007), desde o nascimento a criança já está imersa em um contexto social, fator que torna a brincadeira importanteporservirnaapropriaçãodosconhecimentosdemundo,nainternalizaçãodos conceitos desse ambiente externo a ela. Sendo assim, as atividades propostas na introduçãoaliteraturainfantojuvenilaproximametornammaisprazerosoesseprocesso, emqueascriançasinteragemcomoslivrospormeiodamusicalização,jogosdirigidose teatralização.

A investigação sobre a utilização de metodologias lúdicas, que usufruem da realidade para causar proximidade e familiaridade com os alunos, em bibliotecas escolares para sobressair em relação à atratividade das tecnologias é um campo que tem recebido crescente atenção. Com a proliferação de dispositivos eletrônicos entre as crianças, muitos estudos têm se debruçado sobre os efeitos dessa exposição sobre alternativas para promover a leitura e outras atividades cognitivas tradicionais.

A literatura sobre metodologias lúdicas na educação infantil revela que jogos e brincadeiras são ferramentas eficazes para o engajamento das crianças. Vygotsky (1991) argumenta que brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. De acordo com Kishimoto (2011), as atividades lúdicas podem ser integradas ao currículo escolar para promover a aprendizagem de maneira mais envolvente e significativa.

Em relação ao uso de metodologias lúdicas em bibliotecas escolares, alguns estudos destacam práticas bem-sucedidas, assim Oliveira (2013) explora como atividades lúdicas podem ser utilizadas para incentivar a leitura em crianças do ensino fundamental. Segundo a autora, a introdução de jogos e brincadeiras na biblioteca escolar não só aumenta o interesse das crianças pelos livros, mas também facilita a construção de um ambiente mais acolhedor e estimulante.

Oliveira (2013) enfatiza também que as atividades lúdicas podem transformar a experiência de leitura em algo divertido e envolvente, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais nas crianças. Ela sugere que os educadores e bibliotecários podem utilizar uma variedade de recursos lúdicos, como jogos de tabuleiro, dramatizações, contação de histórias, música e atividades de arte, para criar experiências de leitura significativas e memoráveis.

Além disso, Oliveira (2013) ressalta que a ludicidade na promoção da leitura não se limita apenas ao ambiente da biblioteca, mas pode e deve se estender para além dos muros da escola, envolvendo a participação das famílias e da comunidade. Ela destaca a importância de parcerias entre escolas, bibliotecas, pais e organizações locais para criar um ambiente propício à leitura e ao desenvolvimento integral das crianças.

Outra referência para pensar formas atrativas de educação, está em Paulo Freire, um dos mais influentes educadores brasileiros, oferece uma contribuição significativa para o

debate sobre a utilização de metodologias lúdicas na promoção da leitura em bibliotecas escolares. Suas ideias sobre educação, alfabetização e pedagogia crítica são particularmente relevantes para compreender como jogos e brincadeiras podem ser integrados ao ambiente de leitura para engajar as crianças de forma mais eficaz.

Em sua obra "Pedagogia do Oprimido", Freire (2011) argumenta que a educação deve ser uma prática de liberdade, onde o processo de aprendizagem é dialógico e participativo. Ele critica o modelo tradicional de educação, que ele chama de "educação bancária", onde os alunos são vistos como receptáculos vazios a serem preenchidos com conhecimento. Em vez disso, Freire (2011) defende uma educação onde os alunos são cocriadores do conhecimento, engajando-se ativamente no processo educativo.

Aplicando as ideias de Freire ao contexto das bibliotecas escolares, as metodologias lúdicas podem ser vistas como uma forma de promover o diálogo e a participação ativa das crianças no processo de aprendizagem. Jogos e brincadeiras não apenas tornam o ambiente de leitura mais atraente, mas também permitem que as crianças experimentem e interajam com o conhecimento de maneira significativa.

Esta abordagem lúdica está alinhada com a visão dos autores sobre a educação como um processo de conscientização, onde os alunos desenvolvem uma compreensão crítica do mundo ao seu redor.

Outro ponto que auxilia na reflexão é quando Freire (2011) também enfatiza a importância da alfabetização crítica, onde a leitura e a escrita são vistas não apenas como habilidades técnicas, mas como ferramentas para a transformação social. Ele argumenta que a alfabetização deve capacitar os indivíduos a interpretar e transformar sua realidade.

Nesse sentido, a integração de metodologias lúdicas pode contribuir para uma alfabetização mais crítica, onde as crianças não apenas aprendem a ler, mas também a refletir sobre o que estão lendo e a fazer conexões com suas próprias vidas e experiências.

O ambiente escolar é o lugar de construção da leitura e nas séries iniciais é o momento da inserção do aluno ao mundo letrado e consequentemente da leitura. Será através das práticas leitoras durante essa fase que o aluno poderá ser capaz de inserir-se na sociedade enquanto sujeito reflexivo, uma vez que a leitura proporciona questionamento e aquisição de conhecimentos (MATOS, 2010, p. 14).

A incorporação das ideias de Paulo Freire na implementação de metodologias lúdicas em bibliotecas escolares pode transformar esses espaços em ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e críticos. Ao promover o diálogo, a participação ativa e a alfabetização crítica, essas metodologias podem ajudar a enfrentar os desafios impostos pelo crescente uso de telas entre as crianças e incentivar um hábito de leitura mais significativo.

Outro ponto relevante é a crescente adoção de tecnologias na educação que indica a tendência de integração da inovação digital no ambiente educacional, fenômeno esse impulsionado por reconhecer o potencial na maneira como aprende e ensina.

O uso de tecnologias além de permitir a personalização da aprendizagem, em que há a adaptação do ensino às necessidades individuais dos alunos, promove uma abordagem mais prática e aplicada ao ensino com mais engajamento dos estudantes por meio de livros digitais, filmes, músicas e jogos educativos.

Para Lobo (2015), a tecnologia como ferramenta educacional tem como questão a ser debatida, a forma eficiente e proveitosa que o uso dessas novas tecnologias auxilia no processo de aprendizagem. Visto que a qualidade da educação não depende apenas de ter ou não tecnologia, mas quando aplicada de forma equilibrada pode enriquecer significativamente a experiência educacional.

Esses recursos tecnológicos, por si só, não promovem aprendizagem como mencionado por Spritzer e Bittencourt (2009) “A qualidade educativa desses meios de ensino depende, mais do que de suas características técnicas, do uso ou exploração didática que realize o docente e do contexto em que se desenvolve” (p. 132). Assim, por melhor que seja um computador com acesso à internet na sala de aula ou uma plataforma educacional online, o acompanhamento do professor para direcionar é imprescindível.

Paralelo a isso, o acesso fácil e irracional às tecnologias pode acarretar uma dependência digital que compromete o desenvolvimento de capacidades cognitivas como no caso da leitura.

Ler requer a capacidade de se engajar com um texto por períodos prolongados, processar informações de maneira sequencial e construir significado a partir do que está sendo lido. Por isso, quando se está acostumado aos estímulos tecnológicos excessivos e imediatistas, ocorre o estranhamento e a dificuldade de engajar na leitura com total atenção por tempo

prolongado sem que ocorra desvio de focal ou desgaste mental.

Quando as crianças apresentam dificuldade em manter a atenção e se mostram impacientes, a experiência de leitura pode se tornar frustrante e pouco gratificante. Isso pode levar a um círculo vicioso onde a criança evita a leitura, diminuindo ainda mais suas habilidades de concentração e paciência.

Nesse âmbito, jogos e brincadeiras estruturadas, como os de tabuleiro e cartas, que são fundamentais para o desenvolvimento social e emocional das crianças, também podem ser impactados. Muitos jogos exigem que as crianças sigam regras, aguardem sua vez e mantenham o foco na atividade por um período determinado. A impaciência pode levar à desistência rápida de tais atividades ou à incapacidade de segui-las até o fim, prejudicando não só o desenvolvimento de habilidades específicas, mas também a capacidade de trabalhar em grupo e resolver problemas colaborativamente.

Assim como ocorre facilidade em acessar os meios tecnológicos, é indispensável que os livros sejam além de atrativos, mas acessíveis também, a importância de propor projetos e estimular a busca autônoma por livros nas salas de leitura é algo indispensável. Ser trabalhado para moldar não só o ser crítico, pensante e reflexivo, mas construir o gosto individual pela leitura visto tamanha importância que ela carrega na sociedade.

O livro leva a criança a desenvolver a criatividade, a sensibilidade, a sociabilidade, o senso crítico, a imaginação criadora, é algo fundamental, o livro leva a criança a aprender o português. É lendo que se aprende a ler, a escrever e interpretar. É por meio do texto literário (poesia ou prosa) que ela vai desenvolver o plano das ideias e entender a gramática, suporte técnico da linguagem. Estudá-la, desconhecendo as estruturas poético-literárias da leitura, é como aprender a ler, escrever e interpretar, e não aprender a pensar. (PRADO, 1996, p. 19-20)

Como a tecnologia, que ainda é uma grande questão, divide opiniões críticas ao ter muitos defendendo seu uso desenfreado em detrimento do gosto pela leitura em paralelo àqueles que sabem usufruir dos seus atributos na busca pelo resgate do prazer literário.

É notório que o uso excessivo de tecnologia impacta negativamente o hábito de leitura ao diminuir o tempo de concentração e foco com as distrações causadas pelos dispositivos eletrônicos. Por isso, apesar do suporte que pode fornecer no incentivo à leitura, é necessário estabelecer limites e conscientizar os alunos sobre a importância de equilibrar o tempo gasto com tecnologia e com a leitura.



Como Costa Júnior et al (2023) aponta que “os avanços tecnológicos e a rápida transformação da sociedade têm sido um grande desafio para os professores na atualidade”. Assim, é importante estar atento não apenas aos avanços tecnológicos e a necessidade em aderir-los constantemente na busca por maior aceitação dos alunos, mas aos impactos do seu uso excessivo em detrimento das metodologias tradicionais.

Além do mais, estudos como o de Christakis (2009) apontam que a exposição prolongada às telas pode prejudicar a capacidade de atenção e o desenvolvimento cognitivo das crianças. Hale e Guan (2015) também ressaltam que o tempo excessivo de tela está associado a problemas de sono, o que, por sua vez, afeta negativamente o desenvolvimento cognitivo e emocional. Além disso, esses autores destacam que a interação com a mídia digital pode diminuir a paciência e a disposição das crianças para atividades que exigem maior concentração, como a leitura de livros.

Segundo Lins (2013) acredita-se que o tablet seja atualmente o dispositivo de lazer mais utilizado entre as crianças de até 12 anos nos países desenvolvidos, há o fator a ser considerado que essas gerações mais jovens nasceram após a consolidação da internet e facilitação do acesso, o que torna comum usufruir como forma de lazer para as crianças. Baseado em tais autores, quando as crianças estão constantemente expostas a estímulos rápidos e recompensas instantâneas, como das telas e tecnologias, elas podem desenvolver um padrão de comportamento que privilegia gratificações imediatas em detrimento de atividades que exigem atenção prolongada, como a leitura de livros ou a participação em jogos e brincadeiras mais estruturadas.

A redução da paciência causada pela exposição às telas pode manifestar-se de várias formas, todas elas prejudiciais ao desenvolvimento integral da criança:

a) dificuldade de concentração: as crianças tendem a achar difícil manter a atenção em tarefas que não oferecem recompensas imediatas. Isso é especialmente problemático para a leitura, que muitas vezes requer um esforço contínuo e concentrado para compreender e apreciar um texto do início ao fim.

b) impaciência e frustração: essa incapacidade de esperar por resultados pode levar à frustração rápida quando enfrentam desafios em atividades lúdicas ou educacionais que demandam um tempo maior para resolver ou completar, visto que estão habituados

com respostas imediatas.

c) desinteresse pela leitura: livros e histórias, que tradicionalmente envolvem uma narrativa mais lenta e progressiva, podem parecer menos atraentes comparados aos vídeos e jogos digitais que oferecem estímulos visuais e sonoros constantes. A paciência é uma habilidade essencial para que haja uma leitura e compreensão eficaz.

É possível aderir a inovação tecnológica no contexto da literatura infantojuvenil, desde que seja norteada e controlada, pois a utilização de recursos digitais proporciona uma variedade de ferramentas e materiais educativos interativos. Assim, Meira e Blikstein (2020) destacam que essas ferramentas podem estimular o interesse e a participação ativa dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente para os jovens, o que tem sido um grande desafio no contexto hodierno.

Moran (2000) também segue a mesma linha ao afirmar que

Educar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode ajudar-nos a rever, ampliar e modificar muitas das formas atuais de ensinar e aprender (MORAN, 2000, p.144).

Ao aderir aos recursos tecnológicos, é possível aprimorar as atividades, tornando-as mais atrativas aos jovens, ao relacionar a contação de histórias com adaptações teatrais, cinematográficas, musicais e até mesmo na construção de jogos e debates.

Valorizar o encontro entre a literatura e as novas tecnologias não significa a extinção dos livros impressos e da difusão tradicional de cultura, mas o surgimento de novas práticas e modelos que caminham paralelos.

Com base no desafio em retomar o interesse juvenil pela literatura, as inovações tecnológicas podem servir de grande auxílio, como a criação de ebooks e audiolivros, além de ser importante para compreender os atuais interesses dos jovens e nortear as práticas de ensino na sala de leitura.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A leitura é indispensável em todas as fases da vida, principalmente na infância quando está sendo construído o ser pensante e crítico. Por isso, o letramento literário tem o objetivo de formar leitores, mas não qualquer leitor. Para Souza (2011), este leitor é capaz de saber como se relacionar em uma comunidade, além de construir sentidos para mundo em que vive através dos textos literários. Logo, o letramento literário é o processo social contínuo dos sujeitos construírem sentido sobre o mundo, a vida, as experiências do outro, por meio da literatura, seja lendo ou produzindo outros textos literários.

Assim Rildo Cosson contribuí:

É justamente para ir além da simples leitura que o letramento literário é fundamental no processo educativo. Na escola, a leitura literária tem a função de nos ajudar a ler melhor, não apenas porque possibilita a criação do hábito de leitura ou porque seja prazerosa, mas sim, e sobretudo, porque nos fornece, como nenhum outro tipo de leitura faz, os instrumentos necessários para conhecer e articular com proficiência o mundo feito linguagem. (COSSON, 2007, p. 30).

Nesse âmbito, Petri e Rodrigues (2020) complementam com a importância do brincar na infância, apontando os benefícios do lúdico no desenvolvimento infantil, por favorecerem a aprendizagem, a criatividade, a imaginação e as habilidades sociais e afetivas. Contudo, enfatizam sobre como o uso abusivo de tecnologias pode substituir esse brincar, colocando em risco a qualidade das interações infantis, limitando as capacidades de criar, imaginar e aprender.

Dessa forma, Dunkan (2017) explora acerca do uso abusivo de tecnologias, apontando os efeitos negativos nos aspectos cognitivo, emocional e comportamental infantil, destacando a possibilidade de ocorrer problemas, tais como, ansiedade, depressão, déficit de atenção e hiperatividade.

Paralelo a isso, o uso excessivo de telas pode gerar diversos problemas como a dificuldade em aprender e socializar, exaustão mental, transtornos de sono e alimentar, problemas visuais, atraso cognitivo, distúrbio de aprendizagem e/ou déficit de atenção, além da dificuldade em gerenciar e regular as emoções e o aumento da impulsividade. Por isso, a Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) recomenda que crianças menores de 2 anos não sejam expostas a telas e que crianças entre 2 e 5 anos tenham um tempo de tela limitado a uma hora por dia, o que nitidamente não acontece entre a maior parte das crianças.



Portanto, o artigo propõe usufruir do tempo aceitável de uso das crianças frente as telas em prol do incentivo literário, assim direcionando a tecnologia como suporte pedagógico atrativo. Com base em Jordão (2009), é possível apontar a contribuição que a tecnologia pode oferecer nas práticas de ensino.

As tecnologias digitais são, sem dúvida, recursos muito próximos dos alunos, pois a rapidez de acesso às informações, a forma de acesso randômico, repleto de conexões, com incontáveis possibilidades de caminhos a se percorrer, como é o caso da internet, por exemplo, estão muito mais próximos da forma como o aluno pensa e aprende. Portanto, utilizar tais recursos tecnológicos a favor da educação torna-se o desafio do professor, que precisa se apropriar de tais recursos e integrá-los ao seu cotidiano de sala de aula (JORDÃO, 2009, p.10).

Desse modo, os resultados alcançados neste artigo podem fornecer subsídios para educadores, bibliotecários e formuladores de políticas públicas no desenvolvimento de práticas e políticas que incentivem a leitura entre as crianças, mesmo em um contexto altamente tecnológico. Além disso, os resultados podem influenciar na forma como a leitura é promovida e percebida como atividade essencial para o desenvolvimento infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo apresenta que a utilização de metodologias lúdicas e suporte pedagógico tecnológico para promover a leitura em bibliotecas escolares e salas de leitura é um campo promissor e relevante. A integração de jogos, músicas, teatralização, filmes e brincadeiras pode oferecer uma solução viável para os desafios impostos pelo crescente uso de telas desorientado entre as crianças sem detrimento do interesse literário. Ademais, a construção de um espaço acolhedor, prazeroso e atrativo é o diferencial para oportunizar alunos a buscarem pela leitura, ao disponibilizar tapetes e almofadas confortáveis e coloridas, jogos como de memória, palavra cruzada, quebra-cabeça etc., fantoches e fantasias, recursos esses com referências das histórias contadas e trabalhadas que aflorem a imaginação e acolham a forma de expressão individual.

Como objetivo é o aumento do interesse literário para que o pequeno leitor se torne um leitor autônomo e competente, defende-se a aplicação da metodologia lúdica e adesão aos recursos tecnológicos voltados para os livros para que logo o aluno-leitor possa reconhecer a



leitura como uma atividade social que permite a sua atuação no cotidiano e sua inserção no mundo letrado.

Acredita-se também que a leitura é uma atividade capaz de mudar o indivíduo e suas relações com o mundo, favorecendo as possibilidades de transformações coletivas. Entretanto, para que isto ocorra, faz-se necessário uma conscientização da sociedade em relação à importância da linguagem escrita, a qual pode começar a partir de uma mudança no projeto político de escola e na concretização de uma proposta social de leitura.

Infere-se, portanto que para que haja êxito em atrair a atenção das crianças para os livros, faz-se necessário uma mudança de concepção dos professores, bibliotecários e responsáveis a respeito desta atividade como fundamental na vida e na formação das crianças a partir de uma aproximação e reflexão sobre o conhecimento produzido, o desenvolvimento criativo e a liberdade de expressão e escolha que o mundo literário é capaz de proporcionar.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura Infantil: gostosurasebobices. São Paulo: Scipione, 1997.

BAKHTIN, M. V. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BLOOM, Harold. Como e porquê ler. Tradução de José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação: Parâmetros Curriculares Nacionais. 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>.

BRASIL. Ministério da Educação do Desporto. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998. v.3.

CALDIN, Clarice Fortkamp. A função social da leitura da literatura infantil. Revista científica da América Latina y El Caribe. N. 15. Universidade de Santa Catarina: 2003.

CHRISTAKIS, D. A. The effects of infant media usage: what do we know and what should we learn? Acta Paediatrica, v. 98, n. 1, p.8-16, 2009.

COSSON, Rildo. Letramento literário: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

COSTA JÚNIOR, J.F. et al. Os novos papéis do professor na educação contemporânea. Revena-
Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, [S. l.], v. 6, p. 124–149, 2023.
Disponível em: <https://revena.emnuvens.com.br/revista/article/view/99>.

COUTINHO, Afrânio. Que é literatura e como ensiná-la. Notas de teoria literária. 2.ed. Rio de
Janeiro: Civilização Brasileira, 1978. p. 8 -15.

CRUZ, V. Dificuldades de Aprendizagem Específicas. Lisboa: Lidel, 2009

DUNKAN, C. Intoxicação digital infantil. Salvador (BA): Agalma, 2017.

FARIA, Alice Maria. Como usar a literatura Infantil na sala de aula. São Paulo: Contexto,
2004.

FONSECA, João José Saraiva da; Metodologia da Pesquisa Científica. Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GRASSI, T.M. Oficinas psicopedagógicas. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

HALE, L.; GUAN, S. Screen time and sleep among school-aged children and
adolescents: A systematic literature review. Sleep Medicine Reviews, v.21, p.50-58, 2015.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JORDÃO, T. C.; Formação de educadores: a formação do professor para a educação em um
mundo digital. In: Tecnologias digitais na educação. MEC, 2009.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

LINS, B.F.E.A. Evolução da Internet: uma perspectiva histórica. Cadernos ASLEGIS.
v. 48, p. 11-45, 2013.

LOBO, Alex Sander Miranda; MAIA, Luiz Cláudio Gomes. O uso das TICs como
ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior. Caderno de Geografia, 25(44), 16–26,



2015.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

MASSA, Monica de Souza. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista Ano IX n. 15 p.111-130 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460> Acesso em: 30 de abril de 2025.

MATOS, Josimer da Silva. Aleitura da escola e a leitura na escola: um estudo de caso entre a prática e o Livro Didático. 2010, 48f. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Ceará, Juazeiro do Norte, CE, 2010.

MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem. Porto Alegre: Penso, 2020.

MINAYO, M. C. S. (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Informática na educação: teoria e prática. Porto Alegre, v. 3, nº 1, 2000.

OLIVEIRA, C. A. A ludicidade na promoção da leitura: estratégias para bibliotecas escolares. São Paulo: Editora Educação, 2013.

PETRI, I. S. RODRIGUES, R. F. de L. Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância. Research, Society and Development, 2020.

PRADO, Maria Dinora Luz do. O livro infantil e a formação do leitor. Petrópolis: Vozes, 1996. 76 p.

ROJAS, J. Jogos, brinquedos e brincadeiras: o lúdico e o processo de desenvolvimento infantil - Cuiabá: EdUFMT, 2007.

SPRITZER, Ilda Maria de Paiva Almeida; BITTENCOURT, Paulo C. Tecnologias da Informação e Comunicação. Curso de Especialização em Educação Tecnológica – Módulo II. Rio de Janeiro: Cefet/RJ, 2009.



**IVY ENBER SCIENTIFIC
JOURNAL**

SOUZA, R. J.; COSSON, R. Letramento literário: uma proposta para a sala de aula. São Paulo: Unesp, 2011. Disponível em: <http://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/40143>. Acesso em: 22 abril 2025.

VYGOTSKY, L.S. A formação socialmente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

