

# O ENSINO DA LEITURA DE LITERATURA NA ESCOLA POR MEIO DA NARRATIVA FICCIONAL DIGITAL INTERATIVA VIABILIZA A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DO EDUCANDO?

*Does the teaching of literature reading in school through fiction narrative interactive digital enable the aesthetic experience of the learner?*

*Quédia Cabral Martins<sup>1</sup>  
Camila Morgana Lourenço<sup>2</sup>*

Recebido em: 15 ago 2017

Aceito em: 29 ago 2017

## RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de relatar o resultado de entrevistas com docentes acerca do processo do ensino da leitura de Literatura nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental nos anos finais de escolas públicas e privadas. Além disso, trazer para o centro das discussões questões relacionadas à leitura estética, propondo uma reflexão acerca da utilização das narrativas digitais interativas na sala de aula. A apreciação estética sob a perspectiva das narrativas digitais nas práticas de ensino/aprendizagem da leitura de Literatura pode ser uma alternativa eficaz de ensino em sala de aula. Em tese, haverá a experiência estética se os sujeitos envolvidos se propuserem a construir um processo que a valorize, o que não foi o caso dos sujeitos pesquisados, visto que a maioria desconhece as narrativas digitais. Tendo como base estes resultados, há a necessidade de se efetuar outras pesquisas com educadores acerca do efetivo trabalho com as narrativas ficcionais digitais em sala de aula para verificar a efetivação – ou não – da experiência estética.

---

1 Licenciada em Letras pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Itajaí, SC. E-mail: quedia.quedia@gmail.com

2 Docente do Núcleo das Licenciaturas da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), Campus Itajaí, SC. Doutora em Teoria Literária/Literaturas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: cami@univali.br

**Palavras-chave:** Ensino de Literatura. Narrativas ficcionais em meio digital. Experiência estética nos anos finais do Ensino Fundamental.

### ABSTRACT

This work aims to report the outcome of interviews with teachers about the process of teaching literature in Portuguese language lessons in elementary school in the final years in public and private schools. Furthermore, bringing to the centre of discussions related to aesthetic reading, it proposes a reflection on the use of interactive digital narratives in the classroom. Therefore, aesthetic appreciation from the perspective of digital narratives in teaching/learning practices of literature can be an effective alternative to classroom teaching. In theory, there will be the aesthetic experience if the subjects involved propose to construct a process that valued it, which was not the case of the subjects researched here, since most of them do not know about digital narratives. Based on these findings, there is a need to undertake other investigations with educators about the effective work with the digital fictional narratives in the classroom to verify the effectiveness – or not – of the aesthetic experience.

**Keywords:** Teaching Literature. Fictional narratives in digital media. Aesthetic experience in the final years of primary school.

### INTRODUÇÃO

As narrativas de ficção fazem parte da cultura das civilizações desde a pré-história com os desenhos inscritos nas rochas até o surgimento da escrita. Desde então, as narrativas ficcionais utilizam o papel e, conseqüentemente, o livro como meio. Atualmente, com o advento da mídia, as narrativas servem-se também do meio digital.

Assim, a capacidade de analisar uma obra em sua dimensão cultural e não apenas a estético-literária é muito importante, pois, como afirma Reis (2008), “[...] não raro, as obras literárias revestem-se de um certo significado histórico-cultural, em conexão directa com a sua capacidade para dialogarem com a História, com a Sociedade e com a Cultura que as envolvem e que enviesadamente as motivam [...]”. Portanto, a obra literária pode ser observada em sua totalidade, em todas as suas dimensões e meios.

Desta forma, o educador tem a oportunidade de escolher o que é relevante no ensino da literatura sem, no entanto, se esquecer de que a metodologia do ensino cumpre um papel fundamental, pois norteará o seu trabalho, influenciará na escolha dos tipos de textos, dada a relevância do estilo, do tema, linhas estéticas e ideológicas que o formam, os traços estilísticos e de linguagem, enfim, as características que os mesmos encerram.

Nesse contexto, se para Barthes (1987) o prazer do texto não tem preferência por ideologia, teria o texto preferência por algum meio em especial ou o meio digital pode ser um suporte eficaz que viabilizaria a experiência estética do aluno, já que a humanidade vive hodiernamente na era digital?

Portanto, o tema da presente pesquisa é a narrativa de ficção digital interativa. Propõe-se saber como é o processo do ensino da leitura frutiva nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental. A pesquisa foi realizada em escolas públicas e privada. O levantamento de dados foi feito no mês de outubro do ano de 2016 com professores de Língua Portuguesa que atuam nesse nível de ensino.

O enfoque dos dados da pesquisa foi o qualitativo. O problema da pesquisa foi perceber se a utilização da narrativa digital interativa como suporte para trabalhar a literatura infantojuvenil viabilizaria a experiência estética ao aluno. O objetivo geral deste trabalho foi verificar se a narrativa digital possibilita a experiência estética, perceber as contribuições das narrativas digitais no ensino-aprendizagem da literatura infantojuvenil, além de averiguar se o tema atrai o público docente.

Este trabalho pode ser indicado para profissionais, professores de Língua Portuguesa e Literatura, pois permitirá reflexão crítica e análise da viabilização da experiência estética por meio da narrativa de ficção em suporte digital.

## **BREVE HISTÓRICO DA LITERATURA INFANTIL**

Segundo teóricos da Literatura Infantojuvenil como Goes (1991), Coelho (2000), Fernandes (2003) e Zilberman (2005), em tempos remotos predominavam as histórias advindas da tradição oral, sendo que essas eram contadas tanto para adultos quanto para crianças, visto que estas eram consideradas adultos em miniatura.

Conforme esses teóricos, no século XVII surge com Comenius o primeiro livro didático ilustrado para crianças. A literatura dessa época tinha valor pedagógico e não estético. Na França, Charles Perrault, considerado o grande iniciador da chamada literatura infantojuvenil, compilou contos de fadas adaptados de narrativas populares (lendas, contos orais) com valores burgueses: Chapeuzinho Vermelho, Cinderela, Gato de Botas, entre outros clássicos. Outro francês, La Fontaine, inspirado em Esopo, reflete um contexto político-social vigente da cultura da época, como a fábula da cigarra e da formiga.

No século seguinte, XVIII, John Newberry criou o primeiro livro ilustrado para crianças *Little Pretty Pocket Book* e a primeira Livraria Juvenil. Apesar dos livros apresentarem cor, ludicidade e entretenimento, ainda não havia preocupação com a dimensão estética, visto que a função da literatura era moralizante, ou seja, de doutrinar o jovem leitor para perpetuar os valores burgueses vigentes da época.

Apenas no século XIX os contos da tradição oral passaram a ser adaptados para o público infantil com os alemães Jacob e Wilhelm Grimm. O dinamarquês Hans Christian Andersen, que é considerado o Pai da Literatura Infantil, não se baseia na oralidade, mas cria as suas histórias como O patinho feio, considerado autobiográfico, A roupa nova do rei, A menina da caixa de fósforos, Sapatinhos vermelhos, O soldadinho de chumbo e outros. Andersen utilizava a literatura infantil como leitura do mundo, com muita propriedade. O escritor dinamarquês escreveu mais de 150 contos de origem popular com a estrutura temática, narrativas, em sua maioria, maniqueísta, (bem e mal, certo e errado, verdade e mentira, belo e feio), pois tinham valor utilitário do bom comportamento, enfim, era moralizante (GOES, 1991).

Novas histórias foram surgindo com outros escritores. O italiano Carlo Lorenzini Collodi publicou as aventuras de Pinóquio. O escocês James M. Barrie escreveu Peter Pan. O britânico Rudyard Kipling escreveu o Livro do Jângal, que tem a presença de animais e natureza. O norte americano Edgar Burroughs criou Tarzan, e Walt Disney destacou, em seus filmes, famosos personagens dos contos de fadas, popularizando-os numa linguagem acessível tanto para crianças como para adultos (GOES, 1991).

As narrativas infantis desses períodos tiveram a fonte popular e o folclore como elementos principais na sua composição, fato registrado por pesquisadores da área como Coelho (1981) e Fernandes (2003).

Nestes casos, a perspectiva estética não era uma inquietação ou objetivo maior dos contistas da época e sim ensinar algo acerca da vida, do cotidiano, da sociedade, dos valores morais e sociais; explicar a origem das coisas que há no universo, enfim, como foi o processo de criação da natureza, dos animais, das pessoas, dos astros.

O século XX vivenciou a redescoberta da Literatura Infantil a partir dos estudos da Psicologia Experimental, ou seja, dos estágios do desenvolvimento (infância à adolescência) correspondente à faixa etária. A esse respeito, Coelho (2000) salienta o aproveitamento dessa ciência pela Pedagogia. Ou seja, de posse desse conhecimento, os professores poderão compreender melhor as diferentes categorias de leitores em formação, visto que as crianças evidenciam características próprias de acordo com estágios do desenvolvimento. A infância é uma fase importante para o desenvolvimento da formação do pré-leitor.

O pré-leitor, segundo Coelho (2000), é o leitor em formação e de acordo com a autora o pré-leitor se divide em duas fases, sendo: a Primeira Infância (dos 15/17 meses aos 3 anos) e a Segunda Infância (a partir dos 2/3 anos). Além disso, a pesquisadora considera o leitor iniciante, a partir dos 6/7 anos; o leitor em processo, a partir dos 7/9 anos; o leitor fluente, a partir dos 10/11 anos de idade e o leitor contemplado neste artigo, com idade a partir dos 12/13 anos.

No Brasil, segundo Zilberman (2005), os contos de Andersen, dos irmãos Grim e Perrault são traduzidos para a língua portuguesa, já que no país não havia repertório popular. Além disso, conforme a autora, Carl Jansen traduziu os clássicos europeus e Figueiredo Pimentel traduziu os contos para o público infantil, como os contos da carochinha (histórias de fadas europeias ao lado de narrativas portuguesas e africanas). Zilberman (2005) explica ainda que os primeiros livros didáticos de literatura eram chamados de Seletas, Antologias ou Livros de Leitura.

Nesse mesmo século, conforme relata Zilberman (2005), Monteiro Lobato trabalhou com traduções e adaptações para depois escrever produções inéditas, localizando seus personagens em habitat tipicamente brasileiro, como é o caso do Sítio do Pica-Pau Amarelo.

A linguagem utilizada por Lobato era coloquial, com a presença de neologismos e onomatopeias e certa objetividade. A inovação, segundo registram estudiosos, foi a capacidade de ele unir ficção e realidade, problemas ecológicos e sociais. Além disso, explorava a

intertextualidade: contos de fadas, personagens mitológicos, heróis maravilhosos, figuras do cinema.

O escritor sai da dicotomia bem-mal e parte para a literariedade, liberta a literatura da função pedagógica, revelando atenção ao leitor, ao deixar espaços, lacunas, para o leitor participar, questionar, refletir acerca de tais histórias.

## **A LITERATURA INFANTIL ENQUANTO ARTE E OBJETO ESTÉTICO**

A Arte, como forma de expressão é mais significativa na Literatura, devido a amplitude de seus recursos expressivos, por meio da palavra, da linguagem criadora, dos novos sentidos, da leitura de mundo que esta proporciona (COELHO, 1981). Na Literatura Infantil há a presença da intertextualidade e do dialogismo (FERNANDES, 2003).

Literatura Infantil é Literatura (LIMA et al., 2016), visto que é expressão de Arte. Como manifestação da Arte, dá forma e divulga os valores culturais de uma época, em uma determinada sociedade ou civilização. Porém, a Literatura Infantil é uma literatura não adulta, criada para o ser em formação ou em processo de aprendizagem. É uma linguagem específica, criativa, que representa o mundo por meio da palavra; além disso, comunica uma determinada experiência humana (COELHO, 2000). Sendo assim, a Literatura Infantil se caracteriza pela natureza do seu leitor-receptor: a criança.

O prazer da leitura se efetiva quando acontece como experiência estética, sendo que o leitor toma certa atitude sobre a obra. Segundo Eagleton (1993 apud NEITZEL 2012), na experiência estética há o desenvolvimento de três momentos importantes e simultâneos: poésis, aisthesis e katharsis. A poésis (momento de produção) é o preenchimento dos vazios do texto na interação do autor com o leitor/receptor, há o prazer do leitor em sentir-se co-autor da obra. A aisthesis (momento da recepção) é o efeito que a obra causa no leitor. Este reconhece os elementos apresentados e transforma em uma nova percepção ou uma percepção ampliada de mundo.

A katharsis (comunicação) significa percepção ou sensação. É uma experiência subjetiva. Processo de identificação que provoca transformação no leitor. Este assume novo comportamento social e faz uma reflexão das ideias do texto. Em todos esses momentos a estética

se destaca, visto que ela trabalha com as sensações e vai examinar como a obra de Arte, ao ser recebida, vai tocar esse receptor. Sendo assim, a estética trabalha com o exame da fruição, que a própria obra o conduz.

O texto que o senhor escreve tem de me dar prova de que ele me deseje. Essa prova existe: é a escritura. A escritura é isto: a ciência das fruições da linguagem, seu kama-sutra (desta ciência, só há um tratado: a própria escritura) (BARTHES, 1977, p. 11).

Percebe-se que Barthes (1977, p. 31-32) valoriza a fruição, porém sugere uma certa diferença entre o prazer e a fruição, percepções que escoltam o leitor durante a leitura.

O escritor do prazer (e seu leitor) aceita a letra; renunciando à fruição, tem o direito e o poder de dizê-la: a letra é o seu prazer; está obsedado por ela, como o estão todos aqueles que amam a linguagem (não a fala), todos os logófilos, escritores, epistológrafos, linguistas; dos textos de prazer é possível portanto falar (não há nenhum debate com a anulação do desfrute): a crítica versa sempre sobre textos de prazer, jamais sobre textos de fruição: [...].

Com o escritor de fruição (e seu leitor) começa o texto insustentável, o texto impossível. Este texto está fora-de-prazer, fora-da-crítica, a não ser que seja atingido por um outro texto de fruição; não se pode falar “em” ele, à sua maneira, só se pode entrar num plágio desvairado, afirmar historicamente o vazio da fruição (e não mais repetir obsessivamente a letra do prazer).

O texto do prazer é limitável enquanto o texto de fruição é ilimitado, não conhece limites segundo Barthes (1977). O texto de fruição existe para ser fruído, sentido, percebido. A Literatura Infantil, portanto, apresenta essa dimensão estética/artística (literariedade, multissignificação, ficcionalidade, linguagem autorreferencial), possibilitando ao leitor em formação a experiência estética.

## **NARRATIVA E NARRATIVA DIGITAL INTERATIVA**

A narrativa de um modo ou outro está presente no dia a dia dos indivíduos mesmo que de maneira imperceptível, visto que ela constrói vínculos comunicativos.

A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos

quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão (MURRAY, 2003, p. 9).

As narrativas ficcionais fazem parte da cultura popular e literária. Nascida da tradição oral, transmitia ensinamentos morais. A narrativa literária, criada para produzir leitura frutiva, por sua vez, detém-se no âmbito artístico-estético, já que promove a literatura como Arte.

Coelho (2000) destaca que os gêneros literários se classificam em poesia, ficção e teatro. Segundo a autora, a Literatura Infantil pertence ao gênero ficção. Nesse sentido, a narrativa é um gênero literário, sendo que nesse trabalho abordaremos a ficção, nas suas formas simples e o subgênero conto maravilhoso e de fadas, em prosa, caracterizado por narrativa curta, com um núcleo, um conflito, personagens planos bem marcados, espaço imutável, magia, poderes mágicos, espiritualidade, a presença do “era uma vez” e um final feliz.

Em qualquer cultura, se a intenção comunicativa é narrar uma história, principalmente literária, esta depende de fatores estruturantes a saber: o narrador, o foco narrativo, a história, a efabulação, o gênero narrativo, os personagens, o espaço, o tempo, a linguagem ou discurso narrativo e o leitor ou ouvinte (COELHO, 2000).

As narrativas são registros de determinada cultura. Desse modo, temos, por exemplo, as narrativas da cultura alemã com os irmãos Grimm, as narrativas da cultura dinamarquesa com Andersen e as da cultura francesa com Perrault.

Se as narrativas são culturais, os meios que as propagam também o são, ao utilizar os meios de sua época, ou seja, transmissão oral, papel (livro) e tecnologia digital no século XXI. Afinal, o ser humano tem a necessidade de comunicar, narrar e registrar. Para Flory (2005, p. 19),

[...] o homem, a partir da necessidade atávica de organizar os acontecimentos relativos à sua trajetória (coletiva e individual), passa a “editar” esses eventos, dando origem então a narrativas organizadas e posteriormente concretizadas pela linguagem. Dessa maneira, temos a produção das narrativas ficcionais [...].

Para Jesus (2010) “a era do digital convoca novas formas de representação que se traduzem em diferentes tipos de narrativa”. Nunes (1996 apud JESUS, 2010) pondera que os media implicam



transformações nas formas de produção e de expressão estéticas no domínio da literacia.

Robin (2008 apud JESUS, 2010) define, numa abordagem simplista, que a narrativa digital consiste no contar histórias através de ferramentas que têm por suporte o computador. Ou, ainda, segundo Hartley e McWilliam (2009 apud JESUS, 2010), a narrativa digital é definida como um processo de criação de um tipo de pequenas histórias audiovisuais.

Murray (2003) argumenta que narrativas interativas são histórias multiformes, em que são apresentadas ao leitor desfechos compósitos em que ele pode decidir o próximo passo, “podem ajudar-nos a perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como a imaginar diferentes desfechos para uma mesma situação”. E, ainda, segundo Murray (2003, p. 10)

[...] a arte narrativa baseada em formatos procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais pode incrementar nosso repertório de ações, alargar os modelos pelos quais apreendemos e interpretamos o mundo, transformar os modos com que pensamos uns dos outros e como nos tratamos mutuamente.

Em plena era em que os nativos digitais nasceram inseridos no contexto digital, é importante incorporar esse novo formato de linguagem nas aulas de Língua Portuguesa, nomeadamente as narrativas digitais. Mas será que a dimensão estética da literatura é viabilizada por meio desse novo suporte?

Sabe-se que as narrativas digitais (ALMEIDA, 2016), diferentemente do livro, vinculam, no dispositivo digital, textos, imagens, recursos multimídia e interatividade. Muitas vezes essas características estão atreladas aos jogos de vídeo game e não a uma narrativa, visto que esta normalmente utiliza o mesmo suporte há séculos: o livro. Por isso, introduzir a narrativa em meio digital poderá, a princípio, gerar dúvidas e questionamentos. Porém, esta pode ser uma aliada no ensino da leitura da literatura numa dimensão estética.

Podemos considerar que o livro digital que possui formato de aplicativo (Book app) trata-se também de um software executável. Basta clicar no ícone do livro na tela do dispositivo e o leitor acessa um universo de possibilidades interativas: ilustrações que ganham vida; efeitos sonoros e visuais que vão surgindo com o avanço na narrativa; cenários que

podem ser reconfigurados pelo leitor e finais que dependem de sua vontade (TEIXEIRA; MÜLLER; CRUZ, 2015, p. 76).

A dimensão estética atribuída às narrativas digitais é considerada diferente em comparação aos livros. Murray (2003) classifica a estética do meio digital em imersão, agência e transformação. A imersão é considerada como uma “visita” ao mundo ficcional virtual que, dependendo da intencionalidade do leitor, pode ser prolongada ou adiada. A agência refere-se à ação do leitor frente a narrativa, sendo que esta está relacionada ao ato decisório de direcionar ou predestinar a vida da personagem e/ou da narrativa em si, proporcionando prazer ao leitor. A transformação diz respeito à atividade de interação do leitor com a narrativa digital, que de repente se vê em uma personagem, transmutando-se em diversos deles. Além disso, o meio digital possibilita ações simultâneas de múltiplas formas. O ser humano é ávido por transformações, e essa variedade proporcionada pelo meio digital pode causar-lhe prazer.

Um exemplo de narrativa digital interativa que apresenta as categorias estéticas citadas por Murray (2003) é o book infantil *Jack and the Beanstalk* produzido pela editora britânica *Nosy Crow* para *Apple store*. O referido book foi o ganhador do prêmio menção honrosa na Feira do Livro Infantil em Bolonha no ano de 2014. O aplicativo de literatura infantil é um clássico dos contos de fada, *João e o pé de feijão*, e foi adaptado para a narrativa digital interativa (TEIXEIRA; GONÇALVES, 2015). Segundo estudiosos da Literatura Infantil, Benjamin Tabart, em 1807, publicou na Inglaterra o conto *The History of Jack and the Bean-Stalk*. Em 1890, Joseph Jacobs publica uma versão de *Jack and the beanstalk*. A versão elaborada por Jacobs é inspirada na de Benjamin Tabart.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No âmbito do apogeu das Tecnologias da Informação e Comunicação, surgem as narrativas digitais interativas. Pesquisou-se o processo do ensino da leitura frutiva nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental em duas escolas públicas e duas escolas privadas. O enfoque foi a pesquisa qualitativa exploratória, e a técnica, a entrevista estruturada. A pesquisa buscou perceber se a utilização da narrativa digital interativa em sala de aula como suporte para trabalhar a literatura

infantojuvenil viabilizaria a experiência estética ao aluno. O objetivo geral era verificar se a narrativa digital possibilitaria a experiência estética, e os objetivos específicos eram perceber as contribuições das narrativas digitais no ensino-aprendizagem da literatura infantojuvenil, bem como averiguar se o tema atraía o público docente.

## **RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS**

Os quatro professores – um homem e três mulheres - entrevistados são licenciados em Letras, sendo que dois em Letras Português, um em Letras Espanhol e outro em Letras Inglês. Duas professoras lecionam em escola pública, sendo uma delas recém-formada e a outra tem mais de 20 anos de docência. Os outros dois professores atuam em escola particular, um deles leciona há mais de 16 anos e a outra há 15 anos.

Todos os professores atuam nos anos finais do Ensino Fundamental, dois professores lecionam no 6º Ano, um no 8º e 9º Anos e outro do 6º ao 9º Ano. Os professores da escola particular trabalham no período matutino e os da escola pública no período matutino e vespertino.

De acordo com os professores, os alunos leem livros paradidáticos, a maioria indicados em uma lista pelo professor, com exceção de uma escola particular, em que a assessoria pedagógica indica todos os livros paradidáticos.

Acerca da questão estética da literatura, percebe-se, pelas respostas de dois professores, um de escola pública e outro de escola particular, que os mesmos não trabalham a dimensão estética por falta de conhecimento, visto que não sabem o que quer dizer a questão estética da Literatura. Já os outros dois docentes que compreendem o significado da estética da Literatura procuram desenvolvê-la por meio de oficinas, recitais, mesa literária, estudos teóricos, análises de textos, leituras expressivas, rodas de conversa, propostas de leituras, declamações, momentos da poesia.

Em relação às tecnologias digitais, o professor que atua em escola particular utiliza muito em sala de aula recursos digitais para explicações, correções de atividades, etc. Já os outros três professores, dois de escola pública e um de escola particular, classificaram a frequência do trabalho com as Tecnologias de Informação e Comunicação como “as vezes” e “o básico”. Em outras palavras, isso quer dizer que raramente esses professores trabalham ou desenvolvem atividades com seus alunos utilizando tecnologias.

No que se refere às narrativas digitais, apenas uma professora diz ter conhecimento, porém não trabalhou ainda com seus alunos porque na escola em que leciona os professores podem utilizar o laboratório de informática apenas uma aula por semana e, segundo ela, esse tempo não é suficiente para trabalhar narrativa digital com seus alunos.

Os outros três professores desconhecem as narrativas digitais, porém têm interesse porque, segundo eles, “estratégias de ensino-aprendizagem sempre as interessam; porque poderá inovar as suas aulas; apresenta interesse, até porque elas podem servir como novas ferramentas para auxiliar a prática”. Ora, as narrativas ficcionais digitais não são estratégias de ensino, mas sim objeto.

Percebeu-se, por meio da entrevista estruturada, que, apesar de todos os professores possuírem formação específica em Língua Portuguesa, o trabalho com a estética da Literatura, com os alunos, ainda não acontece efetivamente, ainda mais por aqueles que declararam desconhecimento da dimensão estética.

A Estética da Recepção na Literatura Infantil atua na sensibilização dos alunos. Estuda a recepção literária do objeto literário pelo leitor em formação. Segundo Souza (apud REAL, 2007, p. 01) “a estética se interessa pela arte em geral e pelos fenômenos de percepção, sensibilidade e inteligência por ela implicados, englobando a literatura como modalidade específica de arte”.

Lembramos que estética se origina de *aisthesis* e quer dizer, para os gregos, algo como a percepção do mundo sensível ou a sensação. Nesse sentido, a literatura infantil como obra de arte pode exercer influência positiva sobre as crianças. As crianças possuem a capacidade de interagir com a realidade e com a fantasia, desse modo constroem conexões e, a partir disso, atuam enquanto sujeitos capazes de refletir e atuar ou estabelecer relações na sociedade de forma crítica e participativa (REAL, 2007).

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação na educação é uma realidade, e os professores de Língua Portuguesa podem, portanto, proporcionar momentos de apreciação estética aos seus alunos por meio da literatura infantojuvenil, seja por meio do livro físico ou digital, nomeadamente as narrativas digitais interativas, objeto de estudo deste artigo.

Os objetivos específicos de averiguar se o tema narrativas digitais interativas atrai o público docente e perceber as contribuições das

mesmas no ensino-aprendizagem da literatura infantojuvenil foram alcançados, visto que os professores manifestaram interesse em conhecer e aprender acerca desse objeto de ensino em suporte digital.

Pelos dados obtidos na pesquisa, o objetivo geral de verificar se a narrativa digital interativa possibilita a experiência estética não pôde ser percebido, uma vez que os professores, na sua maioria, desconhecem as narrativas ficcionais digitais interativas. Porém, a narrativa de ficção digital interativa, premiada na feira do livro de Bolonha, nomeadamente o clássico *João e o pé de feijão*, promete proporcionar a experiência estética do meio digital em imersão, agência e transformação, categorização feita por Murray (2003).

Note-se que a premiada narrativa de ficção digital interativa foi elaborada a partir de um clássico, que já proporciona a experiência estética enquanto livro e, atualmente, no suporte digital. Em tese, haverá a experiência estética se os sujeitos envolvidos se propuserem a construir um processo que a valorize.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O maior desafio a vencer é integrar os recursos tecnológicos no processo ensino-aprendizagem da literatura, para proporcionar aos alunos aulas diferenciadas e significativas, tendo a tecnologia como suporte. Isso quer dizer que o professor fará a escolha dos softwares educativos e utilização da Web para proporcionar aulas mais dinâmicas e até mais interativas. A simples “transmissão de conteúdos” realizada através do computador e da web não possibilita condições para que o aluno crie, aprenda, produza, torne-se cidadão do mundo. Daí a necessidade de ir além da rotineira aula virtual. A automatização da prática docente não educa, não transforma.

A tecnologia facilita a transmissão da informação, mas o papel do professor continua sendo fundamental na escolha e no uso correto da tecnologia, dos softwares e seus aplicativos para auxiliar o aluno na leitura frutiva, estética, bem como na leitura de mundo.

As narrativas de ficção digitais devem ser bem analisadas e seu uso planejado (caso o professor queira elaborá-las) para se constituírem num recurso de enriquecimento estético e interatividade. Utilizar o computador como recurso pedagógico e propor atividades criativas e variadas a partir da utilização das narrativas digitais poderão vir a ser um aliado do professor.

A narrativa digital interativa é um recurso atual e pode ser utilizada nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura. O professor precisa se atualizar e tornar o uso da tecnologia um aliado em suas aulas, não tratando-a como vilã, já que a tecnologia faz parte da vida da maioria dos alunos.

Além disso, ficou evidente a necessidade de se efetuar outras pesquisas com educadores acerca do efetivo trabalho com as narrativas ficcionais digitais em sala de aula para verificar a efetivação – ou não – da experiência estética.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Currículo e narrativas digitais em tempos de ubiquidade: criação e integração entre contextos de aprendizagem. **Revista de Educação Pública**, v. 25, n. 59/2, p. 526-546, 2016.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: uma introdução**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fonte, 2006.

COELHO, Nelly Novaes. **A Literatura Infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Ed. Moderna, 2000.

FERNANDES, Dirce Lorimier. **A Literatura Infantil**. São Paulo: Loyola, 2003.

FLORY, Suely Fadul Villibor (Org.) **Narrativas ficcionais: da literatura às mídias audiovisuais**. São Paulo: Arte & Ciência, 2005.

GOES, Lúcia Pimentel. **Introdução à literatura infantil e juvenil**. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1991.

JESUS, Anabela Gomes de. **Narrativa Digital: uma abordagem multimodal na aprendizagem de Inglês**. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação, Área de Especialização em Tecnologia Educativa. Universidade do Minho: 2010.

LIMA, Marcia Rejane. et al. Influência da literatura infantil no desenvolvimento da leitura e da oralidade. **Caderno de Graduação - Ciências Humanas e Sociais** – UNIT, v. 3, n. 2, p. 161-174, 2016.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Dhaer; Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NEITZEL, Adair de Aguiar; CARVALHO, Carla (Orgs.) **Formação estética e artística**: saberes sensíveis. Curitiba: CRV, 2012.

REAL, Daniela Corte. A estética da recepção na literatura infantil: sensibilizando para as questões das diferenças. **IV Congresso Brasileiro Multidisciplinar de Educação Especial**. Londrina, 29 a 31 de outubro de 2007.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; MÜLLER, Ana Cristina Nunes Gomes; CRUZ, Dulce Márcia. Book app infantil: nova forma de contar histórias em ambiente digital. **Revista Temática**. Ano XI, n. 03, v. 11-Março/2015 - NAMID/UFPB – Núcleo de Arte, Mídia e Informação Digital da Universidade Federal da Paraíba.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; GONÇALVES, Berenice Santos; Interatividade e imersão em narrativa digital de ebook interativo infantil, p. 696-709. In: SPINILLO, C. G.; FADEL, L. M.; SOUTO, V. T.; SILVA, T. B. P. & CAMARA, R. J. (Eds.). **Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015** [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015.

ZILBERMAN, Regina. **Como e porque ler a literatura infantil brasileira**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

