

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

**ISABELLE RAISSA DE OLIVEIRA
JULIE ANNE SALLES DE OLIVEIRA MOREIRA PASSOS**

**HÁBITOS DE LEITURA, TEMPO DE TELA E FLUÊNCIA LEITORA EM
ESCOLARES DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Belo Horizonte
2023

Isabelle Raissa de Oliveira
Julie Anne Salles de Oliveira Moreira Passos

**HÁBITOS DE LEITURA, TEMPO DE TELA E FLUÊNCIA LEITORA EM
ESCOLARES DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Minas Gerais como
exigência parcial para a obtenção do título de
bacharel em Fonoaudiologia

Orientadora: Luciana Mendonça Alves

Belo Horizonte
2023

RESUMO EXPANDIDO

Introdução: Devido às medidas de isolamento social durante a pandemia de Covid-19, constatou-se o aumento do tempo de tela e regressão do aprendizado dos escolares do ensino fundamental, anos iniciais. Além disso, ao longo dos anos, o uso de *videogames* e a prática de jogar online tem sido mais comum entre crianças brasileiras. Considerando o contexto exposto e a fluência leitora - capacidade de ler com precisão, rapidez e expressividade, medida pelos parâmetros velocidade (PPM) e acurácia (PCPM) - como habilidade primordial no processo de aprendizagem, desenvolvimento intelectual e cidadania, propomo-nos elencar o que a literatura relata acerca do uso de telas e *videogames* e investigar as possíveis relações entre estes hábitos e a fluência leitora. **Objetivo:** verificar a relação entre hábitos de leitura, uso de *videogames* e fluência leitora de escolares do Ensino Fundamental I em escolas de financiamento público e privado. **Método:** Estudo analítico, observacional, de delineamento transversal, com amostra constituída por 128 estudantes matriculados no 3º e 5º ano do Ensino Fundamental I, de escolas de financiamento público e privado de uma capital da região sudeste do Brasil. Foi aplicado um questionário online, elaborado pelas pesquisadoras, para investigação dos hábitos de leitura e *videogames*. Foram utilizados dois textos para leitura gravada e editada no software Praat, seguido do cálculo manual de PPM e PCPM. Foi realizada análise exploratória do banco de dados e análises descritivas dos participantes e das variáveis do estudo. Para análise inferencial foram utilizados os testes Qui-quadrado, Exato de Fisher e teste T para amostras independentes. O nível de significância foi de 5%. **Resultados:** A média do desempenho na velocidade de leitura dos estudantes do ensino privado foi maior ($p < 0,001$) do que alunos do ensino público. A velocidade de leitura dos escolares não mostrou relação com hábitos de leitura, tampouco o tipo de dispositivo usado para jogar videogame. O tipo de jogo “MMO” apresentou interferência na velocidade de leitura ($p = 0,01$), e jogos do tipo “Geral” e “Sobrevivência” apresentaram tendência. Os resultados apontam não existir correlação entre o gosto pela leitura, o que se lê e os dispositivos utilizados para ler, mas as crianças que leem com adultos apresentam menor acurácia do que as demais. Observou-se resultado significativo entre jogos de “Sobrevivência” ($p = 0,013$) e melhor acurácia na leitura, bem como tendência entre alunos que jogam em dispositivos móveis. **Conclusão:** Verificamos que a pandemia de Covid-19 expôs o abismo do desempenho de leitura entre o ensino

público e privado, sendo o primeiro com pior prejuízo na fluência leitora. O uso de *videogames* e leitura em tela pareceram não impactar negativamente a fluência leitora. Jogos do tipo MMO e Sobrevivência podem melhorar velocidade e acurácia de leitura, respectivamente. Ademais, sugerimos que mais pesquisas sejam realizadas com amostra maior, a fim de corroborar os benefícios do uso monitorado de *videogames* por crianças. Salientamos a necessidade de verificação intermitente da proficiência leitora dos escolares, a fim de que as autoridades competentes tomem as devidas medidas para proporcionar-lhes a oportunidade de se desenvolverem como leitores competentes.

REFERÊNCIAS

- Alves, L. M., & Celeste, L. C. (2019). *Escala de percepção de fluência leitora*. Revista Formação Docente, 11(2), 195-204.
<https://www.metodista.br/revistas/revistas-izabela/index.php/fdc/article/view/2091>
- Alves, L. M., Santos, L. F. d., Miranda, I. C. C., Carvalho, I. M., Ribeiro, G. d. L., Freire, L. d. S. C., Martins-Reis, V. d. O., & Celeste, L. C. (2021). Evolução da velocidade de leitura no Ensino Fundamental I e II. CoDAS, 33(5).
<https://doi.org/10.1590/2317-1782/20202020168>
- Bernardo, J. C. O., & Karwoski, A. M. (2017). *A leitura em dispositivos digitais móveis*. ETD - Educação Temática Digital, 19(4), 795–807.
<https://doi.org/10.20396/etd.v19i4.8646355>
- Bof, A. M., Viana Basso, F., & Dos Santos, R. (2022). Impactos da pandemia na alfabetização das crianças brasileiras. Cadernos de Estudos e Pesquisas em Políticas Educacionais, 7. <https://doi.org/10.24109/9786558010630.ceppe.v7.5573>
- Bolaños, D., Cole, R. A., Ward, W. H., Tindal, G. A., Schwanenflugel, P. J., & Kuhn, M. R. (2013). Automatic assessment of expressive oral reading [Avaliação automática da leitura oral expressiva]. Speech Communication, 55(2), 221–236.
<https://doi.org/10.1016/j.specom.2012.08.002>
- Borsato, M., BRASIL, M. R., MATTES, V. V., DE OLIVEIRA, V. M., & DE SOUZA, J. (2020). *Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos*. Pensar a Prática, 23, e57704.
<https://doi.org/10.5216/rpp.v23.57704>
- BRASIL. (1988). CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988. Presidência da República Casa Civil Subchefia para Assuntos Jurídicos.
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

Bresciani, A. A. (2001). A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos [Trabalho de Conclusão de Curso não publicado]. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. P. (2022). *Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children* [Associação de jogos de vídeo com performance cognitiva entre crianças]. *JAMA network open*, 5(10), e2235721.
<https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721>

Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br]. (2021). *Painel TIC COVID-19: Pesquisa web sobre o uso da Internet no Brasil durante a pandemia do novo coronavírus*, 1. ed, p.52. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo.
<https://www.cgi.br/publicacao/painel-tic-covid-19/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br]. (2021). *TIC Kids online Brasil 2020: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil*, 1. ed, 87-95. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo.
<https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2020/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br]. (2022). *TIC Kids online Brasil 2021: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil*, 1. ed. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo.
<https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2020/>

Fleury, A., Nakano, D. N., & Cordeiro, J. H. D. (2014). Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais. BNDES, 267.
https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf

Florenciano, K. A. B., & Barbosa, E. A. B. (2019). *A prática da leitura no ensino fundamental: reflexões e possibilidades*. Horizontes - Revista De Educação, ISSN 2318-1540, 7(13), 24–36. <https://doi.org/10.30612/hre.v7i13.8752>

Franceschini, S., Gori, S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M., & Facoetti, A. (2013). Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better [Os jogos de vídeo de ação ajudam as crianças disléxicas a ler melhor]. *Current Biology*, 23(6), 462–466. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.01.044>

GoGamers. (2023). Jogos de sobrevivência: o que são e os melhores games - O lado acadêmico e business do mercado de games. <https://gogamers.gg/gamepedia/jogos-de-sobrevivencia-melhores-games/#:~:text=Os%20jogos%20de%20sobreviv%20%20s%20%20m%20a%20maior%20tempo%20poss%20%20vel>

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). (2020). ESCALAS DE PROFICIÊNCIA DO SAEB, 1–44. https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/avaliacoes_e_exames_da_educacao_basica/escalas_de_proficiencia_do_saeb.pdf

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). (2021). *PressKit SAEB 2021*, 1-55. https://download.inep.gov.br/saeb/resultados/press_kit_saeb_2021.pdf

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira [Inep]. (2022). *Resultados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) 2021*. <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/ideb/resultados>

Instituto Pró-Livro [IPL]. (2020). *Retratos da Leitura no Brasil*. 5ª ed, 1-153. https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a_edicao_Retratos_da_Leitura-_IPL_dez2020-compactado.pdf

Jiménez-Porta, A., & Díez-Martínez, E. (2018). *Impacto de videojuegos en la fluidez lectora en niños con y sin dislexia. El caso de Minecraft* [Impacto de jogos de vídeo na fluência leitora em crianças com e sem dislexia. O caso de Minecraft]. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 17(1).
<https://doi.org/10.17398/1695-288X.17.1.77>

López-Gómez, S., Rial-Boubeta, A., Marín-Suelves, D., & Rodríguez-Rodríguez, J. (2022). *Videojuegos, salud, convivencia y adicción. ¿Qué dice la evidencia científica?* [Jogos de vídeo, saúde, convivência e dependência. O que dizem as evidências científicas?]. *Psychology, Society & Education*, 14(1), 45–54.
<https://doi.org/10.21071/psyse.v14i1.14178>

Ministério da Educação [MEC]. Base Nacional Comum Curricular. (2018).
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf

Ministério da Educação [MEC]. (2021). Relatório Nacional de Alfabetização Baseada em Evidências. *A neurobiologia da leitura e escrita*, 69-95.
https://www.gov.br/mec/pt-br/media/aceso_informacacao/pdf/RENABE_web.pdf

Ministério da Saúde [MS]. (2022). *Ministério da Saúde coordena tradução do novo Código Internacional de Doenças para a língua portuguesa: 11ª versão do documento é produzida em parceria com a Universidade Federal de Minas Gerais*.
<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2022/julho/ministerio-da-saude-coordena-traducao-do-novo-codigo-internacional-de-doencas-para-a-lingua-portuguesa>

National Institute of Child Health and Human Development (NICHD). (2000). *Report of the National Reading Panel. Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction* [Relatório do Painel Nacional de Leitura. Ensinar crianças a ler: Uma avaliação baseada em evidências da literatura científica sobre a leitura e as suas implicações para o ensino da leitura]. NIH Publication, No. 00-4769. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.

Navas, A. L. G. P., Pinto, J. C. B. R., & Dellisa, P. R. R. (2009). *Avanços no conhecimento do processamento da fluência em leitura: da palavra ao texto*. Revista Da Sociedade Brasileira De Fonoaudiologia, 14(4), 553–559.
<https://doi.org/10.1590/S1516-80342009000400021>

Newman, J. (2013). Videogames, 2nd. ed. Routledge.

Organização Mundial de Saúde. (2019). *Classificação estatística internacional de doenças e problemas de saúde relacionados*. 11ª ed. <https://icd.who.int/>

Pittol, G. L. D. (2019). *A história e contribuição dos jogos e consoles de videogame para a sociedade e a computação* [trabalho de conclusão de graduação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul]. Lume (Repositório Digital da UFRGS).
<http://hdl.handle.net/10183/198493>

Reynaldo, C., Christian, R., Hosea, H., & Gunawan, A.A.S. (2021). *Using Video Games to Improve Capabilities in Decision Making and Cognitive Skill: A Literature Review* [Usando videogames para melhorar as capacidades de tomada de decisão e habilidades cognitivas: uma revisão da literatura]. Procedia Computer Science, ISSN 1877-0509, 179, 211-22. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.027>

Rivero, T. S., Querino, E. H. G., & Starling-Alves, I. (2012). Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. Neuropsicologia Latinoamericana, 4(3), 38-52. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2075-94792012000300004&lng=pt&tlng=pt

Salles, J. F. de., & Parente, M. A. de M. P. (2004). *Compreensão textual em alunos de segunda e terceira séries: uma abordagem cognitiva*. Estudos De Psicologia (natal), 9(1), 71–80. <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2004000100009>

Secretaria Municipal de Educação [SMED]. (2022). Ofício Circular SMED 004-2022 [Ofício]. <https://prefeitura.pbh.gov.br/sites/default/files/estrutura-de-governo/educacao/2023/politica-educacional-rme-bh-2023.pdf>

Secretaria Municipal de Educação [SMED]. (2023). Política Educacional, 1-68.
<https://prefeitura.pbh.gov.br/sites/default/files/estrutura-de-governo/educacao/2023/politica-educacional-rme-bh-2023.pdf>

Sioux Group & Go Gamers. (2022). *Pesquisa Game Brasil (PGB22)*. 9ª ed. São Paulo. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/e-books/>

Sociedade Brasileira de Pediatria (2019). *Manual de Orientação: #menos telas #mais saúde*. Rio de Janeiro. <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>

Tana, C. M., & Amâncio, N. F. G (2023). *Consequences of screen time in the lives of children and adolescents* [Consequências do tempo de tela na vida de crianças e adolescentes]. *Research, Society and Development*, 12(1), 1-7.
<http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v12i1.39423>