

Uma Estratégia: Avaliação da Intenção de Uso de Narrativas Digitais por Docentes de Literatura no Ensino Fundamental

**Flávia Rodrigues Cordeiro , Ederson Luiz Locatelli , Maurício César Menon,
Armando Paulo da Silva, Eduardo Filgueiras Damasceno**

¹ Programa Multicampi de Pós graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN) Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

flarodriguescordeiro@gmail.com

{ellocatelli, mcmenon, armando, damascneo}@utfpr.edu.br}

Abstract. This study aims to develop a methodology to evaluate the acceptance of digital technologies in fundamental literature education, focusing on Digital Narratives. It investigates teachers' motivations and challenges in technology adoption, analyzing perceptions about new pedagogical approaches and their effectiveness in stimulating engagement and enhancing the school literary experience.

Resumo. Este estudo pretende desenvolver uma metodologia para avaliar a aceitação de tecnologias digitais no ensino de literatura fundamental, focando em Narrativas Digitais. Investiga motivações e desafios docentes na adoção tecnológica, analisando percepções sobre novas abordagens pedagógicas e sua eficácia para estimular o engajamento e aprimorar a experiência literária escolar.

1. Introdução

A integração de tecnologias digitais ao ensino de literatura, nos anos finais do ensino fundamental, representa um desafio e uma oportunidade para a educação contemporânea [Martins 2024].

A crescente digitalização da sociedade tem transformado a forma como os alunos acessam e interagem com conteúdos, exigindo que as práticas pedagógicas sejam adaptadas para acompanhar essa evolução. No entanto, a incorporação dessas tecnologias ainda enfrenta barreiras, como a resistência de alguns docentes, a falta de infraestrutura adequada nas escolas e a necessidade de metodologias inovadoras que garantam a eficácia no processo de ensino-aprendizagem [Ranthum 2023].

Diante disto, esse estudo busca investigar a aceitação dos professores em relação ao desenvolvimento de tecnologias digitais, que podem contribuir para o engajamento dos alunos e enriquecer a experiência literária. Especialmente por meio de *Visual Novels*, que são narrativas que integram imagem e textos, e os leitores decidem o final da história de acordo com as alternativas apresentadas.

2. O Desafio da prática pedagógica de Literatura

A leitura literária em sala de aula é crucial para o desenvolvimento intelectual e crítico dos estudantes, aprimorando a interpretação e análise [Lajolo 1985], expandindo repertórios

culturais e históricos [Cândido 1995], e estimulando a criatividade, comunicação e reflexão social [Aguiar and Bordini 2000]. Para isso, a abordagem deve focar no desenvolvimento pessoal do aluno, promovendo autonomia crítica e a construção de múltiplos significados, sem imposições didáticas rígidas [Zilberman 1998, Cosson 2016].

Ademais, o letramento contemporâneo exige habilidades de interpretação em ambientes multimodais [Rojo 2013], valorizando a criatividade, pensamento crítico e colaboração na era digital [Dudeney et al. 2016]. Nesse cenário, a literatura também se adapta, com formatos digitais como blogs e plataformas eletrônicas sendo preferidos pelas novas gerações, expandindo o alcance dos escritores na cultura digital [Medeiros and Câmara 2021]. E, apesar da relevância, muitos professores resistem ao uso de tecnologias digitais por temerem ser substituídos pela tecnologia [Oliveira 2019]. Contudo, é fundamental que compreendam o seu papel mediador e orientador no uso seguro e eficaz desses recursos. Torna-se, portanto, imprescindível que os docentes estejam atualizados e preparados para integrar tecnologias digitais em suas práticas, potencializando a aprendizagem dos alunos [Silva et al. 2023].

3. Narrativas Digitais

As Narrativas Digitais (ND) constituem artefatos multimídia que expressam cultura através de diversos formatos: Novelas Digitais (*Visual Novel*), Narrativas Interativas (*Branching Narratives*), Jogos Digitais e Filmes Interativos (*Interactive Movie*).

Emergindo como campo proeminente nos Jogos Digitais e Cultura Digital, as NDs originaram-se no Japão e expandiram-se significativamente para o ocidente, consolidando-se como gênero distintivo nos jogos eletrônicos [Alves and Taborda 2015].

Definem-se como formas narrativas que integram texto, imagem, áudio e vídeo através de ferramentas digitais, permitindo construção de enredos interativos onde o usuário transcende o papel de receptor passivo, tornando-se participante ativo na determinação do curso narrativo [Camingue et al. 2021].

Historicamente, as NDs surgiram na transição entre jogos primordiais sem enredo (Tetris, Pong) e os primeiros Role-Playing Games (RPGs) dos anos 1980, que incorporavam estruturas narrativas complexas [Melo 2023]. A popularidade oriental contrasta com a preferência ocidental por First-Person Shooters (FPS), que priorizam imersão em primeira pessoa.

A visualização do personagem e elementos ambientais potencializa a imersão diegética. O cerne da experiência reside na tomada de decisões estratégicas do leitor, que escolhe entre múltiplos caminhos até alcançar diversos desfechos, conferindo elevado grau de agência. Esta capacidade de escolha fomenta o engajamento contínuo, enquanto recursos visuais mediam a imaginação e a organização cognitiva [Kusumawati 2019].

Além do entretenimento, as NDs demonstram potencial pedagógico na promoção da leitura [Alves and Taborda 2015]. A combinação de enredos envolventes com elementos interativos transforma a leitura em experiência lúdica, facilitando a fluidez textual e a compreensão.

4. Modelo de Aceitação e Intenção de Uso

Para um usuário iniciante aceitar ou usar certo software ou aplicativo, ele leva em consideração diversos quesitos ligados à natureza da ação e propósito da ferramenta, além de uma avaliação meritocrática e subjetiva de sua utilização.

Diversos pesquisadores apresentaram modelos para identificar o valor da aceitação de uma tecnologia, como o TAM - *Technology Acceptance Model* [Park and Park 2020] ou os modelos de Utilidade Percebida - *Perceived Usefulness Model* [Urme and Barua 2023], e o modelo de Intenção de Uso (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology - UTAUT*) [Tamilmani et al. 2021]. Este último foi aplicado nesta pesquisa.

Inicialmente, a intenção de uso é um constructo psicológico que reflete a predisposição ou disposição do indivíduo para adotar uma nova tecnologia em um cenário ainda não experienciado na prática [Raman and Don 2013]. Por se tratar de uma previsão sobre um comportamento futuro, essa mensuração depende fortemente de percepções, expectativas e avaliações pessoais que podem ser influenciadas por uma série de fatores contextuais e temporais.

Um dos principais desafios reside no fato de que as respostas obtidas por meios auto-relatados podem estar sujeitas a vieses, como o viés de deseabilidade social, onde os respondentes tendem a manifestar intenções que julgam ser socialmente aceitáveis, ou que refletem uma imagem positiva de si mesmos, ao invés de revelarem suas verdadeiras disposições a usar a tecnologia [Yang et al. 2022]. Além disso, as condições sob as quais o questionário é respondido, como o ambiente ou o contexto momentâneo, podem alterar as percepções dos indivíduos e, consequentemente, suas respostas.

Fatores como a expectativa de desempenho, a percepção de esforço, a influência social e as condições facilitadoras — constructos presentes em modelos como o UTAUT2 — podem influenciar a intenção de uso, mas essas dimensões são, por sua natureza, dinâmicas e suscetíveis a mudanças conforme o contexto evolui [Zacharis and Nikolopoulou 2022]. Por exemplo, um usuário pode acreditar que uma ferramenta trará benefícios significativos para suas atividades, mas a implementação prática pode revelar desafios operacionais ou limitações que alteram essa percepção inicial.

Outro aspecto relevante é a distância entre intenção e comportamento real. Mesmo que um usuário manifeste uma forte intenção de adotar uma tecnologia, diversos fatores externos (como a disponibilidade de suporte técnico, mudanças culturais ou econômicas) podem interferir na concretização desse comportamento. Assim, a mensuração da intenção de uso precisa ser acompanhada de análises longitudinais que permitam comparar as intenções relatadas com as atitudes efetivamente observadas ao longo do tempo.

5. Resultados Preliminares

Esta pesquisa em andamento tem como objetivo investigar os fatores que influenciam a aceitação e a intenção de uso de Narrativas Digitais (NDs), com foco específico nas *Visual Novels*, nas aulas de literatura.

A proposta busca compreender como os docentes interagem com essas tecnologias e quais elementos impactam sua adoção no contexto pedagógico. Entre os principais fatores analisados estão a expectativa de desempenho, a facilidade de uso, a influência

social e a motivação hedônica. A expectativa de resultado refere-se à percepção dos professores sobre o impacto das NDs na aprendizagem dos alunos. Assim, pretende-se identificar como essa expectativa molda a intenção de uso das ferramentas digitais, especialmente no que diz respeito à leitura literária.

Ademais, a facilidade de uso também é considerada, avaliando o esforço necessário para utilizar softwares de criação de Visual Novels e como isso afeta a disposição dos docentes em incorporá-los às suas práticas. Outro fator relevante é a influência social, que envolve o papel da aprovação de colegas e líderes educacionais na decisão de adotar novas tecnologias. A motivação hedônica, por sua vez, está relacionada ao caráter lúdico e interativo das NDs, que pode estimular os professores a experimentar e integrar essas ferramentas em sala de aula, tornando o ambiente mais dinâmico e envolvente.

A apresentação da proposta ocorreu em 25 de julho, no Colégio Estadual Zulmira Marchesi da Silva, em Cornélio Procópio, Paraná. Foram convidados 20 docentes de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental (anos finais) e do Ensino Médio, dos quais 12 puderam participar. Após a apresentação, foi enviado um questionário por e-mail para que os professores compartilhassem suas impressões. Como nem todos responderam, a análise dos dados ainda é parcial.

As respostas coletadas indicam que os docentes têm entre 22 e 39 anos e menos de 10 anos de experiência. Em sua maioria,, acreditam que a criação de NDs pode melhorar o andamento das aulas de leitura literária. No entanto, muitos apontam limitações quanto ao suporte técnico e à infraestrutura disponível nas escolas. Alguns mencionam que o ambiente escolar nem sempre permite esse tipo de atividade, devido à falta de equipamentos tecnológicos ou à baixa qualidade da conexão com a internet.

Apesar desses obstáculos, eles demonstram interesse em adotar as NDs em suas aulas. Eles acreditam que os alunos podem se tornar mais participativos e aproveitar melhor a leitura literária ao desenvolver suas próprias narrativas digitais. A intervenção e o suporte dos pesquisadores durante o processo de aprendizagem da ferramenta também são considerados fundamentais para o sucesso da implementação.

Por fim, espera-se que os resultados da pesquisa contribuam para promover mudanças significativas no ensino de literatura. A integração das NDs pode fomentar o engajamento dos estudantes, ampliar a interação em sala de aula e incentivar práticas pedagógicas mais inovadoras e eficazes.

References

- Aguiar and Bordini (2000). *A formação do leitor*. Editora Mercado Aberto, Porto Alegre.
- Alves, A. G. and Taborda, P. K. (2015). Visual novel: A evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. *SBGames*, pages 483–492.
- Camingue, J., Elin, C., and Edward, M. (2021). What is a visual novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5.
- Cosson, R. (2016). *Letramento literário: teoria e prática*. Contexto, São Paulo.
- Cândido, A. (1995). *O direito à literatura*. In: Vários escritos. Duas Cidades, São Paulo.

- Dudeney, G., Hockly, N., and Pegrum, M. (2016). *Letramentos digitais*. Parábola Editorial, São Paulo.
- Kusumawati, E. (2019). Listening comprehension: The impact of subtitles typographical features on game visual novel. *International Journal of Scientific Research and Management*, 7(04):983–991.
- Lajolo, M. (1985). *O que é literatura?* Editora Brasiliense, São Paulo.
- Martins, S. (2024). Desvendando a integraÇÃO da tecnologia e inovaÇÃO na educaÇÃO contemporÂnea. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 10.
- Medeiros, D. F. and Câmara, A. R. M. (2021). Leitura literária e o leitor na era digital. *Revista Galo*, 1(4):3–16.
- Melo, P. D. S. (2023). Literatura eletrônica pop: o “visual novel” na terceira geração de “e-lit”. *Texto Digital*, 19:31–74.
- Oliveira, J. P. (2019). Tic e literatura infantil: Desafios da prÁtica pedagÓgica na eradigital. *Texto livre: linguagem e tecnologia*, pages 116–134.
- Park, E. S. and Park, M. S. (2020). Factors of the technology acceptance model for construction it. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10.
- Raman, A. and Don, Y. (2013). Preservice teachers’ acceptance of learning management software: An application of the utaut2 model. *International Education Studies*, 6(7):157–164.
- Ranthum, R. (2023). Midias digitais no processo de transposiÇÃO didÁtica para produÇÃO de material didÁtico. *Repositório Institucional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.*, page 164.
- Rojo, R. (2013). Gêneros discursivos do círculo de bakhtin e multiletramentos. *Escol@conect@d@: os multiletramentos e as TICS.*, pages 13–36.
- Silva, A. S., Saggin, F. L., and dos Santos, R. (2023). A contribuição da formação contínua na área da tecnologia para o desenvolvimento profissional de professores. *Revista Acervo Educacional*, pages 1–7.
- Tamilmani, K., Rana, N. P., Wamba, S. F., and Dwivedi, R. (2021). The extended unified theory of acceptance and use of technology (utaut2): A systematic literature review and theory evaluation. *International Journal of Information Management*, 57.
- Urme, U. N. and Barua, B. (2023). Assessing the online teaching readiness of faculty member. *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning*.
- Yang, F., Ren, L., and Gu, C. (2022). A study of college students’ intention to use metaverse technology for basketball learning based on utaut2. *Heliyon*, 8.
- Zacharis, G. and Nikolopoulou, K. (2022). Factors predicting university students’ behavioral intention to use elearning platforms in the post-pandemic normal: an utaut2 approach with ‘learning value’. *Education and Information Technologies*, 27(9):12065–12082.
- Zilberman, R. (1998). *A Literatura Infantil na escola*. Editora Global, São Paulo.