

**OS DESAFIOS DO TRABALHO COM OS CLÁSSICOS  
UNIVERSAIS NO ESTUDO DOS GÊNEROS LITERÁRIOS,  
NO ENSINO FUNDAMENTAL II: RELATO  
DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO REMOTO**

Ana Lúcia Lima da Costa Schmidt (UNIFSJ)  
[dr.analucialima@gmail.com](mailto:dr.analucialima@gmail.com)

**RESUMO**

A partir da obra de Ana Maria Machado, “Como e por que ler os clássicos universais desde cedo” (2002) nasceu um projeto audacioso que previa inserir o estudo dos gêneros literários já no segundo ciclo do Ensino Fundamental de modo a preparar os alunos para o contato com o ensino de literatura mais adiante. O desafio recebeu a adição da introdução da leitura dos clássicos no trabalho com os gêneros literários no Centro Educacional São José, na cidade de Miracema, Estado do Rio de Janeiro. Este trabalho tem por objetivo fazer um relato detalhado da experiência desse trabalho durante o ano de 2020 que trouxe um desafio a mais: o trabalho com o ensino remoto.

**Palavras-chave:**

Clássicos Universais. Gêneros literários. Ensino remoto.

**ABSTRACT**

From the work of Ana Maria Machado, “How and why to read the universal classics from an early age” (2002), an audacious project was born that envisaged inserting the study of literary genres in the second cycle of Elementary Education in order to prepare students for contact with the teaching of literature later on. The challenge received the addition of the introduction of reading classics at work with literary genres at Centro Educacional São José, in the city of Miracema, State of Rio de Janeiro. This work aims to give a detailed account of the experience of this work during the year 2020 that brought an additional challenge: the work with remote education.

**Keywords:**

Universal Classics. Literary genres. Remote education.

**1. Introdução**

Todos os profissionais da Educação vêm falando diariamente dos desafios enfrentados por eles no ensino remoto que abrange desde as dificuldades com o uso e manejo das tecnologias, passando pelas instabilidades das redes de *internet* e terminando nos alunos que também não tem aparelhos apropriados ou não tem desejo de estudar remotamente, sem a supervisão *in loco* dos professores.

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

De repente, os professores tiveram que colocar em prática atividades em *e-learning*, se valer de metodologias diferenciadas para minimizar o distanciamento e garantir a motivação na aprendizagem.

Tudo isso fez parte da minha experiência e desafio durante esses oito meses de ensino remoto. Imagine, porém, o quanto é difícil trabalhar remotamente uma disciplina tão desprestigiada pelos alunos, porque ela também é desprestigiada no próprio currículo, sendo, muitas vezes, um apêndice do ensino de Língua Portuguesa, dividindo um parco espaço na grade horária com a gramática e a produção de textos.

No Ensino Fundamental II, o ensino de Literatura fez parte, neste ano de 2020, de um projeto do Centro Educacional São José, em Miracema, de proporcionar um contato mais cedo com os gêneros literários através do estudo dos clássicos fazendo uso das metodologias ativas.

### **2. Por que ensinar os Gêneros Literários no Ensino Fundamental II**

A Literatura na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já aparece logo no direcionamento do documento, ou seja, nas **10 competências gerais** da Educação Básica. Logo na terceira competência, observamos o que faz referência ao repertório cultural e destaca o lugar da escola como lugar favorável para todas as manifestações artísticas:

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. (BNCC, 2017)

Com relação às seis competências específicas do item “**linguagens**” para o Ensino Fundamental destacaremos a quinta:

Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. (BNCC, 2017)

Essa competência determina que, no Ensino Fundamental, se trabalhará com mais afinco a formação do leitor-fruidor. Esse desenvolvimento ocorre, em sua maior parte, dentro do componente curricular Língua Portuguesa.

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

Nesse sentido, a Literatura não é retratada como um componente curricular único. O trabalho com a literatura se dará de maneira transversal, inclusive fazendo parte de disciplinas com o Arte e Geografia.

De um lado, a BNCC traz destaque ao aparato literário, porém, por outro lado, esse ensino dissolvido no estudo da língua portuguesa, dividindo uma carga horária que não é tão grande com a parte gramatical e a produção de textos pode diminuir o espaço do literário ou pior, que o literário sirva como pretexto para o ensino da língua.

Embora a BNCC represente um ganho nos estudos literários, propondo relações intertextuais e trabalhos interdisciplinares, uso de ferramentas mais próximas dos estudantes, transformando o estudo literário em algo prazeroso, isso corre o risco de não acontecer em sua plenitude por conta de uma carga horária pequena ou o despreparo de próprio professor em manusear o corpus literário.

Muitas vezes, quando o aluno chega ao Ensino Médio ele não teve contato íntimo e extenso com o objeto literário e, então, ele tem apenas três anos para conhecer, se familiarizar e entender a produção literária de seu país, em relação ao seu contexto de produção e a recepção desse mesmo texto na época da publicação. Além disso, ele precisa conhecer as escolas literárias e entender criticamente que elas se conectam aos momentos históricos e se desenvolvem nos gêneros literários que ele mal domina ou conhece. Então, o ensino de Literatura no Ensino Médio se torna uma memorização de autores, obras e datas de publicação, uma lista interminável que desestimula qualquer possível leitor.

Depois de 32 anos de experiência como professora de literatura, pude concretizar o projeto de iniciar os estudos dos gêneros literários como parte dos estudos de literatura no ensino fundamental II, num projeto ousado adotado pelo Centro Educacional São José, uma escola particular na cidade de Miracema-RJ.

O objetivo primeiro de se ensinar literatura como disciplina já no ensino fundamental é oportunizar esse contato enriquecedor mais cedo.

O estudo da literatura, a partir do conceito de “**gênero literário**”, não serve somente como uma forma de expressão do autor ou de entretenimento dos leitores, mas também como crítica à sociedade, referenciando momentos históricos e trazendo à tona todas as movimentações das comunidades mundiais.

Conhecedores dos gêneros literários, estabelecidos inicialmente por Platão e Aristóteles na Antiguidade Clássica, os alunos entendem os meandros da construção do texto literário, seja ele uma poesia ou uma peça teatral. Sabendo atuar norteado pela BNCC, o professor pode aumentar o repertório do aluno/leitor, potencializando o valor humanizador, **transformador** e mobilizador da Literatura

### 3. *Por que ensinar os gêneros literários, utilizando os Clássicos Universais*

Esse projeto nasceu da experiência de leitura com o livro *Como e porque ler os clássicos universais desde cedo* (2002), da escritora Ana Maria Machado, o qual dialoga com Harold Bloom e o seu *Como e porque ler* (2001) e com Ítalo Calvino, no livro *Por que ler os clássicos* (1993). Bloom fala da leitura com uma atividade, algo ativo, vivo não como recebimento passivo. Calvino mostra que os clássicos são livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e através de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram.

Os clássicos são livros que exercem uma influência particular quando se impõem como inesquecíveis e também quando se ocultam nas dobras da memória, mimetizando-se como inconsciente coletivo ou individual. (CALVINO *apud* MACHADO, 2002, p. 23)

Machado afirma que ao escolher um clássico para iniciar o leitor no prazer da fruição que a leitura pode proporcionar:

O fato de que esses diferentes livros (clássicos) foram lidos cedo, na infância ou adolescência, e passaram a fazer parte indissociável da bagagem cultural e afetiva que seu leitor incorporou pela vida afora, ajudando-o a ser quem foi. (MACHADO, 2002, p. 11)

Obviamente que a autora entende que o mundo mudou, as crianças e adolescentes estão mais expostas a outras realidades, como as mídias digitais e não tem mais o costume de se ater a pesados volumes literários. Essa realidade atual não pode forçar o professor a cair no extremo oposto, o de não oferecer mais a oportunidade da leitura dos clássicos e para isso, a escritora aponta uma solução que nos parece bastante viável e interessante que passo a transcrever:

1. Ninguém tem que ser obrigado a ler nada. Ler é um direito de cada cidadão, não é um dever. É alimento do espírito. Igualzinho a comida. Todo mundo precisa, todo mundo deve ter a sua disposição – de boa qualidade, variada, em quantidade que saciem a fome.

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

2. Clássico não é um livro antigo e fora de moda. É um livro eterno que não sai de moda.
3. Tentar criar o gosto pela leitura, nos outros, por meio de um sistema de forçar a ler só para fazer prova é uma maneira infalível de inocular o horror a livro em qualquer um.
4. O primeiro contato com um clássico, na infância e adolescência não precisa ser com o original. O ideal mesmo é uma adaptação bem feita e atraente. (MACHADO, 2002, p. 15)

Então, a partir desta disposição a autora vai nos apresentando e justificando a sua lista de clássicos universais, desde aqueles que trazem a mitologia como a Odisseia e a Ilíada, de Homero passando por clássicos que foram parar nos cinemas como os livros de Tolkien.

De toda a lista apresentada com minúcias pela autora ela justifica a escolha de alguns que podem parecer difíceis para um leitor iniciante ou, ainda, fáceis demais. E quanto a isso ela mesma demonstra:

Alguns dos títulos que escolhi podem parecer difíceis demais para as crianças. Talvez, mas só para algumas. Essas podem escolher outros. Não há dois leitores iguais. Mais ainda: não há duas crianças iguais. Uma das maravilhas da leitura é dar a cada um seu espaço individual. Em qualquer idade.

Outras escolhas, ao contrário, podem parecer fáceis demais, talvez bobas. Doce engano. Simplicidade não é superficialidade. (MACHADO, 2002, p. 135)

O contato com os clássicos depende, essencialmente, de um professor que tenha prazer em ler os clássicos. Esse professor apresente a história aos alunos, recontada, de forma lúdica e criativa. Em segundo e terceiro passo, esse leitor-fruidor passará a fazer escolhas por si próprio.

#### **4. *Ensinando literatura através das Metodologias Ativas***

Para que este trabalho alcançasse o êxito pensado no início do projeto, com o ensino remoto, veio a necessidade de se repensar a prática pedagógica, então o uso das metodologias ativas agregou o autogerenciamento do aluno em sua formação, favorecendo a sua participação mais ativa no processo. Com o uso das metodologias ativas, o estudante começa a ser corresponsável por seu próprio processo de aprendizagem. Ele é convocado a participar de atividades, como leitura, escrita, discussão ou resolução de problemas, a promover síntese, análise e avaliação do conteúdo apresentado pelo professor.

Nesse sentido, Moran (2017)

[...] acrescenta que o papel do professor é alterado, passa daquele que ensina para aquele que faz aprender e que também aprende, criando um ambiente capaz de tornar o aluno motivado para o aprender (MORAN, 2017, p. 37)

Em várias habilidades dispostas na BNCC, a Literatura é associada à **prática digital** (*blogs* e *vlogs*, por exemplo).

#### **4.1. Gamificação – Game-Based Learning (GBL)**

Um dos recursos das metodologias ativas mais utilizados por minha experiência foi o uso da Gamificação Aplicada a Ambientes de Aprendizagem: Gamificação é a utilização de elementos de jogos fora do contexto de jogos. A gamificação tem como princípio a apropriação dos elementos dos jogos, aplicando-os em contextos, produtos e serviços que não são necessariamente focados em jogos, mas que possuam a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo. Não é essencialmente a participação em um jogo, mas sim o emprego dos seus elementos mais eficientes, tais como estética, dinâmicas, mecânicas, para alcançar os mesmos resultados que se atinge com o ato de jogar.

De acordo com Huizinga (2012), os jogos são vistos como artefatos que criam uma relação dialógica e dialética entre indivíduos através de suas distintas e singulares formas de interação.

Então, o trabalho educativo com o estudo dos gêneros literários a partir da leitura dos clássicos universais estabeleceu a formação de times que a cada semana mudava a liderança, tal como num jogo de futebol, por exemplo, que o time tem uma relação de liderança com o seu capitão. Após o estudo do gênero determinado, um desafio era lançado a cada time que, liderado por seu “capitão” realizava a proposta e a pontuação era obtida pelo cumprimento da tarefa e a utilização das próprias redes sociais para a divulgação dos resultados com a *hashtag* #desafiodaleitura-dosclassicos.

De acordo com Busarello (2014),

[...] o envolvimento das pessoas baseia-se principalmente em estruturas de recompensa, reforço e feedbacks, suportados por mecânicas e sistemáticas de jogos que potencializam o envolvimento dos usuários (BUSARELLO *et al.*, 2014, p. 15)

O nível de engajamento é um fator primordial para o sucesso de qualquer processo de gamificação. O engajamento é o período de tempo no qual o indivíduo tem grande quantidade de conexões com o ambiente e outras pessoas (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). Especificamente, a gamificação é um método de aumentar o engajamento em ambientes de aprendizagem. Se voltarmos à nossa memória poderemos lembrar que a gamificação sempre foi largamente utilizada nas aulas tradicionais haja vista o recebimento de medalhas ou “estrelinhas” a cada cumprimento de tarefas.

É ainda Zichermann e Cunningham, que apontam

[...] quatro razões que motivam as pessoas a jogar: obter o domínio de um determinado assunto; aliviar stress; como entretenimento; e como meio de socialização. Os autores também identificam quatro aspectos relativos a diversão durante o jogo: competição e busca da vitória; imersão e exploração de um universo; quando o jogo altera a forma do jogador se sentir; e o envolvimento com os outros jogadores. (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2017, p. 78)

A partir deste conjunto de informações pode-se considerar que a gamificação pode ser aplicada a qualquer atividade onde é necessário estimular o comportamento do indivíduo.

A utilização da gamificação em ambientes de aprendizagem colaboram para o aperfeiçoamento do ambiente educativo, tornando-o mais ativo na fixação da atenção do aluno.

No caso específico de nossa experiência com a gamificação, foi registrado um aumento nas competências plenas de letramento e o desenvolvimento pelos estudantes de competências para a vida como a colaboração, comunicação, responsabilidade, pensamento crítico, resolução de problemas, além do conhecimento dos clássicos. Aspectos como a repetição de experimentos e tarefas, ciclos rápidos de resposta a estímulos, níveis de dificuldade crescente a cada desafio proposto, alternativas de caminhos a se percorrer e recompensa a cada desafio solucionado ou resolvido, desempenham importantes papéis na aprendizagem. Algumas características favorecem a motivação permanente do jogador/aluno.

## **5. O projeto**

De posse de todas as leituras feitas sobre os gêneros literários e sua importância, do valor da leitura dos clássicos universais desde cedo e das propostas da Base Nacional Comum Curricular com relação ao traba-

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

Isto com a literatura, o projeto propôs o trabalho do sexto ao nono ano do Ensino Fundamental II descrito no quadro abaixo:

Sexto ano	Sétimo ano	Oitavo ano	Nono ano
Gênero Lírico	Gênero Épico	Gênero Narrativo	Gênero Dramático

Considerando, porém, que este seria o primeiro ano do projeto, uma nova redivisão foi proposta para que os alunos mais adiantados, e que não haviam tido contato com o trabalho com os gêneros literários, pudessem fazê-lo sem prejuízo de avançar na série e não ter contato com o trabalho. A divisão ficou assim:

Sexto ano	Sétimo ano	Oitavo ano	Nono ano
Gênero Lírico	Gênero Lírico e Épico	Gênero Lírico, Épico e Narrativo	Gênero Lírico, Épico, Narrativo e Dramático

Toda a parte teórica acerca da estrutura interna dos gêneros foi apresentada aos alunos a partir de leituras feitas pelo professor. De posse do suporte teórico, cada série teve a sua escolha as obras literárias clássicas disponibilizadas pelo professor em forma de HQs, clássicos ilustrados e recontados, sempre com linguagem acessível e valendo-se de conhecimentos interdisciplinares como as artes, filmes e músicas.

Dentre a lista de obras trabalhadas com as turmas do Centro Educacional São José, no ano de 2020, temos:

Gênero Lírico	Cecília Meireles, Vinícius de Moraes, Carlos Drummond de Andrade, Gonçalves Dias, sonetos, cantigas e autores locais (Academia de Letras de Miracema)
Gênero Épico	A epopeia de Gilgamesh, A Ilíada, A Odisseia e os Lusíadas
Gênero Narrativo	Dom Quixote, As mil e uma noites, As viagens de Gulliver, As Crônicas de Nárnia
Gênero Dramático	Romeu e Julieta, Rei Lear, O auto da Compadecida, A megera domada

Por atender às propostas de formação de leitores-fruidores trazida pela BNCC e impingidos pela necessidade da educação remota imposta pelo afastamento social provocado pela pandemia de COVID-19, valemo-nos do uso das metodologias ativas, em especial a gamificação que, com a criação de times para execução dos desafios literários propostos e com o resultado exposto nas mídias, motivou os alunos a cada semana para a produção de releituras, gravação de vídeos, roda de leituras, expo-

## *Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

sição de desenhos feitos a partir de obras literárias, dramatização, reescrita de textos, produção de quadrinhos.

### **6. Considerações finais**

A partir da experiência vivenciada e desenvolvida no ano de 2020, no Centro Educacional São José de Miracema, no qual pudemos trabalhar os gêneros literários através da escolha de clássicos universais com a utilização e exploração das metodologias ativas oportunizou aos alunos um contato fruidor com a literatura.

Ter um momento específico, ainda que apenas uma aula semanal, para trabalhar o aparato literário foi de especial importância. Um professor habilitado e acima de tudo, leitor, foi essencial para iniciar os alunos no contato com uma literatura que nunca envelhece, ou ao contrário, rejuvenesce ao contato e releitura de novos olhos e novos tempos.

Os alunos mostraram motivados e sedentos a cada semana de desafios. A oportunidade de publicar o resultado de suas experiências leitoras nas redes sociais dá ao clássico uma nova roupagem mais atual e próxima do universo do jovem do século XXI. O clássico é um livro que nunca morre, renasce a cada camada de leitura atribuída.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BLOOM, Harold. *Como e por que ler*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20nov\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20nov_site.pdf). Acesso em: 20 de novembro de 2020.
- BUSARELLO, R. I. *et al.* A gamificação e a sistemática de jogo. In: FADEL, L. M. *et al.* (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- MACHADO, Ana Maria. *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

*Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

MORAN, José M.; BACICH, Lilian. *Metodologias ativas para uma educação inovadora. Uma Abordagem Teórico-Prática*. Porto Alegre: Penso, 2017.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.