ACESSO À LITERATURA NO BRASIL

ACCESS TO LITERATURE IN BRAZIL

Caio de Mendonça Coelho, Laura Rovere Soares, Luisa Gil Souza, Luara Spinola (orientadora)

Colégio Novo Tempo, Ensino Médio
E-mail para contato: luaraspinola@somosnovotempo.com.br

RESUMO – Nosso projeto tem como objetivo aumentar o acesso e o interesse à literatura no Brasil, incentivando leitores de diversas idades. Realizamos pesquisas para analisar os índices de leitura e os fatores que dificultam esse hábito. A partir desses dados, elaboramos também um aplicativo de troca de livros entre os usuários, de forma a se tornar uma rede colaborativa que democratiza o acesso à literatura e fortalece uma comunidade de leitores mais ativa.

Palavras-chave: Literatura; Leitura; Escambo; Pesquisa; Aplicativo.

ABSTRACT – Our project aims to increase access to and interest in literature in Brazil, encouraging readers of all ages. We conducted research to analyze reading rates and the factors that hinder this habit. Based on this data, we also developed a book-sharing app for users, creating a collaborative network that democratizes access to literature and strengthens a more active community of readers.

Keywords: Literature; Reading; Barter; Research; Application.

1 INTRODUÇÃO

No Brasil, 17% da população não lê livros e 30% nunca chegou a comprar um. Nosso trabalho visa entender por que isso acontece e como mudar essa situação. De acordo com a pesquisa "Retratos da leitura" , o país perdeu quase 7 milhões de leitores em apenas quatro anos.

Como podemos aumentar o número de leitores no Brasil? Acreditamos que o incentivo familiar, o aumento de políticas públicas e o crescimento da comunidade de leitores nas redes sociais podem contribuir para isso. Buscamos entender o panorama dessa questão no Brasil e

incentivar o hábito da leitura, criando uma plataforma que disponibiliza livros além de ações para valorizar a literatura. Não abordamos assuntos irrelevantes nem financeiros.

Para a elaboração da tese, pretendemos realizar a leitura de artigos científicos, notícias e pesquisas. Além de entrevistar especialistas na área e elaborar uma intervenção com base nesses estudos. Em nossa pesquisa inicial, observamos que de acordo com o IBGE de 2022, apenas

16% dos brasileiros acima de 18 anos compraram livros nos últimos 12 meses. 28% relatam a falta de livrarias por perto. Cada vez mais observamos livrarias falindo, como a Saraiva. Além disso, 30% dos municípios não têm bibliotecas públicas. E 26% afirmam não ter tempo para comprar um livro, atualmente opções como ebook, áudio livros e plataformas online podem auxiliar a solucionar esse problema. Também constatamos que há uma desigualdade social na leitura. Dessa forma, buscamos solucionar esses problemas e fazer com que a leitura volte ao cotidiano dos brasileiros.

O objetivo da pesquisa é entender a situação da literatura no Brasil e como isso afeta a sociedade brasileira. Visa-se verificar os hábitos de leitura e analisar a valorização dos escritores em nosso país. A pergunta norteadora é: como podemos aumentar o número de leitores no Brasil?

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a realização, além de ler artigos científicos e notícias, pretende-se entrevistar especialistas na área. Já a proposta será elaborada a partir do estudo do funcionamento e criação de aplicativos com o auxílio de plataformas que estruturam designs gráficos.

O grupo realizará uma pesquisa em formulário com o objetivo de entender como a literatura está presente em nosso entorno, como público-alvo buscamos respostas de alunos do colégio, além de amigos e familiares próximos que residem em Santos e região. Um exemplo de pergunta é sobre o interesse em nosso App de troca de livros e hábitos de consumo. Para isso, vamos criar o formulário e divulgar (link e qrcode) para atingir o máximo de pessoas.

A pesquisa terá perguntas com caráter objetivo para auxiliar na análise dos resultados. Como diz Roberto Hernández,“A objetividade é reforçada com a padronização da aplicação do instrumento (mesmas instruções e condições para todos os participantes) e da avaliação de resultados.” (Hernandez, 2013, p.225).

Para demonstrar o app, criaremos uma simulação de telas usando recursos digitais como o canva. E desejamos atingir pessoas interessadas em utilizar o aplicativo, além de possíveis investidores, com a idealização da estrutura do app.

Pesquisa 1- Formulários: Dados: / Gênero / Faixa etária / Aceito o termo de consentimento

Perguntas: Qual foi a última vez que você comprou um livro? / Em média, quantos livros você lê por ano? / Qual o principal motivo que te afasta da leitura? / Qual o principal motivo que te aproxima da leitura? / Você já frequentou a biblioteca pública de sua cidade? / Em seu círculo social próximo, quantas pessoas são leitores, em média? / Você acha que há apoio do governo para a literatura? (como criação de projetos de lei em incentivo a leitura e escritores e modernização de bibliotecas públicas) / Qual o principal motivo que dificulta a compra de livros para você? / De 0-10 qual a sua nota para um aplicativo de troca de livros com frete gratuito? / De 0-10 quanto você usaria esse aplicativo em seu dia-a-dia? /

Respostas (opções): Esse mês/1-2 meses atrás/3-5 meses atrás/6-9 meses atrás/um ano atrás/um ano e meio atrás/mais de dois anos atrás? 1/5/10/20/30/40/50/Mais de 50

Custo dos livros/Tempo gasto em redes sociais/Dificuldade de leitura (como as causadas por dislexia e cegueira)/Falta de tempo/Falta de interesse/Outro

Incentivo familiar/Incentivo escolar/Incentivo de amigos/Influencers em redes sociais/Outro / Sim/Não/Não há biblioteca na minha cidade/Não sei se há biblioteca em minha cidade (portanto não) / 1/5/10/20/30 / Sim, grande apoio/Sim, mas deve melhorar/Não

Custo dos livros/Falta de livrarias próximas/Outro / Sim/Não/Não possuo uma coleção de livros / 0-10 / 0-10

Link do formulário: https://forms.gle/8mgtJUmkpamf2VFg8

Pesquisa 2 - Simulação de telas

No desenvolvimento de um aplicativo gratuito baseado na democratização ao acesso à literatura no Brasil, é necessário que sejam utilizadas funcionalidades e ferramentas-chave que garantem maior acessibilidade e criam uma experiência mais inclusiva e envolvente aos leitores. Abaixo temos algumas que estarão presentes na interface do aplicativo.

A) Troca de livros entre usuários: Catálogo com diversas obras que os próprios usuários podem disponibilizar para trovar

B) Adaptação: Ferramenta de adaptação de textos com complexidade para uma linguagem mais acessível e mais inclusiva. Adição de glossário e explicações de trechos mais complexos.

C) Gamificação: Sistema de conquistas, metas e desafios para o leitor, de forma a tornar a leitura mais divertida e encarada como um hábito. Inclusão de recompensas virtuais ou rankings.

D) Resumos e Fichamentos: Recursos como resumos de livros, capítulos e fichamentos para ajudar na fixação do conteúdo em que o leitor está interessado.

E) Acessibilidade: Opções de destaque para cada palavra, leitura por voz e adição de tradução para Libras, garantindo uma inclusão maior para todos os leitores do aplicativo.

Inspirações para a pesquisa de simulação de telas:

Figura 1: Gamificação em um sistema de metas e conquistas, como no App Duolingo.



Figura 2: Recursos de resumo e fichamentos dos livros, assim como no aplicativo 12min.



Figura 3: Acessibilidade, adição de tradução para Libras, como na plataforma Vlibras do Governo Federal.



(Fonte: Vlibras.com.br)

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. Dados e consequências da desvalorização da literatura no Brasil

Recentemente, muitas pesquisas têm apontado a diminuição dos números de leitores e também da baixa quantidade de livros lidos no Brasil. Por isso, é importante que dados sobre o hábito de leitura no país sejam analisados para que essa desvalorização diminua cada vez mais.

De acordo com a pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil”, realizada em 2024, o Brasil perdeu cerca de sete milhões de leitores em apenas cinco anos. Isso mostra que o hábito de leitura está sendo deixado de lado cada vez mais por diversos motivos, como a influência da internet e dos celulares e, também, a falta de acesso às livrarias e os altos preços dos livros.

Nesse sentido, o escritor Rafael Guimaraens disse em uma entrevista que, quando comparado com outros países, o percentual de livros lidos no Brasil é muito baixo. Ele diz que os franceses leem 21 livros por ano, cinco vezes mais que os brasileiros. Esse dado mostra um certo atraso do Brasil, pois enquanto outros lugares incentivam o hábito da leitura em escolas e bibliotecas, por exemplo, o governo brasileiro acaba ficando para trás, pois não realiza tantos movimentos como reformas e campanhas para incentivar a leitura.

Assim, é muito importante que pesquisas sejam realizadas anualmente para que seja possível acompanhar o progresso da sociedade brasileira em relação ao hábito da leitura. O governo também deve criar ações que contribuam para o aumento de leitores e o incentivo à leitura, como bienais do livro em diferentes estados, doações ou distribuições de livros em bom estado, entre outros. Isso será necessário para que, aos poucos, a leitura volte a ser uma atividade prazerosa e presente na vida da maioria dos brasileiros.

3.2. Um aplicativo para democratizar o acesso aos livros

A literatura é um âmbito muito desvalorizado em nosso país, e com o aumento do uso do celular podemos observar cada vez mais a diminuição do número de leitores. Baratear e facilitar o acesso a literatura é um dos objetivos do projeto e pretendemos fazer isso por meio de um aplicativo de troca de livros.

Como fatores que contribuem para a diminuição da leitura, pode-se destacar a falta de incentivo familiar e escolar, a desigualdade social e inflação dos livros, além do crescente uso das redes sociais. Portanto, o meio que encontramos para driblar essas questões foi a criação de um aplicativo.

Buscamos criar um app prático e intuitivo que estará disponível tanto no sistema android quanto no sistema ios. O objetivo do aplicativo é de facilitar e gerar um meio para troca de livros. Ao criar a conta, o usuário vai preencher um questionário com seus interesses e preferências, criando assim uma experiência personalizada. Para entender ainda melhor os gostos e selecionar os livros de interesse, na página principal de troca a dinâmica será parecida com a de aplicativos de relacionamento, onde o consumidor arrasta para determinado lado para aprovar ou rejeitar um livro. Para criar uma comunidade segura, vamos exigir processos de verificação e limitar as idades rigorosamente. O nosso diferencial é o fato de oferecer acesso gratuito e frete pago, e para conseguir proporcionar isso aos usuários vamos estabelecer parcerias, como exemplo, com a Fundação Social Itaú, os órgãos e programas governamentais e empresas envolvidas com transporte e literatura, como Editora Gutenberg e Correios. Além disso, usaremos a localização dos usuários para identificar o livro mais próximo.

3.3. Desenvolvimento de um aplicativo acessível para novos leitores

O hábito da leitura é um dos pilares fundamentais para formar o pensamento crítico e cultura dos indivíduos, desenvolvendo também a capacidade intelectual e social. No entanto, no Brasil, o acesso à literatura é limitado e um privilégio para poucos, principalmente por motivos como custo elevado dos livros, poucas bibliotecas públicas e principalmente desigualdade educacional, que resultam em uma parte da população brasileira sem o hábito de leitura. Diante desse cenário, a tecnologia se torna uma importante aliada ao enfrentamento

desse problema, por isso, o desenvolvimento de um aplicativo gratuito é considerado uma alternativa viável e muito eficiente para incentivar mais ainda o contato dos brasileiros com os livros e o hábito de ler, principalmente para os mais jovens e moradores de regiões periféricas.

A criação de um aplicativo não exige necessariamente um custo, investimentos altos ou grande conhecimento de programação. Existem atualmente algumas plataformas conhecidas como “no-code” ou “low-code”, que permitem a criação de aplicativos funcionais com a utilização de pouco ou nenhum código de programação. Por meio delas, se torna possível o desenvolvimento de um aplicativo gratuito com um design acessível, simples e com funcionalidades fundamentais, como a biblioteca de troca do usuário e um sistema de busca eficiente, que o torna fácil mesmo para aqueles com pouca experiência tecnológica.

Outro aspecto buscado no aplicativo, será a implementação da acessibilidade por meio de recursos como narração por inteligência artificial (IA), tradução dos textos para Libras, beneficiando pessoas com deficiências auditivas, visuais ou dificuldades de leitura. Junto será adicionada a gamificação, para tornar a experiência da leitura mais atrativa e inspiradora, principalmente para os jovens que desejam estimular esse hábito de uma forma interativa.

Dessa forma, o aplicativo criado se torna uma opção viável e necessária para combater a desigualdade educacional no Brasil e estimular a literatura entre toda a população.

3.4. Pesquisa de Campo

Nossa primeira pesquisa de campo foi do tipo quantitativa, onde realizamos um formulário para analisarmos em geral a situação da literatura no contexto brasileiro, como também a opinião de nossos participantes sobre o possível uso de nosso aplicativo literário.

Seguem os resultados da pesquisa:

Figura 1: Género dos participantes

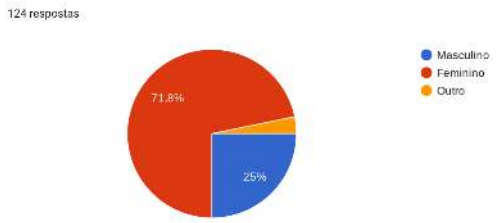

Figura 2: Pergunta: Qual foi a última vez que você comprou um livro?

Figura 3: Pergunta: Em média, quantos livros você lê por ano?



Figura 4: Pergunta: Qual o principal motivo que te aproxima da leitura?

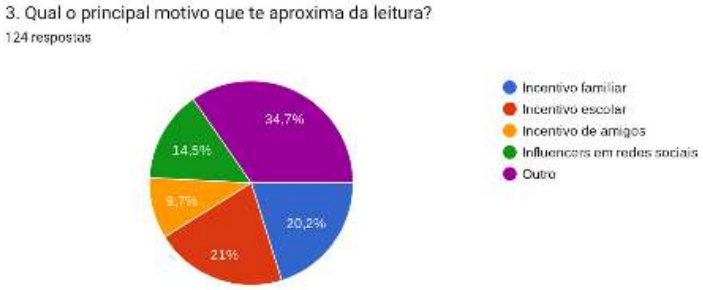

Figura 5: Pergunta: Qual o principal motivo que te afasta da leitura?

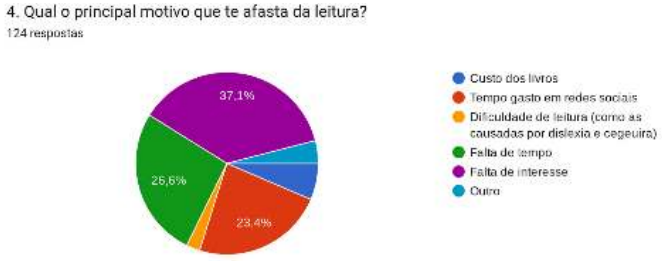

Figura 6: Pergunta: Você já frequentou a biblioteca pública de sua cidade?

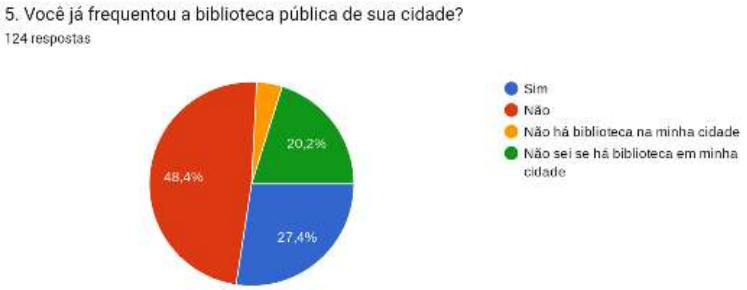

Figura 7: Pergunta: Em seu círculo social próximo, quantas pessoas são leitores?

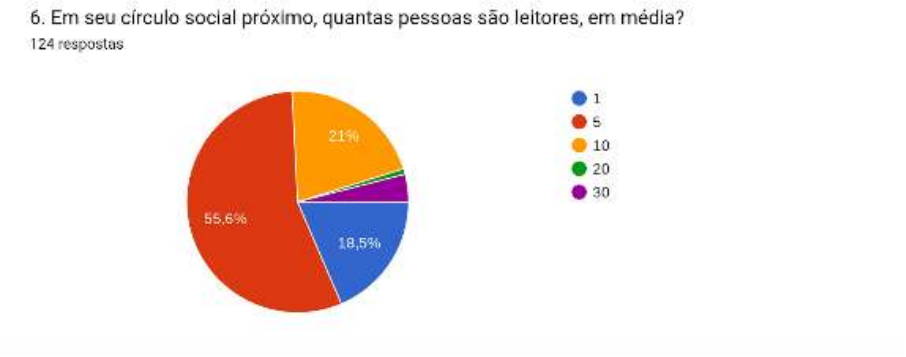

Figura 8: Pergunta: Você acha que há apoio do governo para a literatura? (como criação de projetos de lei de incentivo à leitura e modernização de bibliotecas públicas)

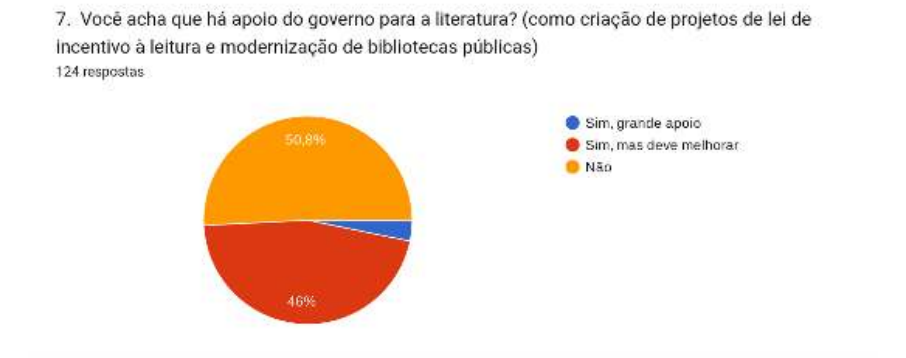

Figura 9: Pergunta: Qual o principal motivo que dificulta a compra de livros para você?



Figura 10: Pergunta: Você usaria um aplicativo de troca de livros? (com frete pago)

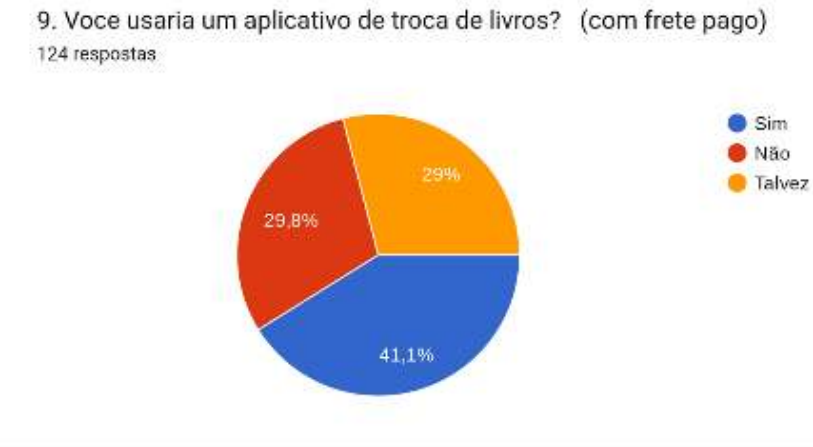

Figura 11: Pergunta: De 0-10, quanto você usaria esse aplicativo em seu dia a dia?



Nossa segunda pesquisa de campo foi uma simulação de telas de nosso aplicativo literário, que possui diversas funções, como a possibilidade de trocar livros com outras pessoas, uma biblioteca de livros onde o leitor pode encontrar diferentes títulos e selecionar seu gênero favorito, um sistema de metas que incentiva o usuário a ler cada vez mais, e também ferramentas de acessibilidade, como a tradução do livro para Libras.

Seguem as fotos da simulação de autoria própria, feito em 2025:

Figura 12: Página inicial de tablet, com a logo do aplicativo



Figura 13: Página inicial da simulação de telas, com opção de login de conta.



Figura 14: Página principal, com biblioteca de livros, opções de preferência de gêneros e possibilidade de pesquisa.



Figura 15: Página com a principal função do aplicativo, a possibilidade de troca de livros entre usuários.



Figura 16: Perfil de usuário, com os livros e sistema de gamificação de metas.



Figura 17: Detalhes de cada livro, inclusive com opção de tradução para libras visando maior acessibilidade.



PROPOSTA: Nossa pesquisa, tem como proposta de elaboração, um aplicativo de troca de livros sem cobrança de frete, visamos baratear e facilitar o acesso à literatura, beneficiando a comunidade de leitores brasileiros, que pode vir a aumentar por conta da iniciativa. A elaboração será por meio de plataformas "no-code" ou "low-code", que permitem a criação de aplicativos funcionais com a utilização de pouco ou nenhum código de programação. Com isso, se torna possível o desenvolvimento de um aplicativo gratuito com design acessível e simples. Algumas das telas disponíveis serão: perfil do usuário, página de informações sobre os livros, ferramentas de acessibilidade, como tradução dos livros para Libras.

4 CONCLUSÃO

Nosso projeto contribui para os índices de leitura no Brasil e para a inclusão cultural de leitores, tornando também os livros mais acessíveis por meio de eventos e pelo processo de troca entre os consumidores. Além de estimular o hábito de ler, fortalece a comunidade de leitores e a importância da literatura.

5 REFERÊNCIAS

G1. O Brasil que lê menos: pesquisa aponta que país perdeu quase 7 milhões de leitores em 4 anos; veja raio-X. *G1*, 19 nov. 2024. Disponível em: https://g1.globo.com/educacao/noticia/2024/11/19/o-brasil-que-le-menos-pesquisa-aponta-que-pais-perdeu-quase-7-milhoes-de-leitores-em-4-anos-veja-raio-x.ghtml. Acesso em: 10 abr. 2025.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Apresentação Retratos da Leitura 2024. 13 nov. 2024. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2024/11/Apresentac%CC%A7a%CC%83o_Retratos_da_Leitura_2024_13-11_SITE.pdf. Acesso em: 10 abr. 2025.

BRASIL DE FATO. No Brasil, 44% da população não lê e 30% nunca comprou um livro, diz Rafael Guimarães. *Brasil de Fato*, 24 abr. 2022. Disponível em: https://www.brasildefato.com.br/2022/04/24/no-brasil-44-da-populacao-nao-le-e-30-nunca-comprou-um-livro-diz-rafael-guimaraens. Acesso em: 10 abr. 2025.

PROSABER SP. Acesso à leitura ainda é desafio no Brasil: como formar mais leitores? *Prosaber SP*, [s.d.]. Disponível em: https://prosabersp.org.br/acesso-a-leitura-ainda-e-desafio-no-brasil-como-formar-mais-leitores/. Acesso em: 10 abr. 2025.