



EIXO TEMÁTICO:
4 – Ambientes digitais

LEITURA E TICS: A HORA DO CONTO UTILIZANDO TABLET

Lucirene Andréa Catini Lanzi — lu_lanzi@hotmail.com

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UNESP (Universidade Estadual Paulista) de Marília

Edberto Ferneda — ferneda@marilia.unesp.br

Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UNESP (Universidade Estadual Paulista) de Marília

Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti — vidotti@marilia.unesp.br

Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UNESP (Universidade Estadual Paulista) de Marília

RESUMO

É consenso entre profissionais de informação e educadores que a leitura é essencial para o processo de ensino-aprendizagem, além de contribuir com a formação de cidadãos críticos. Porém, mesmo diante de todos os benefícios, o ato de ler ainda não é preferência entre grande parte das crianças e adolescentes brasileiros. Por isso, despertar o hábito da leitura tem sido um desafio para instituições de ensino, famílias e sociedade como um todo. A contação de histórias apresenta-se como um dos caminhos para encantar o público infanto-juvenil e demonstrar como os livros podem proporcionar uma atividade prazerosa e enriquecedora. O presente artigo estuda e apresenta diversas possibilidades para se planejar e realizar motivadores momentos de “contação” de histórias, denominados nesta proposta de “Horas do Conto”, utilizando criatividade e as TICs. Através de vários recursos, entre eles: música, multimídia, filmes e demais suportes, demonstra-se como é possível dinamizar a Hora do Conto, fazendo dela mais do que um incentivo à leitura, mas também um estímulo à busca pelo conhecimento. Enfocaremos a utilização dos tablets como recurso para dinamizar a contação de histórias e atrair maior atenção por parte das crianças e adolescentes para a literatura, utilizando seus inúmeros aplicativos. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é, além de pensar e transmitir o conceito de uma nova e renovada Hora do Conto, contribuir para que ela seja eficiente na construção da informação e do saber. E, principalmente, proporcionar instrumentos e orientações para que ela fale a linguagem dos alunos, em sua grande maioria, nativos digitais, acostumados ao meio virtual, hipertextos e recursos tecnológicos.

Palavras-Chave: Hora do Conto. Leitura. Tecnologia. Informação. Tablet.

ABSTRACT

There is consensus among information professionals and educators that reading is essential to the teaching-learning process, and contribute to the formation of critical citizens. But even before all the benefits, the act of reading is not much of preference among Brazilian children

and adolescents. So wake up the habit of reading has been a challenge for educational institutions, families and society as a whole. The con-tion of stories is presented as one of the ways to delight the children and youth and to demonstrate how books can provide a pleasurable activity and enriched vider. This paper studies and presents different possibilities to plan and carry out motivational moments of "storytelling" of stories, called this proposal "Story Hours" using creativity and ICT. Through various resources, including: music, multimedia, movies and other media, demonstrates how it is possible to streamline Story Time, making it more than a reading incentive, but also a stimulus to search for knowledge. We focus on the use of tablets, as a resource to boost the storytelling and attract more attention by children and adolescents to literature, using its many applications. Therefore, the objective of this work, and thinking and convey the concept of a new and renewed Story Time, contribute to it to be effective in the construction of information and knowledge. And above all, provide tools and guidance so that it speaks the language of the students, for the most part, digital natives, accustomed to the virtual environment, hypertext and technological resources.

Keywords: Storytelling. Reading. Technology. Information. Tablet.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, muito tem se falado de momentos de oralidade como a “hora do conto” nas escolas brasileiras. Há uma valorização da leitura de textos literários, pois se julga importante desde os primeiros anos de vida da criança o contato com histórias e material escrito, para que antes de ler a criança se familiarize com a leitura, seja ao escutar os adultos contando fatos corriqueiros do dia a dia ou a escutar histórias infantis contadas por seus pais.

Mas, será que realmente o contador de histórias e o mediador da leitura conseguem estabelecer um vínculo no qual a criança compreenda em todos os aspectos o que o texto quer transmitir?

Conto histórias para formar leitores; para fazer da diversidade cultural um fato; valorizar as etnias; manter a história viva; para se sentir vivo; para encantar e sensibilizar o ouvinte; para estimular o imaginário; articular o sensível; tocar o coração; alimentar o espírito; resgatar significados para a nossa existência e reativar o sagrado. (BUSSATO, 2003, p. 45)

Partindo do pressuposto que as crianças se encantam com os contos, porque um dia se encantaram com a voz da mãe, com a musicalidade contida em sua voz, que confortou seu espírito provocando-lhe prazer e encantamento, o resgate da oralidade é importante; entretanto muitas vezes a mesma é perdida ou até mesmo esquecida pelos contadores e mediadores de leitura que reduzem a história à simples leitura de um texto.

Ler uma história não significa apenas decodificar o código escrito, mas sim interpretar, narrar, vivenciar, estabelecendo um elo afetivo com o seu ouvinte, tornando a história significativa para que seja possível preencher lacunas que possam surgir.

Se a ficcionalidade é uma disposição humana básica, cuja pesquisa, por isso mesmo, não pode ser exclusividade dos estudos literários o papel daquele que trabalha com a literatura, especificamente professor, contador de histórias, bibliotecário, etc., é revelar caráter artístico do seu texto. Nesse sentido, a literatura para crianças e jovens tem uma tarefa fundamental a cumprir nesta sociedade que precisa se transformar: a de servir como agente de formação, seja no espontâneo, seja no diálogo leitor/texto. (COELHO, 2000, p. 15-16)

Enfim, o desafio é tornar a leitura algo prazeroso ao aluno, ou seja, que é realizado por desejo e não por obrigação. Por isso, vê-se a tecnologia como importante recurso de motivação para a leitura, a fim de cativar os estudantes. A experiência prática de contação de história pode ser muito interessante se dinamizada com as TICs e recursos inovadores e multimídia como os tablets. Dessa forma, a criança e o adolescente são estimulados e desenvolvem o gosto pelo texto.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para iniciar este estudo que pretende lançar um olhar mais atento sobre a contação de histórias e propor um redirecionamento para esta atividade, pensou-se primordial trazer à tona os aspectos históricos e sociais que moldaram as narrativas ao longo do tempo. Iniciando pela oralidade, passando pela escrita, informação e cultura e finalizando com as tecnologias que hoje dominam as relações comunicativas e pessoais pretende-se contextualizar o cenário que serve de pano de fundo para as Horas do Conto.

Podemos definir a leitura como uma atividade de percepção e interpretação dos sinais gráficos que se sucedem de forma ordenada, guardando entre si relações de sentido. Ler assim não é apenas decifrar palavras, mas sim perceber sua associação lógica, o encadeamento dos pensamentos, as relações entre eles e o que é mais importante, assimilar as ideias e as intenções do autor, relacionar o que foi apreendido com os conhecimentos anteriores sobre o assunto, tomando posições com o espírito crítico e utilizar conteúdos adquiridos em novas situações. (AGUIAR, 2004, p. 61)

Diante dessa missão que, embora pareça simples, requer amplo conhecimento teórico e experiência prática veremos nas próximas páginas como originou-se esta tradição e quais os elementos que a compõe.

2.1 Oralidade

Uma das primeiras formas que nós, humanos, encontramos para nos comunicar foi a oralidade. Foi através dela que nós passamos a trocar informações sobre o nosso dia-a-dia, sentimentos e opiniões. Este tipo de interatividade perdurou por muitos séculos, pois mesmo com a introdução da escrita, ainda havia grande número de analfabetos.

Segundo Pierre Levy a oralidade é dividida em primária e secundária. Oralidade primária remete ao papel da palavra antes que uma sociedade tenha adotado a escrita. Já a oralidade secundária está relacionada a um estatuto da palavra que é complementar ao da escrita, tal como conhecemos hoje. “Na oralidade primária, a palavra tem como função básica a gestão da memória social e não apenas a livre expressão das pessoas ou a comunicação prática cotidiana” (LEVY, 2010, p. 77)

Ou seja, a oralidade primária nos remete ao período anterior a qualquer distinção do escrito/falado, sendo assim numa sociedade oral primária todo o processo cultural está fundado sobre as lembranças dos indivíduos. A inteligência nestas sociedades encontra-se, muitas vezes, relacionada à memória, sobretudo com à memória auditiva.

Neste período que antecede à escrita era muito mais comum pessoas inspiradas ouvirem vozes (como Joana D`Arc, que era analfabeta) do que terem visões, já que o canal informacional era apenas o oral. Muitas “tribos” originaram seus conhecimentos ancestrais, escutando os mais velhos.

A memória do oralista primário está totalmente inserida em contos, danças, gestos de inúmeras habilidades técnicas. Nada é transmitido sem que seja observado, escutado, repetido, imitado, ativado pelas próprias pessoas ou pela comunidade como um todo.

Quanto à oralidade secundária, segundo Levy (2010, p. 77), “Hoje em dia a palavra viva, as palavras que ‘se perdem no vento’, destaca-se sobre o fundo de um imenso corpus de textos: os ‘escritos que permanecem’”.

A oralidade secundária vem permeada de informações textuais, ou seja, torna a mente treinada. Segundo Kerckhove (2009, p. 126) “Uma mente treinada é uma

mente cuja função principal é eliminar o ruído, ou seja, a informação desnecessária, criando espaço para respostas especializadas”.

Uma mente treinada pelo letramento é levada a processar a informação através do pensamento e não da ação. Enquanto pensa a mente letrada processa através de palavras em vez de imagens. Dentro dessas frases e palavras a mente letrada organiza-se a si próprio em conceitos e não em metáforas.

2.2 Escrita

Com a escrita, abordamos aqueles que ainda são os nossos modos de conhecimento e estilos de temporalidade majoritários. O eterno retorno da oralidade foi substituído pelas longas perspectivas da história. A teoria, a lógica e as sutilezas da interpretação dos textos foram acrescentadas às narrativas míticas no arsenal do saber humano.

Podemos observar que o alfabeto e a impressão são o aperfeiçoamento da escrita e desempenham um papel essencial no estabelecimento da ciência e da literatura como modo de conhecimento dominante.

A escrita é regulada pelo letramento alfabético. O discurso deve produzir informação e não sensações, conhecimento e não emoções, estrutura e não ritmo.

O efeito do alfabeto é secar os diálogos humanos, descontextualizá-los para torná-los utilizáveis em outros contextos. De fato, o discurso formal não é uma mera sucessão de palavras, apresenta-se também através de uma palavra, uma posição e uma atitude facilmente reconhecíveis e adaptáveis por uma criança, por exemplo.

Na vida real ninguém fala como um professor, exceto talvez o apresentador das notícias do rádio. Mesmo assim, a influência do professor na nossa maneira de ouvir é tão grande que a maior parte de nós continua interpretando o sentido dos discursos do dia-a-dia da maneira formal e legal com que fomos treinados enquanto analisávamos frases nas aulas de gramática. (KERCKHOVE, 2009, p. 127)

A comunicação puramente escrita elimina a mediação humana no contexto que adaptava ou traduzia as mensagens orais primárias. O contador adaptava sua narrativa às circunstâncias de sua enunciação, bem como os interesses e conhecimentos de sua audiência. Da mesma forma, o mensageiro formulava o pensamento daquele que o enviara de acordo com o humor e a disposição particulares de seu

destinatário. A transmissão oral era sempre, simultaneamente, uma tradução, uma adaptação e uma traição.

Por estar restrita a uma fidelidade, a uma rigidez absoluta, a mensagem escrita corre o risco de tornar-se obscura para seu leitor.

2.3 Informação

A informação pode ser um processo individual que conhece, pensa, se emociona, interage com um mundo sensível à sua volta e pode ser também com a comunidade de sujeitos que comunicam entre si.

A informação está inserida entre o conhecimento e a comunicação, também situa-se entre a dimensão psicossomática do ser humano, onde se inscrevem o conhecimento, a inteligência, a memória, as emoções e a comunicação social. Não excluindo o papel do código (a língua, os gestos, os números, as imagens, etc.) como elemento constitutivo essencial dentro da forma humana de articulação de ideias, sons e palavras.

Informação significa um fato, uma notícia ou qualquer dado do conhecimento, evoca, ao mesmo tempo, o ato de recolher e o de dar esclarecimentos. [...] Limita-se a exprimir a ideia de pôr o corrente, embora devido ao seu uso polissêmico no discurso cotidiano se subentenda que a informação é, por um lado, algo de que as pessoas necessitam – uma coisa útil – e, por outro, o resultado de uma ação sobre essa coisa útil. (SILVA, 2008, p. 21)

Não há comunicação sem informação, mas pode haver informação sem comunicação, logo esta depende daquela que possui uma certa autonomia, simultaneamente, individual e coletiva.

A informação distingue-se, sem se separar, quer de conhecimento, quer da comunicação, constituindo não uma substância indefinida e etérea, mas sim um fenômeno, humano e social, suscetível de ser conhecido cientificamente.

A informação não se reduz a um fato, a uma notícia ou a um dado qualquer de conhecimento, mas é uma somatória de impressões, emoções, sentimentos, desde que, obviamente [de] codificados humana e socialmente.

2.4 Cultura

A cultura é sinônimo de atividades artísticas e intelectuais. Este termo passou a abarcar não apenas as artes e as formas clássicas de produção intelectual, mas todas as demais práticas sociais significativas, que vão desde a linguagem, as artes e a filosofia, até chegar ao jornalismo, à moda e à publicidade.

A terminologia cultura permite duas interpretações. A primeira enfatiza o espírito formador, manifestado no âmbito de todas as atividades sociais, mas que se evidencia em atividades especificamente culturais como a linguagem, estilos de arte, tipos de trabalho culturais, etc. A segunda focaliza uma ordem social global, no seio da qual uma cultura específica (quanto aos estilos de arte e tipos de trabalho intelectual) é considerada produto direto ou indireto de uma ordem primordialmente constituída por outras atividades sociais. (WILLIAMS, 1992, p. 32)

Desse modo, a cultura constitui-se hoje num campo cada vez mais amplo, complexo, extenso, em torno do qual convergem as mais diversas manifestações.

Outra aplicação da palavra cultura a identifica como sinônimo do cultivo ativo da mente, que tanto pode significar um estado mental desenvolvido (pessoa culta, pessoa de cultura), como os processos desse desenvolvimento (cultura identificada como interesses ou atividades culturais) e, ainda, os meios desses processos (cultura considerada como o trabalho intelectual ou artístico do homem). (ZEN, 2004, p. 80)

Também, segundo a mesma autora:

A cultura é um fenômeno aplicado no plural e não no singular. Presupondo-se coletiva, é democrática ao integrar todos os indivíduos dentro do fazer cultural. Isso porque cada sujeito, de uma forma ou outra, contribui com a cultura, com algum tipo de saber, alguma forma de fazer ou alguma maneira de pensar. Cada pessoa exerce, nessa linha, um papel na organização do mundo em que vive, por menor, obscuro ou superficial que possa parecer.

Diante dessas informações, observamos a cultura como síntese de um conjunto de práticas, técnicas, símbolos e valores a serem transmitidos de geração em geração, para garantir a permanência de um sistema de coexistência social na qual a educação assume o papel específico de ser o seu mais importante mecanismo operacional. Na complexa rede de situações que abrange, inserindo o homem num

tempo passado, presente e futuro, a educação permite que se mantenha o sentido do movimento, da dinâmica, do contínuo e do vivo, próprio da cultura.

Dessa maneira, a palavra cultura envolve todas as possibilidades de ação humana e se identifica como um processo obtido através de um aprendizado e não como uma aquisição inata que possa ser transmitida por mecanismos biológicos.

2.5 As tecnologias da informação e comunicação - TIC

Dentro da configuração do mundo atual, caracterizado pelo fenômeno da globalização e das profundas mudanças que as tecnologias da informação e da comunicação estão provocando no cotidiano das pessoas, o conceito de cultura tornou-se ainda mais abrangente, complexo e aberto. Isso pode ser sintetizado na *cibercultura* e suas decorrentes novas formas de vida e convivência social que vem sendo, cada vez mais, mediadas pela virtualização das relações sociais.

cibercultura é o resultado da multiplicação da massa pela velocidade. Enquanto a televisão e o rádio nos trazem notícias e informação em massa de todo o mundo, as tecnologias sondadoras, como o telefone ou as redes de computadores, permitem-nos ir instantaneamente a qualquer ponto e interagir com este ponto. Esta é a qualidade da “profundidade”, a possibilidade de “tocar” aquele ponto, a ter um efeito demonstrável sobre ele através das nossas extensões eletrônicas. (KERCKHOVE, 2009, p. 143)

A principal tendência neste domínio é a digitalização, que atinge todas as técnicas de comunicação e de processamento de informações. Ao progredir, a digitalização conecta no centro de um mesmo tecido eletrônico o cinema, a televisão, o jornalismo, a música, as telecomunicações e, finalmente a informática.

Mais que nunca, a imagem e o som podem constituir pontos de apoio de novas tecnologias da informação. Uma vez digitalizado, a imagem animada, por exemplo, pode ser decomposta, recomposta, indexada, ordenada, comentada, associada no interior de documentos multimídias.

É preciso pensar as mutações do som e da imagem em conjunto com as do hipertexto e da inteligência artificial.

A nova escrita hipertextual ou multimídia certamente estará mais próxima da montagem de um espetáculo do que da redação clássica, na qual o autor apenas se preocupa com a coerência de um texto linear e estático.

Inventar novas estruturas discursivas, descobrir as retóricas ainda desconhecidas do esquema dinâmico, do texto de geometria variável e da imagem animada, conceber ideografias nas quais as cores, o som e o movimento irão se associar para significar, estas são as tarefas que esperam os autores e editores do próximo século. [...] Os grandes impressores do século XVI eram ao mesmo tempo letrados, humanistas, técnicos e exploradores de um novo modo de organização do saber e das trocas intelectuais. Devemos imaginar que, em relação às novas tecnologias da informação, estamos diante de uma época comparável a renascença. (LEVY, 2010, p. 109)

Dentro deste contexto enquadra-se o tablet. Um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos convencionais ou em 3D.

Uma infinidade de marcas e modelos está disponível no mercado e, apesar de possuírem algumas características distintas a maioria apresenta uma tela *touchscreen* de 7 a 10 polegadas que é o dispositivo de entrada principal. A ponta dos dedos ou uma caneta aciona suas funcionalidades. É um novo conceito: não deve ser igualado a um computador completo ou um smartphone, embora possua diversas funcionalidades dos dois. Os tablets foram apresentados ao mundo no início de 2010, ganharam força e prometem ser uma das principais tendências da tecnologia pessoal para os próximos anos.

Os tablets são semelhantes aos e-readers (leitores de livros eletrônicos) no tamanho, mas as diferenças param por aí. As telas dos tablets são coloridas e sensíveis ao toque, enquanto as dos e-readers são monocromáticas e não respondem à pressão dos dedos. E-readers servem exclusivamente para ler jornais, livros e revistas, enquanto tablets possuem outras funções como recursos multimídia, leitor de PDF e o Kindle, um aplicativo para leitura que se assemelha a um livro real onde as páginas podem ser “folheadas” como em papel.

Abaixo listaremos alguns dos principais benefícios dos tablets.

Mobilidade: são pequenos e leves, podendo ser carregados para qualquer lugar e cabem na mochila ou bolsa pequena. Ideal para quem viaja de metrô ou ônibus todos os dias e que precisa levar seu aparelho para o trabalho.

Praticidade: nos modelos atuais, além de exercerem a função de computadores ultraportáteis, os tablets funcionam também como smartphones mais completos.

Facilidade: a tela de toque realmente torna as coisas mais simples e diretas – bastam poucos toques na tela para acessar o que quer que seja.

Diversão: Com um tablet, você pode assistir a filmes, ler livros ou revistas, ver TV ou curtir suas músicas favoritas. Existe ainda uma grande quantidade de games sendo criada para tablets.

Aplicativos: Existem milhares de apps pagos e gratuitos para todas as ocasiões, como texto, vídeo, troca de arquivos, redes sociais, mensagens, email, cálculos complexos, jogos, mapas etc. A lista é bastante extensa e cresce a cada dia.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a redação deste artigo propõe-se descobrir como despertar o interesse das crianças para a literatura, cinema, artes, música, buscas informacionais e recursos tecnológicos. Foi colocado em prática então, através de pesquisas bibliográficas estudos e análises dos alunos e experiências práticas, um modelo para a realização de uma hora do conto renovada e eficiente no cumprimento dos seus propósitos.

A 1ª etapa foi a escolha e leitura do livro *Um rato de biblioteca* de Carlos Augusto Segato com ilustrações de Cecília Iwashita. A obra conta a história de um “ratinho” míope que, de tanto observar as páginas dos livros em uma enorme biblioteca, acaba se apaixonando por eles, aprende a ler e começa a contar histórias para os ratos de sua toca e das tocas vizinhas. Este livro foi escolhido, pois atende ao objetivo de sensibilizar as crianças, mostrando que não existem obstáculos para a leitura. Na narrativa o rato franzino enfrenta o poderoso gato e os dois acabam amigos, unidos pelo mesmo interesse e paixão aos livros.

A 2ª etapa foi a exibição de filme que compartilha de aspectos comuns com o livro. O filme escolhido foi *O corajoso ratinho Desperaux*. Assim, como no livro o personagem principal também é um ratinho destemido e adora ler os livros na biblioteca de um castelo onde acaba conhecendo uma princesa com muitos problemas.

Depois da exibição do filme o contador fez a analogia entre as duas histórias, ressaltando a diferença de linguagem entre os suportes conduzindo o ouvinte a perceber as características mais determinantes de um e de outro formato.

Na 3ª etapa os alunos foram motivados a pesquisarem em meios tecnológicos, especialmente na Internet, diversos temas relacionados à história. No caso utilizado como exemplo as buscas foram sobre como surgiu o termo “rato de biblioteca”.

Torna-se também relevante a pesquisa de imagens para favorecer a habilidade de busca e seleção, e ainda, contribuir com a construção de símbolos.

Para agregar dinamismo a contação de história a musicalidade pode ser inserida. O uso de instrumentos não é necessário, pois podem ser explorados objetos diversos como colheres, sucatas, papéis, etc. No modelo proposto folhas de jornal foram utilizadas para produzir sons e estimular a criatividade dos alunos. Em silêncio e sentados em círculo cada aluno produz um som apenas com a folha de jornal e a mão. Os demais alunos ouvem e em seguida, todos repetem o som. Na sequência, em grupos menores, os estudantes foram estimulados a produzir uma pequena “música” utilizando os ruídos do jornal. Esta melodia, mais adiante, servirá como elemento para que os alunos contem sua própria versão para o final da história trabalhada.

A próxima etapa consistiu na produção escrita e artística dos participantes. Neste momento, os alunos receberam papéis, lápis de cor, giz de cera entre outros itens para desenho e pintura para que expressassem como compreenderam a história e propusessem uma nova versão para ela. Esta é uma oportunidade de descontração, onde são trabalhados aspectos lúdicos, além de permitirem o estímulo à imaginação.

Um bate-papo sobre o livro foi realizado logo em seguida, no qual foram levantadas e discutidas questões apresentadas pela história. Nesta conversa, em tom informal, o contador analisou como seu ouvinte absorveu a história, respondendo a perguntas e refletindo sobre os assuntos em questão. Um dado apurado através de experiências realizadas é que o contador jamais deve determinar a moral e ideologia da obra, pois isto faz com que a história perca seu encanto. O propósito da Hora do Conto é provocar o ouvinte para que ele chegue as suas próprias conclusões, de acordo com seus conhecimentos, bagagem cultural e vivências. E, justamente nesta pluralidade, reside a magia da literatura, dando liberdade e asas para que o ouvinte alce voo.

3.1 Livros são estáticos, tablets são dinâmicos

Percebeu-se que o modelo apresentado acima conquistou crianças e pré-adolescentes por apresentar características inovadoras no incentivo a leitura. Este

sucesso motivou no aprofundamento desta pesquisa para conceituar ainda mais o anseio dos nativos digitais.

Os nativos digitais passam grande parte da vida online, sem distinguir entre o *online* e o *offline*. Em vez de pensarem em sua identidade digital e em sua identidade no espaço real como coisas separadas, eles têm apenas uma identidade (com representações em dois, três ou mais espaços diferentes). São unidos por um conjunto de práticas comuns, incluindo a quantidade de tempo que passam utilizando a tecnologia digital, sua tendência para multitarefas, os modos como pensam e se relacionam um com o outro de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais [...] (PALFREY, GASSER, 2011, p. 14)

Diante disso, acredita-se relevante citar uma experiência de sucesso na qual fez-se uso de um dos modelos de tablets mais populares do mercado, substituindo o livro de papel por um *e-book* (livro eletrônico). A atividade experimental foi realizada com alunos na faixa etária entre 1 e 9 anos que participaram da Hora do Conto digital.

Não estou entre aqueles que anseiam pela morte do livro. Nem a temo como algo iminente. O computador não é o inimigo do livro. Ele é o filho da cultura impressa, o resultado de cinco séculos de investigações organizadas e coletivas que o texto impresso tornou possíveis. (MURRAY, 2003, p. 23)

Que pequeno leitor resiste à magia de livros que podem ser coloridos e depois apagados, para então ser coloridos novamente ou em que é possível mover objetos com o chacoalhar da tela, compor música, ver peixinhos nadando ou até derubar a casa dos Três Porquinhos com um sopro?

Com recursos sedutores e fáceis de usar, os tablets proporcionam à leitura níveis até aqui impensáveis de dinamismo e interatividade – uma forma excelente de despertar nos pequenos o interesse por essa atividade. Os estímulos de novos elementos sensoriais, como sons e movimentos, ajudam a atrair a atenção da criança à narrativa.

Ainda são poucos os títulos infantis em português, especialmente para alunos na fase de pré-alfabetização. Por isso, na experiência descrita o livro eletrônico lido para os alunos entre 1 e 3 anos foi *Winnie the Pooh*. O texto em inglês foi traduzido

pela bibliotecária durante a leitura, porém a restrição do idioma é compensada pela quantidade de recursos como sons da história e movimentos.

Para os alunos entre 4 e 6 anos a história contada através do tablet foi *Toy Story*, também em inglês. O e-book surpreende pelos complementos adicionais como ilustrações para a pintura, games relacionados, a narração do texto pelo próprio equipamento, etc.

Primeiro livro infantil brasileiro a ganhar uma versão interativa para tablets, *A Menina do Narizinho Arrebitado*, escrito em 1920 por Monteiro Lobato, conta com diversos recursos animados. Ele foi escolhido para a hora do conto com alunos de 7 a 9 anos. Para exemplificar uma das funcionalidades em uma das páginas os personagens caminham dentro de uma caverna, o leitor ilumina o texto arrastando um vaga-lume pela tela.

Com recursos audiovisuais, a possibilidade de ouvir os sons da história, a interação com as imagens e até possibilidade de ouvir a fala dos personagens agregou dinamismo e proporcionou um entusiasmo a mais no ato de ouvir um conto. As mudanças de cores das ilustrações e do fundo entre outras funções são proporcionadas através do toque o proporciona fascinação entre as crianças.

Além disso, e a facilidade de aumentar o tamanho das letras e das gravuras favorece a melhor visualização pelos alunos que permite que o contador estabeleça uma constante parceria com quem ouve.

Apesar das inúmeras inovações, o *tablet* possui algumas características similares ao livro de papel como, por exemplo, o próprio tamanho que se assemelha ao original e o fato de poder “folhear” as páginas como se faz convencionalmente o que permitiu rápida adaptação.

4. RESULTADOS FINAIS

Somente quando a leitura é desenvolvida com muito entusiasmo e vontade ela pode se tornar interessante e atrativa para os seus ouvintes. Por isso, durante o processo de elaboração deste artigo buscou-se levantar, implantar e avaliar métodos relevantes na espera de obter a compreensão, o interesse e o fascínio das crianças em relação à leitura.

Nos dias atuais, a leitura de uma história não é suficiente para entreter uma criança. O computador e os novos meios de comunicação estão presentes e afetam, diretamente, a construção da identidade. Estes instrumentos da modernidade são

incorporados juntamente com o “ethos tecnológico” da cultura, com variadas significações.

Primeiramente, incorporado como objeto para jogos, diversão, lazer, o computador precisa ser resignificado para a representação como recurso de aprendizagem e, posteriormente, como instrumento de trabalho. Ele é responsável por importantes mediações e, acrescido como ferramenta à identidade da criança “incluída digitalmente”.

Há também o intuito de unir o lado artístico das crianças com a literatura, utilizando além dos recursos literários a música, o cinema e os recursos tecnológicos, desenvolvendo nelas a criatividade e a inspiração e mostrando que literatura também é arte e modernidade.

Trazer os multimeios (sons, imagens, gravuras, *slides*, entre outros) para auxiliar a leitura do texto escrito é mais do que simplesmente tentar conquistar um “eleitorado”: é tentar salvar um pedaço de cada um de nós que reside nas gerações que nos seguem. (ROSA, 1999, p.108)

Diversos autores são unânimes em apontar a Hora do Conto como importante aliado na formação de crianças e adolescentes. Os educadores compartilham das impressões positivas causadas pela contação de histórias no rendimento escolar, especialmente na fase de alfabetização. A afirmação de Barreto (2008) demonstra a relevância de ações como esta: “O lugar em que a informação se faz conhecimento é na consciência do receptor que precisa ter condições de aceitar esta informação e a interiorizar”.

As experiências com momentos dedicados à leitura, entre elas a citada no item anterior, além do contato próximo com alunos e professores permitem apontar alguns dos principais benefícios proporcionados pelas Horas do Conto.

A seguir, listaremos alguns dos ganhos deste trabalho: incentiva o gosto pela leitura; trabalha com o texto oral; resgata a importância da oralidade, explorando o universo infantil para várias possibilidades de leitura; expande as formas de interpretação de textos escritos para diferentes campos de linguagem (teatro, artes plásticas, música, cinema, etc.); estabelece uma relação entre a história contada e elementos de interpretação e produção de textos; estabelece um vínculo positivo entre narrador e ouvinte para que a história seja compreendida e apreendida; forma leitores críticos transformadores de sua realidade e da realidade dos que o cercam; utili-

za técnicas teatrais para um melhor desempenho das contadoras na contação de histórias; faz com que a criança estabeleça um vínculo entre fantasia e realidade que a ajude na elaboração de conflitos internos; desperta a imaginação e a criatividade das crianças fazendo com que se envolvam com o enredo e tornem-se participantes ativas de todas as situações que o texto apresenta; proporciona à criança a possibilidade de pensar, criar e se expressar a partir do texto literário; cultiva o espaço da biblioteca, através de uma sala de Hora do Conto. Neste local a prática da leitura não está restrita à pesquisa e consulta, mas voltada para a satisfação de necessidades mais amplas do ser humano (culturais, afetivas, estéticas, etc.) e habilita o aluno para consulta em bibliotecas, instruindo-lhe sobre regras de funcionamento, cuidados com o acervo, procedimento para inscrição, consulta e retirada de livros, etc.

Com a utilização do tablet conseguiu-se incorporar de maneira positiva e natural a tecnologia na hora do conto, sem que ela perdesse as suas características de proximidade e integração. Com isso, os alunos se mostraram mais interessados e motivados em participar da atividade.

Porém, percebeu-se que os alunos menores se distraiam mais com os recursos do que prestavam atenção ao texto. Por ainda estar em processo anterior a alfabetização considera-se que para alunos com até 6 anos ainda deve ser mantida a leitura com livros tradicionais.

Os alunos entre 7 e 9 anos declararam que gostaram muito da experiência da hora do conto com o *tablet*, pois apresentara “muitas coisas legais”, ressaltaram as passagens de que mais gostaram do texto e a oportunidade de interagir com um aplicativo tecnológico com vários recursos, que só veio agregar a história. Até aqueles que não demonstravam interesse pela atividade se sentiram motivados em participar. Entretanto, alguns estudantes destacaram a impossibilidade de levar o livro para casa como fator negativo, ou seja, o acervo de livros eletrônicos fica restrito ao equipamento e não pode ser compartilhado da mesma forma que o livro de papel.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aquele que deseja ser um contador de histórias deve saber que a escolha de uma narrativa deve levar em consideração uma série de aspectos, como um “causo” bem contado, em que cada um quer acrescentar um dado. Um contador se faz e se

reconhece na prática; as suas respostas, portanto, devem ser tiradas da sua experiência na contação e no estudo.

A grande dica para ser um bom narrador de contos é ler muito; os livros, as placas, os gestos, as pessoas, a vida em cada coisa. E não ter pressa: o contador de histórias tem que ter paixão pela palavra pronunciada e contar a história pelo prazer de dizer, que é muito diferente de ler uma história, que também é muito diferente de explicar uma história. (SISTO, 2001, p. 23)

É preciso levar em conta a natureza do público para escolher uma narrativa, pois o grupo ou a pessoa que ouvirá a história precisa sentir o seu interesse “acordado”, precisa ser mobilizado pelas palavras, gestos e olhares do contador, além dos recursos adicionais que complementam o momento.

Para estimular e mobilizar a escutar o texto precisa ter paixão; conflitos instigantes; personagens bem delineados; estrutura narrativa; linguagem bem construída; duração de 5 a 10 minutos; apresentar possibilidades de interpretar nas entrelinhas (não ser muito detalhado); possibilitar a passagem da modalidade escrita para a oral; não ser óbvio, nem didático, nem moralista, nem doutrinário, nem preconceituoso; ser capaz de cativar o ouvinte e suscitar o desejo de novas leituras; ser capaz de suscitar prazer (provocar arrepios, levar à percepção de novas coisas, ampliar a imaginação...).

É preciso valorizar, portanto, as diferenças no conto conforme esclarece Sisto (2001, p. 51):

Posso narrar ao limite do meu fôlego uma corrida desenfreada e silenciar no momento exato de anunciar o vencedor dessa prova bem disputada. Os segundos, bem medidos, o que significa bem preparados, podem promover um impacto significativo no íntimo de cada ouvinte.

Ter uma postura confortável é ideal para contar um conto, além de estabelecer contato visual direto com o público.

A exploração dos movimentos do corpo do contador deve ir até o limite que preserve ao ouvinte a possibilidade de imaginar os personagens e as suas ações, sem determinar através de um corpo e uma voz como é aquele personagem e qual a ação que está executando. (BUSATTO, 2003, p. 75)

Celso Sisto (2001, p. 121) apresenta algumas “dicas” para que o contador se aproprie para contar melhor: emoção; texto; adequação; corpo; voz; olhar; espontaneidade e naturalidade; ritmo; clima; memória; credibilidade; pausas e silêncios; o elemento estático.

Prepare a sua hora do conto com muito cuidado, escolha a história, estude-a bem, organize a apresentação e insira elementos tecnológicos.

Vivemos um momento de somar diferentes tecnologias e experiências. As TICs ampliam também as possibilidades de leitura. Tudo quanto venha somar-se ao livro poderá ser positivo, desde que estejamos atentos aos diferentes processos que devem desembocar num resultado comum: a aprendizagem eficaz e prazerosa do mundo. Neste sentido, o tablet vem a acrescentar na obtenção deste resultado, sendo um estímulo e respondendo a expectativa dos alunos “nativos digitais”, apresentando o conhecimento na linguagem na qual estão habituados.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V. T. de. **Conceito de leitura**. In: CECCANTINI, S. L. C. T.; PEREIRA, R. F.; ZANCHETTA JR., J. (Org.) **Pedagogia cidadã: cadernos de formação: língua portuguesa**. v.1. São Paulo: UNESP, Pró-reitoria de Graduação, 2004. p. 61-75.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. Uma quase história da ciência da informação. **DataGramZero** - Revista de Ciência da Informação, v. 9, n. 2, abr/08. Disponível em: <http://dgz.org.br/abr08/Art_01.htm> Acesso em: 27 ago. 2011.

BUSSATO, Cléo. **Contar e encantar** – pequenos segredos da narrativa. Petrópolis: Vozes, 2003.

COELHO, Nelly. **Literatura Infantil – Teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; ZEN, Ana Maria Dalla et. al. **Comunicação e práticas culturais. Caminho entre à aparência e a essência ou da animação à ação cultural**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2004. p. 77-92.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura: investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2009.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informação**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2010.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ROSA, Luciana Lhullier. **Do livro ao CD – ROM**: novas navegações. Passo Fundo: EDIUPF, 1999.

SILVA, Armando Malheiro da; RIBEIRO, Fernanda. **Das ciências documentais à ciência da informação**: ensaio epistemológico para um novo modelo curricular. Porto: Afrontamento, 2008.

SISTO, Celso. **Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias**. Chapecó: Argos, 2001.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.