

---

**O USO DA VOZ E DO TABLET EM NARRATIVAS DE HISTÓRIAS**

**THE USE OF THE VOICE AND THE TABLET INTO NARRATIVES OF  
STORIES**

**Lucirene Catini Lanzi** - lu\_lanzi@hotmail.com

Mestre e doutoranda em Ciência da Infomação pela UNESP/Marília

**Sueli Bortolin** - bortolin@uel.br

Docente da Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade  
Estadual de Londrina (UEL)

**Edberto Ferneda** - ferneda@marilia.unesp.br

Docente da Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade  
Estadual Paulista (UNESP) – Marília

**Silvana Aparecida B.G. Vidotti** - vidotti@marilia.unesp.br

Docente da Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade  
Estadual Paulista (UNESP) – Marília

**RESUMO**

Esse estudo parte de atividades desenvolvidas numa biblioteca escolar e tem como objetivo abordar o uso da voz e do *tablet* nas narrativas de histórias. Além de defender a imprescindibilidade das narrativas no cotidiano escolar, utilizando a voz viva ou mediatizada. O livro escolhido pela contadora de histórias para essa experiência foi *A menina do Narizinho Arrebitado* de Monteiro Lobato, o primeiro livro brasileiro a ganhar uma versão interativa para o dispositivo *tablet*. Com os resultados dessa pesquisa conclui-se que os recursos audiovisuais possibilitam interação e dinamismo, proporcionando entusiasmo nos ouvintes; sendo, também uma ação prazerosa e diversificadora que possibilita ao profissional o uso de novas ferramentas para estimular o gosto em ouvir histórias, compartilhá-las e frequentar uma biblioteca escolar.

**Palavras-Chave:** Narrativas de histórias. Biblioteca escolar. Voz do narrador escolar.

**ABSTRACT**

This study starts from activities developed in a school library and aims to address the use of voice and tablet in storytelling. Besides defending the indispensability of narratives at school, using live voice or mediated. The book chosen by the storyteller for this experience was *The girl with a little turned-up nose* by Monteiro Lobato, the first Brazilian book to win an interac-

---

tive version for the audio visuals resources enable interaction and dynamism, providing enthusiasm in listeners; being, also a pleasurable and diversifying action which enables the professional to use new tools to stimulate the taste to hear stories, share them and attend a school library.

**Keywords:** Storytelling. School library. Voice of the narrator of the school.

---

## 1. INTRODUÇÃO

As experiências dos bibliotecários narrando histórias nos últimos anos os têm levado a crer que a *voz viva* é um recurso vibrante e envolvente, porém as ações desse profissional devem ser revistas, visto que os *nativos digitais* estão cada vez mais, exigindo a presença de tecnologias nas bibliotecas. Isso acaba por levar os desenvolvedores de recursos tecnológicos a tornarem a *voz mediatizada* um expediente muito próximo do mundo real.

Além disso, narrar histórias por meio de tecnologias, tem exigido deles criatividade para que possa exercer encantamento. Um exemplo valoroso que pode ser citado é a *microsérie* - “Hoje é Dia de Maria” exibido pela Rede Globo de Televisão que misturou imagem, som, literatura oral por meio dos contos populares de Câmara Cascudo e Sílvio Romero. Nessa *microsérie* os diretores utilizam recursos que colocam a palavra (falada e cantada) em evidência de forma magistral; criando, pelo menos na nossa concepção, uma sensação quase presencial, pois o telespectador participa com Maria de suas aventuras, desventuras, alegria, tristezas e quer tocá-la para protegê-la. Dizemos quase presencial, pois ainda não há tecnologia que possa substituir o calor dos corpos, os odores, a pulsação humana, apenas uma aproximação cada vez mais sofisticada, mas numa “presença-ausente.”

Por estarmos em tempos de redes sociais e internet, a busca pelas tecnologias e também o seu barateamento está se intensificando e novos desafios surgem, por exemplo, tornar o momento de contação de histórias prazeroso e divertido, principalmente porque o grupo infantojuvenil está ansioso por novidades.

É neste ambiente tecnológico, entre previsões pessimistas e otimistas que surgem os *e-books* e *tablets* que são, sem dúvida, um tema interessante e polêmico a ser discutido e pesquisado pelos bibliotecários e contadores de histórias.

Tais tecnologias podem sim, se tornar meios poderosos no estímulo à leitura e na expansão do conhecimento; neste momento o bibliotecário deve estar prepara-

do para trabalhar com novos suportes tecnológicos, tornando seu papel essencial neste processo de transição.

Esse trabalho discute a voz do narrador escolar, o *tablet* como dispositivo de mediações literárias e como exemplificação apresenta uma experiência de narrativa da obra lobatiana para crianças utilizando o *tablet*.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A Voz do narrador escolar

Estudar as obras de Walter Ong e do medievalista suíço Paul Zumthor, a respeito da oralidade, é sempre um ato repleto de descobertas, que tende a contribuir substancialmente com a área de Ciência da Informação, especificamente para os pesquisadores que investigam a mediação da leitura em suas múltiplas linguagens.

Para Ong (1998, p. 16) ler um texto “[...] significa convertê-lo em som, em voz alta ou na imaginação, sílaba por sílaba na leitura lenta ou de modo superficial na leitura rápida, comum a culturas de alta tecnologia. A escrita nunca pode prescindir da oralidade [...]”, em especial, num país em que a comunicação oral é abundantemente utilizada pelo cidadão, esteja ele nos diferentes estratos sociais.

De Zumthor destaca-se duas expressões: “oralidade mecanicamente mediada” e a “*performance* mediada”. Essas expressões fazem parte das reflexões do autor e referem-se as iniciativas de captura e disseminação da voz, desde um simples microfone que a amplifica até os meios de propagação, como o telefone, o disco de vinil, o rádio, a televisão, o cinema, o gravador, a fita cassete, o CD, o DVD, a *web*...

Para o autor a *carnalidade da voz* permite a corporificação da palavra que repercute no corpo do outro, isto é, do corpo do narrador para o corpo do ouvinte. Numa *simbiose* que é maior, na medida em que um se entrega na execução da *performance* e o outro na recepção do texto.

As experiências no século XIX na Europa, quando os escritores, antes de publicar seus livros, os testavam em leituras públicas<sup>1</sup> demonstram que, sem importar a idade, o Ser Humano sente-se seduzidos ao ouvir relatos de histórias, pois a voz

---

<sup>1</sup> Cf. MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

“[...] possui, além das qualidades simbólicas, que todo mundo reconhece, qualidades materiais não menos significantes, e que se definem em termos de tom, timbre, alcance, altura [...]” (ZUMTHOR, 2005, p. 62) alcançando até as almas mais insensíveis.

Muito tem se falado de momentos de oralidade como a “hora do conto” nas bibliotecas escolares 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, seja em forma impressa (livro) ou eletrônico (*e-book* ou *tablet*).

Recomenda-se aos adultos que antes de aprender a ler e a escrever é necessário que a criança se familiarize com a leitura. Benjamin (1983, p. 45) analisava isso da seguinte forma:

*E se não morreram, vivem felizes até hoje, diz o conto de fadas. O conto de fadas, que ainda hoje é o primeiro conselheiro das crianças, porque foi outrora o primeiro da humanidade, permanece vivo, em segredo, na narrativa. O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo os contos de fadas.*

Segundo Matos e Sorsy (2009, p. 8) “O conto é a arte da relação entre o contador e seu auditório. É por meio dessa relação que o conto vai adquirindo seus matizes, suas nuances”. Contador e ouvintes recriam o mesmo conto infinitas vezes.

Para alguns ouvintes, a centésima repetição de um conto ou de um relato pode emocionar e surpreender como se ele o estivesse ouvindo pela primeira vez.

*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 (SISTO, 2001, p. 51).*

O valor da narrativa oral está, portanto, na conjugação de elementos como: expressões do corpo e dos gestos, o ritmo e a entonação de voz, pois os mesmos imprimem sentido às palavras e desvelam para o ouvinte as emoções por trás do texto.

Além disso, por meio das expressões de espanto, de prazer, de admiração, de indignação, o público ouvinte estimula o narrador e dá-se então uma troca de energia que irá variar de intensidade dependendo do “entusiasmo” e a intencionalidade do narrador.

Ao falar de entusiasmo é necessário alertar que essa palavra tem origem no grego *enthousiasmos* que significa “[...] o Deus dentro de você” (RIBEIRO, 1996, p. 52). Desse modo uma narrativa de histórias não deve ser um ato insosso, sem vida, sem voz e sim cativante.

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).

Quanto a intencionalidade do narrador, Bussato elenca uma série de fatores que levam ou levariam um profissional ou familiar a se colocar diante de um grupo para narrar uma história, um fato, um caso.

Pode-se perceber no discurso da autora que ao oralizar um texto, o narrador tem, uma responsabilidade indescritível, pois poderá interferir na vida dos indivíduos em dois níveis, individual e coletivo. Pessoal em aspectos como a construção de significados sociais, culturais, psicológicos que levam uma comunidade a permanecer ilesa ou ser levada ao esquecimento; portanto com consequências coletivas.

Ao abordar a produção de significados, pauta-se aqui na leitura de mundo – *palavramundo* de Paulo Freire (1988, p. 18) -, entendida como referencial para o leitor que compreende o texto a partir de conhecimentos anteriores e de sua visão de mundo, pois concomitantemente, à medida que lê repensa o outro e o seu próprio estar no mundo.

Na infância é fundamental estimular nos pequenos o interesse pela literatura nas linguagens do cinema, artes plásticas, artes gráficas, música, por abarcar: imagens, sons, movimentos, cores.

Rosa (1999, p. 106-107) defende que: “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’ [...]”, as múltiplas formas de expressão humana que são compostas de textos e levam a compreensão dos mesmos.

Diversos autores são unânimes em apontar a hora do conto como importante aliado na formação de crianças e adolescentes. Os educadores destacam as impressões positivas causadas pela contação de histórias na escola, como elucida as

---

pesquisadoras Reis e Bortolin (2012, p. 63):“todo aprendizado é necessariamente mediado – e isso torna o papel do educador e do mediador de leitura mais ativo e determinante”, especialmente na fase de alfabetização.

Barreto (2008, p. 10) também demonstra a relevância de ações como esta, para ele: “o lugar que a informação [e a leitura] se faz conhecimento é na consciência do receptor que precisa ter condições de aceitar esta informação e a interiorizar.”

Refletindo a respeito dessas ideias, acredita-se que o receptor precisa ter “consciência” e responsabilidade ao apropriar-se de um texto. O mesmo pode-se dizer do mediador escolar, dele espera-se fazer ecoar vozes de personagens na escola abundantemente e de forma diversificada.

A experiência relatada a seguir foi realizada pela bibliotecária Lucirene A. Catinini Lanzi e demonstra a preocupação com a mediação da literatura por meio de tecnologias atraentes.

## **2.2 O *Tablet* como Dispositivo da Mediação da Literatura**

O interesse espontâneo dos *nativos digitais* pela tecnologia tem motivado os bibliotecários a potencializarem o acesso à leitura propondo ações que conectem tecnologicamente os leitores as bibliotecas. Isso porque os bibliotecários mais atentos sabem que estes usuários

[...] passam grande parte da vida *online*, sem distinguir entre o *online* e o *off-line*. 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 as tecnologias digitais, 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).

Lamentavelmente, em geral, os serviços oferecidos pelos bibliotecários na biblioteca escolar se restringem ao âmbito da busca pela informação e a pesquisa escolar. O foco desse trabalho é a mediação literária, isto é, as ações praticadas pelos mediadores de leitura no sentido de aproximar os leitores da literatura.

Percebe-se que estas mediações, quando realizadas, têm sido de forma presencial e tendo como apoio a voz, o corpo, o livro impresso e os recursos audiovisuais. Porém, novas tecnologias vêm sendo incorporadas às atividades das bibliote-

---

cas ininterruptamente, provocando mudanças nas formas de oferecer produtos e serviços aos usuários.

Pensar em tecnologia é pensar nas mutações do som e da imagem em conjunto com as do hipertexto, termo que designa um processo de escrita/leitura não linear e não hierarquizada que permite o acesso ilimitado a outros textos de forma instantânea e da inteligência artificial, ramo da ciência da computação, que se propõe elaborar dispositivos que simulem a capacidade humana de raciocinar, perceber, tomar decisões e resolver problemas, enfim se aproximar ao máximo da inteligência humana, propostas essas e da inteligência artificial que tanto despertam a atenção dos adolescentes. A imagem e o som, por exemplo, podem constituir pontos de apoio para leituras diversificadas. Uma vez digitalizados (a imagem e o som), podem ser animados, decompostos, recompostos, indexados, ordenados, comentados e associados no interior de documentos multimídias.

A nova escrita hipertextual ou multimídia é dinâmica e está 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 se esperam os autores e editores do próximo século (LEVY, 2010, p. 109).

Apesar de Levy estar se referindo aos autores e editores, acredita-se que isso pode ser aplicado no cotidiano do público infantojuvenil que frequenta (ou deveria frequentar) as bibliotecas escolares.

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, leituras de livros, jornais e revistas, 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 10.6 polegadas que é o dispositivo de entrada principal. A ponta dos dedos ou uma caneta aciona suas funcionalidades.

Os *tablets* foram apresentados ao mundo no início de 2010, como opção para aqueles, que acima de outras funções, desejavam mobilidade. Ganharam força prometendo ser uma das principais tendências da tecnologia pessoal para os próximos anos.

As telas dos *tablets* são coloridas e sensíveis ao toque eles possuem funções como recursos multimídias, leitor de PDF e o *Kindle (AmazonKindle)*, possuem um aplicativo para leitura que se assemelha a um livro real em que as páginas podem ser “folheadas” como em papel, além de lembrar ao leitor o ponto em que ele parou do livro. Estes equipamentos já estão presentes em muitas escolas brasileiras, provocando dinamismo e produzindo atrativos, pela infinidade de aplicativos educacionais.

Entre os principais benefícios dos *tablets* estão:

**Mobilidade:** são pequenos e leves, podendo ser carregados para qualquer lugar e cabem na mochila ou bolsa pequena.

**Praticidade:** nos modelos atuais, além de exercerem a função de computadores portáteis, 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 o *tablet*, você pode assistir a filmes, ler livros ou revistas, pode ver TV ou curtir suas músicas favoritas. Há 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, e-mail, cálculos complexos, jogos, mapas etc. A lista é bastante extensa e cresce a cada dia. (LANZI; FERNEDA; VIDOTTI, 2011, p. 10)

Partindo do pressuposto que as bibliotecas escolares precisam se reinventadas, encontrar novos serviços ou expandir os serviços atuais, para poder assim, atender à comunidade escolar, formada por um público conectado no mercado tecnológico, o bibliotecário escolar deve estar preparado para fazer uso destes novos equipamentos, pois as bibliotecas são “[...] dispositivos<sup>2</sup> de transmissão e comunicação [...] que se utilizam de meios técnicos, linguagens e formas de interação in-

---

<sup>2</sup>“Os dispositivos, enfim, não apenas expressam como também definem, por meio dos discursos implícitos em sua configuração, modos de relações entre sujeitos e o universo simbólico (documentos, registros, informações, conhecimento) que guardam.” (PIERUCCINI, 2004, p. 44).



tencionais, ao visarem à relação entre sujeitos e realidade [e], não são meros suportes de informação.” (PIERUCCINI, 2004, p. 44). Além disso, para os *nativos digitais* não se pode conceber as bibliotecas apenas como suportes de informação, pois essa é uma visão estática e desinteressante. Os *nativos digitais* têm emergência de acessar informação e de comunicar ideias, anseios, *fofocas* não querendo perder nenhuma novidade.

Portanto, deve-se perguntar: como, quando e onde será realizada a leitura? De que forma esta irá influenciar e que tipo de dispositivo atenderá às necessidades?

### 3. RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA LOBATIANA

O objetivo dessa experiência, além de despertar o interesse das crianças pela literatura, visou a realização de uma hora do conto renovada e eficiente, por meio do dispositivo *tablet*.

O livro escolhido foi - *A Menina do Narizinho Arrebitado*, primeiro livro brasileiro a ganhar uma versão interativa para o dispositivo *tablet*. Ele foi escrito em 1920 por Monteiro Lobato, autor que ao nascer, em 1882, foi batizado com o nome de José Renato Monteiro Lobato e que desde cedo deu sinais de que não se contentaria em aceitar regras, padrões e valores impostos. Aos 11 anos, mudou seu nome para José Bento Monteiro Lobato, pensando em um dia, usar a bengala de seu pai que continha as iniciais JBML no topo do remate superior. Embora brincasse, como as crianças da fazenda, naquela época, com bonecos de sabugo, porquinhos e cavallinhos feitos de xuxu; comesse cabeludas (frutinhas que hoje quase ninguém conhece); acompanhasse a ex-escrava de seu pai em uma espécie de pescaria com peixeira no ribeirão da propriedade, gostasse de ir ao circo ver os palhaços e as pantomimas, seus divertimentos favoritos era debruçar-se cada vez mais sobre livros que lhe caíam nas mãos. Nacionalista convicto, o autor buscou e defendeu suas ideias à custa de sua própria liberdade, de sua saúde e, várias vezes, de suas economias. “Lobato foi um dos que se empenharam a fundo nessa luta pela descoberta e conquista da brasilidade ou do nacional. [...] na literatura, seja para adultos ou para crianças”. (COELHO, 1991, p. 226). O autor traz para o sítio do Picapau Amarelo diferentes elementos culturais de várias partes do mundo e diferentes épocas; assim

como leva seus personagens do sítio a outros lugares e tempos. Mesclando esses tempos e lugares, por vezes, modificando-os de acordo com as suas concepções de mundo, mas sempre usando e abusando do maravilhoso do conto artístico, o que dá ares de realidade às aventuras. Proveniente do folclore e da literatura oral, Lobato cria uma espécie de realidade paralela, em que leis e regras do mundo real são alteradas. Com isso instaura-se o ludismo e tudo passa a ser agradavelmente possível. É o que acontece em *A Menina do Narizinho Arrebitado* onde os personagens enveredam sempre para o mundo do imaginário. “A ação transcorre num paralelismo entre imagens reais e imaginárias, de forma a romper a sucessividade temporal” (PALLO; OLIVEIRA, 2003, p. 35).

Nessa experiência exitosa fez-se uso de um dos modelos de *tablet* mais populares do mercado, substituindo o livro de papel por um livro eletrônico. A atividade foi realizada com alunos na faixa etária entre 1 a 9 anos que participaram da hora do conto digital.

É importante justificar que com ela não se pretendeu enaltecer, no ato de contar histórias, o livro eletrônico em detrimento do livro impresso, pois assim como Murray (2003, p. 23) defende-se:

Não estou entre aqueles que anseiam pela morte do livro. Nem a temo como algo eminente. 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.

Observou-se nessa atividade como um dispositivo digital entusiasma as crianças, sendo ele uma nova forma de interação com histórias contadas. Nesse sentido, vale questionar: 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 músicas, brincar com peixinhos nadando ou até derrubar a casa dos Três Porquinhos com apenas um sopro?

Com recursos sedutores e fáceis de usar, os *tablets* proporcionam a leitura níveis de dinamismo e interatividade, até aqui impensáveis. Uma forma de despertar nos pequenos o interesse pela literatura. Os estímulos de novos elementos sensoriais, como sons e movimentos, atraem a atenção da criança à narrativa.

O aplicativo em questão convida os leitores a experimentar intercâmbios com o texto de Monteiro Lobato, por exemplo, é possível fazer Narizinho espirrar tocando no rosto da personagem, chamar um exército de grilos soando três vezes o gongo do palácio do Príncipe Escamado, ou vestir Narizinho com roupas e joias para o baile no Reino das Águas Claras. Em uma das páginas, os personagens caminham dentro de uma caverna, o leitor ilumina o texto arrastando um vaga-lume pela tela, além de ouvir um suave som de água escorrendo por entre as pedras da caverna.

Nessa experiência a bibliotecária utilizou primeiramente a história na íntegra, isto é, acionou todos os recursos, incluindo o som; porém conversando com as crianças houve a manifestação de que eles gostavam mais da voz da narradora do que a emitida pelo tablet. Num segundo momento a bibliotecária apresentou a história usando sua própria voz, porém acionando os demais recursos do livro.

A preferência pela *voz viva* pode ser explicada de duas maneiras: primeiro pela relação afetiva aluno *versus* bibliotecária e segundo que o “calor” e as demais possibilidades da voz humana, ainda não foram registrados com o realismo desejado.

No entanto, a narração de histórias com recursos audiovisuais possibilita a emissão de sons e a interação com as imagens. Percebeu-se que o fato de ouvir a fala das personagens trouxe um dinamismo na contação de histórias, proporcionando entusiasmo nos ouvintes.

As mudanças de cores das ilustrações e do fundo da tela do equipamento, entre outras funções, são possíveis por meio de um simples toque e isso provoca fascinação entre as crianças.

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

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.

Nos alunos de menor idade, percebeu-se que eles se envolveram mais com os recursos do que com o texto. Possivelmente isso aconteceu, por eles estarem em

processo anterior a alfabetização. Portanto, considera-se que para alunos com até 6 anos ainda deva ser mantida a leitura com livros impressos.

Os alunos entre 7 e 9 anos, declararam que gostaram muito da experiência da hora do conto com o *tablet*, pois apresentou “muitas coisas legais”; ressaltaram os trechos de que mais gostaram e a oportunidade de interagir com os vários recursos de um aplicativo tecnológico. Até aqueles que não demonstravam interesse pela atividade, sentiram-se motivados a participar.

Entretanto, alguns estudantes destacaram a delicadeza do suporte tecnológico como fator negativo, isto é, deve-se ter muito mais cuidado com o suporte eletrônico do que o livro impresso, dificultando o uso e o compartilhamento.

Pelo fato da escola investigada não possuir muitos *tablets*, eles não podem ser emprestados. Isso foi considerado, por parte dos alunos, um impedimento para leitura, situação que não ocorre com o acervo de livros de papel.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Apesar da consciência de que a Ciência da Informação abarca uma diversidade de pesquisas e de que esta temática quase não tem atraído pesquisadores, deve-se destacar que uma atividade como a que foi descrita nesse trabalho, trás ganhos pedagógicos, psicológicos e culturais para a comunidade escolar. Entre eles pode-se citar: o incentivo e o gosto pela leitura; o prazer pelas narrativas que reúnem texto, som e imagem; a aprendizagem em trabalhar com o texto oral por meio de um suporte tecnológico (objeto de total aceitação e interesse do *nativo digital*); o resgate da oralidade, seja por meio do texto impresso e do digital; a aproximação do leitor das diferentes possibilidades de leitura; a expansão nas formas de interpretação de textos escritos para diferentes campos de linguagem (teatro, artes plásticas, música, cinema etc.); o estabelecimento da relação entre a história contada e a produção de textos; o vínculo positivo entre narrador e ouvinte para que a história seja compreendida, apreendida e internalizada ajudando as crianças na elaboração de conflitos internos; a oportunidade de despertar a imaginação e a criatividade das crianças, fazendo com que elas se envolvam com o enredo e tornem-se participantes ativas das situações apresentada pelo texto; levar à criança a reflexão; oportunizar a criação e expressão a partir do texto literário.

Acredita-se que esses elementos tendem a formar leitores críticos, transformadores de realidades.

Espera-se com as ideias aqui disseminadas, despertar na comunidade escolar o sentimento de pertencimento ao espaço da biblioteca, percebendo-a não apenas como local de ações restritas à pesquisa e a consulta, mas voltada para a satisfação de necessidades mais amplas do ser humano (culturais, afetivas, estéticas etc.).

Apesar do descrédito que envolve as pesquisas a respeito da voz e da contação de histórias, persistir em estudar essa temática não é apenas enriquecedor para a área, mas uma atitude de resistência, um ato oriundo da certeza de que a voz poderá ser a “única salvação” para aqueles desejosos de comunhão e partilha de experiências pessoais e coletivas.

## REFERÊNCIAS

BARRETO, Aldo. Uma quase história. **DataGramZero – Revista de Ciência da Informação**. v. 9, n. 2, abr. 2008. Disponível em: <[http://dgz.org.br/abr08/Art\\_01.htm](http://dgz.org.br/abr08/Art_01.htm)>. Acesso em: 18 dez. 2012.

BENJAMIN, Walter. **Benjamin, Habermas, Horkheimer, Adorno**. 2 ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Coleção Os Pensadores).

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

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**. São Paulo: Ática, 1991.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 22 ed. São Paulo: Cortez, 1988. 80 p.

LANZI, Lucirene A. Catini; FERNEDA, Edberto; VIDOTTI, Silvana Aparecida B. G. Leitura e as TIC: a hora do conto utilizando tablet. In: SEMINÁRIO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 4., 2011. Londrina. **Anais...** Londrina, 2011.

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

MATOS, Gislayne Avelar; SORSY, Inno. **O ofício do contador de histórias: perguntas e respostas, exercícios práticos e um repertório para encantar**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

---

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**. Campinas: Papyrus, 1998.

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

PALO; Maria José; OLIVEIRA Maria Rosa D. **Literatura Infantil**: voz de criança. São Paulo: Ática, 1986.

PIERUCCINI, Ivete. **A ordem informacional dialógica**: estudo sobre a busca de informação em Educação. 232f. 2004. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

REIS, Meire Barra Rosa; BORTOLIN, Sueli. **Ambiência para Narrativas Oraís**. In: BARBALHO, Célia Regina Simonetti. (Orgs.). **Espaços e ambientes para leitura e informação**. Londrina: ABECIN, 2012.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Ler em voz alta**. Disponível em: <<http://www.digestivocultural.com/colunistas/imprimir.asp?codigo=2162>>. Acesso em: 10 jan.2009.

RIBEIRO, M. J. **Pedagogia do riso**. **Fio da narrativa**, Blumenau, n. 12, 1996.

ROSA, Luciana Lhullier. Ziraldo, Flicts é flicts? In: RÖSING, Tania Mariza Kuchenbecker (Org.). **Do livro ao CD-ROM**: novas navegações. Passo Fundo: EDIUPF, 1999. p. 101-108. Disponível em: <<http://jornadasliterarias.upf.br/upload/files/44071a75871e71cef63700c873bd9860.pdf>>. Acesso em: 20 jan.2013.

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

ZUMTHOR, Paul. **Escritura e nomadismo**. Cotia: Ateliê Editorial, 2005.