

DO PAPEL ÀS TIC: O DINAMISMO DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO VIÉS DIGITAL

LUCIRENE ANDRÉA CATINI LANZI*

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 “Hora do Conto”, utilizando criatividade e as TIC. Por meio 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*, no caso o *iPad 2*, como recurso para dinamizar a contação de histórias e atrair maior atenção 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 maioria, nativos digitais, acostumados ao meio virtual, hipertextos e recursos tecnológicos.

PALAVRAS-CHAVE: Hora do Conto. Leitura. Tecnologia. Informação. Tablet.

ABSTRACT

There is a consensus among information professionals and educators that reading is essential to the teaching-learning process, and contributes to build the critical thinking. But even before all benefits, the act of reading is not much of preference among Brazilian children and adolescents. So, promoting the wakening of the habit of reading has been a challenge for

* Doutoranda em Ciências da Informação e Tecnologia; Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília. lu_lanzi@hotmail.com

educational institutions, families and the society as a whole. Storytelling is presented as one of the ways to enthrall children and youngsters and to demonstrate how books can provide a pleasurable and profitable activity. This paper studies and presents different possibilities to plan and carry out motivational moments of storytelling. This proposal is called "Story Time" using creativity and ICT. Through various resources, including music, multimedia, movies and other media, this paper demonstrates how it is possible to improve the Story Time, making it more than a reading incentive, but also a stimulus to search for knowledge. We focus on the use of tablets (iPad 2 in this case), as a resource to boost the storytelling and attract more attention by children and adolescents to literature, using its several applications. Therefore, the objective of this work is, beyond thinking and promoting the concept of a new and renewed Story Time, to contribute to its effectiveness in the construction of information and knowledge. And above all, to 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 se tem 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 ao 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 de 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-lhes 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 TIC 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 essa 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 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 se originou essa tradição e quais os elementos que a compõem.

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. Esse tipo de interatividade perdurou por muitos séculos, pois mesmo com a introdução da escrita, ainda havia grande número de analfabetos.

Segundo Pierre Lévy, 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”. (LÉVY, 2010, p. 77).

Ou seja, a oralidade primária 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 nessas sociedades encontra-se, muitas vezes, relacionada à memória, sobretudo, à memória auditiva.

Naquele período que antecedeu 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 Lévy (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 por meio do pensamento e não da ação. Enquanto pensa, a mente letrada processa por palavras em vez de imagens. Dentro dessas frases e palavras, a mente letrada organiza-se 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 aos interesses e aos 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, emociona-se, 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 se situa 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. (MALHEIROS, 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 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 digitalizada, 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 à renascença. (LÉVY, 2010, p. 109).

Dentro desse 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 e, com o lançamento do *iPad*, 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.

O grande destaque do mundo dos *tablets* atualmente é o *iPad* 2 lançado em Março de 2011 pela fabricante *Apple*. Ele é mais fino e poderoso do que o anterior com processador A5 de dois núcleos, projetado pela própria *Apple*. Segundo Steve Jobs, fundador da empresa, o chip dá ao *iPad* 2 o dobro da capacidade de processamento do modelo anterior. Na parte de processamento gráfico, o avanço é ainda maior, com aumento de nove vezes na capacidade de processamento. O novo *iPad* traz ainda duas câmeras, uma frontal para videoconferências e uma traseira, para fotos. O novo *iPad* mede 8,8 milímetros de espessura, contra 13,4 milímetros do modelo anterior. O *iPad* 2 pesa 600 gramas e está disponível em duas cores, preto e branco. As versões e preços são os mesmos do primeiro *iPad*. São seis versões: três com *Wi-Fi* (16 GB, 32 GB, 64 GB) e três com *Wi-Fi* e 3G e mesmos valores de memória. Os preços também são os mesmos e começam a partir de US\$ 499 para o modelo mais barato (16 GB e apenas *Wi-Fi*).

Abaixo, listam-se 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 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, *e-mail*, 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 “*É um Livro*” de autoria de Lane Smith da editora Companhia das Letrinhas. A obra conta a história de um macaco que adora livros, um burro que desconhece livros e os confunde com um computador, e um ratinho sábio e sensível. O livro foi escolhido, pois atende o objetivo de sensibilizar as crianças, mostrando as diferenças entre os dois suportes, o textual e o digital.

Na narrativa, o burro questiona o macaco quanto ao seu interesse pela leitura, aquele suporte tinha como “*descer a página?*”, “*é tipo um blog?*”, “*onde estava o mouse?*”, “*dá para fazer os personagens lutarem?*”, “*manda mensagem?, entra no twitter, passa vídeos?*”, “*tem senha, login?*”. Ao manusear o tal “livro”, o burro não percebe o tempo passar lendo e interagindo com o texto e fazendo

um último questionamento: “*Vou carregar a bateria antes de devolver*”, o rato franzino, porém sensível, conclui: “*é um livro, burro*”.

A 2ª etapa foi a exibição de um filme que compartilha aspectos comuns ao livro. O filme escolhido foi *Inteligência artificial* do diretor Steven Spielberg (2001).

Inicialmente, a Inteligência Artificial era uma área de pesquisa da Ciência da Computação e Engenharia da Computação, cujo objetivo era reprodução do pensamento humano. A Inteligência Artificial abarcou a ideia de reproduzir faculdades humanas como criatividade, autoaperfeiçoamento e uso da linguagem.

Logo no começo do longa-metragem, foi apresentada a questão: a necessidade de se criar um robô capaz de ter sentimentos como os dos seres humanos é exposta e testada. O pequeno David foi então criado. Mediante uma ativação, como se fosse uma senha para liberar um programa dentro do seu cérebro, ele começa a amar incondicionalmente a sua “mãe”. Esse sentimento é imutável e eterno.

A mensagem do filme é fazer questionar como possível a existência de uma inteligência artificial verdadeira, capaz de agir e pensar exatamente como um ser humano. Tal inteligência é modelada, aparentemente, a partir de banco de dados de padrões.

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 as diferenças entre livro (em formato textual) e computador e suas maiores qualidades. 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. Essa melodia, mais

adiante, servirá como elemento para que os alunos contem sua própria versão para o final de uma história trabalhada.

A etapa seguinte consistiu na produção escrita e artística dos participantes. Naquele 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. Essa é uma oportunidade de descontração, quando 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. Nessa 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 por meio de experiências realizadas é que o contador jamais deve determinar a moral e a ideologia da obra, pois isso faz com que a história perca seu encanto. O propósito da Hora do Conto é provocar o ouvinte para que ele chegue às suas próprias conclusões, de acordo com seus conhecimentos, bagagem cultural e vivências. E, justamente nessa 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 tem maiores impactos com alunos menores, visto que os pré-adolescentes e adolescentes estão inteiramente imbuídos no contexto digital.

Diante disso, acredita-se relevante citar uma experiência de sucesso na qual se fez uso do *iPad 2*, 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 derrubar 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 por meio do *iPad2* foi *Toy Story*, também em inglês. O *e-book* surpreende pelos complementos adicionais como ilustrações para a pintura, os *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 por meio do toque, o que gera fascinação nas crianças.

Além disso, a facilidade em 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.

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, 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. Esses 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 ressignificado 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.

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, listam-se 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; utiliza 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, por meio de uma sala de Hora do Conto. Neste local, a prática da leitura não está restrita à pesquisa e à 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 distraíam mais com os recursos do que prestavam atenção ao texto. Por ainda estarem em processo anterior à 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 à história. Até aqueles que não demonstravam interesse pela atividade se sentiram motivados a 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 TIC ampliam também as possibilidades de leitura. Tudo quanto venha somar-se ao livro poderá ser positivo, desde que se esteja atento aos diferentes processos que devem desembocar num resultado comum: a aprendizagem eficaz e prazerosa do mundo. Nesse sentido, o *tablet* vem a acrescentar na obtenção desse resultado, sendo um estímulo e respondendo à expectativa dos alunos “nativos digitais”, apresentando o conhecimento na linguagem à qual estão habituados.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V. T. de. Conceito de Leitura. In CECCANTINI, S. L. C. T.; PEREIRA, R. F.; ZANCHETTA, Jr. (Org.) *Pedagogia Cidadã: Cadernos de Formação: Língua Portuguesa*. São Paulo: UNESP, Pró-reitoria de Graduação, 2004. (vol.1) p. 61-75.

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 a 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: Ed. Annablume, 2009.

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

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