



“Educação como prática de Liberdade”:
cartas da Amazônia para o mundo!

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (UFPA)
SET-OUT 2021

ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

9280 - Resumo Expandido - Trabalho - 40ª Reunião Nacional da ANPEd (2021)

ISSN: 2447-2808

GT07 - Educação de Crianças de 0 a 6 anos

LITERATURA INFANTIL DIGITAL: EXPERIÊNCIAS DE LEITURA E AUTORIA NA ESCOLA

Rafaela Louise Silva Vilela - UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro

LITERATURA INFANTIL DIGITAL:

EXPERIÊNCIAS DE LEITURA E AUTORIA NA ESCOLA

Resumo:

O artigo apresenta resultados de uma pesquisa de doutorado que discutiu a literatura infantil digital a partir do entrelace entre infância, arte e tecnologia. Como as crianças pequenas leem aplicativos literários no espaço coletivo da escola? Para responder a questão, foram realizadas ações propositivas a partir da leitura de aplicativos literários em uma escola pública federal com um grupo de crianças de 5 e 6 anos. O diálogo com as crianças foi um importante princípio teórico-metodológico da pesquisa intervenção. Um agir que encontra na relação alteritária fundamentos para um investigar compartilhado. Os encontros foram capturados a partir de observações, registros em caderno de campo e filmagens. Com uma arquitetura ficcional que prevê a coexistência de diferentes camadas narrativas, a literatura infantil digital rompe com a linearidade textual consolidada pelo impresso, transformando a relação entre autor-obra-leitor. A pesquisa apontou que a literatura infantil digital convida o leitor a mergulhar em uma poética diferente da experimentada no impresso, favorecendo o encontro com a arte e a narratividade.

Palavras-chave: Educação Infantil. Literatura infantil digital. Leitura. Aplicativos. Tablet.

Considerações iniciais

A literatura infantil digital é uma produção contemporânea para ser lida exclusivamente na tela. Trata-se de uma obra ficcional multimodal, não linear, que se consolida na e pela participação do leitor. Como as crianças leem a literatura infantil digital no espaço coletivo da escola? Para responder a questão foi realizada uma pesquisa de doutorado com um grupo de crianças de 5 e 6 anos em uma escola pública federal. A pesquisa intervenção fundamentou-se a partir de uma perspectiva dialógica, um agir propositivo, que compreende a alteridade como eixo para um investigar compartilhado. Uma ação que envolve os movimentos de “encontrar, compartilhar e transformar” (MACEDO *et al.*, 2012).

A proposta de olhar para os artefatos feitos para as crianças em diálogo com elas constituiu-se como um importante princípio teórico-metodológico. Salgado, Pereira e Souza (2005, p. 10) assinalam que considerar as crianças como parceiras na/da pesquisa permite a instauração de um pensamento crítico acerca da “produção cultural de nossa época, e [d]os lugares sociais que adultos e crianças ocupam neste processo de criação”. Foi a partir desse entendimento que a pesquisa se efetivou. Um movimento que envolveu conhecer o que elas pensam, conhecem, falam e fazem. Uma aposta interlocutiva entre duas lógicas geracionais: a dos adultos e a das crianças. Lógicas que, apesar de diferentes, estão entrelaçadas pela cultura e pela história.

Por configurar-se como um campo novo de conhecimento, foram realizadas quatorze ações propositivas a partir da leitura dos aplicativos literários: “Crianceiras”, “Pequenos grandes contos de verdade”, “Monstros do Cinema”, “Quanto bumbum!”, “Sua história maluquinha”, “Mini Zoo”, “Mãos mágicas”, “Chomp” e “Via Láctea”. Os encontros ocorreram entre os meses de julho e outubro de 2018 com um grupo de dez crianças. A proposta alternou entre a exploração livre dos aplicativos e a leitura em profundidade de cada um dos aplicativos selecionados em duplas ou trios. Após a leitura, ocorreram conversas sobre as obras e/ou sobre a experiência de leitura das crianças.

Os encontros foram registrados por meio de filmagens, anotações em caderno de campo feitas por uma pesquisadora-assistente e notas escritas por mim, pesquisadora e coordenadora das ações. Os instantes capturados indicaram quatro movimentos de leitura das crianças: mimética, descontínua, colaborativa e criativa. Nesse texto, as reflexões tratam sobre a última categoria, discutindo as possibilidades de participação e autoria das crianças na leitura de aplicativos.

Literatura infantil digital: autoria na tela

Com uma arquitetura ficcional que prevê a coexistência de diferentes camadas narrativas, a literatura infantil digital rompe com a linearidade textual consolidada pelo suporte impresso, transformando a relação entre autor-obra-leitor. É a partir dessa perspectiva descontínua que cada leitor constroi seu percurso de leitura.

Os instantes capturados durante as ações propositivas mostraram as crianças explorando a obra ficcional digital como quem adentra em um labirinto de possibilidades. Um passeio sem pressa, que incluía ir, voltar, desviar, ler de novo, buscando na ficção o encontro consigo, com o outro e com o mundo.

Apesar da interatividade ser apontada como elemento que torna possível essa construção arquitetônica ficcional digital, a pesquisa mostrou que cada obra apresenta uma sintaxe própria de participação. Nesse viés, a participação não é entendida como sinônimo de interação, mas como uma ação maior que permite ao leitor deixar suas marcas na ficção.

Ramada Prieto (2017) sinaliza que os recursos de interatividade presentes nas obras literárias digitais provocam três formas de ação: mecânica, lúdica ou criativa. A primeira refere-se aos recursos que envolvem o simples toque na tela, como o acesso à menus ou o clique em ícones de transição. Nesse movimento, não há efeitos significativos na ficção. A interatividade lúdica permite ao leitor interagir com o cenário, os personagens. O clique na tela faz surgir novos elementos, animar figuras, acionar sons, explorar outros planos. Ações capazes de criar uma esfera ficcional e envolver o leitor na trama. Por fim, a interatividade criativa é aquela em que o leitor altera, de fato, a arquitetura da obra, participando de forma efetiva da construção ficcional como coautor.

A pesquisa apontou que grande parte dos aplicativos literários produzidos no Brasil ainda oferecem uma participação restrita ao leitor, apresentando recursos interativos que prezam mais pela mecânica e pela ludicidade. Poucas são as obras com recursos capazes de provocar uma experiência estética inovadora. Dentre as obras analisadas e experimentadas junto às crianças na pesquisa, os aplicativos “Chomp” e “Sua história maluquinha” se destacaram como os que mais se aproximam dessa perspectiva. Observamos que em ambos, a autoria na tela foi potencializada a partir de dois recursos: a fotografia e a gravação de voz. Para a escrita desse texto, foram selecionados dois instantes, o primeiro em diálogo com o aplicativo “Chomp” e o segundo a partir da leitura de “Sua história maluquinha”.

Olha o que eu inventei!

Bento: Vitória! Vem ver! Olha o que eu inventei!

Vitória se aproxima e fica fascinada com a criação do amigo.

Vitória: Uau!!! Como você conseguiu fazer isso?

Bento: Ué?! Eu tirei foto lá e coloquei aqui!

Vitória: Gente! Gente! Vocês precisam ver isso!

(Ação Propositiva 10 – 18/09/2018)



Figura 1 - Criação de Bento: remix entre “Monstros do Cinema” e “Chomp”

O aplicativo “Chomp”, disponibilizado pela *Fox and Sheep*, é uma criação do artista alemão Christoph Niemann. A obra apresenta uma poética *nonsense* que aposta na mistura entre o real e o ficcional. Com simplicidade e irreverência, o convite se materializa a partir do uso da câmera frontal do dispositivo de leitura, permitindo a combinação entre fotografias/vídeos e as ilustrações desenhadas em preto.

O instante “Olha o que eu inventei!” traz uma criação contemporânea: o remix. O

conceito, discutido por Jenkins (2008), está relacionado à cultura da convergência e é entendido como um processo cultural que abarca examinar, selecionar, integrar e transformar conteúdos prontos em novos conhecimentos. Sintonizado com seu tempo, Bento, um menino de 6 anos, examina o aplicativo “Monstros do Cinema”, seleciona a figura do Zumbi, integra a imagem ao aplicativo “Chomp”, transforma a ilustração da tela inicial e cria algo novo, original. Um remix entre dois aplicativos que é capaz de fascinar Vitória.

O próximo instante discute a participação e a criação a partir da gravação de voz.

Eu amei essa filmagem de voz!

Vitória e Pedro finalizam o cenário e começam a gravar a narrativa. Há uma preocupação entre os dois em alternar as falas e mudar a voz. Em seguida, os dois apertam o *play* para escutar a história. A gravação ficou baixa.

Pedro: Vocês podem fazer silêncio? Eu preciso de silêncio para gravar! Senão não grava!

Vitória identifica onde fica o gravador no *tablet* e tenta aproximar da boca de Pedro.

Vitória: É aqui, Pedro! Olha para cá! O gravador fica aqui! Para sair a voz, tem que falar pertinho!

Pedro: Aí eu não vejo nada!

Pedro se esforça para ver a cena criada e, ao mesmo tempo, falar próximo ao microfone do *tablet*. Vitória grava as falas com concentração. Os dois apertam o *play* novamente para escutar a história. Decidem repetir algumas vezes.

(...)

Vitória: Funcionou! Funcionou!

Vanessa: Deixa eu ver também?

Pedro: Bota de novo!!!

Os três juntam-se para ouvir.

Vanessa: Eu amei essa filmagem de voz!

Vitória: Eu também!

(Ação Propositiva 9 – 12/09/2018)

A prática de ler histórias em voz alta aparece repaginada no instante. Apesar de trazer a voz das crianças, ela é agora ressoada pela máquina. Uma reprodutibilidade técnica comum do nosso tempo. Como as crianças usam a gravação nas obras de literatura infantil digital?

“Sua história maluquinha”, uma produção de Zivaldo e *Webcore*, foi o aplicativo favoritos das crianças durante as ações propositivas. A proposta possibilita a criação de narrativas a partir da escolha e composição de elementos desenhados pelo premiado cartunista brasileiro. Além da opção de usar a câmera do *tablet* para tirar fotografias e usá-las como cenário, a gravação de voz surge como elemento interativo que amplifica a participação.

O instante “Eu amei essa filmagem de voz!” ganhou esse título a partir da fala de

Vanessa. Mesmo fazendo dupla com outro colega, a menina acompanhou os movimentos de Pedro e Vitória, aproximando-se para ver a gravação final. “Filmar” a voz, ouvir de novo, foram ações que potencializaram a criação ficcional. Pedro e Vitória demonstraram isso negociando a construção da narrativa a todo o tempo. Preocuparam-se em alternar as falas e mudar a voz durante a gravação, optando por usar o discurso direto. Um conhecimento próprio de quem lê histórias. Perceberam, também, que para a voz sair no dispositivo é preciso silêncio, “senão não grava!”. Vitória lembrou que o *tablet* tem um microfone, mesmo este não estando aparente. Concluiu que “para sair a voz, tem que falar pertinho!”. Isso impediu que num primeiro momento Pedro visse a tela. Novas estratégias foram criadas. Pedro e Vitória gravaram mais de uma vez até funcionar. O desejo de compartilhar a criação, de mostrar o que produziram juntos, foi o que fez Vanessa se aproximar, selando o instante.

Considerações Finais

As ações propositivas mostraram as habilidades das crianças em participar das obras digitais a partir de dois recursos: a fotografia e a gravação de voz. Explorando o aplicativo literário “Chomp”, observamos que o uso de fotos permitiu às crianças deixar suas marcas na obra, potencializando os processos de imaginação e criação. O recurso de gravação de voz de “Sua história maluquinha”, por sua vez, repaginou a leitura oralizada, permitindo a construção de novas narrativas e provocando nas crianças o desejo de revisitar e compartilhar as criações. Essa possibilidade de autoria, denominada como leitura criativa, propiciou um encontro estético impossível de ser reproduzido no suporte impresso.

Com o desejo de que mais crianças tenham acesso à literatura digital infantil, destaco, a seguir, princípios e proposições capazes de tornar a leitura dessas obras uma experiência possível, sensível e potente:

Obras - Assim como no impresso, a escolha do que ler é um eixo fundamental. Apesar da pequena produção brasileira, há aplicativos de qualidade. Qualidade entendida como um conjunto de recursos que ampliam as possibilidades do leitor de se envolver com a obra pela estética ficcional. Nesse viés, os melhores aplicativos são aqueles que apresentam recursos interativos criativos, permitindo a participação efetiva dos leitores.

Encontro - No livro ou na tela, o convite para ler com e para as crianças envolve a disponibilidade do adulto. O encontro com a literatura se funda na relação, no desejo de compartilhar uma experiência cultural e simbólica. Assim, a leitura literária digital deve prescindir a intenção pedagógica. A potência está no encontro com a arte e com as interlocuções que a obra desperta.

Leitura - O *tablet* permite a leitura coletiva de duas ou três crianças, no máximo. A alternância de parcerias é uma aposta produtiva, pois reafirma a leitura como uma ação dialógica e alteritária. A dinâmica proporcionou aos leitores a oportunidade de ler de novo, experimentar percursos e compartilhar descobertas. Um ato que fora da escola é geralmente individual, na escola ganhou novas possibilidades interdiscursivas.

Conversa - Em grande parte das vezes a experiência da leitura termina junto com a história. A pesquisa apontou que conversar sobre o que lemos é tão importante quanto o ato de ler. Lançar perguntas sobre a obra, explorar as impressões e os sentimentos das crianças, amplia o processo formativo do leitor (HUNT, 2010). Assim, é importante pensar em questões que reflitam sobre a forma e o conteúdo das ficções. Questões que nos provoquem a ouvir e, também, a partilhar nossas impressões, instaurando um espaço interlocutivo.

O encontro com o digital na escola afirmou que a literatura na tela é capaz de criar espaço para o encontro, o diálogo, a brincadeira. As ações propositivas constituíram-se como experiências significativas, ampliando os processos de imaginação e de criação de crianças e adultos.

Referências:

HUNT, P. **Crítica, teoria e literatura infantil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

MACEDO, N.; SANTOS, N.; FLORES, R.; PEREIRA, R. Encontrar, compartilhar e transformar: reflexões sobre a pesquisa intervenção com crianças. In: PEREIRA, R.; MACEDO, N. (orgs.). **Infância em Pesquisa**. Rio de Janeiro: Nau, 2012, p. 87-107.

RAMADA PRIETO, L. **Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación literaria**. 546f. Tese (Doutorado em didática da língua e da literatura) Faculdade de Ciências da Educação, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2017. □

SALGADO, R.; PEREIRA, R.; SOUZA, S. Pela tela, pela janela: questões teóricas e práticas sobre infância e televisão. In: **Cadernos Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 9-24, jan./abr. 2005.