



Narrativas colaborativas e transmidiáticas em aulas de literatura no ensino municipal de Senador Canedo

Elisabete Teles Marinho

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar a narrativa transmidiática e relatar experiências de narrativas colaborativas em produções literárias de alunos da rede municipal de ensino de Senador Canedo, município localizado na Região Metropolitana de Goiânia, a partir de uma análise do projeto “E se eu fosse o autor?”. O referido projeto incentiva o uso das mídias digitais como ferramentas pedagógicas, valorizando a aprendizagem colaborativa e a cultura digital. Propõe a construção coletiva de novas histórias, tendo como base inicial a leitura de livros literários em sala de aula, na biblioteca municipal da cidade e no laboratório de informática da biblioteca. Buscamos, com isso, fundamentar nossa análise tendo por referência dois casos considerados experiências de sucesso pelos coordenadores do projeto “E se eu fosse o autor?": o Lab Criativo de Literatura e Tecnologia, desenvolvido na biblioteca municipal; e as aulas literárias da professora Wilza Araújo, numa turma do oitavo ano, na Escola Municipal Vovó Dulce. Para este estudo, utilizamos como referência dados do projeto (plano de aula, textos e fotos), bem como pesquisa bibliográfica que retrata a importância das mídias digitais no ensino-aprendizagem.

Palavra-chave: Transmídia. Cultura da Convergência. Mídias Digitais

Abstract

This article aims to analyze the transmedia narrative and report experiences of collaborative stories in literary productions of students of municipal Senador Canedo school, municipality located in the Greater Goiânia, from an analysis of the project "If I were the author?". This project encourages the use of digital media as teaching tools, valuing collaborative learning and digital culture. Proposed the collective construction of new stories, taking as a basis the reading of literary books in the classroom, in the municipal library of the city and the library computer lab. We seek, therefore, a basis for our analysis with reference to two cases considered successful experiences by project coordinators "And if I were the author?": Lab Creative Literature and Technology, developed at the municipal library; and literary classes of Wilza Araújo teacher in the eighth grade class at the Municipal School Grandma Dulce. For this study, we used as reference project data (lesson plan, texts and pictures), as well as literature that portrays the importance of digital media in teaching and learning.

Keyword: Transmedia. Culture Convergence. Digital Media



Introdução

As transformações tecnológicas acompanham a vida das pessoas e estão incorporadas ao dia a dia das crianças e adolescentes, que estão atentas às inovações e dominam com desenvoltura as novas ferramentas, como aparelhos celulares, *tablets*, jogos e a internet. Esta é uma característica da Geração Internet, que, além da busca pelo entretenimento nestes meios, demonstra habilidade para se comunicar e interagir com outros indivíduos.

Nascido a partir da década de 80, este grupo aprendeu a conviver desde cedo com as novas tecnologias, por isso há autores que o definem como nativo digital. O que o diferencia da geração mais velha é que esta segunda está aprendendo a lidar com as novas ferramentas, ou seja, migrou-se para os meios digitais e ainda demonstra falta de domínio para usá-los. A partir disto, não é de se estranhar que uma criança com seis anos saiba usar estas ferramentas, montar quebra-cabeças e resolver problemas que seu pai não consiga. Aliás, uma de suas habilidades é usar várias mídias ao mesmo tempo no processamento de informações.

O educador e pesquisador Marc Prensky (2001) ressalta que esta é uma geração que pensa e processa informações de forma diferente, interagindo-se com várias mídias ao mesmo tempo, como computadores, *videogames*, áudio e vídeo digital. Os adultos ou migrantes digitais costumam recorrer, primeiramente, aos meios impressos, quando necessitam se informar sobre determinado assunto. Neste contexto, o processo comunicacional já não ocorre de forma horizontal, como antigamente, uma vez que o papel do receptor estava restrito a receber e a decodificar a mensagem enviada pelo emissor, que era o centralizador da informação, como jornais impressos e TV.



Com as mudanças culturais e tecnológicas, os indivíduos deixaram de ser receptores, passando para produtores de informações e hoje expõem seus pensamentos sobre os mais diversos assuntos, criticam e elogiam, modificam informação, recebem e produzem conteúdo no ambiente digital e em tempo real. São os chamados *prosumers*, termo em inglês que designa a união de produtor e consumidor, que assumem o papel de protagonistas e têm presença ativa nas mídias sociais e interativas. Em meio a este universo interacional, a geração internet ou nativo digital consegue executar mais de uma tarefa ao mesmo tempo, inclusive quando está fazendo as atividades escolares, assiste à televisão, fala ao celular e ouve música. Em a Hora da Geração Digital, Tapscott (2010) lista dez pontos característicos deste grupo, entre eles o de que a interatividade e a rapidez da internet acabaram alterando o processo de comunicação, por isso explica o autor:

É mais provável que um jovem da Geração Internet ligue o computador e interaja simultaneamente com várias janelas diferentes, fale ao telefone, ouça música, faça o dever de casa, leia uma revista e assista à televisão. A tevê se tornou uma espécie de música de fundo para ele (TAPSCOTT, 2010, p. 32).

A discussão levantada pelo teórico nos leva a refletir sobre a maneira como a escola está conduzindo estas questões e pronta para lidar com um aluno conectado aos acontecimentos em tempo real, o qual se mostra independente e ativo nas redes sociais e no contato com as mídias digitais. Sabemos que ainda há uma barreira que precisa ser quebrada no ambiente educacional, para potencializar o ensino-aprendizagem, no que diz respeito à criação e à formação da cidadania das crianças.

Recorreremos mais uma vez a Tapscott (2010), que faz uma reflexão importante quanto a este debate, ao mencionar que as crianças assimilaram a tecnologia, porque cresceram com ela, enquanto nós adultos, estamos aprendendo a



nos adaptar. Por isso, as crianças possuem mais facilidade em lidarem com as novas tecnologias, jogos e conteúdos multimídias. Desta forma, o contexto requer do professor uma nova forma de conceber o ensino-aprendizagem, que valorize a inovação, à criatividade e à construção coletiva.

Quando falamos em construção coletiva, lembramo-nos de Lévy (2000), que introduziu o conceito de inteligência coletiva. A definição está associada a um tipo de inteligência compartilhada, a qual surge por meio da colaboração de muitos indivíduos e sua prática pode possibilitar uma melhor comunicação entre grupos humanos. O pesquisador entende que há uma nova dimensão da comunicação que nos permite compartilhar conhecimentos, além de apontá-los uns para os outros, o que é a condição elementar da inteligência coletiva. Considerando estas perspectivas, propomo-nos a analisar a narrativa colaborativa e transmidiática em aulas de literatura do ensino municipal, em Senador Canedo, sob um olhar crítico do projeto “E se eu fosse o autor?”, o qual utiliza as mídias digitais como ferramentas para o incentivo à leitura e à produção literária. Limitamos nosso estudo a duas experiências exitosas, a partir da leitura dos relatórios, matérias e acesso aos arquivos, fotos e informações colhidas junto aos coordenadores do projeto.

A primeira experiência é o Lab Criativo de Literatura e Tecnologia, que é realizado na biblioteca municipal de Senador Canedo e é o momento em que a criança se defronta com vários livros literários impressos, tem liberdade para escolher o livro que deseja ler, conhece os meios digitais que pode recriar e recontar o livro que leu. O segundo *case* trata-se das aulas de literatura da professora Wilza Araújo, numa turma do oitavo ano da Escola Municipal Vovó Dulce.

Para fundamentar nosso estudo, recorreremos a vários autores dando destaque ao psicólogo Gardner (1995) e sua teoria sobre as Inteligências Múltiplas (IM). O especialista defende que há sete tipos de inteligência e que a escola deve compreender que nem tudo que é aplicado em sala de aula é de interesse de todos.



Ele vê nas mídias digitais um potencial para o desenvolvimento das habilidades dos estudantes, o que para o autor são tecnologias promissoras e baratas, que podem maximar as chances dos alunos aprenderem.

Outro autor que consideramos de suma importância na construção deste artigo é Jenkins (2009), ao debater sobre cultura da convergência, mostrando que a cultura contemporânea se afirma pela sua distribuição em várias plataformas. Em Lévy (1999), buscamos a visão dele sobre o conceito de ciberespaço, entendendo que o conhecimento é compartilhado no universo da internet, constituindo-se um mar de informação, que ele denomina de dilúvio informacional.

2. Literatura: um campo para a colaboração

A literatura possui o poder de encantar quem a consome, por meio de palavras e de recursos linguísticos, como as metáforas e a linguagem poética. Desta forma, é tida como manifestação artística, que explora o belo literário, oportuniza o escritor recriar a realidade e a imitar a vida. Na Grécia clássica, com o filósofo Aristóteles, houve a divisão da literatura em três gêneros: o lírico, caracterizado pelo eu, que expressa uma emoção; o dramático, que demonstra um acontecimento; e o épico, que se configura nas narrativas envolvendo o poema épico, o romance, a novela e o conto.

Coutinho (1978, p. 9-10) acredita que “a literatura, como toda arte, é uma transfiguração do real, é a realidade recriada através do espírito do artista e retransmitida através da língua para as formas, que são os gêneros, e com os quais ela toma corpo e nova realidade”. Uma observação do autor é quanto à natureza dos fatos referentes à produção literária, pois compreende que os acontecimentos que dão origem à narrativa perdem a realidade primitiva, adquirindo outra e não têm comparação com os da realidade concreta.



Embora todos os gêneros literários sejam relevantes, falaremos deste último por está inserido nas discussões propostas neste trabalho. A narrativa em prosa começou a se desenvolver no século XVIII e, à época, também era conhecida como narrativa de ficção. Nicola (1996) explica que as principais manifestações narrativas são o romance, a novela e o conto. Segundo o autor, o romance é a narração de um fato imaginário, que representa quaisquer aspectos da vida, com personagens e situações mais densas e complexas. A novela já é uma valorização de um evento, em que a passagem do tempo é mais rápida, enquanto o conto é breve e simples.

No passado, os leitores tinham acesso às narrativas, de forma passiva, apenas lendo, ou vendo, sem poderem opinar. Mas, por meio das mudanças advindas do avanço tecnológico e dos meios de comunicação, as narrativas hoje podem ser construídas e modificadas pelos leitores, que se expressam pela cultura dos fãs.

Este é um caso visto em Harry Potter, em que milhares de novos escritores do mundo todo se inspiraram para reproduzirem e comentarem sobre este clássico da literatura. Os números são grandiosos e dados de 2009 apontavam a existência de mais de 30 mil histórias e capítulos de livros, hospedados no site *www.fictiomalley.com*, escritos por autores de todas as idades. Este é um caso que demonstra fortemente a cultura dos fãs, pois o público interage com a história e compartilha seus arquivos e produções na internet num ambiente imerso de conteúdos. Lévy (1997) destaca que neste universo, chamado por ele de ciberespaço, inúmeras vezes ressoam, querem se fazer ouvir e buscam respostas.

É uma forma de assegurar a cultura dos fãs, na qual o sujeito interage com a história e utiliza os meios de comunicação para isso; assume o papel de autor e coautor, partindo da necessidade de expressar seus desejos, suas insatisfações, ideias e visão de mundo. Esta é uma necessidade do homem desde a antiguidade que encontra na cultura da convergência meios para se expressar ativamente e de maneira espontânea. A cultura contemporânea aproxima as pessoas mesmo que não



pertençam ao mesmo círculo de amigos e sejam separadas por distâncias territoriais e geográficas, permitindo-lhes engajamento social. Com isto, o leitor também é um produtor de conteúdo e encontra na internet uma possibilidade para a ação coletiva.

A manifestação deste comportamento do público está relacionada ao que os especialistas chamam de *transmídia*, uma narrativa atual contada em várias outras plataformas de mídias. Especialistas acreditam que para a consolidação de uma estratégia *transmídia*, é necessária a utilização de diversas ferramentas de comunicação a fim de contemplarem uma história envolvente. O professor Vicente Gosciola¹ define narrativa *transmídia* ao entender que se trata de uma grande história, que se diferencia de outras histórias. A falar sobre este assunto, o especialista tem a seguinte compreensão:

A narrativa *transmídia* é uma grande história. O que a diferencia de outras grandes histórias é que ela é dividida em partes. A história principal é complementada por histórias adicionais. Outra característica que a torna mais singular ainda é que cada uma dessas histórias é veiculada por um meio de comunicação diferente, definido por ser aquele que melhor consiga expressá-las (MARTINS, 2013, p. 12 apud GOSCIOLA & VERSUTI, 2012, p. 2).

Jenkins (2009) também explica como se constrói uma narrativa *transmídia*, ressaltando que a história pode ser introduzida em meios, como televisão e romance.

Uma história *transmídia* desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa *transmídia*, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que a história possa ser

¹ Autor utilizado pela professora Maria Valéria Espinós Guerra Martins em sua defesa de dissertação de mestrado sobre Novas demandas audiovisuais: a narrativa *transmídia* entre as novas gerações e as suas histórias. Disponível em: <http://portal.anhembibr/wp-content/uploads/dissertacoes_mestrado_comunicacao/Maria_Valeria_Espinos_Guerra_Martins.pdf>.



introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 138).

A criança, na condição de leitor, pode participar desta construção, ser o coautor e ao mesmo ter acesso as mídias tradicionais, quanto as novas mídias para utilizá-las como ferramentas de trabalho e apoio, quando são desafiadas a produzirem coletivamente. Nesta interação entre produtor de mídia e consumidor, as histórias são contadas, mostrando outros significados na expressão da linguagem falada e escrita. Moran, Masetto e Behrens (2000) defendem que a informação se processa de várias formas, sendo a mais habitual, o processamento lógico sequencial, expressado pela linguagem falada e escrita. Os autores compreendem que se trata de uma informação hipertextual, que permite contar histórias e relatar situações que vão interlaçando e ampliando, o que forma a comunicação linkada, com novos significados. Ainda segundo eles, as informações são processadas de forma multimídia ao juntar pedaços de textos de várias linguagens.

3. Projeto “E se eu fosse o autor?”

O projeto “E se eu fosse o autor?” é desenvolvido pela ONG Casa da Árvore, uma entidade com experiência em projetos sociais no campo da educação, com ênfase na cultura digital, em várias regiões brasileiras, como Palmas (TO) e Senador Canedo (GO). Em Senador Canedo, a instituição passou a desenvolver o projeto em 2014, com previsão para encerramento no final de 2015, em parceria com a prefeitura e patrocínio do Programa Integração Petrobras Comunidades. Aplicado na rede municipal de ensino em turmas do 5º ao 9º ano, o projeto recorre à Pedagogia



Libertadora, de Paulo Freire. As reflexões do autor abordam sobre um modelo de educação que visa libertar o homem de toda situação de opressão.

O projeto tem como objetivo estimular o gosto pela literatura entre crianças e adolescentes, por meio de práticas pedagógicas inseridas no contexto da cultura digital. Valoriza a colaboração, o compartilhamento e a experimentação de linguagens multimídias. Segundo seus coordenadores, a proposta do projeto pretende ir além do incentivo à leitura, deseja também valorizar o conhecimento, a criatividade, à autonomia e as habilidades digitais destas crianças. Assim, “E se eu fosse o autor?” apresenta-se como um projeto inovador no campo do ensino e sua proposta engloba a capacitação dos professores para lidarem com situações inovadoras, a reaplicação em sala de aula do que eles aprenderam durante a capacitação e ainda o desenvolvimento do Lab Criativo de Literatura e Tecnologia para estudantes. No ano passado, o projeto envolveu um universo de mais de 700 pessoas entre alunos e professores de 20 escolas municipais.

No “E se eu fosse o autor?”, percebemos que há uma preocupação em se valorizar a experiência colaborativa, a partir de relato dos estudantes com os livros, as tecnologias e são motivados ao processo de recriação. De acordo com os coordenadores do projeto, eles procuram identificar as habilidades existentes no grupo e estimular o compartilhamento entre os demais participantes, por meio das redes de aprendizagem. Na visão dos mesmos, as dinâmicas de leitura extrapolam os limites da página impressa integrando ambientes virtuais e referências culturais dos alunos como forma de ampliar a compreensão da obra.

As experiências são várias e exploram toda potencialidade digital. Um destes exemplos está relacionado ao uso do celular na sala de aula e o aproveitamento desta ferramenta para estimular práticas criativas e o compartilhamento de experiências, obtidas nas leituras em sala de aula e nas construções coletivas. Os estudantes leem e recriam, utilizam outros meios para compartilhar estas experiências, explorando os



recursos do aparelho celular, como câmera fotográfica, SMS, Bluetooth, além do computador e internet.

Com esta perspectiva, o projeto rompeu as fronteiras de Senador Canedo e foi contemplado com o Prêmio Telecentros Brasil 2014, na categoria Inovação e Sustentabilidade Social, em Brasília, pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. Este mesmo projeto também já foi tema de pesquisa da presidente da ONG Casa da Árvore, Leila Dias, em sua dissertação de mestrado em Comunicação, Cidadania e Educação, na Universidade do Minho, em Portugal.

4. Tecnologia e aprendizagem

O projeto “E se eu fosse o autor?” é definido como uma tecnologia social. Segundo o site Wikipédia, “considera-se tecnologia social todo o produto, método, processo ou técnica, criado para solucionar algum tipo de problema social e que atenda aos quesitos de simplicidade, baixo custo, fácil aplicabilidade, reaplicabilidade e impacto social comprovado”.

Neste contexto, o projeto “E se eu fosse o autor?” é trabalhado com a perspectiva de inserir as tecnologias na educação, para que os professores possam explorar recursos, tais como o celular, computador, internet, jogos, câmeras fotográficas e mapas e, ao mesmo tempo, dinamizarem as aulas, assim como os espaços de leituras.

Estas mídias se convergem e hoje, por exemplo, é possível encontrarmos aparelhos celulares inteiramente integrados a outros meios, como rádio e televisão. Citamos aqui em especial os celulares, pois um dos *cases* a ser analisado neste trabalho está relacionado ao uso destas ferramentas em sala de aula, para envio e recebimento de informações a respeito de uma obra lida cuja proposta é sua reaplicação.



Os celulares assumem um papel importante no contexto atual e estão inseridos na cultura da convergência. Por cultura da convergência, Jenkins (2009, p. 29) explica que: “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando”.

O autor observa que, nos últimos anos, os celulares se tornaram fundamentais nas estratégias de lançamento de filmes comerciais em todo mundo, citando outras experiências de uso, como romancistas japoneses que serializam sua obra via mensagem de texto. “Nossos telefones não são apenas aparelhos de telecomunicações; eles nos permitem jogar baixar informações da internet, tirar e enviar fotografias ou mensagem de texto”.

Nos Estados Unidos, por exemplo, o celular já é considerado a primeira tela² dos norte-americanos, pois eles passam mais tempo em contato com esta ferramenta. A constatação foi feita pela empresa Flurry, responsável pelo monitoramento de 590 mil aplicativos os quais estão instalados em mais de um bilhão de *smartphones* no mundo. Há, portanto, os usuários compulsivos que chegam a sentir vibrações fantasmas, ou seja, o aparelho tocando no bolso sem isto ter ocorrido, aumentando desta forma o nível de estresse. Para chegar a esta conclusão, pesquisadores da Divisão Psicológica Britânica submeteram cem voluntários à pesquisa, que foi divulgada na Conferência sobre Psicologia Ocupacional realizada em Chester, na Inglaterra.

As informações produzidas por aparelhos celulares, na maioria das vezes, são compartilhadas na internet, num espaço denominado por Lévy (1999) de ciberespaço,

² **Matéria publicada pela Revista Exame, com o título “Celular vira a primeira tela dos norte-americanos”. Pode ser vista em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/celular-vira-a-primeira-tela-dos-norte-americanos>>.**



onde, segundo o autor, há um universo de informação e conhecimento acessível. Neste ciberespaço, é preciso entender que existe um novo processo de transferência de conhecimento e que deve ser visto com atenção pela escola e professores, considerando-se as possibilidades de criação coletiva, à aprendizagem cooperativa e a colaboração em rede. O autor compreende que há uma troca generalizada do saber, tendo em vista que o professor deve incentivar a aprendizagem e o pensamento.

Usar todas as novas tecnologias na educação e na formação sem mudar em nada os mecanismos de validação das aprendizagens seria o equivalente a inchar os músculos da instituição escolar bloqueando, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de seus sentidos e de seu cérebro (LEVY, 1999, p. 167).

A observação feita pelo autor ganhou atenção por outros teóricos e estudiosos sobre tecnologia e educação, pois compreendem que não adianta a escola ser munida de tecnologia, se não aproveita para promover a cultura participativa e a aprendizagem colaborativa. Em Prado (2015), dentre os vários assuntos discutidos pela especialista, ela faz um contraponto entre a realidade do aluno em sala de aula e fora da escola.

Não adianta encher a escola de tecnologia de uma hora para a outra se os educadores não estão acostumados a ela no seu dia a dia, se de fato ela não está integrada a uma proposta pedagógica que a legitime. Fazer isso resultaria em dois caminhos possíveis: ou os professores ficariam sem saber por onde começar ou eles se animariam com as mudanças, mas as abandonariam logo depois (PRADO, 2015, p.8).

O uso das novas tecnologias como recursos pedagógicos é capaz de potencializar a aprendizagem e permitir ao aluno demonstrar suas habilidades para



aprender, fazer descobertas e tomar decisões em grupo. Em Gardner (1995), entendemos que o professor precisa ir mais além e considerar todas as potencialidades das crianças ao compreendermos que há sete tipos de inteligências humanas, todas importantes. O teórico desenvolveu estudo sobre as inteligências múltiplas, e chegou à conclusão de que existem a inteligência musical, a inteligência corporal-cinestésica, a inteligência lógico-matemática, a inteligência linguística, a inteligência espacial, a inteligência interpessoal e a inteligência intrapessoal. Sobre a definição de inteligência, o autor explica que é a capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos.

Uma inteligência implica na capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que são importantes num determinado ambiente ou comunidade cultural. A capacidade de resolver problemas permite à pessoa abordar uma situação em que um objetivo deve ser atingido e localizar a rota adequada para esse objetivo. A criação de um produto cultural é crucial nessa função, na medida em que captura e transmite o conhecimento ou expressa as opiniões ou os sentimentos das pessoas. Os problemas a serem resolvidos variam desde teorias científicas até composições musicais para campanhas políticas de sucesso (GARDNER, 1995, p. 21).

Gardner (1995) defende a existência de uma escola centrada no indivíduo, a qual estaria voltada em compreender as capacidades e tendências individuais dos alunos. O autor pensa ainda que esta escola poderia ter um “agente do currículo”, profissional que assumiria o papel ajudar no processo ensino-aprendizagem, valorizando os perfis, objetivos e os interesses dos alunos diante dos conteúdos propostos.



O psicólogo entende que a escola do futuro poderia valorizar as novas tecnologias, sendo estas ferramentas promissoras e se mostra bastante otimista quanto ao uso destas mídias interativas na escola do futuro.

Os recursos tecnológicos ajudam a promover a cultura, quando as pessoas entram num processo de criação, colaboração e de conhecimento, o que pode ser aproveitado pela área da educação. O pesquisador cultural e empreendedor criativo, Leonardo Brant, analisa como se dá a relação entre educação e cultura, afirmando que a internet, as redes culturais, a cultura colaborativa e a possibilidade de acesso ao conhecimento e exercício da expressão são elementos que não podem faltar ao cardápio educacional do país. Para ele, é preciso que as escolas abram suas portas para comunidades, deixando de ser prisões para transformar-se em equipamentos culturais.

Com isso, o ciberespaço, é o local para a manifestação das comunidades virtuais e interativas, que podem se expressar a qualquer momento. Lévy (1999) vê que no futuro o ciberespaço, suas comunidades virtuais, suas reservas de imagens, suas simulações, interativas, sua irresistível proliferação de textos e de signos, será o mediador essencial da inteligência coletiva da humanidade.

5. Lab Criativo de Literatura e Tecnologia no Ambiente Bibliotecário

O primeiro *case* que analisaremos é o Lab Criativo de Leitura e Tecnologia, que é tido como uma das estratégias de atuação do Projeto E se eu fosse autor, desenvolvido no laboratório de informática da biblioteca municipal, às terças e quintas-feiras, nos períodos da manhã e tarde. Trata-se de um ambiente de experimentação e aprendizagem colaborativa, que envolve crianças e adolescentes da



Rede Municipal de Ensino, e oportuniza aos estudantes explorarem novas dimensões da leitura e literatura.

As atividades propostas compreendem a produção de conteúdos multimídias, tais como vídeos, mapas digitais, *e-book* e ações em redes sociais. Esta experiência é um exemplo claro de convergência praticada pelos alunos, que num primeiro momento descobrem o gosto pela literatura, no contato com os livros literários, disponíveis na biblioteca.

Hoje, há uma forte tendência para a digitalização de acervos e da produção de livros digitais, mas a biblioteca possui um papel importante no acesso à leitura desde o período medieval. A literatura não era acessível a todos, e sim aos sacerdotes. Consideradas depósitos de livros, as bibliotecas medievais estavam situadas no interior dos conventos, dificultando o acesso aos profanos e ao leitor comum; tinham, portanto, um caráter religioso.

Já no século XVIII, a biblioteca começa a ser democratizada, abrindo as portas para os cidadãos leitores. Martins (2001) relata todas as etapas da história da biblioteca, e utilizamos o autor como referência, para entendermos a biblioteca como um espaço público, onde as pessoas se reúnem e têm coletivamente acesso à leitura. Mantida pelo Governo, a biblioteca é interativa e coletiva, conforme descreve:

Organismo antes reservado a uns poucos, que deviam procurá-la e solicitar-lhe favores, a biblioteca moderna não apenas abriu largamente as portas, mas ainda saiu à procura de leitores; não apenas servir ao indivíduo isolado, proporcionando a leitura, o instrumento, a informação de que necessita, mas ainda deseja satisfazer às necessidades do grupo, assumindo voluntariamente o papel de um órgão sobrecarregado, dinâmico e multiforme da coletividade (MARTINS, 2001, p. 324-325)



Esta definição de biblioteca vem ao encontro da proposta da biblioteca municipal de Senador Canedo, configurando-se com os debates discutidos neste artigo, quando nos reportamos, sobretudo, à Levy Pierre sobre inteligência coletiva. Cabe-nos entender que a biblioteca local oportuniza isso aos alunos que participam do Lab Criativo de Literatura e Tecnologia, pois os estudantes têm a liberdade para escolherem o que querem ler, e então partem para uma segunda etapa do projeto, para o diálogo, a construção do discurso e faça a produção literária com o apoio da tecnologia.

Neste sentido, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, a capacidade do diálogo entre elas. Atuam num ambiente propício para a aprendizagem colaborativa e interativa, perpassando o conteúdo.

Quando o aprendiz está desenvolvendo um projeto e o representa em termos de uma multimídia, usando para isso um sistema de autoria, ele está consumindo uma sucessão de informações apresentadas por diferentes mídias. O aprendiz tem que selecionar informação da literatura ou de outro software e pode ter que programar informações para serem incluídas na multimídia que está sendo desenvolvida (VALENTE³, 1997, p. 103).

É, portanto, a transposição da literatura impressa para outros meios, dentre eles, o computador e a internet, formando narrativas transmidiáticas. Neste sentido, quando os estudantes são desafiados à produção coletiva, eles estão desenvolvendo a capacidade de diálogo ao emitir opiniões e ao saber ouvir o outro. Sendo assim, a possibilidade de pensarem juntos e proporem a construção de narrativas, é o exercício de uma vida dialógica. E é buscando compreender o pensamento de Bakhtin (1992)

³ Professor da Unicamp e coordenador do Núcleo de Informática. Artigo disponível no livro “Salto para o Futuro – TV e Informática na Educação”.



que entendemos que o sujeito constrói seu pensamento a partir do pensamento do outro.

A vida é dialógica por natureza. Viver significa participar de um diálogo: interrogar, escutar, responder, concordar, etc. Neste diálogo, o homem participa todo e com toda a sua vida: com os olhos, os lábios, as mãos, a alma, o espírito, com o corpo todo, com as suas ações. Ele se põe todo na palavra e esta palavra entra no tecido dialógico da existência humana, no simpósio universal (BAKHTIN, 1992, p.112).

Na fala de Valente (1997), concluímos que o aluno no processo de autoria interage com várias ferramentas, tendo a possibilidade de construir novas histórias com o auxílio de várias mídias e isto é perceptível no Lab Criativo de Literatura e Tecnologia. As crianças têm uma variedade de recursos à disposição delas e, por meio das ferramentas vão criando novos arranjos literários, seja na produção de um vídeo, seja na criação de um livro digital ou até mesmo de um fanzine digital. As experimentações vão além do livro impresso, tido como ponto referencial para os alunos, que podem escolher a literatura que deseja ler, criar e montar, inclusive, um varal de leitura no laboratório e fazer colagens.

Notamos uma experiência colaborativa, que compreende a criação e transmissão de literatura em mais de uma plataforma, ou seja, um case que dá vida e espaço para a narrativa colaborativa e transmidiática se sobressair. Chamamos atenção que estas competências desenvolvidas pelos estudantes, o exercício do diálogo com os colegas, pois muitas das atividades são feitas em grupo. E como pontua Bakhtin (1992), o viver compreende dialogar e isso implica saber ouvir o outro. Ao fazer esta análise, é preciso compreender que o Lab Criativo de Literatura e Tecnologia desafia os alunos a mergulharem no universo dos gêneros narrativos, em que eles têm



o contato com o romance, a fotografia, o conto e colagem, artigo e reciclagem, poesia e desenho, assim como com as mídias digitais, produzindo vídeos e textos que traduzam o que eles querem dizer.

6. Aulas de literatura da professora Wilza

O segundo case que analisaremos trata-se do projeto de aula da professora Wilza Araújo numa turma de oitavo ano, na Escola Municipal Vovó Dulce, de Senador Canedo, que oportuniza uma experiência com o aparelho celular ao propor uma aula colaborativa, com a participação dos alunos. A disciplina lecionada pela docente é Literatura e Redação, e para tanto vamos pegar como referência o projeto dela sobre a reaplicação de um clássico da literatura, o romance Dom Quixote, de Miguel Cervantes, que retrata a narrativa de um cavaleiro já de idade que percorria a Espanha em busca de aventuras.

Após a leitura do livro, a professora propôs que fosse realizada a produção de texto a partir de um tema sugerido sobre loucura e violência contra idosos. A professora especificou que se tratava de uma experiência colaborativa, na qual os alunos usariam seus aparelhos celulares.

A atividade teve como objetivo avaliar a aprendizagem construída durante o projeto de leitura da obra literária e ainda combater o uso inadequado do telefone celular na escola. As atividades foram desenvolvidas em três aulas, com carga horária de duas horas e 15 minutos e estratégias estabelecidas para a execução da proposta pedagógica. A professora Wilza Araújo considerou quatro pontos importantes para colocar em prática esta ação, que valoriza a cultura digital, levando em consideração os ambientes integrados, o universo tecnológico pessoal, a rede de aprendizagens e a avaliação integrada.



As ações desenvolvidas em sala de aula foram além do universo de redes *offline* existente, interagindo os alunos (práticas de trocas de arquivos por *bluetooth*, SMS, MMS, WhatsApp, etc). Portanto, se eles lessem um clássico como Dom Quixote, sem terem oportunidade para se expressarem e compartilharem conhecimento e ideias, não teria tanta significância para eles. Quando este público tem a oportunidade para se expressar, ele vai se sentir mais valorizado e orgulho em suas produções. Analisando este case, reportamo-nos também ao artigo *tablet*, *laptop* e celular na sala de aula: medo, resistência e ignorância, do pesquisador Marco Silva, quando faz uma reflexão sobre o uso destes instrumentos em sala de aula, ao alertar para o fato de que o docente precisa de se encorajar para atuar no cenário social e tecnológico da cultura digital.

Marco Silva explica que os meios tecnológicos são mais complexos e se baseiam na experiência do usuário e na lógica da interatividade. Ou seja, o perfil do novo espectador é menos passivo diante da mensagem cujo tem a facilidade para migrar do controle remoto da TV para a tela portátil, alimentando sua experiência comunicação por meio da autoria e colaboração. O autor ainda chama atenção para o aspecto tecnológico e reforça que estas ferramentas permitem intervenções autorais e colaborativas nos conteúdos e na comunicação. Faz uma referência à tela do *tablet*, do *laptop* e do celular, e contesta que não é espaço de transmissão, “mas ambiente de imersão, manipulação e interlocução, com janelas, ícones e aplicativos móveis abertos a múltiplas conexões *offline* e *online*”.

Vemos no *case* da professora que, além de propor o aproveitamento destes recursos e uma aprendizagem colaborativa, está atenta em observar os alunos que possuem habilidades, para o desenvolvimento da escrita. Para isso, voltemos a Gardner (1995) quando diz que a escola precisa valorizar as habilidades dos indivíduos, pois nem todos apresentam o mesmo interesse e habilidade diante de uma atividade proposta. Em se tratando dos objetivos estabelecidos no planejamento de aula,



podemos fazer referência a dois tipos de inteligência citados por Gardner, que podem ser despertados em atividades como a proposta. A primeira seria a inteligência linguística que vai permitir os alunos a criarem sentenças gramaticais, a desenvolverem o dom da linguagem e habilidade para a escrita, inventando sua própria linguagem. A outra inteligência está relacionada à interpessoal, pois ao produzirem coletivamente, os estudantes têm a possibilidade de perceber as diferenças existentes entre os grupos. Entende-se por inteligência interpessoal, segundo Gardner (1995, p. 27) que se baseia na capacidade de se perceber as distinções entre os outros, além “dos contrastes em seus estados de ânimo, temperamentos, motivações e intenções”.

Considerações finais

A cultura da convergência deve ser valorizada com atenção pela escola, que encontra na internet e nas novas mídias o caminho para promover uma aprendizagem significativa para os estudantes. Afinal, eles são ávidos por novidades e convivem com as ferramentas tecnológicas com mais facilidade do que os adultos, os pais e os professores. Por serem da geração internet, as crianças realizam mais de uma atividade ao mesmo tempo, quando o assunto é tecnologia e ferramentas digitais. Por isso, notadamente, na conjuntura atual, não há espaço para uma escola centrada na transmissão de conteúdos, porque o professor deve ser o agente, a pessoa responsável por intermediar a aprendizagem, de forma colaborativa, motivando os alunos a aprenderem em grupo.

A análise dos dois *cases* nos levou refletir sobre o papel da escola tradicional no século XXI e, principalmente, sobre a cultura da convergência à qual estamos vivenciando. Fase que é marcada pela interação entre os meios de comunicação – tradicionais e novos – cujas mídias estão todas conectadas, construindo, assim,



possibilidades e mecanismos para a transmissão de histórias e narrativas em diferentes plataformas.

Entendemos que a internet e as ferramentas digitais são potenciais ferramentas pedagógicas que, se usadas de forma criativa, trazem resultados satisfatórios, inclusive na produção literária, como vimos nas duas experiências relatadas. Os cases contemplam o potencial das crianças, visando enriquecer a leitura, a formarem leitores críticos e escritores habilidosos e a explorarem o lado cognitivo deles. Chegamos à conclusão que os projetos demonstrados são exemplos enriquecedores no campo da educação, no que dizem respeito à narrativa colaborativa e transmidiática. A proposta de levar os alunos ao contato com a literatura, oportunizando-lhes serem os artistas e criadores a partir de uma obra literária, os conduz a criarem novos personagens, deixarem as páginas impressas e explorarem os recursos ora apresentados, como computador, internet e aparelho celular.

No case do Lab Criativo de Leitura e Tecnologia, vimos que uma tecnologia considerada social, é capaz de reunir alunos, de diversas idades e de escolas diferentes, em torno de único propósito, que é aprender e construir respeitando a opinião de todos. Eles trocam ideias, pesquisam, descobrem e constroem juntos, exercendo a inteligência coletiva e a prática de escrever utilizando meios impressos e digitais. Há neste exemplo uma colisão da mídia tradicional, que é o livro, com outras mídias, viabilizando a produção multimídia por parte dos estudantes, em que recriam uma nova realidade. Isto exige um esforço do professor e de agentes educacionais, para aproveitarem o ambiente *offline* e *online*.

O processo comunicacional não se baseia mais na recepção de conteúdos, e a troca de experiência se faz necessária entre as crianças. Aliás, este é outro ponto importante a ser mencionado, pois partimos da ideia de que o conhecimento precisa ser compartilhado e a coautoria se faz necessária no espaço educacional, com foco nas potencialidades dos aprendizes. Percebemos que o projeto da professora Wilza é



motivador, para outros professores, que queiram explorar os recursos tecnológicos em suas aulas. Ela ousa em romper o tradicional, a leitura passiva comum nas escolas públicas, para algo novo, que é o aproveitamento dos aparelhos celulares dos estudantes. O celular, que não se limita apenas a função de ligar, está integrado a várias outros recursos, como agenda, aplicativos, SMS, *bluetooth*, e é de fácil acesso às redes sociais e à internet. Ressalte-se que propicia os alunos a trocarem informações, arquivos, imagens e outras ações, como ocorreu na tarefa proposta pela educadora.

Por conseguinte, este é um exemplo de convergência, em que os alunos estão inseridos e fugir desta realidade é perder a oportunidade para propor algo novo. Sabemos que ainda há uma resistência por parte dos professores e que muitos estão distantes desta realidade, limitando-se à prática opressora de ensinar. Diante destes pontos, esperamos que, após o término do projeto “E se eu fosse o autor?”, em Senador Canedo, possa haver uma continuidade efetiva de projetos e ações educacionais que busquem o crescimento intelectual dos alunos e respeitem suas individualidades. Desejamos que a rede municipal de ensino esteja sintonizada com as novas tecnologias e que não perca o horizonte, na formação de seres críticos e imersos num ambiente favorável à aprendizagem colaborativa.

Referências bibliográficas

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas**: a teoria na prática. Porto Alegre: Artmed, 1995.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

NICOLA, José de. **Literatura Brasileira**: das origens aos nossos dias. São Paulo: Scipione, 1996.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**: a era da informação – economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa e da biblioteca. 3ª edição. São Paulo: Ática S.A, 2001.



_____. **Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação.** Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos.** Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

LEVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: 34, 1999.

BAKHTIN, Mikhail V. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.

MARTINS, Maria Valéria Espinós Guerra. **Novas Demandas Audiovisuais: a narrativa transmídia entre as novas gerações e as suas histórias.** Disponível em: <http://portal.anhembibr/wp-content/uploads/dissertacoes_mestrado_comunicacao/Maria_Valeria_Espinos_Guerra_Martins.pdf>. Acesso: 10 dez. 2014.

SILVA, Marco. **Tablet, laptop e celular na sala de aula: medo, resistência e ignorância.** Disponível em: <<http://www.plataformaprisma.org.br/medo/tech/>>. Acesso em: 28 abr. 2014.

FERREIRA, Simone. **Usuários compulsivos de smartphones sentem “vibrações fantasmas”, aponta estudo.** Disponível em: <<http://rockntech.com.br/usuarios-compulsivos-de-smartphones-sentem-vibracoes-fantasmas-aponta-estudo/>>. Acesso em: 02 abr. 2015.

PRADO, Ana. **Por que os educadores precisam ir além do Data Show.** Disponível em: <<http://materiais.geekie.com.br/como-ir-al%C3%A9m-do-data-show>>. Acesso em: 09 mar. 2015.

_____. **Geração X, Y, Z ou M? Um novo olhar sobre o jovem do futuro.** Disponível em: <<http://www.melhoracadadia.com/2009/04/geracao-x-y-z-ou-m-um-olhar-sobre-o.html>>. Acesso em: 27 jan. 2014.

PESCADORI, Cristina M. **Tecnologias Digitais e Ações de Aprendizagem dos Nativos Digitais.** Disponível em: <http://www.ucs.br/ucs/tplcinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/>. Acesso em: 25 mar. 2015.

GONZAGA, Patrícia. **Literatura infantil, desenvolvendo a criança para a vida.** Disponível em: <<http://pedagogiaaopedaletra.com/literatura-infantil-desenvolvendo-a-crianca-para-a-vida/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.