

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

## EL USO DE LA VOZ Y *TABLET* EN NARRACIONES DE HISTORIAS

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

Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília). Professora de Artes do Colégio Cristo Rei, Marília.

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

Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília). Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual de Londrina (UEL).

**Edberto Ferneda** - edberto@terra.com

Doutor em Ciência da Informação pela Universidade de São Paulo (USP). Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília).

**Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti** - vidotti@marilia.unesp.br

Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília). Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista (UNESP/Marília).

### RESUMO

**Introdução:** Esse estudo parte de atividades desenvolvidas numa biblioteca escolar na cidade de Marília - SP.

**Objetivo:** Abordar o uso da voz e do *tablet* nas narrativas de histórias.

**Metodologia:** O livro escolhido pela contadora de histórias para essa experiência foi *A menina do Narizinho Arrebitado* de Monteiro Lobato, o primeiro livro brasileiro a ganhar uma versão interativa para o dispositivo *tablet*.

**Resultados:** Observou-se nessa atividade como um dispositivo digital entusiasmo as crianças, sendo ele uma nova forma de interação com histórias contadas. Com recursos sedutores e fáceis de usar, os tablets proporcionam à leitura níveis de dinamismo e interatividade até aqui impensáveis.

**Conclusões:** Com os resultados dessa pesquisa, conclui-se que os recursos audiovisuais possibilitam interação e dinamismo, proporcionando entusiasmo nos ouvintes; sendo uma ação prazerosa e diversificada que possibilita ao profissional o uso de novas ferramentas para estimular o gosto em ouvir histórias, compartilhá-las e frequentar uma biblioteca escolar.

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

## 1 INTRODUÇÃO

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

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

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

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

Tais tecnologias podem, sim, tornar-se meios poderosos no estímulo à leitura e na expansão do conhecimento. Neste momento, o bibliotecário deve estar preparado para trabalhar com novos suportes tecnológicos, tornando seu papel essencial neste processo de transição.

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

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A voz do Narrador Escolar

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

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

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

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

As experiências no século XIX na Europa, quando os escritores, antes de publicar seus livros, os testavam em leituras públicas<sup>1</sup> demonstram que, sem importar a idade, o ser humano se sente seduzido ao ouvir relatos de histórias, pois a voz “[...] possui, além das qualidades simbólicas, que todo mundo reconhece, qualidades materiais não menos significantes, e que se definem e termos de tom, timbre, alcance, altura [...]” (ZUMTHOR, 2005, p. 62), alcançando até as almas mais insensíveis.

Muito tem se falado de momentos de oralidade como a “hora do conto” nas bibliotecas escolares brasileiras. Há uma valorização da leitura de textos literários, pois se julga importante desde os primeiros anos de vida da criança, o contato com histórias, seja em forma impressa (livro) ou eletrônica (*e-book* ou *tablet*).

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

E se não morreram, vivem felizes até hoje, diz o conto de fadas. O conto de fadas, que ainda hoje é o primeiro conselheiro das crianças, porque foi outrora o primeiro da humanidade, permanece vivo, em segredo, na narrativa. O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo os contos de fadas. Segundo Matos e Sorsy (2009, p. 8). “O conto é a arte da relação entre o contador e seu auditório. É por meio dessa relação que o conto vai adquirindo seus matizes, suas nuances.” Contador e ouvintes recriam o mesmo conto infinitas vezes.

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

Posso narrar ao limite do meu fôlego uma corrida desenfreada e silenciar no momento exato de anunciar o vencedor dessa prova bem disputada. Os segundos, bem medidos, o que significa bem preparados, podem promover um impacto significativo no íntimo de cada ouvinte (SISTO, 2001, p. 51).

---

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

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

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

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

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

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

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

Ao abordar a produção de significados, pauta-se aqui na leitura de mundo - *palavramundo* de Paulo Freire (1988, p. 18) -, entendida como referencial para o leitor que compreende o texto a partir de conhecimentos anteriores e de sua visão de mundo, pois à medida que lê repensa o outro e o seu próprio estar no mundo, concomitantemente. Na infância, é fundamental estimular nos pequenos o interesse pela literatura nas linguagens do cinema, artes plásticas, artes gráficas, música, por abarcarem: imagens, sons, movimentos, cores.

Rosa (1999, p. 106-107) defende que “trazer os multimeios (sons, imagens, gravuras, *slides*, entre outros) para auxiliar a leitura do texto escrito é mais do que simplesmente tentar conquistar um ‘eleitorado’ [...]”, as múltiplas formas de expressão humana que são compostas de textos e levam à compreensão dos membros.

Diversos autores são unânimes em apontar a hora do conto como importante aliado na formação de crianças e adolescentes. Os educadores destacam as impressões positivas causadas pela contação de histórias na escola, conforme elucidam as pesquisadoras Reis e Bortolin (2012, p. 63): “todo aprendizado é necessariamente mediado - e isso torna o papel do educador e do mediador de leitura mais ativo e determinante”, especialmente na fase da alfabetização.

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

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

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

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

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

[...] passam grande parte da vida *online*, sem distinguir entre o *online* e *off-line*. Em vez de pensarem em sua identidade digital e em sua identidade no espaço real como coisas separadas, eles têm apenas uma identidade (com representações em dois, três ou mais espaços diferentes). São unidos por um conjunto de práticas comuns,

incluindo a quantidade de tempo que passam utilizando as tecnologias digitais, sua tendência para multitarefas, os modos com pensam e se relacionam um com o outro de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais [...] (PALFREY; GASSER, 2011, p. 14).

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

Percebe-se que estas mediações, quando realizadas, têm sido de forma presencial e tendo como apoio a voz, o corpo, o livro impresso e os recursos audiovisuais. Porém, novas tecnologias vêm sendo incorporadas às atividades das bibliotecas ininterruptamente, provocando mudanças nas formas de oferecer produtos e serviços aos usuários.

A imagem e o som, por exemplo, podem constitui pontos de apoio para leituras diversificadas. Uma vez digitalizados (a imagem e o som), podem ser animados, decompostos, recompostos, indexados, ordenados, comentados e associados no interior de documentos multimídias.

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

Inventar novas estruturas discursivas, descobrir as retóricas ainda desconhecidas do esquema dinâmico, do texto de geometria variável e da imagem animada, conceber ideografias nas quais as cores, o som e o movimento irão se associar para significar, estas são as tarefas que se esperam os autores e editores do próximo século (LÉVY, 2010, p. 109).

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

Dentro 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, leituras de livros, jornais e revistas, para entretenimento com jogos convencionais ou em 3D.

Uma infinidade de marcas e modelos está disponível no mercado e, apesar de possuírem algumas características distintas, a maioria, apresenta uma tela *touchscreen* de 7 a 10.6 polegadas que é o dispositivo de entrada principal. A ponta dos dedos ou uma caneta aciona suas funcionalidades.

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

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

Entre os principais benefícios dos *tablets* estão:

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

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

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

**Diversão:** com o *tablet*, você pode assistir a filmes, ler livros ou revistas, pode ver TV ou curtir suas músicas favoritas. Há ainda uma grande quantidade de *games* sendo criada para *tablet*.

**Aplicativos:** existem milhares de apps pagos e gratuitos para todas as ocasiões, como texto, vídeo, troca de arquivos, redes sociais, mensagens, e-mails, cálculos complexos, jogos, mapas etc. A lista é bastante extensa e cresce a cada dia. (LANZI, 2012, p. 10)

Partindo do pressuposto de que as bibliotecas escolares precisam ser reinventadas, encontrar novos serviços ou expandir os serviços atuais, para poder, assim, atender à comunidade escolar, formada por um público conectado com o mercado tecnológico, o bibliotecário escolar deve estar preparado para fazer uso



destes novos equipamentos, pois as bibliotecas são “[...] dispositivos<sup>2</sup> de transmissão e comunicação [...] que se utilizam de meios técnicos, linguagens e formas de interação intencionais, ao visarem à relação entre sujeitos e realidade [e], não são meros suportes de informação.” (PIERUCCINI, 2004, p. 44). Além disso, para os *nativos digitais* não se pode conceber as bibliotecas apenas como suporte de informação, pois essa é uma visão estática e desinteressante. Os *nativos digitais* têm urgência de acessar informação e de comunicar ideias, anseios, *fofocas*, não querendo perder nenhuma novidade.

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

### 3 RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA LOBATIANA

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

O livro escolhido foi - *A Menina do Narizinho Arrebitado*, primeiro livro brasileiro a ganhar uma versão interativa para o dispositivo *tablet*. Ele foi escrito em 1920 por Monteiro Lobato, autor que ao nascer, em 1882, foi batizado com o nome de José Renato Monteiro Lobato e que desde cedo deu sinais de que não se contentaria em aceitar regras, padrões e valores impostos. Aos 11 anos, mudou seu nome para José Bento Monteiro Lobato, pensando em um dia, usar a bengala de seu pai que continha as iniciais JBML no topo do remate superior. Embora brincasse, como as crianças da fazenda, naquela época, com bonecos de sabugo, porquinhos e cavalinhos feitos de xuxu; comesse cabeludas (frutinhas que hoje quase ninguém conhece); acompanhasse a ex-escrava de seu pai em uma espécie de pescaria com peneira no ribeirão da propriedade; gostasse de ir ao circo ver os palhaços e as pantomimas, seus divertimentos favoritos era debruçar cada vez mais sobre livros que lhe caíam nas mãos. Nacionalista convicto, o autor buscou e defendeu suas ideias à custa de sua própria liberdade, de sua saúde e, várias

---

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

vezes, de suas economias. “Lobato foi um dos que se empenharam a fundo nessa luta pela descoberta e conquista da brasilidade ou do nacional. [...] na literatura, seja para adultos ou para crianças”. (COELHO, 1991, p. 226). O autor traz para o sítio do Picapau Amarelo diferentes elementos culturais de várias partes do mundo e diferentes épocas; assim como leva seus personagens do sítio a outros lugares e tempos. Mesclando esses tempos e lugares, por vezes, modificando-os de acordo com as suas concepções de mundo, mas sempre usando e abusando do maravilhoso do conto artístico, o que dá ares de realidade às aventuras. Proveniente do folclore e da literatura oral, Lobato cria uma espécie de realidade paralela, em que leis e regras do mundo real são alteradas. Com isso instaura-se o ludismo e tudo passa a ser agradavelmente possível. É o que acontece em *A Menina do Narizinho Arrebitado*, onde os personagens enveredam sempre para o mundo do imaginário. “A ação transcorre num paralelismo entre imagens reais e imaginárias, de forma a romper a sucessividade temporal” (PALO; OLIVEIRA, 2003, p. 35).

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

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

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

Observou-se nessa atividade como um dispositivo digital entusiasma as crianças, sendo ele uma nova forma de interação com histórias contadas. Nesse sentido, vale questionar: que pequeno leitor resiste à magia de livros que podem ser coloridos e depois apagados para então ser coloridos novamente, ou em que é possível mover objetos com o chacoalhar da tela, compor músicas, brincar com peixinhos nadando ou até derrubar a casa dos *Três Porquinhos* com apenas um sopro?

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

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

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

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

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

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

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

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

Nos alunos de menor idade, percebeu-se que eles se envolveram com os recursos do que com o texto. Possivelmente isso aconteceu, por eles estarem em processo anterior à alfabetização. Portanto, considera-se que para alunos com até seis anos ainda deva ser mantida a leitura com livros impressos.

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

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

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

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Apesar da consciência de que a Ciência da Informação abarca uma diversidade de pesquisas e de que esta temática quase não tem atraído pesquisadores, deve-se destacar que uma atividade como a que foi descrita nesse trabalho traz ganhos pedagógicos, psicológicos e culturais para a comunidade escolar. Entre eles, pode-se citar: o incentivo e o gosto pela leitura; o prazer pelas narrativas que reúnem texto, som e imagem; a aprendizagem em trabalhar com o texto oral por meio de um suporte tecnológico (objeto de total aceitação e interesse do *nativo digital*); o resgate da oralidade, seja por meio do texto impresso, seja pelo digital; a aproximação do leitor das diferentes possibilidades de leitura; a expansão nas formas de interpretação de textos escritos para diferentes campos de linguagem (teatro, artes plásticas, música, cinema etc.); o estabelecimento da relação entre

história contada e a produção de textos; o vínculo positivo entre narrador e ouvinte para que a história seja compreendida, apreendida e internalizada, ajudando as crianças na elaboração de conflitos internos; a oportunidade de despertar a imaginação e a criatividade das crianças, fazendo com que elas se envolvam com o enredo e se tornem participantes ativas das situações apresentadas pelo texto; levar as crianças à reflexão; oportunizar a criação e a expressão a partir do texto literário.

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

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

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

---

## REFERÊNCIAS

BARRETO, Aldo. Uma quase história. **DataGramaZero – Revista de Ciências da Informação**, v, 9, n, 2, abr. 2008. Disponível em:

<[http://dgz.org.br/abr08/Art\\_01.htm](http://dgz.org.br/abr08/Art_01.htm)>. Acesso em: 18 dez.2012.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PIERUCCINI, Ivete. **A ordem informacional dialógica**: estudo sobre a busca de informação em Educação. 233f. 2004. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

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

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

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

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

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

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

---

**Title**

The use of voice and tablet in narratives of stories

**Abstract:**

**Introduction:** This study is part of some activities developed in a school library in Marília - SP.

**Objective:** To approach the voice pad use in historical narratives.

**Methodology:** The book chosen by the storyteller for this experiment was “A Menina do Narizinho Arrebitado” written by Monteiro Lobato, the first Brazilian book to gain an interactive version for the pad device.

**Results:** It was observe in that activity like a digital device excites children, being a new way to interaction with stories. With features enticing and easier to use, the tablets provide the reading levels of dynamism and interactivity so far unthinkable.

**Conclusions:** With the results of this research, it is concluded that audiovisual resources allow interaction and dynamism, providing enthusiasm to the listeners; being a pleasurable and diverse action that enables the professional to use new tools to stimulate the taste to hear and share stories as well as to attend a school library.

**Keywords:** historical narratives; school library; voice school narrator.

---

**Titulo**

El uso de la voz y tablet en narraciones de historias

**Resumen:**

**Introducción:** Este estudio parte de las actividades desarrolladas en una biblioteca escolar en la ciudad de Marília - SP.

**Objetivo:** La intención de plantear el uso de la voz y lo *tablet* al narrar historias.

**Metodología:** Además, defender que el uso de la voz en directo o mediatizada al narrar es indispensable en la rutina escolar. El libro elegido por la narradora para este experimento fue “A menina do Narizinho Arrebitado” de Monteiro Lobato, el primer libro brasileño en ganar una versión interactiva para lo *tablet*.

**Resultados:** Se observa en esta actividad como un dispositivo digital excita los niños, por ser una nueva forma de interacción con historias. Con características seductoras y fáciles de usar, las tabletas proporcionan los niveles de lectura de dinamismo e interactividad hasta ahora impensables.

**Conclusiones:** Con los resultados de esta investigación, llegamos a la conclusión de que los recursos audiovisuales permiten interacción y dinamismo, aportando entusiasmo a los oyentes, siendo así una acción placentera y variada que permite a los profesionales el uso de nuevas herramientas para avivar el gusto por escuchar historias, compartirlas y frecuentar la biblioteca de la escuela.

**Palabras clave:** narrar historias; biblioteca de la escuela; voz del narrador de la escuela.

---

Recebido em: 28.06.2013

Aceito em: 10.08.2013