



N@tivos Digitais: A mediação da infância nos processos de leituras por meio das mídias digitais

Christianny Cavalcante Bandeira Gaspar¹

Keyla Negrão²

RESUMO

O artigo discute e investiga como as mídias digitais têm papel fundamental na formação da nova infância na contemporaneidade, marcada por processos de leituras expandidas, para além de instituições formais, como escola, igreja, família. Os *media* se tornam mais uma instituição capaz de articular processos de formação de crianças e adolescentes ao que se refere como novos sujeitos/protagonistas da cultura digital. De modo que nosso foco é investigar essa teia de interações midiáticas na infância nos processos de leituras. E para isso, também desenvolvemos um mini documentário, no sentido de tecer em imagens e relatos essa articulação leitura/comunicação/tecnologia se dá na prática na escola Heureca, escola de ensino fundamental de Belém, e como essas práticas falam sobre um novo modo de vida da sociedade.

Palavras-chave: nativos digitais, mídias digitais, leituras, crianças.

1- Introdução

O artigo visa discutir as noções de leitura como instrumento de comunicação e suas relações com ferramentas das mídias/tecnologias digitais. O contexto do desenvolvimento dessa investigação apresenta como objeto situações que se situam no âmbito da leitura como forma de comunicação na formação de crianças e adolescentes no ensino fundamental, tendo como corpus um grupo de alunos que participa de um projeto de Leitura “Lê pra mim” realizado em uma escola particular da cidade de Belém, a escola Heureca de Ensino Fundamental³.

Nosso percurso teórico visa apontar contextos de celeridade dos processos de comunicação e mídias digitais e as aproximações com a leitura, como um hábito e

¹ Estudante de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda da Estácio-FAP. Email: ccbg28@yahoo.com.br

²Keyla Negrão é orientadora desse artigo. É jornalista, Dra. Em Ciências da Comunicação (UNISINOS), pesquisadora dos temas da Comunicação e da Cultura, das Mediações e Processos Sociais com ênfase nos problemas amazônicos. Email: k.negrão@uol.com.br

³Escola situada Av. Pedro Álvares Cabral, 137 - Marambaia, Belém - PA, 66615-140



ferramenta de aprendizagem, mas nesse sentido, pensando a leitura como processo comunicacional. Autores como André Lemos, Lúcia Santaella, Pierre Levy nos ajudam criar noções do contexto da ambiência comunicacional e tecnológica na Cultura Digital, e os diálogos com esses autores e outros certamente são um exercício contínuo nesse artigo, sem obrigatoriedade de criar espaço isolado no texto para referenciá-los. Faremos dessa nossa formulação de texto escrito uma rede de elaborações em construção, que visa ser atravessada por experiências empíricas, virtuais e teórico-metodológicas, a fim de nos fornecer elementos para um projeto experimental (mini documentário) que é agregado a esse material, na perspectiva de criar uma ambiência multitextual sobre a temática. Métodos de abordagem seguem a orientação de pensar a idéia de processos de leitura como uma estratégia de mídia locativa⁴, e é nossa intenção desenvolver o texto nessa perspectiva, articulando instrumentos de entrevistas presenciais com alunos, gestores e pais da referida escola e tecnologias como parte desse processo. Vamos navegar!!!

1.1- Contextualização do tema

A Internet no Brasil se desenvolveu junto ao meio acadêmico e científico em meados dos anos 1990, e no seu início, o acesso era restrito a professores e funcionários de universidades e instituições de pesquisa. Somente em maio de 1995, a internet deixou de ser privilégio das universidades e da iniciativa privada, para se tornar de acesso público. Desde então, o número de provedores que oferecem o serviço e número de usuários que utilizam este recurso aumentam a cada ano, entre 1985 e 1995, a rede tinha crescido de 6 nós ligados com linhas a 56 Kbps para 21 nós com múltiplas linhas a 45 Mbps⁵. Assim, em aproximadamente 10 anos, a rede inicial cresceu para cerca de 50.000 redes nos sete continentes e no espaço, com aproximadamente 29.000 redes nos

⁴Mídia Locativa: Foi cunhada por Karlis Kalnins como uma categoria de teste para processos e produtos realizados por um grupo internacional de pessoas trabalhando com as tecnologias emergentes.

⁵ O contexto de uso de internet no Brasil coincide com um contexto de enormes mudanças na cultura, e isso é percebido por meio de novas formas de interação na sociedade, onde as tecnologias assumem papel fundamental. E as universidades se tornam o lugar fértil sobre os debates e desenvolvimento de projetos e articulação entre ciência e novas tecnologias. Mais informações sobre internet no Brasil Ver: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_Internet_no_Brasil





EUA, segundo site da UFPA⁶. Foi realizada uma reunião na Universidade de São Paulona qual estavam presentes representantes do governo e da Embratel, com o objetivo de criar uma rede que visava interligar a comunidade acadêmica e científica do Brasil com outros países com a finalidade de trocar informações.

Em 1989, a Universidade Federal do Rio de Janeiro se conectou à Bitnet através de uma universidade americana, tornando-se a terceira instituição a ter acesso à essa tecnologia. No ano de 1991, o acesso a rede de informações, já denominada internet, já era utilizada também por órgãos do governo e instituições educacionais de pesquisa, nesse ano, foi criada, com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), a Rede Nacional de Pesquisa (RNP), que durante a década de 1990 foi a responsável por fornecer acesso à internet a aproximadamente 600 instituições, ou seja, por volta de 65 mil usuários⁷.

Em 1992, a RNP já tinha implementado uma rede de abrangência nacional, interligando 11 capitais brasileiras por meio de uma malha de 9.600 bps. Já as conexões entre Brasília, Rio de Janeiro, São Paulo e Porto Alegre possuíam links de 64.000 bps.

Em 1994, a internet finalmente sai do nicho acadêmico e passa a ser comercializada para o público em geral. No Brasil, a EMBRATEL lança o Serviço Internet Comercial, em caráter experimental e com conexão internacional de 256 Kbps. Cinco mil usuários foram escolhidos para testar o serviço.

⁶Sobre história da internet, ver: <http://www.ufpa.br/dicas/net1/int-h199.htm>. As universidades públicas no Brasil tiveram privilégio de serem pioneiras nesse contexto experimental da internet, ara fins de pesquisa e ensino.

⁷As universidades se tornaram pólos nesse processo de construção de caminhos de “popularizar” o acesso nos níveis da educação superior. Ver mais em: internetnobrasil.wordpress.com/author/internetnobrasil/page/2/





Em maio de 1995, o serviço começou a funcionar de forma definitiva e, para evitar o monopólio estatal da internet no Brasil, o Ministério das Comunicações tornou pública a sua posição a favor da exploração comercial da rede mundial no país.

A internet passou a ser capa de revistas e até assunto de novela, se popularizando cada vez mais, crescendo de maneira espantosa. Em 1996 foram lançados grandes portais e provedores de conexão à rede no Brasil e, em 1998, o país já ocupava o 19º lugar em número de hosts no mundo e o liderava o pódio na América do Sul. No continente americano, ficava atrás apenas dos Estados Unidos e Canadá.

Já estava consolidado o uso da internet no Brasil. Quase dez anos depois, em 2007, o Brasil movimentava cerca de 114 bilhões de dólares em comércio eletrônico e possuía uma base de 40 milhões de computadores instalados no país. De acordo com o Ibope/NetRatings, tínhamos cerca de 18 milhões de internautas residenciais⁸.

Em 1999, acontece a primeira transmissão de vídeo/áudio pela internet na América latina. A iniciativa foi do Paraense Demethrius Lucena que reuniu provedoras de internet e uma geradora de tv a cabo, com apoio da EMBRATEL⁹.

⁸ O processo de popularização dessa ferramenta para além dos muros das universidades, instituições militares, tornando-se familiar aos usuários e organizações de mercado impactou em formas de consumos cotidianos. Era a consolidação de uma sociedade da *convergência*, para onde formas diversas de sociabilidade (economia, política, cultura, etc) passaram a criar redes de operações por meio de conexões aceleradas em relação a outros momentos da história d comunicação. Ver mais em: (www.tecmundo.com.br/internet/8949-20-anos-de-internet-no-brasil-aonde-chegamos-.htm)

⁹Essa década define um divisor de águas no cenário da comunicação. Ver mais em: (www.youtube.com/watch?v=woAqWynnntA). A convergência de informática+telefonia+imagem/TV coloca a sociedade num novo patamar de comunicação, como citam Pierre Levy, Dênis de Moraes no cenário de uma cultura digital, uma cultura das convergências.



Observando a história, podemos perceber que o processo de implantação e uso da internet, foi um trabalho em etapas, que se concretizou com a interligação de ideias. Santaella fala em seu livro “Cultura e Arte do Pós Humano - da Cultura das mídias à cibercultura (2003)” que o aspecto mais espetacular da era digital está no poder dos dígitos para tratar toda informação, convergir som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos, com a mesma linguagem universal. A autora afirma:

A digitalização consiste em dividir uma grandeza física que varia e evolui no tempo em pequenas frações, mediante seu valor em intervalos regulares (para a música em um CD, 40 mil vezes por segundo. Em seguida, é necessário quantificar esse valor, atribuindo-lhe um código informático sob forma binária, utilizando apenas dois números, 0 e 1 (bits da informação). O sinal digital traduz-se assim por um fluxo de bits estocado em um disco laser e agrupado em pacotes, sendo suscetível de ser tratado em qualquer computador (Santaella, 2003, p.83)

E a autora continua:

Através da digitalização, todas as fontes de informação – de fenômenos materiais a processos naturais – estão “homogeneizados” em cadeias sequenciais de 0 e 1 – entre eles o áudio e o vídeo. A revolução da digitalização se faz visível face à inevitável comparação com o antes disso, onde todos os suportes eram incompatíveis: o papel para o texto, a película química para a fotografia ou filme, fita magnética para o som ou vídeo, e assim por diante. Atualmente, a transmissão de informação digital não depende do meio de transporte (fio de telefone, ondas de rádio, cabo), pois sua qualidade permanece perfeita, pois tudo é padronizado pelos dígitos de forma igual. Pra bem ou pra mal, não há mais “ruídos” e “perdas”, coisa comum com o processo analógico.

Outro fator importante do digital é a estocagem, muito menos onerosa que a do analógico.

A autora prossegue:

(...) foram fundidas, em um único setor de todo o digital, as quatro principais formas de comunicação humana: o *documento escrito* (imprensa, revista, livro); o *audiovisual* (televisão, vídeo, cinema); as *telecomunicações* (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores, programas informáticos). (Santaella, 2003, p.83)

1.2- Redes Sociais, Internet e Infância

Nos fascinava e ainda nos fascina prendendo nossa atenção diante de tal inovação, as conversas pelo computador que começou com o O ClassMates (colegas,





em inglês) é considerado a primeira rede social. Foi criado em 1995 pelo norte-americano Randy Conrads para reunir amigos da escola e faculdade. O serviço era pago, mas fez muito sucesso na época entre usuários dos Estados Unidos e Canadá. Existe até hoje.

Em 1997, surgiu o SixDegrees, de Andrew Weinreich, parecido com as redes sociais que conhecemos hoje: com envio de mensagens, publicação em murais e a possibilidade de adicionar contatos. Nos anos seguintes apareceram o Friendster (2002), que não funciona mais, e os famosos MySpace (2003), que permite compartilhar músicas e fotos, e o LinkedIn (2003), com o objetivo de reunir contatos profissionais.

No Brasil, a mania de ter amigos pela internet chegou com o Orkut (2004), que leva o nome do dono, o engenheiro turco Orkut Büyükkökten. No mesmo ano surgiu o Facebook, criado por Mark Zuckerberg e amigos da universidade. No começo, era apenas para alunos de algumas faculdades. Em 2006, foi liberado para qualquer pessoa (a partir de 13 anos).

Hoje, o Facebook é a rede social mais popular no mundo, com mais de 1 bilhão de usuários; 67 milhões só no Brasil. Em segundo lugar está o Google+, seguido pelo YouTube e Twitter.

A maioria destes sites (Facebook, YouTube, e Twitter) não permite a participação de crianças, durante a infância é difícil diferenciar publicações boas de ruins, já que os usuários podem compartilhar todo tipo de conteúdo. Além disso, não dá para saber se alguém que conheceu na rede social é quem você pensa¹⁰. As faixas etárias foram diversificando-se, e nesse momento, o ser humano começa a convergir para a constituição de um novo meio de comunicação, de pensamento e de trabalho, segundo Lévi:

¹⁰Muitas variáveis, fatores de ordem cultural, social, psicológica, educacional, etc são operadas, quando se fala em interações no ambiente das redes sociais. Ver mais em: (www.dgabc.com.br/Noticia/462216/qual-foi-a-primeira-rede-social)



Consideremos, para começar, a oposição fácil e enganosa entre real e virtual. No uso corrente, a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível. O real seria da ordem do “tenho”, enquanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização. (Lévi, 1996, p 15)

1.3- Sujeitos da Sociedade Digital

Trilhas da leitura por N@tivos digitais¹¹, o termo foi criado pelo norte-americano Marc Prensky¹², trazendo a esse grupo definições de novas características, que consolida um abismo com relação aos imigrantes digitais¹³ (outro termo criado pelo autor). No sentido mais amplo, refere-se a pessoas nascidas a partir da década de 1980 e mais tarde, na Era da Informação que teve início nesta década. Geralmente, o termo foca sobre aqueles que cresceram com a tecnologia do século XXI.

Com a digitalização, o texto e a leitura receberam um novo impulso, e ao mesmo tempo uma profunda mutação. Pode-se imaginar que os livros, os jornais, os documentos técnicos e administrativos impressos no futuro serão apenas, em grande parte, projeções temporárias e parciais online muito mais ricos e sempre ativos. Posto que a escrita alfabética hoje em uso estabilizou-se sobre um suporte estático, e em função desse suporte, é legítimo indagar se o aparecimento, de um suporte dinâmico não poderia suscitar a invenção de novos sistemas de escrita que explorariam melhor as novas potencialidades. Os “ícones” informáticos, certos videogames, as simulações gráficas interativas utilizadas pelos cientistas representam os primeiros passos em direção a uma futura ideografia dinâmica. (Lévi, 1995)

¹¹Nativos digitais, um nativo digital é aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais presentes em sua vivência. Tecnologias como videogames, Internet, telefone celular, MP3, iPod, etc. Caracterizam-se principalmente por não necessitar do uso de papel nas tarefas com o computador. (Palfrey, Jhon 2011, Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais.

¹²é escritor e orador americano sobre educação. Ele é mais conhecido como o inventor e popularizador dos termos " digital nativo " e " digital imigrante "

¹³São adultos que chegaram maduros nesta terra conectada e tem que fazer um esforço enorme para aprender esta nova língua.



A Realidade Virtual é um ambiente simulado que permite interações, onde os usuários recebem estímulos corporais. O corpo real migra para um mundo de pura informação. Assim, as tecnologias da RV nos permitem, não só olhar uma paisagem, por exemplo, mas experimentar uma interação tátil, como se estivéssemos dentro de um novo mundo. Como nos explica Rheingold, “enquanto o cinema mostra a realidade ao público, o ciberespaço dá um corpo virtual, um papel a cada um. A imprensa e o rádio falam, o teatro e o cinema mostram, o ciberespaço incorpora”. (Lemos, 2002)

2- Elementos para formular um Problema:

2.1- Sujeitos de uma nova alfabetização?

As mudanças vêm mexendo com a alfabetização de forma positiva, hoje as ferramentas mais e mais, trazem uma forma diferente de ensinar, a interatividade causa curiosidade, e aguçam o interesse, colocando as crianças “N@tivos Digitais” em uma posição de conhecer e encontrar em um só lugar vários mundos. A leitura digital como o próprio Lemos (2002) relata, se tornou tátil no instante que o digital é colorido, tem movimento e conversa com esse novo leitor.

A internet nos mostrou algo mesmo sem sair do lugar fisicamente, que foi navegar por um mundo dentro de uma caixa, cheia de surpresas, cheia de perguntas, mas também cheia de respostas.

O celular superou os computadores de mesa e passou a ser o aparelho mais usado por crianças e adolescentes para acessar internet. Em Pesquisa¹⁴ divulgada no dia 28 de julho de 2015 pelo Comitê Gestor da Internet (CGI) indicou que 82% dos jovens acessam a rede por telefones móveis, enquanto 56% navegam em dispositivos fixos. Os dados foram coletados a partir de 2,1 mil entrevistas domiciliares com jovens entre 9 e 17 anos, feitas em 2014.

¹⁴Cada vez mais sujeitos nascem ou migram para uma nova plataforma de sociabilidade. Ver mai sem: <http://www.etc.com.br/noticias/2015/07/celular-e-usado-por-82-das-criancas-e-adolescentes-para-acessar-internet> (Empresa Brasil de Comunicação)



Em 2013, o percentual de crianças e adolescentes que acessava à internet pelo celular era 53%, e pelo computador, 71%. Também cresceu significativamente o índice de jovens que acessam a rede por *tablets*, de 16%, em 2013, para 32%, em 2014. O estudo mostrou ainda que 81% da população dentro da faixa etária analisada acessa a internet todos os dias. Em 2013, o percentual era 63%. A maior motivação dos jovens para usar a rede é entrar nas redes sociais (73%), buscar informações para trabalhos escolares (68%) e pesquisas de interesse pessoal (67%). Outro uso importante é o de aplicativos de mensagens instantâneas (64%). Em seguida vêm atividades recreativas como ouvir música (50%) e assistir vídeos (48%).

Apesar do aumento da navegação, as habilidades relacionadas ao uso da rede não cresceram na mesma proporção. Na faixa de 11 a 17 anos, 64% disseram que sabem bloquear as mensagens enviadas por uma pessoa indesejada. Em 2013, o índice era 55%. O percentual de jovens que sabem mudar as configurações de privacidade nos perfis das redes sociais, escolhendo que informações deixar públicas, caiu de 58% para 56%. O número de adolescentes que sabem comparar informações de páginas diferentes para checar a veracidade dos dados subiu de 42% para 46%.

A migração para o acesso por outros dispositivos indica também mudanças de hábito de aprendizado, como explica a oficial do Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef) Gabriela Mora: “Os adolescentes estão usando a internet de uma forma cada vez mais individualizada. E uma das características também é essa busca por autonomia. É importante respeitar isso”.(Mora, 2013)

Por isso, é importante que os pais e as escolas discutam a relação dos jovens com a rede, ressalta o pesquisador do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (Cetic) Fábio Senne. Segundo ele, os estudos têm mostrado que uma visão mais participativa tem sido mais efetiva do que impedir que as crianças façam acesso. As crianças devem acessar a internet, devem exercer a sua liberdade de expressão e seus pontos de vista na rede, no seu entender, mas a conversa e a mediação sobre o uso que está sendo feito são fundamentais.





A Internet é (ou deveria ser) uma ferramenta à serviço da formação, e as crianças que já nasceram nesse período de transformações particulares de sua idade são convidadas a inserir-se num mundo virtualizado cada vez mais inovador. De modo que minha questão é entender que processos de midiaticização da leitura são articulados nessa “nova infância digital” e como os sujeitos desse processo participam dessa nova forma de educação/alfabetização na sociedade da convergência por meio da leitura.

Com a chegada da internet e com a curiosidade de estar conectados, os Nativos Digitais pularam etapas em seu desenvolvimento, é uma realidade que se não for acompanhada (família, escola) como será contextualizada na formação da criança. Nesse momento surgem alguns questionamentos, O que eles esperam da facilidade de se conectar? Nasceram inseridos nesse cenário tecnológico, tendo o lúdico como chamariz, é nesse momento que a internet pode ser uma grande aliada no incentivo à leitura, como? Cabe a quem a montagem dessa estratégia para que as plataformas digitais sejam ferramentas de aproximação e descobertas. Que agentes transitam nessa midiaticização? (escola, família, mídia, etc).

3- Metodologia

3.1- Alguns Referenciais

Perante as inovações das tecnologias, o conceito *hibridismo* expandiu-se ainda mais para se referir à interconexão dos espaços físicos de circulação e suas relações com espaços virtuais de informação a que os usuários de dispositivos móveis se conectam (Santaella, 2008). A autora discute a noção de corpos físicos e digitais que mudam a percepção de lugar e experiências dos sujeitos. Noção essa, que rompe com ideia de fronteiras entre corpos físicos e virtuais e práticas sociais, e cria justamente a noção de corpos que por meio das tecnologias se movimentam em *espaços informacionais* (Lemos) continuamente e aceleradamente, transformando vidas e sociedade.

Mesmo que nem todas as premonições se efetivem, cumpre discernir que as esperadas fusões, via computador, já estão, de certa forma, sendo antecipadas no hibridismo e nas misturas entre as formas, gêneros,



atividades, estratos e segmentos culturais, e meios de distribuição e interação comunicacionais que estamos experienciando, como se a dinâmica fluida dos processos culturais no mundo presencial já estivesse colocando, nossas sensibilidades em sintonia com as dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial em curso (Santaella, 2003,p.71).

E foi com base nessa elaboração que o presente estudo N@tivos Digitais, observando os processos que fazem interagir exercícios de leitura tradicional em materialidades como o livro de papel e a expansão da noção de leitura, que vai além do físico e se articula com tecnologias que agregam inovações nos modos de perceber o mundo por meio da leitura e agregar conhecimento numa perspectiva concreta de elaborar *inteligências coletivas*.

Etimologicamente, Santaella afirma que a noção de “hibridismo” designa uma formação conceitual que é formada da composição de elementos tomados de línguas diversas, formações sociais diversas, formações biológicas diversas, componentes físicos diversos, formações culturais diversas, etc.. Entendemos, nesse contexto, a importância de analisar linguagens diversificadas como ferramentas utilizadas nas interações midiáticas da infância nos processos de leituras, promovendo meios e métodos que nos possibilitem compreender esses processos.

As interações na infância com leitura e tecnologias, quando fundamentadas de forma estratégica aguçam o aspecto físico e digital da percepção desses sujeitos, partindo de uma compreensão de mídias locativas. A leitura possui por si só um poder de nos levar a outros mundos, conforme destaca Santaella, citando Benedikt (1991) 1993 – nos fazer locomover entre espaços e o Cyberspace. First steps, o universo paralelo, que tem sua matriz na internet, que abriga megalópoles, ou bancos de dados comerciais, e uma infinidade de portais e sites de todas as espécies, vem sendo chamado de ciberespaço.

Há várias maneiras de se sentir no ciberespaço. Pelas animações sensíveis de imagens no monitor do desktop controlado pelo mouse, pela tecnologia da realidade virtual que visa recriar o *sensorium* humano tão plenamente quanto possível, quanto pelo enxame dos dispositivos sem fio, i-fones, smart-fones, até por meio de eletrodos



neurais diretos.

De que se constitui isso que existe em um lugar sem lugar e que é, ao mesmo tempo, uma miríade de lugares? Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração e acesso. Nessa realidade, da qual cada computador é uma janela, os objetos vistos, e ouvidos não são nem físicos nem, necessariamente, representações de objetos físicos, mas têm a forma, caráter e ação de dados, informação pura. É certamente uma realidade que deriva em parte do funcionamento do mundo natural, físico, mas se constitui de tráfegos de informação produzida pelos empreendimentos humanos em todas as áreas: arte, ciência, negócios, política e cultura (Benedikt 1993:116)

A emergência de tecnologias portáteis *Bring Your Own Device (BYOD)* contribuiu para a possibilidade de se estar constantemente conectado a espaços digitais e de, literalmente, se “carregar a internet onde quer que se vá (Souza e Silva 2006: 27), ou seja, ser sujeito de comunicação a todo instante, ter o poder de escolha de estar ou off, poder de trânsito, poder mesmo de existir. Chegamos na geração *Mobile*, onde alguns tiveram que migrar, e outros já nasceram navegando, onde antes mesmo de nascerem, podemos por processos de simulações de imagem em ressonâncias já produzir as *selfies*.

3.2- Abordagens: Procedimentos Metodológicos

3.3- Conhecendo a escola

A Escola Heureca possui um projeto de leitura chamado “Projeto Lê pra mim” que convida pais para juntos participar de perto da vida escolar das crianças, contando histórias na sala de aula, nesse projeto atrás do comando da instituição cada um através de seu conhecimento pode passar e chamar a atenção desses potenciais leitores para um mundo de descobertas.

A história do Centro Educacional Heureca nasceu do sonho e empenho pessoal de Walmir Neto e Kamila Carneiro que motivados por uma numerosa clientela infantil no bairro da Marambaia e por não haver escolas que pudessem suprir essa demanda





com qualidade e eficiência, fundou, em 2007, o Centro Educacional Heureca atendendo a Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental.

A localização do bairro Marambaia, em Belém do Pará, faz limites com os seguintes bairros: noroeste: Val-de-Cans, norte: Mangueirão, leste e sudoeste: Sacramenta, sul: Sousa e sudeste: Castanheira. Localiza-se próximo a saída da cidade e a Rodovia Augusto Montenegro, principal via de acesso para os distritos de Icoaraci e Outeiro. É um bairro que está crescendo atualmente, e está sendo valorizado no mercado imobiliário. Estão sendo construídos vários prédios e residências em torno da Marambaia.

Seu nome “**Heureca**” vem do grego *heúreka* que significa *encontrei, descobri*, forma do verbo *heurísko*, encontrar, descobrir. É também uma expressão usada quando alguém encontra ou descobre algo que procurava. A expressão atribui-se a Arquimedes, quando descobriu, no banho, a lei do peso específico dos corpos. Daí o motivo da escolha do nome da escola, pois nela as crianças descobrem o conhecimento novo para a formação cidadã.

O Centro Educacional Heureca iniciou com 8 (oito) turmas somente no turno da manhã, atendendo 82 (oitenta e dois) alunos, mas com a modernidade de seus propósitos, competência gerencial, aliada a alta formação docente, elevou o bom nome da escola e hoje, 2017, possuímos 21 (vinte e uma) turmas, distribuídas nos turnos da manhã e tarde, com 469 (quatrocentos e sessenta e nove alunos), informou a proprietária do estabelecimento de ensino. E completa:

A escola é o ambiente social que promove a aquisição de saberes, através da troca de conhecimentos entre os sujeitos envolvidos no processo educativo.

Os projetos escolares são uma excelente maneira de instigar a curiosidade dos alunos, pois proporcionam formas dinâmicas de atuação.

O projeto `Lê pra mim` é de suma importância para valorizar a literatura junto as crianças, manter viva a imaginação das crianças através da leitura e mostrar a essas crianças que elas podem buscar no mercado editorial, sendo autores, contadores de historia, ou até mesmo atores, um futuro seguro para suas vidas profissionais. (Kamila Carneiro, diretora administrativa da escola, maio, 2017)



Como forma de integração da família e escola, a escola verificou a necessidade de incentivar aos pais e alunos o hábito da leitura e, neste sentido, o contato com livros e contadores de histórias (pais) se faz presente diante da comunidade em geral.

O objetivo do projeto “Lê pra mim” é incentivar a leitura, a escrita e a comunicação entre as crianças, com os contadores de histórias sendo pessoas formadoras de opinião, que vão mostrar às crianças que a literatura é fundamental nas suas formações.



Foto 1 (arquivo da escola): Biblioteca da Escola Heureca registro do acervo da escola, leitura “Projeto lê pra mim” para alunos do 2º Ano por mãe de aluno

- Enriquecer o vocabulário para assim desenvolver as habilidades linguísticas de: falar, escutar, ler e escrever.
- Despertar o gosto pela leitura, formando estudantes mais críticos, coerentes e com maior facilidade de interpretação.
- Oportunizar aos estudantes o acervo de inúmeras obras literárias de variados autores, buscando sempre, ampliar seus conhecimentos e suas capacidades criativas.

O laboratório de informática da escola visa, sobretudo, mostrar oportunidade ao aluno que o meio digital contém uma poderosa ferramenta multimídia de comunicação para o desenvolvimento da leitura e pesquisas.



Foto 2 (arquivo da escola): Registro do acervo da escola, Laboratório de informática Escola Heureca

3.4- Objetivo:

Produzir, por meio de vídeo de bolso, uma materialidade tecnológica, para promover o debate sobre as relações que se estabelecem (e como se estabelecem) nos processos de leitura (infanto-juvenil) e a interação com mídias digitais e locativas, tendo como laboratório desse debate a escola de ensino Fundamental Heureca que realiza o projeto “Lê pra mim”.

3.5- Técnicas de abordagem:

a- Entrevistas, prioritariamente com alunos que participam e já participaram do projeto de leitura, das turmas 2º a 8º Ano, a partir de uma amostra de alunos. As entrevistas tem como instrumento um questionário que visa apurar as experiências dos alunos com processos de leitura

b- Entrevistas também aplicadas com representantes dos docentes, gestores e pais comprometidos com essa proposta de aprendizado.

c- Filmagens de relatos em vídeo de bolso, a fim de produzir um mini documentário, que articule o conceito de *Mídias Locativas*, para construir a ideia das práticas de leitura, a partir de mídia Mobile e relações entre os sujeitos dos processos de

aprendizado na escola e suas possíveis extensões.

3.5- Algumas perguntas:

3.5-1- Para alunos:

Como a leitura ajuda no seu aprendizado e formas de comunicação?

Você usa e como usa a internet também para seu aprendizado? O que você procura na internet? E como você se sente fazendo isso?



Foto (Elisângela Silva) 3, 4, 5: no momento da conversação e início da pesquisa de campo na Escola Heureca

3.5.2- Para gestor, pais e docente

Como funciona o projeto “Lê pra mim”. Como surgiu e de onde partiu a ideia de implementá-lo?



Como são percebidos os resultados desse projeto no aprendizado do aluno?

Como são percebidos os resultados do projeto na formação da criança?

3.5.3- Perguntas para um escritor parceiro do Projeto (Professor Alfredo Garcia)

a- A leitura transforma as pessoas?

b- Como vê o casamento entre leitura e tecnologia na formação das crianças e adolescentes?



Fotos (arquivo da escola e Christianny Gaspar): Acervo da escola e acervo pessoal. Escritor Alfredo Garcia em um bate papo com aluno do 4º Ano na Escola Heureka.

4- Vídeo de bolso como Pesquisa e ação: encontros entre mídias locativas e leituras na escola Heureca

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo sobre o desenvolvimento dos N@tivos Digitais: A midiaticização da infância nos processos de leituras por meio das mídias digitais, tendo como base a história e desenvolvimento da internet. Conforme processo de vivência na escola, informações bibliográficas, pude perceber que a internet, as novas mídias em geral, são ferramentas de estudo e abrem um leque de opções para análises sobre suas interações com a leitura na formação desses sujeitos.

A pesquisa de campo foi fruto de um processo de conversa com alunos do 2º ao 8º Ano da escola Heureca. As imagens, relatos foram capturados por celular e câmera digital em dois dias de visita. Uma primeira abordagem institucional com a gestora da escola foi feita dias antes para obter informações preliminares sobre o projeto “Lê pra mim”. E também porque era necessária a autorização da escola para essa produção, sobretudo, porque envolve universo infanto-juvenil, e algumas regras de abordagem precisavam ser definidas pela escola, que tem o respaldo junto aos pais e comunidade acadêmica. A coordenação pedagógica também foi ouvida. Os responsáveis deram as autorizações para os protagonistas dessas histórias falarem. E finalmente, eles foram ouvidos, filmados um a um, em grupo, em atividades.

E foi possível perceber que o incentivo à leitura, desde muito cedo, em parceria com a família e escola ajuda essa criança a ter prazer em compartilhar experiências umas com as outras. A escola também gera parceria com escritores locais, e teve oportunidade de conversar com o escritor, professor, Alfredo Garcia, que além de divulgar seu trabalho, alcança esses leitores em formação.

Este trabalho, portanto, abriu um universo para nossa proposta de conversação com a linguagem, audiovisual, para produção de um Mini Documentário, especificamente, um vídeo de bolso. Neste processo da captura de imagens na Escola



Heureca percebi que os alunos gostaram de externar sua satisfação com a escola diante do Projeto “Lê pra mim”, e ainda comentaram que ficavam muito felizes em ter a participação dos familiares na escola. Mas isso nós vamos assistir eles mesmos contarem. Close neles! Era uma intimidade só com a lente do celular de um canto a outro da escola eles falavam de leitura e tecnologias, e como na prática esse casamento transporta os homens para lugares, experiências entre seus mundos imaginativos, físicos e virtuais.

Por fim, consegui também participar de um processo de aprendizagem na área da pesquisa, tanto teórico quanto prático e ensaiar habilidades documentais audiovisuais. Também tive a oportunidade de conhecer melhor a Escola em que minhas filhas estudam, e entender melhor o brilho nos olhos desses alunos que puderam somar e me ajudar, pois cada um que estava ali sabia da importância daquele processo dentro de minha formação no curso de Publicidade e Propaganda.

5-Considerações finais

Neste trabalho, busquei realizar um estudo que fizesse uma reflexão de como as mídias digitais têm papel fundamental na interação e sociabilidade dos N@tivos Digitais, marcada por processos de leituras expandidas, para além de instituições formais. O intuito era compreender ou tentar entender a forma com que essas crianças, que nasceram em uma época marcada pela força da cultura digital, baseada por animações e interações que os motivam para esse novo mundo. Enfim, minha motivação era entender a linguagem de nosso tempo, por meio de interlocutores nascidos nesse tempo, nessa temporalidade *híbrida* (une vários tempos e linguagens) que cumpre papel vital na formação das crianças. Sobre essa cultura afirma Santaella:

Considerando-se que as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais, pode-se estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial-eletrônica. Por questões de pertinência e atualidade, minhas reflexões estarão aqui voltadas para as impressionantes transformações por que os fenômenos culturais vêm passando como fruto da onipresença das mídias digitais, buscando colocar ênfase naquilo que a linguagem comumente oculta





pelo ponto cego na retina pode nos revelar. Além disso cumpre apontar para os novos ambientes comunicacionais gerados na cultura digital (Santaella, p. 117).

Para concretizar-se a pesquisa, me respaldei com solicitação junto à instituição, escola Heureca, solicitando autorização de imagem e vídeo dos alunos que participaram da pesquisa/conversa o, e foi a partir desse momento, que visualizei a seriedade da institui o que iria servir como campo do objeto de estudo.

A pesquisa de campo, qualitativa¹⁴, foi feita a partir de uma observa o dos h bitos de leitura incentivados pela institui o atrav s do Projeto “L  pra mim”. Em 2 (dois) dias foram ouvidas crian as de idades em torno 7 a 13 anos e suas percep es, no sentido de tecer em imagens e relatos essa articula o leitura/comunica o/tecnologia que se d  na pr tica na escola Heureca, escola de ensino fundamental de Bel m.

Com base no que ouvi dessas crian as, vivenciei na escola, num tempo curto, mas veloz de conviv ncia, compreendo, hoje, a realidade de diferentes pr ticas de leitura/comunica o/tecnologia utilizadas nesse estabelecimento de ensino, evidenciam o quanto   importante averiguarmos os leitores n o s o a partir do que l em, de como l em, mas, sobretudo, de como v em essa ferramenta tecnol gica em suas vidas, e a leitura faz parte de suas vidas na escola.

Chegamos num patamar de rela es entre homens, cultura e tecnologias em que   preciso entender como esse feixe de rela es est  presente em nossas vidas, e como nos posicionamos fazendo parte dessa triade, que opera as formas de sociabilidade da vida contempor nea. N o cabe sermos pessimistas quanto ao livro como ferramenta tecnol gica de forma o das crian as e adolescentes, o livro navega no seu tempo em outro suporte, continua movimentando id ias, projetos, sonhos. O livro se movimentou no tempo, porque os sujeitos que os abordam vivem nesse novo tempo e pedem do livro uma presen a din mica como tecnologia.

Em “N o contem com o fim do Livro” (2010), Umberto Eco e Jean-Claude





Carrière discutem a imortalidade do livro da perspectiva da sua resistência de mil anos de um objeto que busca outros suportes, que metaformoseia-se, e que continua a nos ajudar a entender a vida...os homens, o que pensamos e como existimos...

E a escola, a família, instituições seculares na formação das pessoas estão acompanhando isso, propondo metodologias inovadoras nesse sentido, como o projeto “Lê pra mim”. O livro ainda tem suas barreiras de acesso, mas tem encontrado trilhas para desafiar o conhecimento.

6- Referências

ECO, U. & CARRIE, J-C. 2010. **Não contem com o fim do livro**. Trad. André Telles. Ed. Record.

LEMOS, A. 2002. **Cibercultura** – Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina.

LEVI, P. 1996. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34.

SANTAELLA, L. 2003. **Culturas e Artes do Pós Humano** – Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus.

_____. 2008. **A ecologia pluralista das mídias locativas**. Revista FAMECOS, nº 37 . Porto Alegre: UFRGS.

Sites consultados:

<http://www.tribuna.com.br/noticias/noticias-detalle/cidades/leitura-online-estimula-o-habito-em-criancas/?cHash=72270ca37423ce5513af7c583a14faf9>

<https://www.tecmundo.com.br/internet/8949-20-anos-de-internet-no-brasil-aonde-chegamos-.htm>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_Internet_no_Brasil

<http://www.ebc.com.br/noticias/2015/07/celular-e-usado-por-82-das-criancas-e-adolescentes-para-acessar-internet>

<https://www.tecmundo.com.br/internet/8949-20-anos-de-internet-no-brasil-aonde->



chegamos-.htm

<https://prezi.com/eir1xsnk46id/a-internet-no-brasil-se-desenvolveu-junto-ao-meio-em-meados/>



ANEXO A

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E DADOS DIGITAIS

1. Otávio Corrêa Lopes Neto 2º Ano
2. Flávia Pereira Valente 3º Ano
3. Beatriz Paula da Silva 3º
4. Maria Clara Silva Carvalho 5º Ano
5. João Felipe Cabral de Souza 5º Ano
6. Maria Clara Cavalcante Gaspar 5º Ano
7. Luciana Mel Moreira B. Andrade 5º Ano
8. Malena de Nazaré Lobato Viera 6º Ano
9. Janne Marina de Oliveira Mota 6º Ano
10. Mel Rangifo da Silva Jennings 7º Ano
11. Bertoldo da Costa Paixão Neto 8º Ano

