

**CONTO DE FADAS: o leitor entre o texto e o computador**

*Laiza Karine Gonçalves<sup>1</sup>*

**RESUMO**

Este trabalho descreve uma experiência de leitura do conto de fadas *Chapeuzinho vermelho*, dos Irmãos Grimm, para crianças participantes da oficina do CLIC, em Porto Alegre, e sua recriação em forma de história em quadrinhos no computador, por essas mesmas crianças. O trabalho visa conhecer o nível de leitura delas ao criar a história com o auxílio do computador, e, também, torná-las leitoras. Tal proposta, apresenta, no primeiro momento, a fundamentação teórica de Teoria da Literatura, Literatura Infantil e Informática. No segundo momento, mostra-se o conto de fadas original e as cinco histórias em quadrinhos criadas pelas crianças. O terceiro, destina-se à análise da releitura do conto de fadas ouvido, através do computador, bem como o uso que as crianças participantes fazem dele. Dessa forma, pode-se discutir as possibilidades de a literatura interagir com a nova tecnologia.

**Palavras-chave:** Leitura. Leitor. Computador.

A história do conto pode ser esboçada a partir do conceito de invenção, que foi sendo desenvolvido com o tempo. Antes, era a criação do conto e sua transmissão oral, depois, o seu registro escrito. E, posteriormente, a criação por escrito de contos, em que o narrador passa a assumir a função de contador - criador - escritor de contos, afirmando então, o seu caráter literário.

Para Nádya Battella Gotlib (1995), o contar (do latim *computare*) não é simplesmente relatar acontecimentos ou ações. Pois relatar implica que o acontecimento seja trazido outra vez, isto é; re (outra vez) mais latum (trazido), por alguém que ou foi testemunha ou teve notícia do acontecido.

O conto, no entanto, não tem compromisso, somente, com o evento real, porque nele realidade e ficção não têm limites precisos. O que há, naturalmente, são graus de proximidade ou afastamento do real. Há textos que têm intenção de registrar com mais

fidelidade a realidade, embora não se saiba qual está se registrando, se é a do dia-a-dia, a fantasiada ou a realidade contada literariamente.

Dentre os contos populares, ressaltam-se os contos de fadas como aqueles que, desde o final do século XVII, mais agradaram às crianças, quando a literatura infantil surgiu. A palavra “fada” tem raiz grega, indicando o que brilha, e dessa raiz derivam as demais desinências que contêm certa idéia de brilho.

A fada é a forma de representação luminosa do destino do homem, como diz a própria etimologia da palavra, e brota da concepção mais doce e mais trágica, mais íntima e mais universal da vida humana. Por essa razão, o homem, desde os primórdios, vem sendo seduzido pelas narrativas contadas, visto que nelas há a mistura do real com o mágico, levando-o a fazer uma busca do seu eu, ao mesmo tempo em que faz uma relação com o seu meio social. Nelly Novaes Coelho (1987) diz que é esse contar que faz a literatura, sem sombra de dúvida, ser uma das expressões mais significativas desse desejo permanente de saber e ter o domínio sobre a vida, caracterizando, assim, os homens em todas as épocas.

O conto de fadas originou-se entre os celtas, com heróis e heroínas, cujas aventuras estavam ligadas ao sobrenatural, ao mistério do além da vida, surgindo daí a presença da fada. Suas raízes estão nas novelas de cavalaria épico-espirituais como o ciclo de Rei Artur e seu grande cavaleiro, Gallaz. Tais narrativas passaram a ser reescritas para as crianças e servem, também, de modelo a narrativas modernas, pois se valem da fantasia. São contos que continuam agradando à infância, mesmo no mundo informatizado de hoje, que recria a magia em linguagem virtual. Importa, pois, ver como as crianças podem se valer do computador para expressar sua compreensão dessas histórias e produzir novos textos.

Com o atual avanço e a disseminação das tecnologias de informação e comunicação, vêm-se criando novas formas de convivência, novos textos, novas leituras e novas escritas, oferecendo, assim, múltiplos caminhos e alternativas. As novas linguagens permitem um distanciamento do discurso monológico da resposta certa, da seqüência linear de conteúdos de estruturas rígidas e dos saberes prontos. Se o compromisso do professor é renovar, deve levar em conta a flexibilidade, a interconectividade, a diversidade e a variedade que há no mundo das relações sociais e nos interesses dos envolvidos no processo de aprendizagem, colocando como meta da educação o preparo do aluno, para levá-lo a saber pensar sistemática e criticamente.

Segundo José Armando Valente (1999), a análise do *software* procura enfatizar em que medida ele contribui para o desenvolvimento da compreensão, segundo qual o aluno se prepara para a sociedade do conhecimento. Porém, há uma outra razão para enfatizar a compreensão, é a do aspecto afetivo. O esforço de criar ambientes de aprendizagem baseados no computador, para diferentes populações, mostrou que, quando é dada a oportunidade para essas pessoas compreenderem o que fazem, elas experienciam a sensação de que são capazes de produzir algo considerado impossível. Além disso, aqueles que participam dessas atividades conseguem um produto que eles não só construíram, mas compreenderam como foi realizado. Eles podem falar sobre o que fizeram e mostrar esse produto para outras pessoas.

Já, sob o enfoque da utilização da informática no processo de ensino/aprendizagem, os recursos informáticos funcionam como ferramentas de apoio às atividades executadas por alunos e professores envolvidos no processo. Por isso, o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo, ou seja, o aprendizado ocorre pelo fato de ele estar executando uma tarefa por intermédio do computador.

Para Vera Teixeira de Aguiar (2004), a tecnologia enriquece as trocas culturais, porque faz aparecer novos gêneros ligados à interatividade, pois estar frente ao aparelho é estar ligado no mundo e ser capaz de criar e receber textos dos mais variados tipos. Por isso, o exercício de tal comunicação estimula outras manifestações culturais, desde a linguagem cotidiana até as artes e a literatura, em especial.

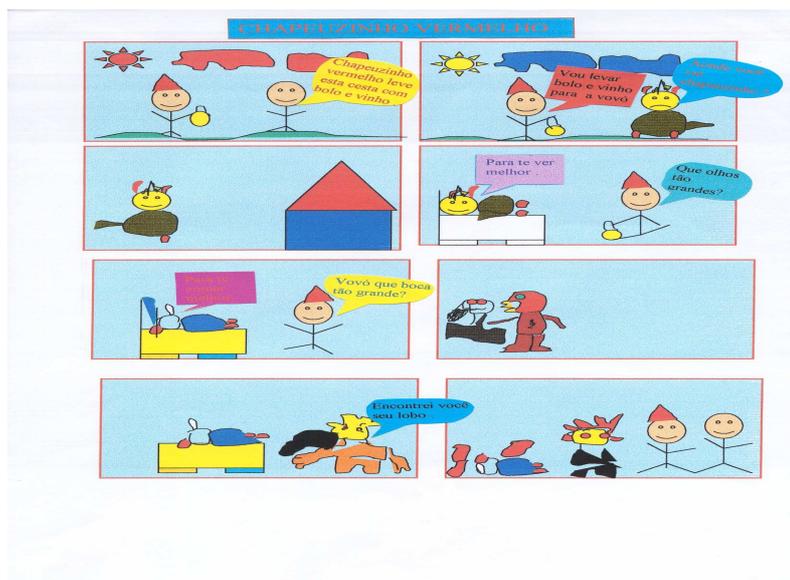
É dessas manifestações culturais, literatura e outras artes, que o CLIC, projeto integrado ao Programa de Pós-Graduação em Letras, coordenado pela professora Dr. Vera Teixeira de Aguiar, se organiza, a partir de oficinas de literatura ministradas por alunos de Pós-Graduação e Graduação na Vila Nossa Senhora de Fátima desde 1997. Essas oficinas são freqüentadas por crianças de 7 a 14 anos, que estão regularmente matriculadas no sistema formal de ensino. Promove, desta forma, um encontro entre as demandas do mundo acadêmico e as necessidades de uma comunidade carente, com alto índice de exclusão social, no que diz respeito à formação da criança, não só como leitora, mas, sobretudo, como cidadã. A experiência torna a trajetória do CLIC uma amostra relevante no que diz respeito à investigação de novas metodologias de ensino como um dos caminhos possíveis para enfrentar problemas sociais.

As oficinas ministradas são, entre outras, *Literatura e Biblioteca*, *Literatura e Contação de Histórias*, *Literatura e Música*, *Literatura e Imagem*, *Literatura e Teatro*, *Literatura e Artes Plásticas* e *Literatura e Computador*, cuja proposta é partir do texto literário para produção de novos textos, ou seja, recriar uma nova história, ou novos personagens ou, ainda, uma nova forma de contar a mesma história no computador.

A oficina *Literatura e Computador*, que é desenvolvida no CLIC, teve, como experiência, trabalhar com um grupo de cinco crianças, o conto *Chapeuzinho Vermelho*, dos Irmãos Grimm. A história foi contada pela aluna pesquisadora, que utilizou com recurso o próprio livro para mostrar a forma como se apresentam as imagens e o texto.

Depois que a pesquisadora contou a história, as crianças recontaram a história *Chapeuzinho vermelho* em forma de história em quadrinhos, usando como ferramenta o programa *Word* do computador. Cada criança trabalhou em um computador para ter autonomia na recriação. As crianças usaram os ícones Auto Formas/retângulo para fazer os quadrinhos, Auto Formas/ linha, Auto Formas/ linha/ curva, Auto Formas/ linha/ rabisco e Auto Formas/ formas básicas para fazer as personagens e os cenários (casa, árvores, flores, portas, janelas e caminhos), Auto Formas/ textos explicativos para inserir as falas das personagens e as ferramentas cópia e cola para esses ícones já citados. Para colorir usaram os ícones cor de preenchimento, cor de linha e cor da fonte.

O primeiro passo foi a construção dos quadrinhos, o segundo foi a construção das personagens e ilustrações, o terceiro foi a escrita das falas nos balões e o último, a colocação dos balões nos quadros correspondentes às ações. É importante lembrar que tanto a escolha das cores quanto a forma de desenhar foram opções feitas pelas crianças. A aluna pesquisadora do projeto foi apenas uma mediadora entre as crianças/seus trabalhos e os computadores, ou seja, cada criança aplicou o que ouviu do conto à criação da história em quadrinhos no computador. Desse modo, cada criança privilegiou os aspectos que mais lhe chamaram a atenção, recriando a história segundo sua compreensão. Para isso, a ferramenta utilizada, o computador, contribuir para que sua expressão se concretizasse.



(Recriação do conto feito por uma criança)

A análise dos resultados das histórias em quadrinhos criadas pelos participantes evidencia o nível de compreensão que eles têm da história ouvida e os dados que lhe são mais significativos. Esses resultados permitem que se identifique aproximações e diferenças, bem como a importância do uso do computador para a elaboração dos mesmos.

De acordo com as cinco histórias em quadrinhos do conto *Chapeuzinho vermelho* feitas, pode-se analisar, primeiramente, o número de quadrinhos feito pelas crianças. A primeira criança recriou em 12 quadrinhos; a segunda, terceira e quarta criança, em oito; e a quinta criança, em nove. Isso significa que procuraram usar quase sempre uma seqüência em números pares de oito a doze, em razão de haver certa facilidade de criar os quadros no programa *Word*, já que usaram as ferramentas cópia e cola. Em segundo, todas mostraram ter conhecimento de estrutura (início, meio e fim) de narração e que já sabem utilizar. Identificaram, no conto ouvido, o conflito inicial, o processo de solução e o desfecho, pois fizeram a distribuição de cada processo em três quadrinhos. Em terceiro, as personagens Chapeuzinho, lobo, mãe, caçador e vovó, do conto original, aparecem em todas as histórias recriadas pelas crianças, principalmente as personagens Chapeuzinho e o lobo, em razão do conflito que há entre essas duas. As crianças também souberam colocar cada personagem em sua cena, como a mãe na cena inicial (abertura do conflito), o caçador na cena final (solução do conflito) e a vovozinha, que aparece em cena como personagem intermediária, entrando no processo. Isso demonstra que as crianças tiveram uma compreensão tanto das

personagens quanto das atribuições que a elas competiam. Em quarto, são as ações que mais aparecem, isto é, as crianças privilegiaram Chapeuzinho indo à floresta, o lobo comendo a menina e o caçador pegando o lobo mau, e, o mais importante, souberam colocá-las em ordem cronológica, de acordo com os acontecimentos, o que prova que as crianças sabem lidar com a noção de tempo.

O quinto aspecto diz respeito à forma como os participantes fizeram os quadrinhos: para as personagens humanas, as crianças quase sempre aproveitaram as formas já prontas do programa; já o lobo foi desenhado, por falta de modelo no programa *Word*. As crianças procuraram colocar balões em todos os quadros que apresentavam cenas de diálogo, o que denota a preocupação com a linguagem verbal. Esses quadros são ilustrados com cenários, como casinhas, morros, sol, nuvem, a cama da vovó, demonstrando a importância que as crianças dão ao espaço em que se passa a ação.

É importante ressaltar que as aproximações constatadas, de acordo com a análise feita, são muitas, o que permite afirmar que as crianças já têm um nível de leitura razoável, pois freqüentam o CLIC assiduamente. Sua experiência de ouvir e ler histórias, bem como de manusear livros levou-as a criar os quadrinhos com essa facilidade. Mas há, também aspectos que são divergentes.

A primeira diferença que se verifica é que apenas uma criança conta a história em um número ímpar de quadrinhos em que aparecem ações, pois o último, que seria o décimo, ela usou para escrever a palavra “Fim”. Dividiu os quadros em duas folhas e tentou organizar os três últimos quadros de modo harmônico no espaço. A segunda é que, como se viu, a maioria dos quadrinhos contém balões, mas aqueles que se compõem só de imagens diz respeito a três situações: a Chapeuzinho caminhando pela floresta, o lobo indo em direção à casa da vovó e a cena final, geralmente com todas as personagens. Como se vê, nessas cenas não há interação maior entre as personagens. Elas estão sós, no caso das duas primeiras e, na última, todas se encontram depois de o conflito ser resolvido, o que dispensa a interação entre elas. A terceira é de que apenas duas crianças não desenharam o lobo deitado na cama da vovó, não se apoiando, pois, nas palavras do texto ouvido. Há, aí, uma alteração do conteúdo da história, embora o sentido de confronto entre o lobo e Chapeuzinho se mantenha. A quarta refere-se ao fato de que apenas duas crianças completaram a história com a palavra “Fim”. Recurso comum às histórias em quadrinhos de que elas se apropriam, o que revela serem leitoras desse tipo de texto.

Tal iniciativa tem a finalidade de tornar essas crianças leitoras, oferecendo-lhes experiências lúdicas e gratificantes com os livros literários. A atividade ora desenvolvida, a partir da leitura do conto para as crianças e, posteriormente, a de interpretação da leitura no computador, contribui para isso, ao dar ferramentas para que as crianças expressem os conteúdos do conto *Chapeuzinho vermelho*, pois elas buscam, no programa, os recursos necessários para construir a história. O computador como uma ferramenta lúdica, já que o domínio da máquina pelas crianças é reduzido, de certa forma, é útil como meio de expressão. As crianças divertem-se manuseando a máquina e buscando soluções para criarem os quadrinhos e contarem a história. O computador, portanto, pode ser usado como ferramenta de interação entre a literatura e o leitor.

### **CUENTO DE HADAS: el lector entre el texto y el ordenador**

#### **RESUMEM**

Este trabajo describe una experiencia de lectura del cuento de hadas *Caperucito Rojo*, de los Hermanos Grimm, para los niños participantes del taller del CLIC, en Porto Alegre, y su recriación en forma de TBOs en el ordenador, para estos mismos niños. El trabajo tiene como objetivo la verificación del nivel de lectura de ellos cuando crea historia con la ayuda del ordenador, y, también, harcelos lectores. Esta propuesta presenta em el primero momento la fundamentación teórica de autores de Teoría de la Literatura, de la Literatura Infantil y de la Informática. En el según momento, se muestra el cuento de hadas original y las cinco historias TBOs criados por los niños. El tercero se destiná el análisis de relectura del cuento de hadas oído, a través del ordenador, así como el uso que los niños participantes hacen del ordenador. De esa manera, se puede discutir las posibilidades de interacción entre la literatura y la nueva tecnología.

**Palabras-llave:** Lectura. Lector. Ordenador.

## NOTA

- <sup>1</sup> Formada em Licenciatura Letras Português (PUCRS). Mestranda em Teoria da Literatura Infantil (PUCRS). Bolsista integral – CNPq. Email: [laizaleao@gmail.com](mailto:laizaleao@gmail.com)

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Vera Teixeira de. *O verbal e o não verbal*. São Paulo:UNESP, 2004
- CASCARELLI, Carla Viana, (Org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas*. São Paulo: Ática, 1987.
- COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.
- FERREIRA, Lenira Weil, (Org.). *Leituras – significações plurais: educação e mídia: o visível, o ilusório, a imagem*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- GOTLIB, Nádya Batella. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 1995.
- GRIMM, Jacob; Wilhelm. *Chapeuzinho Vermelho*. Tradução de Verônica Sônia Kühle; ilustrações de Avelino Guedes. Porto Alegre: Kuarup, 1997.
- MARIA, Luiza de. *O que é conto*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- VALENTE, José Armando, (Org.). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas, SP: UNICAMP/ Nied, 1999.