

LIVROS DIGITAIS, SISTEMAS HIPERMIDIÁTICOS E PARTILHA LITERÁRIA PARA LEITORES INFANTIS¹

Cassia Cordeiro Furtado²
Lídia Oliveira³

RESUMO:

Um dos grandes desafios da contemporaneidade é a compreensão, decodificação das novas gerações, cada vez mais imersas no mundo digital, e principalmente estimular e desenvolver nas crianças e adolescentes competências de leitura e produção. Nesse sentido, este estudo de caso objetiva analisar a introdução de livros digitais e novos sistemas hipermidiáticos no incentivo à leitura, criação, expressão e partilha literária, como potencializadores dos processos ensino, aprendizagem e de criação de conhecimento para alunos do ensino fundamental. Para tal, é necessário estudar e desenvolver interfaces adequadas a esse público, bem como estratégias de interação e partilha que os façam ficar sensíveis e atraídos a esse ambiente onde a leitura será promovida, visto que a capacidade leitora é uma competência transversal, altamente promotora do sucesso escolar e social. Por outro lado, há também necessidade de intervenção nos ambientes educacionais de modo sensibilizar os professores a usarem esses ambientes digitais, para a promoção da leitura, escrita e demais formas de expressão, de modo cativante e provocante, tornando-os eficazes e eficientes na formação das novas gerações. A pesquisa está sendo desenvolvida em escolas do Ensino Fundamental, da Rede Pública Municipal, sediadas no município de São Luís-Maranhão-Brasil, tendo como instrumento principal o Portal Biblon. A equipe de pesquisadores é composta por professores doutores da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, do Departamento de Biblioteconomia - DEBIB e do Programa de Pós-Graduação em Design - PPGDG, em parceria com docentes da Universidade de Aveiro - UA, Portugal, do Departamento de Comunicação e Arte - DeCA.

Palavras-chave: livro digital, biblioteca digital, redes sociais, interação homem-computador e usabilidade infantil.

ABSTRACT:

One of the biggest challenges of contemporary times is understanding, decoding the new generations, increasingly immersed in the digital world, and especially to encourage and develop in children and adolescents reading and production skills. In this sense, the said

¹ Pesquisa em andamento financiada pela Fundação de Amparo a Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão - FAPEMA, Edital nº 44/2013 - Projeto de Apoio a Cooperções Internacionais - APCInter, Processo nº 51976/2014. Aprovada na CONSEPE/UFMA Resolução nº 1262 de 14 de maio de 2015. Equipe local da pesquisa: Doutora Rosane de Fátima Antunes Obregon (PPGDG-UFMA/Brasil); Doutor Mario Meireles Teixeira (PPGDG-UFMA/Brasil); Doutora Cláudia Maria Pinho de Abreu Pecegueiro (DEBIB-UFMA/Brasil). Equipe internacional da pesquisa: Doutor Vania Baldi (DeCA-UA/Portugal e DigiMedia/CIC.Digital-Portugal); Doutora Ana Luísa Rego Melro (DigiMedia /CIC.Digital- Portugal).

² Doutora em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais - UA/Portugal, Programa de Pós-Graduação em Design (PGDG) - UFMA/Brasil, Departamento de Biblioteconomia (DEBIB) - UFMA/Brasil, Pesquisadora da FAPEMA/Brasil. Email: cassia.furtado@ufma.br.

³ Doutora em Ciências e Tecnologia da Comunicação - UA/Portugal, Departamento de Comunicação e Arte (DeCA) - UA, Investigadora do DigiMedia/CIC.Digital – Portugal. Email: lidia@ua.pt.

project aims to analyze the introduction of digital books and new hypermedia systems in encouraging reading, creating, sharing and literary expression, as enhancers of learning processes, learning and knowledge creation for elementary school students. For this it is necessary to study and develop appropriate interfaces to this public as well as interaction and sharing strategies that will make them sensitive and attracted to this environment where the reading will be promoted, as the reader capability is a cross racing, highly promoter of academic and social success. On the other hand, there is also need to train teachers to use these digital environments online for the promotion of reading, writing and other forms of expression, in a captivating and provocative way, making them effective and efficient in the formation of new generations. The research is being developed in Primary Education schools, the Municipal Public Network, headquartered in São Luís - Maranhão, Brazil, the main instrument the Biblon Portal. The team consists of doctors professors from the Federal University of Maranhão - UFMA, the Department of Library Science - DEBIB and the Graduate Program in Design - PPGDG in partnership with teachers at the University of Aveiro - UA, Portugal, Department of Communication and Art - DeCA.

Key-words: digital book, digital library, social networks, human-computer interaction and usability child

1 INTRODUÇÃO

Apesar da evolução vertiginosa das tecnologias de informação e comunicação, trazendo a convergência nos/dos media, unindo som, imagem e animação, a leitura continua com papel ímpar na Sociedade da Informação, visto que a grande maioria das informações que o indivíduo recebe advêm do texto escrito, quer no tradicional suporte de papel ou nas modernas telas.

Nessa perspectiva, o presente projeto pretende aproveitar a habilidade no uso e as formas de interação dos alunos, para agregar valor à leitura e incentivar a produção de conteúdo, promovendo o desenvolvimento cognitivo e social de crianças e adolescentes (VASCONCELOS; RAMOS, 2014).

Assim, faremos estudo sobre os livros digitais e novos sistemas hipermediáticos no incentivo a leitura, criação, expressão e partilha literária, como potencializadores dos processos ensino, aprendizagem e de criação de conhecimento para alunos do ensino fundamental (FURTADO, 2013). Adicionalmente, pretendemos mapear o processo de interação e partilha ocasionada entre os leitores infantis, com o uso do Portal Biblon.

A pesquisa a ser desenvolvida permeia as áreas da Ciência da Informação, Biblioteconomia, Design de Multimídia e Ciências da Comunicação. Envolvendo pesquisadores e alunos do Departamento de Biblioteconomia - DEBIB e Programa de Pós -

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A sociedade contemporânea, sob forte impacto das tecnologias de informação e comunicação, tem como marco a popularização de novos sistemas de informação e comunicação, o que acarreta mudanças nos processos de acesso e uso da informação por parte dos indivíduos, uma vez que têm à sua volta uma heterogeneidade de espaços a disponibilizar informação. Em decorrência dessas alterações, as instituições educacionais perderam o monopólio de detentoras do conhecimento e fontes de informação e aprendizagem.

A educação visando satisfazer os novos requisitos da sociedade e caminhar em paralelo com a mesma, passa a introduzir nas suas práticas os novos processos de aquisição de conhecimento, via as “novas” tecnologias, o que atinge diretamente todo o processo de ensino e aprendizagem, a relação professor-aluno, o currículo, os materiais didáticos, a formação do professor, entre outros.

A sociedade é complexa e mutante, assim, exige dos indivíduos competências variadas e interdependentes, para exercerem seu papel como cidadãos participantes. Torna-se necessário, um conjunto de competências, como capacidade para utilizar o código alfabético e, somado a este, habilidades e interação com tecnologia de informação e comunicação e capacidade para leitura e escrita em documentos eletrônicos. Neste sentido, a necessidade de desenvolvimento de competências infocomunicacionais (BORGES; OLIVEIRA, 2011) são o elemento essencial para que se possa desenvolver a sabedoria digital.

Os meios de comunicação e a forte introdução tecnológica no ambiente doméstico possibilitam que os alunos, ao freqüentarem uma instituição educacional, já carreguem um leque de informações, vasto e diversificado, apesar de ainda não dominarem o código alfabético. Além do que, na maioria das situações, já utilizam, com desenvoltura, as mais modernas tecnologias de comunicação e informação.

O relatório da EU Kind Online (2011) apresenta que as crianças e jovens entre os 9 e os 16 anos, dividem o seu tempo em atividades de estudo e pesquisa (85%), atividades de lazer,

como jogo (83%) e clips de vídeo (76%), e atividades de comunicação (62%). Estes dados ratificam a responsabilidade da escola com o encargo de converter o uso da internet em contributo para a aquisição de informação, construção do conhecimento, como também o uso lúdico da internet, em benefício do incentivo à leitura literária. Os alunos da Educação Básica, utilizadores em potencial de plataformas digitais, pertencem à geração “nativos digitais” (PRENSKY, 2001), estão sempre conectados com seus amigos, constroem e alimentam seus relacionamentos a partir da tecnologia digital e, segundo Tapscott (2010, p. 96), “eles crescem conseguindo o que querem, quando querem e onde querem e fazem com que as coisas [e a informação] se adaptem a suas necessidades e seus desejos pessoais”.

Considera-se como uma das competências mais necessárias dos indivíduos na sociedade atual a capacidade de leitura híbrida; “ler” diferentes conteúdos, em diversos formatos e suportes. Somar a leitura de documentos impressos às informações advindas do media, com autonomia crítica face aos conteúdos dos mesmos. E, também, ter capacidade de se expressar e manifestar suas opiniões, de forma responsável, nos diversos tipos de documentos e meios de comunicação. Carazo (2011, p. 14) estabelece como “la doble faceta de la actividad lectoescritora del prosumer de la Web 2.0: leer-consumir, escribir-producir, en constante generación de sinergias”. Percebe-se então que, com a web 2.0 torna-se mais imperativo a formação de leitores e atividades inovadoras em torno da leitura, a serem oferecidas pelo sistema educacional, que tem esta como uma das suas principais funções (MUSSOI, 2014).

3 JUSTIFICATIVA

Nos últimos anos temos presenciado transformações radicais no modo como os indivíduos usam e percebem os recursos tecnológicos disponíveis, principalmente, no que concerne à forma como passamos a compreender as relações entre pessoas, espaços, tempo e informações. Esse contexto tem gerado novas formas de acesso à leitura, especialmente com a introdução dos livros digitais e dos novos sistemas hipermídia de leitura e expressão no cotidiano da sociedade, notadamente, das crianças e adolescentes. Em decorrência, atestamos processos de mudanças afetando a escola, do mesmo modo a biblioteca escolar, envolvendo as práticas de leitura, escrita, aquisição de conhecimento, enfim todo o processo de ensino e aprendizagem, além da comunicação e interações dentro da comunidade escolar.

A escola necessita aproximar-se dessas práticas e, ao mesmo tempo, preparar seus alunos para o mundo a sua volta. Dessa forma, deve proporcionar experiências com a informação digital, de maneira lúdica, direcionando-as para a competência da leitura digital e construção do conhecimento.

Nesta pesquisa, entendemos sistemas hipermídia como sistemas digitais que possibilitam criação, comunicação e integração, em ambientes que fundem e mesclam diversas mídias, como textos, imagens, sons e vídeos. Entender a relação da criança/adolescente com os sistemas hipermídia é tempestivo, pois tal relação torna-se cada vez mais importante no exercício de atividades e rotinas atuais. Além do que, torna-se relevante traçar estudos que contribuíssem para melhorar os processos de aprendizagem e de criação de conhecimento dos alunos a partir desses dispositivos, a fim de que se abstenham do papel de meros receptores da informação digital e passem a exercer atitudes de produtores e atores centrais em suas redes de relacionamento, on-line e/ou off-line (ROSA, 2013).

A criança/adolescente como usuário informacional de sistemas digitais necessita de conteúdo, linguagem e de interfaces específicas e adequadas à sua idade, considerando suas capacidades cognitivas e o meio em que vive. Conteúdo e interfaces agradáveis e atrativas incentivam o uso da tecnologia digital, melhoram a experiência e a navegação na interface, promovem um fluxo de informações mais dinâmico e, conseqüentemente, troca de conhecimentos. Pesquisas e estudos sobre o tema trarão contributos aos sistemas já existentes, com vistas a potencializar a usabilidade da interface e também incentivo ao desenvolvimento novos sistemas, serviços e ferramentas destinadas ao público infante juvenil.

Consideramos a literatura infante juvenil em língua portuguesa como um instrumento válido e conveniente para trabalhar sistemas hipermídia nas escolas, promovendo a introdução de livros e bibliotecas digitais na sala de aula e nas bibliotecas. A convergência da tecnologia e a web 2.0 oferecem ainda maior motivação para a literatura, pois oportunizam espaço para criação, expressão, integração e partilha em torno do texto literário. As atividades colaborativas em torno da literatura envolvem ações, em que a pessoa precisa expor sobre sua leitura. Tal ato acarreta resultados positivos para todos os envolvidos, tanto para quem recebe a nova informação, que entra em contato com novos conhecimentos, experiências e interpretações, como e ainda mais, para quem produz, pois tem a oportunidade de criar e expressar seu próprio conhecimento.

Não é o incentivo à interação digital em detrimento do contato humano, da relação face-a-face, mas, em paralelo, fomentar o contato com outras culturas, como complemento ao desenvolvimento da criança, um recurso a mais na educação, no acesso informacional e literário e na vivência infantil e juvenil. Tão pouco a substituição do livro impresso pelo formato digital, ao contrário, o projeto pretende fazer elo entre os formatos, no estímulo à prática da leitura literária. Incentivar a prática da leitura literária e formar leitores de textos literários nesta era de imensa sofisticação tecnológica implica estar aberto à vinculação desses textos a diferentes suportes, utilizando-se de recursos variados, modernos e inovadores.

No mundo globalizado, com novos desenhos de relacionamento humano, as línguas dominantes, além de meio de comunicação imperativo, carregam e disseminam as suas expressões e identidades culturais, o que acarreta fragilidade dos sentimentos de pertença e do sentido de se reconhecer culturalmente. Este contexto atinge crianças e jovens que usam o Português como língua materna, de modo proeminente, devido à tímida presença de conteúdos da web na língua em questão, notadamente dirigido ao público infantil e juvenil (FURTADO; OLIVEIRA, 2012). Dessa forma, intensificar o uso da literatura infantil digital no Brasil e Portugal dará relevância e acréscimo à presença de conteúdos na língua portuguesa no ambiente da web.

A esse respeito, o relatório da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO (2005, p.11, tradução nossa) declara; “a negação de acesso à informação na sua língua materna é equivalente a uma negação de um direito humano”. O relatório também conclui: “em termos de pedagogia, como é que as crianças lêem e aprendem melhor? Em sua língua materna.”

Percebemos ainda lacunas na literatura científica brasileira de estudos e pesquisas sobre livros digitais e a comunidade escolar, sobre leitores/escritores infantis em ambiente digital. Por um lado, temos um volume incalculável de documentos a serem publicados ininterruptamente sobre os grandes temas da pesquisa, de modo que é difícil acompanharmos as atualizações, já que a cada dia temos um novo conceito, outro termo é cunhado, fomentam-se mais serviços, etc. Todavia, detectamos limitações de documentos científicos relacionando as temáticas para o público específico objeto deste estudo: as crianças e adolescentes.

Destacamos, por fim, que a oportunidade de trabalho conjunto envolvendo professores pesquisadores da Universidade Federal do Maranhão, Brasil e da Universidade de Aveiro, Portugal, trará contribuições relevantes para as instituições e em particular para cada docente

envolvido, uma vez que instituir diálogo crítico e construtivo com pares internacionais, enriquece as experiências entre as duas instituições.

4 PORTAL BIBLON - www.portal-biblon.com

O instrumento a ser utilizado na pesquisa foi implementado por uma equipe interdisciplinar de alunos do Departamento de Comunicação e Arte-DeCA, da UA (VALBOM, 2010, RESENDE, 2010), onde teve relevante contribuição a pesquisadora Cássia Furtado, coordenadora da equipe de investigação deste projeto, que na época estava participando do Programa Doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, sob a coordenação da Professora Doutora Lídia de Jesus Oliveira Loureiro da Silva.

O Portal Biblon é uma plataforma na web que disponibiliza livros digitais e permite a formação de uma rede social entre os utilizadores, a partir das interações proporcionadas. Pretende-se que o Portal Biblon seja usado pelas escolas como instrumento de fomento à leitura e expressão, fazendo elo entre os textos literários em suportes diversos, com interação de múltiplas linguagens, em ambiente híbrido. E, ainda, que o Biblon seja usado para integrar leitores com preferências e comportamentos de leitura literária similares, no contexto escolar.

A plataforma conta com livros da literatura infantil e juvenil, escritos no Brasil e em Portugal. Em primazia ao respeito aos direitos autorais dos livros da biblioteca digital, informa-se que os títulos que constam na plataforma são de domínio público, e, quando não é o caso, inclui-se apenas a capa, indicações da referência bibliográfica e sinopse das obras. Deste modo, a criança, ao fazer a leitura no livro em formato impresso, tem oportunidade de, a partir da capa, elemento simbólico da identidade do livro, fazer toda a interação que o Biblon permite e, assim, criar um laço associativo àquela obra e despertar a curiosidade e o prazer da sua leitura noutras crianças.

Ao oportunizar que o usuário possa escrever comentários, associar imagens e vídeo, a plataforma possibilita troca de experiências, interpretações e criatividade sobre textos, assim o leitor age como coautor, autor e crítico do texto literário. A criação não pressupõe um ato isolado, ao contrário, o usuário ao compartilhar informações, imagens, vídeos e expressar pontos de vista e argumentos sente-se parte do livro e da comunidade de leitores. É, portanto, um momento de encontro entre a literatura e seus leitores, que envolve todo o pluralismo e a livre circulação de ideias, proporcionada pela diversidade cultural impregnada na literatura.

Figura 1 - Portal Biblon e suas possibilidades: comunidade (quem leu, quem lê, formar grupos, ver e/ou fazer comentários, ver e/ou disponibilizar vídeos e/ou imagens)



Fonte: (<http://www.portal-biblon.com/livro.aspx?livroID=6>)

Ao fazerem uso do Portal Biblon os alunos terão a oportunidade de compartilhar leituras, escutar ecos de seus pensamentos e emoções ou, ao contrário, perceber o contraste de experiências, que também envolve o texto literário. Este ato potencializa a leitura e a escrita e favorece ao leitor a sensação de companhia, pertença e partilha, visto que o encontro de leitores é uma excelente estratégia para formação de rede de leitores/escritores.

Pretendemos que o portal, ao permitir a troca de experiências, interpretações sobre textos e possibilitar a divulgação de diversas formas de expressão criativa e artística, seja uma plataforma intercultural de disseminação da literatura infanto-juvenil e de criação, articulação e circulação de bens culturais da comunidade escolar de língua portuguesa.

Todavia, o Biblon é uma plataforma em construção contínua, não um projeto pronto, definitivo, posto que, inserido na cultura participativa, está sempre a ser composta e reconfigurada, com a cooperação dos utilizadores. Dessa forma, a utilização do portal por alunos brasileiros trará contribuições relevantes para configurar o portal em uma interface que proporcione acesso, conforto, diversão e aprendizado de modo de uso fácil e atraente para os utilizadores. Além do que, vai reforçar o objetivo primordial do Biblon, que é configurar-se como uma plataforma de literatura infantil da língua portuguesa.

5 OBJETIVOS

A pesquisa tem como objetivo principal analisar a introdução de livros digitais e novos sistemas hipermediáticos no incentivo a leitura, criação, expressão e partilha literária, como potencializadores dos processos de ensino, aprendizagem e de criação de conhecimento para alunos do ensino fundamental, assim como também, mapear o processo de interação e partilha ocasionada entre os leitores infantis.

Como objetivos específicos tem-se:

- Diagnosticar a relação leitura, informação, literatura e livros digitais na comunidade escolar da educação fundamental;
- Identificar o uso de sistemas hipermídia e das bibliotecas digitais, no contexto da educação fundamental, para o incentivo à leitura, criação, expressão e interação em torno da literatura infantil;
- Estudar a interação homem-computador, de modo especial, analisar a interação e a usabilidade da criança, do ensino fundamental, com interfaces que possibilitam acesso e a produção de informação digital, em especial a informação literária;
- Conhecer, compreender e analisar as mudanças decorrentes das intervenções nas escolas quanto à usabilidade das ferramentas digitais e interações e partilhas proporcionadas, com destaque para o Portal Biblon;
- Identificar os mediadores sociais centrais na rede social formada em torno do Portal Biblon, com destaque para os utilizadores infantis;
- Estudar as relações entre os utilizadores e como a interação pode estimular e promover a leitura por parte dos utilizadores infantis;
- Inferir sobre a adesão da comunidade escolar do Maranhão-Brasil, do ensino fundamental, ao Portal Biblon, notadamente mensurar as práticas de leitura, criação, expressão e partilha;
- Constatar a integração entre os utilizadores (brasileiros e portugueses) oportunizadas pelo Portal Biblon;
- Apresentar proposta de serviços e ferramentas ao Portal Biblon, com vistas a potencializar a integração e usabilidade da interface.

6 MÉTODO

A investigação tem como estratégia de pesquisa o estudo de caso, considerado um estudo aprofundado e exaustivo, situado no contexto em que está sendo feita empírica, buscando descrever, compreender e interpretar sua complexidade, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado.

Justificamos a escolha pelo estudo de caso em razão de sua aplicação para descrever um fenômeno contemporâneo num contexto de vida real, no qual uma intervenção ocorre. Além do que, o estudo de caso trabalha com pesquisa empírica, isto é, a investigação está localizada dentro de um contexto social, envolvendo interação e estabelecendo relações entre processos e produtos (YIN, 2005). Ademais, o estudo de caso é muito aproveitado na área da Ciência da Informação (FIDEL, 1984) e indicado, por Pozzebon e Freitas (1998, p. 144), como método adequado para conduzir investigações nas áreas que envolvem sistemas de informação.

Este estudo será realizado em fases: teórica, exploratória, empírica. Para tanto, será utilizado como instrumento para coleta de dados a pesquisa bibliográfica, observação, inquéritos e documentação.

A pesquisa terá como ferramenta central o Portal Biblon, a ser usado em escolas do Ensino Fundamental, da 2ª a 5ª série, onde serão trabalhadas duas escolas da Rede Pública Municipal de São Luís, com vigência até maio 2016.

7 RESULTADOS ESPERADOS

A transição paradigmática que compõe o contexto da sociedade contemporânea fomenta a necessidade de estudos e investigações no sentido de criar e garantir interfaces de ambientes híbridos, que usufruam os séculos de experiência da leitura, como ferramenta cognitiva de aquisição de conhecimentos e de lazer e, conjuntamente, visualize novos suportes e novas ferramentas hipermídia, como os livros digitais, como novas formas de dar continuidade às boas práticas da leitura e da escrita a partir da literatura.

Dessa forma, almejamos levantar as discussões em torno de temáticas inovadoras envolvendo o ambiente digital no universo infantil, o que pode representar contribuições para mudanças no modelo atual educacional e no processo de ensino e aprendizagem, com a inserção de instrumentos como leitura, livro e biblioteca digital, o que constitui-se, igualmente, ainda um desafio para a Biblioteconomia Escolar.

Estudos e pesquisas envolvendo a leitura de livros de literatura infantil trazem contribuições para melhorar a qualidade e motivação para leitura e expressão das crianças e adolescentes, uma vez que, quanto mais se ler, melhor se lê, melhor se fala e também melhor se escreve. Experiências, como a do Portal Biblon que integram o livro em formato de papel e o digitalizado, a literatura impressa e na web, trazem maior motivação para leitura e oferecem momento de interação de múltiplas linguagens, em simultâneo.

O trabalho com a literatura, focado para alunos de séries iniciais, tem como consequência estimular a prática da leitura literária e a formação de leitores, críticos e criativos. Destaque para a realidade de Brasil, notadamente do Maranhão, onde os índices de leitores não atingem patamares considerados suficientes e as escolas parecem não encontrar estratégias atraentes e eficazes para sanar essa precariedade. Devido a esse contexto, o contato com a literatura, nessa fase escolar, tendo como recurso a tecnologia da web social, é considerada uma estratégia inovadora e significativa.

O contato das crianças e dos adolescentes com a tecnologia dos computadores, de forma lúdica e atrativa, colabora para o aprendizado das ferramentas tecnológicas e conduz à inclusão digital, o que acarreta em consequência o desenvolvimento da literacia informacional e literária. Destaca-se que, no Maranhão a tecnologia digital ainda não está ao alcance de todos, principalmente das famílias de baixa renda, segmento das escolas públicas, objeto desta pesquisa. Considerando que, a escola deve corroborar para aproximar os alunos da tecnologia e fomentar a literacia, a utilização do Portal Biblon deve aumentar os índices quantitativos e qualitativos de inclusão digital da comunidade escolar, inclusive estendendo aos seus familiares.

A tímida presença de conteúdos da web na língua em questão, notadamente dirigido ao público infantil e juvenil, acarreta fragilidade dos sentimentos de pertença e do sentido de se reconhecer culturalmente. Dessa forma, ocasionar e fomentar o uso do Biblon pelos alunos maranhenses tem contribuições importantes a oferecer para a comunidade da língua portuguesa, no propósito da preservar a língua, a memória literária e promover a herança cultural entre as crianças e jovens da mesma raiz linguística. O envolvimento com questões culturais, como patrimônio, tradições e literatura similares entre os dois países, além do engajamento social, proporciona às pessoas a oportunidade de aprender com o outro, compreender perspectivas e concepções díspares. Enfim, conjuntamente, favorecer a

interculturalidade entre crianças e adolescentes, que têm o Português como língua nata ou segunda língua.

A pesquisa também deve contribuir para enriquecer e aprofundar estudos sobre interação homem (criança/adolescentes) e computador e usabilidade infantil, uma vez que estes possuem características distintas e inerentes a essa faixa etária. Considerando que este público, desde cedo, está exposto à informação digital, são relevantes estudos que contribuam para o desenvolvimento de interfaces diversas focadas nas necessidades da comunidade estudantil da Educação Básica.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referido projeto encontra-se em fase de execução, nesse sentido já começamos as intervenções nas escolas, onde inicialmente foram ministradas oficinas com professores e bibliotecários sobre “Literatura, leitura digital e o Portal Biblon”, com objetivo de sensibilizar os docentes para a importância da literatura digital e prepará-los para o uso do Portal Biblon e de outros sistemas hipermídia nas atividades que envolvem leitura, criação, expressão e literatura.

Ao ter início o ano letivo de 2015, começaram as formações com os alunos objetivando sedimentar o uso do Portal Biblon nas atividades de leitura, em sala de aula e biblioteca, durante essa fase estamos realizando, em simultâneo, as observações e investigações que compõem o estudo de caso.

Vale ressaltar que a primeira reunião técnica com a equipe internacional foi realizada maio de 2015, com a ida do coordenador da equipe local a Portugal, a fim de conhecer a realidade das escolas. A partir dos encontros, ficou planejado a vinda da coordenadora da equipe internacional para o Maranhão, para maio 2016, por ocasião de encerramento do projeto, onde participará de evento com os educadores das escolas envolvidas, como também no Colóquio Internacional de História do Livro, Leitura e Biblioteca, previsto para essa época.

REFERÊNCIAS

BORGES, J.; OLIVEIRA, L. Competências infocomunicacionais em ambientes digitais. Observatório Journal, v.5, n. 4, p.291-326, 2011.

CARAZO, Á. Explorando la Web 2.0 sin mapas pero con brújula. Reflexiones y experiencias sobre alfabetización digital, mediática y audiovisual con adolescentes. In: JORNADAS DE BIBLIOTECAS JNFANTILES, UVENILES Y ESCOLARES, 19 Salamanca, 2011. **Anais...** Disponível em: <http://www.fundaciongsr.es/wfuns/activos/texto/wfuns_informacion_0626-ICcpbG7SZcCdUTPX.pdf>. Acesso em: nov. 2011.

EUKids Online. **Risks and safety on the internet; the perspective of European children**. 2011. Disponível em: <www.eukidsonline.net>. Acesso em: 1 abr. 2012.

FIDEL, R. The case study method: A case study. **Library and Information Science Research**, v. 6, n.3, p. 273-288, 1984.

FURTADO, C. **Rede social de leitores e escritores juniores: Portal Biblon, a integração social on-line como catalisador da leitura, criação, expressão e partilha**. 2013. 361 f. Tese (Programa Doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais). Universidade de Aveiro e Universidade do Porto, Aveiro-PT, 2013.

FURTADO, C.; OLIVEIRA, L. Biblioteca Escolar e Interculturalidade: Rede Social em Países Lusófonos Portal Biblon. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 155 - 169, jan./jun. 2012.

MUSSOI, E. **Objetos de aprendizagem multimídia interativos no aprimoramento da capacidade de leitura e escrita**, 2014, 151 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

POZZEBON, M.; FREITAS, H. Pela aplicabilidade: com um maior rigor científico-dos estudos de caso em sistemas de informação. **Revista de Administração contemporânea**, v. 2, n.2, 1998. p. 143-170.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants, part 1. **On the horizon**, v.9, n.5, 2001. p. 1-6.

RESENDE, C. **Design de interação centrado nas crianças: estudo do caso Biblon**, 2010. 130 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Multimédia). Universidade de Aveiro, Aveiro-PT, 2010. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10773/3586>>. Acesso em: 24 maio 2015.

ROSA, E. **A web 2.0 como catalisadora da leitura recreativa pelas crianças**, 2010 114 f. Dissertação (Mestrado em Promoção da Leitura e Bibliotecas Escolares). Universidade de Aveiro, Aveiro-PT, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10773/13955>> Acesso em: 25 maio 2015.

TAPSCOTT, D. **A Hora da Geração Digital**. Rio de Janeiro: AGIR, 2010.

UNESCO. **Reports and conclusions: multilingualism for cultural diversity and participation of all in cyberspace**. Bamako, 2005. Disponível em: <www.itu.int/wsis/docs2/thematic/unesco/reports.pdf>. Acesso em: 20 maio 2013.

VALBOM, J. **Portal Biblon**: rede social de leitores juniores, 2010, 117 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Multimédia). Universidade de Aveiro, Aveiro-PT, 2010. Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10773/3660>>. Acesso em: 24 maio 2015.

VASCONCELOS, A; RAMOS, I. **A valorização da leitura como degrau de mudança sociocultural**. Universidade de Brasília, 2014. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/7788>>. Acesso em: 24 maio 2015.

YIN, R. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman Companhia, 2005.