

SÍNTESE DO TRABALHO
PROJETO: “E se eu fosse o autor?”
Laboratórios Criativos de Leitura e Cultura Digital
Associação Casa da Árvore
www.casadaarvore.art.br

Objetivos

O projeto “E se eu fosse o autor? - Laboratórios Criativos de Leitura e Cultura Digital” é uma tecnologia social que tem o objetivo de ajudar comunidades escolares a repensarem de forma inovadora o estímulo a leitura e a literatura entre os estudantes de escolas públicas brasileiras. Para isso reúne um conjunto de práticas educativas e formativas que explora o ato da leitura integrado à ampliação de habilidades e expressão por meio de linguagens midiáticas, como o vídeo, a imagem e o hipertexto. Desta forma aproxima a literatura do contexto digital em que crianças e adolescentes constroem hoje sua relação com o mundo.

O projeto explora as experiências de crianças e adolescentes com as mídias digitais na construção de práticas de incentivo à leitura. Promove um diálogo entre as culturas literária e digital, ampliando a jornada de aprendizagem de alunos da rede pública com o Lab Criativo de Leitura e Cultura Digital, no contra turno escolar. Nesse espaço dispomos de um acervo, físico e digital, composto do perfil de leitura e de indicações das crianças. Exploramos a internet, as redes sociais e o telefone celular como ambientes/instrumentos de mediação de leitura, estímulo à reflexão e a participação social através autoria. Um ciclo de transformação cultural a partir da literatura e das novas tecnologias.

Resultados

Nos últimos sete anos o projeto atendeu mais de mil crianças e adolescentes matriculadas em cerca de 60 escolas públicas, além de professores e educadores em comunidades e situação de risco social, sobretudo nos Estados do Tocantins e Goiás. Um dos maiores resultados foi a elevação do índice de leitura literária espontânea entre os estudantes participantes do projeto. Tal elevação foi registrado pela pesquisa científica realizado no ano de 2013 – 2014 pela presidente da Casa da Árvore em sua pesquisa de mestrado. Quando os alunos entraram no do projeto 31% não recordavam de nenhum livro lido nos últimos 3 meses, 57% lembraram de 1 ou 2 títulos e 12% citaram 4 ou 5 obras. Após 3 meses de atividades todos os participantes lembraram pelo menos de dois títulos lidos, 37,5% leram de 3 ou 4 obras e 50% leram entre 5 e 7 livros.

Tão importantes como o aumento da frequência de leitura espontânea são as transformações sutis na relação dos participantes com a leitura, a

literatura, as linguagens multimídias e sua visão sobre seu itinerário de aprendizagem. Percebemos o reconhecimento por parte dos alunos de suas dificuldades suas motivações para enfrentar esse problema. Já no que se refere às habilidades tecnológicas é possível perceber transformações que geram um empoderamento, o protagonismo e de autonomia dessas crianças.

Vale lembrar que o projeto também atua na formação continuada de professores. Com estas ações vimos o uso de projetos de leitura e cultura digital saltar de 8% para 32% entre os profissionais da educação capacitados pelo projeto “E se eu fosse o autor?”, promovendo uma inovação no processo de formação de leitura nas mais diversas comunidades escolares brasileiras.

Conclusões

Nos parece possível, como também necessário, promover o diálogo entre a cultura literária e a cultura digital, tanto em ambientes de ensino formal como não-formal. Entendemos ainda ser este um caminho viável para a construção de uma educação cidadã, que se apropria de traços significativos da cultura contemporânea para encurtar as distâncias sociais ao invés de alargá-las.

A interação promovida no projeto “E se eu fosse o autor?”, entre texto, literatura, educação para as mídias e cultura digital, na formação de crianças e adolescente, são exemplos de que uma educação construída em meio a uma cultura de participação e estímulo a criatividade, tendo as linguagens multimidiáticas como território de expressão e autoria, amplia as condições de emancipação e empoderamento social das pessoas e aumenta também sua capacidade de construir uma leitura crítica do mundo, capacidade fundamental para a construção e o exercício da cidadania.

Aplicabilidade

Trata de um projeto de tecnologia social, ou seja, uma reflexão sobre os processos educacionais e produção cultural desenvolvidos na prática, em conjunto com as comunidades escolares beneficiadas e a partir das experiências, saberes e recursos das **mesmas**. Possui hoje um material rico e sistematizado de apoio didático a professores e muitos objetos de aprendizagem desenvolvidos em conjunto, pela equipe da ONG Casa da Árvore e participantes (alunos e professores) que permite sua implementação e replicação em diferentes contextos socioculturais. Uma estratégia de aplicabilidade inovadora, reconhecida por instituições nacionais e internacionais, como detalhado no formulário de inscrição.