



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - CFCH
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

O LIVRO INFANTIL DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A LITERATURA
INFANTIL NA TELA

AMANDA ELIAS DOS SANTOS

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia Corsino

RIO DE JANEIRO

2017



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - CFCH
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

O LIVRO INFANTIL DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A LITERATURA
INFANTIL NA TELA

AMANDA ELIAS DOS SANTOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos pré-requisitos necessários à obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia Corsino

Rio de Janeiro

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - CFCH
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

O LIVRO INFANTIL DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A LITERATURA
INFANTIL NA TELA

AMANDA ELIAS DOS SANTOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos pré-requisitos necessários à obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: ___ / ___ / ____.

Banca examinadora:

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Patrícia Corsino (UFRJ)

Parecerista: Prof.^a Dr.^a Deise Arenhart (UFRJ)

Parecerista: Prof.^a Dr.^a Ludmila Thomé de Andrade (UFRJ)

Rio de Janeiro

2017

FICHA CATALOGRÁFICA

Santos, Amanda Elias dos

**O LIVRO INFANTIL DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A
LITERATURA NA TELA**

Amanda Elias dos Santos. Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Educação –
Curso de Pedagogia, 2017.

69 f.

Orientadora: Patrícia Corsino. Monografia (Graduação) - UFRJ

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus, pois sem ele não seria possível que nada acontecesse na minha vida.

À minha Família, mãe, pai e irmãos que não mediram esforços para tornar o meu sonho realidade. Em especial a minha amada e querida mãe, que tanto se dedicou para que eu pudesse chegar aqui, a mãe guerreira que sempre colocou os filhos em primeiro lugar e nunca deixou que nada de mal os acontecesse. Foi dela que herdei a coragem, a perseverança e a esperança em acreditar que tudo é possível para aqueles que acreditam que podem sim mudar seu destino e reescrevê-lo por conta própria.

Ao meu amado esposo Paulo, que tanto me ajudou nessa caminhada e principalmente no final desse ciclo. Agradeço pela paciência, por entender minhas angústias e sofrimentos, por me fazer acreditar que tudo daria certo.

Ao grupo de Pesquisa Infância linguagem e escola, que tanto me proporcionou momentos de alegrias e de aprendizagens. Vocês fazem parte da minha história na UFRJ.

À minha querida orientadora e professora Patrícia Corsino, que me acolheu nesses anos, que me possibilitou estar em um grupo de pesquisa, me incentivando e me ajudando a crescer enquanto profissional da educação e pessoa. Fica aqui a minha gratidão e admiração pelo que pude aprender com ela, seus ensinamentos, seus conselhos. Por isso hoje não termino a graduação com mais uma professora no meu currículo, termino com uma referência de profissional, dedicada, parceira que sempre me apoiou.

Obrigada a todos que me acompanharam e apoiaram nesse sonho!

GLOSSÁRIO

App Store – Loja virtual da Apple, que permite navegar e fazer downloads gratuitos ou com algum custo de aplicativos da iTunes Store.

E-book readers (e-readers) – É um aparelho portátil criado especificamente para a leitura de livros digitais.

Google Play – Loja virtual da Google que permite navegar e fazer *downloads* gratuitos ou com algum custo de filmes, músicas, livros e jogos.

Kindle – Aparelho leitor de livros digitais.

Kobo – Aparelho leitor de livros digitais.

Notebooks – Computador portátil.

Portal Capes – O Portal Periódicos CAPES é o portal brasileiro de informação científica.

SciELO – A Scientific Electronic Library Online é uma biblioteca eletrônica que abrange uma coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros.

Smartphone – É um celular com tecnologias mais avançadas, com capacidade para executar programas por um operacional, parecido ao dos computadores.

Tablet – É um tipo de computador portátil, de tamanho pequeno, fina espessura e com tela sensível ao toque (*touchscreen*).

RESUMO

Este trabalho monográfico intitulado "O livro infantil digital: reflexões sobre a literatura na tela" tem como objetivo geral conhecer e analisar características de livros digitais infantis disponíveis no mercado editorial brasileiro, no ano de 2015, e como objetivos específicos: i) identificar características comuns aos livros infantis digitais disponíveis nos sites de editoras brasileiras; ii) diferenciar livro digitalizado de livro digital; iii) analisar os livros digitais infantis que ganharam o prêmio Jabuti em 2015. Para o desenvolvimento do trabalho realizou-se: uma revisão bibliográfica nos Portais da CAPES e do Scielo para traçar um panorama das produções acadêmicas e dialogar com os autores; pesquisa de livros digitais disponíveis no site de diferentes editoras e leitura e análise dos livros ganhadores do Prêmio Jabuti 2015 na categoria livro infantil digital. O trabalho está organizado em três partes: na primeira, discuto o livro digital a partir da revisão bibliográfica e apresento diferenças entre livro digital, e-book, jogo eletrônico para pensar a literatura digital e o direito à literatura; na segunda parte, faço um passeio pelas editoras estantes/bibliotecas virtuais, e trago a conhecimento os livros ganhadores do prêmio Jabuti 2015 na categoria infantil digital, suas características, como ele se apresenta ao leitor e possibilidades de interação entre o leitor e a obra. Por fim concluo trazendo algumas reflexões acerca dos livros infantis digitais. Ao término desta pesquisa, foi possível observar que no mundo contemporâneo, os modos de vida, mudaram as maneiras de ler e interagir com o que se lê também. Apesar do mercado estar produzindo obras digitais, observou-se a pouca presença de trabalhos científicos sobre o livro infantil digital e as possibilidades de leitura das crianças contemporâneas o que aponta a necessidade de se investir em pesquisas sobre o tema. A pesquisa evidenciou também que o livro infantil digital, diferentemente do que o senso comum supõe, é um recurso acessível apenas para alguns tanto pelo sistema em que é produzido- o IOS que exige um equipamento da Aple Store-, quanto pelos preços praticados pelo mercado editorial.

SUMÁRIO

Introdução	09
Capítulo 1 - Literatura infantil digital: um campo em construção	12
Capítulo 2 - Por entre as editoras: pesquisando o acervo de livros infantis digitais	24
2.1 A busca nas estantes virtuais e nos sites e compra e venda	25
2.2 Investigando os livros digitais ganhadores do prêmio jabuti 2015	29
Meu Aplicativo de Folclore	29
Via Láctea de Olavo Bilac	39
Flicts	45
2.3 O que esses três livros nos dizem sobre a literatura infantil digital?	54
Algumas considerações à título de conclusão	60
Referências bibliográficas	62
Apêndice - Levantamento bibliográfico	64
Quadro - 1 Levantamento no Portal Scielo	64
Quadro - 2 Levantamento no portal CAPES	67

INTRODUÇÃO

Este trabalho monográfico se propõe a refletir sobre o livro infantil digital. Um novo produto do mercado editorial que, desde 2015, passou a ser uma das categorias do Prêmio Jabuti e que, gradativamente, está chegando a algumas crianças brasileiras. Nos últimos anos o mercado editorial voltado para o público infantil tem aumentado, principalmente, devido às compras governamentais, como o Programa Nacional Biblioteca da Escola – PNBE e programas diversos no âmbito municipal (CORSINO, VILELA e TRAVASSOS, 2017), ao aumento das livrarias e de programas de incentivo à leitura. Este movimento tem possibilitado uma maior visibilidade da literatura infantil e maior interesse do público em geral. Paralelo a esse movimento, acompanhamos uma mudança tecnológica dos meios de comunicação como o acesso à internet por via de computadores, telefones, *tablets*. Neste novo cenário, muitos aspectos da vida social foram afetados pela tecnologia e o acesso fácil e rápido à informação. A conexão com o mundo é constante e todos estão sendo desafiados, a todo instante, a fazer parte desta realidade. Tendo afetado diversos campos da vida social, a tecnologia ganha espaço também nos produtos e jogos virtuais que chegam às crianças. Como isso, o mercado editorial abre um novo nicho, investindo em produções de livros digitais infantis.

Essa produção cultural destinada às crianças leva a algumas indagações: quais são os livros infantis em tela encontradas no mercado editorial brasileiro? Como a literatura é abordada nestas produções culturais? Que diferenças existem entre os livros digitais e os jogos virtuais? A possibilidade de se ter livros disponíveis na tela pode significar um aumento do acesso do público infantil aos livros e à leitura literária?

Este trabalho tem como objetivo geral conhecer e analisar características de livros digitais infantis disponíveis no mercado editorial brasileiro, no ano de 2015, e como objetivos específicos: i) identificar características comuns aos livros infantis digitais disponíveis nos sites de editoras brasileiras; ii) diferenciar livro digitalizado de livro digital; iii) analisar os livros digitais infantis que ganharam o prêmio Jabuti em 2015.

Para atingir estes objetivos, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o tema e um levantamento de livros digitais infantis disponíveis nos sites de editoras brasileiras consagradas no mercado editorial infantil. A revisão bibliográfica teve a intenção de mapear o campo investigado, conhecer como o tema tem sido abordado em pesquisas acadêmicas. A pesquisa focalizou os artigos acadêmicos publicados no Portal SciELO e

no Portal CAPES. Buscou-se conhecer e familiarizar-se com possíveis autores que discutem a literatura infantil digital. Já o levantamento de livros infantis digital foi feito pela internet, em sites de compra e venda, bibliotecas virtuais de títulos e obras disponíveis para *download*. Foram selecionados três livros – os finalistas do Prêmio Jabuti de 2015- para serem analisados segundo suas características, buscando-se identificar de que maneira os livros são apresentados na sua forma virtual.

Esse estudo articula-se a minha inserção, enquanto bolsista de Iniciação Científica, no projeto de pesquisa “Infância, linguagem e escola: a leitura literária em questão”, coordenado pela Professora Patrícia Corsino e desenvolvido no Laboratório de Estudos de Linguagem, leitura e Escrita e Educação- LEDUC. A pesquisa tem como objetivo geral conhecer e analisar políticas de livro e leitura desenvolvidas pelas Secretarias Municipais de Educação dos municípios do estado do Rio de Janeiro e suas implicações em práticas de leitura literária de creches, pré-escolas e escolas de Ensino Fundamental. Os estudos intentam transitar entre uma perspectiva mais ampla das políticas, se propondo a levantar, analisar e dialogar sobre os programas e projetos de livro e leitura que vêm sendo desenvolvidos pelas secretarias municipais de educação dos municípios do Estado do Rio de Janeiro e as práticas pedagógicas. A pesquisa institucional se organiza em três eixos de análises, são eles: acervos - os interesses voltam-se para conhecer as produções literárias, gêneros e suas características-, espaços – são discutidos os lugares onde os livros estão organizados e disponibilizados aos leitores - e apropriações/mediações - são investigadas as formas de se ler literatura, as apropriações de crianças e professores/mediadores de leitura. A pesquisa situa-se em três campos: nos estudos da linguagem, onde se incluem questões de literatura infantil; nas políticas públicas de livro e leitura; e na antropologia e sociologia da infância, no que diz respeito à metodologia de pesquisa com crianças. Os estudos da linguagem contam com as contribuições de Mikhail Bakhtin, Walter Benjamin e Lev Vygotsky, autores que também são os pilares que sustentam não só as concepções de linguagem como as de sujeito e de pesquisa.

Vivendo no tempo onde a tecnologia tem ganhado destaque e tendo vivenciado o surgimento dos livros infantis digitais, comecei a me interessar pelo acervo de livros infantis digitais. Decidi, então, me debruçar sobre o acervo de livro infantil digital disponível na internet e inaugurar no “eixo acervos” um campo de estudo a ser ampliado em pesquisas futuras. Trago então as seguintes questões de pesquisa: o que tem sido produzido para as crianças no mercado de livros digitais? O que está disponível para

compras ou downloads gratuitos? Dos livros digitais destinados às crianças, quais podem ser considerados literatura infantil? Quais são as características dos livros infantis digitais que receberam o Prêmio Jabuti em 2015?

O trabalho está organizado em três partes: na primeira, discuto o livro digital a partir da revisão bibliográfica e apresento diferenças entre livro digital, e-book, jogo eletrônico para pensar a literatura digital e o direito à literatura; na segunda parte, faço um passeio pelas editoras estantes/bibliotecas virtuais, e trago a conhecimento os livros ganhadores do prêmio Jabuti 2015 na categoria infantil digital, suas características, como ele se apresenta ao leitor e possibilidades de interação entre o leitor e a obra. Por fim concluo trazendo algumas reflexões acerca dos livros infantis digitais.

Capítulo 1 - LITERATURA INFANTIL DIGITAL: UM CAMPO EM CONSTRUÇÃO

O primeiro passo para tentar responder as questões levantadas para este estudo consistiu em um levantamento bibliográfico, no qual busquei estreitar diálogos e interlocuções com pesquisadores que estão discutindo o tema e buscando respostas, ainda que parciais, e mapear o que já tem sido publicado sobre a literatura infantil digital no Brasil. A revisão bibliográfica realizada para sustentar essa pesquisa, consistiu buscar livros, artigos, teses e dissertações em sites confiáveis de busca no campo de pesquisa, Portal CAPES e Portal SCIELO (ver apêndice com o levantamento completo).

A revisão bibliográfica realizada no banco de teses e dissertações do portal CAPES, usando o descritor literatura infantil, por meio de uma busca simples para os últimos 10 anos (2007-2016), trouxe uma quantidade de artigos, teses e dissertações que ultrapassavam setecentas publicações. Comecei, então, a refinar a busca para que contivesse as seguintes expressões exatas: livro infantil, livro digital, livro infantil digital. Foram encontradas as seguintes publicações:

Quadro 1- Número de produções científicas- teses, dissertações, artigos- segundo os descritores. Portal Capes-2007 – 2016

	TESE	DISSERTAÇÃO	ARTIGO	LIVRO/CAPI.	Outros	TOTAL
Livro Infantil	02	—	22	04	01	30
Livro Digital	02	—	19	01	01	23
Livro Infantil Digital	—	—	—	—	—	0

Fonte: Portal Capes

A pesquisa nesse Portal foi difícil, o site oferece mecanismos de refinamento de pesquisa que podem mudar significativamente o resultado da busca. Assim, entre os anos 2007 e 2016 observa-se a ausência de produções com o descritor exato; livro infantil digital. Em que pese à imprecisão desta busca fica evidente que o mercado está à frente das pesquisas. Há livros digitais e livros infantis digitais em circulação, o ano de 2015 é marcado pela introdução da categoria infantil digital na premiação do Prêmio Jabuti e as pesquisas acadêmicas pouco têm produzido sobre o tema.

A revisão bibliográfica realizada no Portal Scielo foi mais precisa. O Portal tem um mecanismo de busca mais simplificado e faz uma busca já das “expressões integradas”, considerando isso, a busca apresentou os seguintes resultados:

Quadro 2- Número de produções Fonte Portal Scielo – 2007 - 2016.

Livro infantil	31 artigos
Livro digital	16 artigos
Livro infantil digital	2 artigos*

*Artigos encontrados também nos descritores “livro infantil, livro digital, livro infantil digital”.

As publicações levantadas a partir do descritor “livro infantil”, trazem estudos que se aproximam e se distanciam da pesquisa realizada. Dentre as publicações que se distanciam foi possível conhecer autores que trazem reflexões sobre: “a educação alimentar através dos gibis; medicina infantil e a formação dos profissionais para atuarem em patologias difíceis como nos casos de provável morte; transtornos mentais e psiquiatria infantil; desenvolvimento infantil e oral; linguagem mental e as crianças da pré-escola”. Podemos considerar que é, no mínimo, intrigante que no descritor livro infantil possamos encontrar trabalhos da área de saúde, alguns com discussões bem distanciadas do foco desta monografia. Além disso, alguns autores trazem reflexões e análises sobre obras existentes, como o livro Pinóquio ou ainda do livro “Medicalização de crianças e adolescentes” explorando diferentes aspectos dessas obras. Quanto aos que mais se aproximaram desta pesquisa trago reflexões sobre formação do leitor, bibliotecas escolares e públicas, livro ilustrado e mediação.

A partir do descritor livro digital, foram levantadas 16 publicações. Essas produções trazem discussões a respeito da interação de escritores e leitores de blog; a relação entre o texto, hipertexto e letramento; o impacto da cultura letrada nas universidades e o lugar do livro; alfabetização e letramento com suporte multimidiático; e análises de obras publicadas.

As duas publicações apontadas a partir do descritor livro infantil digital, Guimarães e Ribas (2016) e Moraes (2015) trazem reflexões sobre livro ilustrado, aplicativo, multimodalidade na literatura para as crianças que nos levam a pensar sobre a diversidade dos recursos presentes na literatura infantil. As publicações analisam os avanços e efeitos da tecnologia no texto literário, considerando a relação das linguagens verbal e não verbal.

De acordo com (Moraes, 2015), na era digital, o texto ganha um caráter diferenciado e seu potencial passa a ser mais próximo inclusive do próprio texto

literário. O que no texto é visto como “intertextualidade”, no mundo digital ganha uma “heterogeneidade” ao associar diversos elementos como o verbal, imagens, sons. Hoje, as imagens, o som nas práticas e leitura infantil, ganham lugar nas discussões sobre literatura digital, sendo esta infantil ou não. O que não significa que esta surge sobre conflitos, mas sim sob a crítica ao que é novo.

Nesse contexto surge o que os estudiosos entendem como multimodalidade, que, de uma maneira ampla, estaria relacionada à variedade e modos de comunicação existente (linguagem oral, visual, o som, os gestos). Essa diversidade nas formas de comunicar tem sido difundida por todos os meios de comunicação, dos mais antigos como o jornal e os livros aos mais contemporâneos como a internet, televisão, celular. Segundo Moraes, tal perspectiva de relacionar diferentes linguagens, ganha força desde 1960 com o surgimento o livro ilustrado, no qual texto e imagem deveriam se articular de maneira harmoniosa a fim e proporcionar ao leitor um entendimento da história. A entrada da multimodalidade no contexto do livro infantil digital exige ainda que se tenha uma nova forma de ler e compreender os meios de comunicação. Moraes afirma que “assim como o livro ilustrado, a literatura digital é, por definição multimodal e se caracteriza por dispor e recursos que só põem funcionar em ambiente digital, ou seja, que não podem ser reproduzidas no papel”. É possível então distinguir então a ideia de literatura digitalizada - como aquela feita em papel, mas disponibilizada na mídia digital – da literatura digital, desenvolvida para ser lida em um aparelho eletrônico.

Ainda segundo Moraes (2015), “A despeito de a literatura ser definida tradicionalmente como a "arte das palavras", há muito tempo ela tem se mostrado aberta para outros meios de produção de sentido que vão além do verbal”. E a cada dia estão sendo experimentadas em diferentes suportes como os *tablets*, computadores, *smartphones* e cada vez mais ganham recursos além do texto escrito, ganham som, narração, imagens em movimento, além da possibilidade de interação através do *touchscreen* – interação tátil. O ato de ler literatura vai além da compreensão do texto escrito, relaciona-se a combinar diferentes elementos e associações para interagir com a obra.

Para Guimarães e Ribas (2016), durante muitos anos a sociedade ao se comunicar priorizava o uso a linguagem verbal. As cartas, os livros, revista e jornal. Podíamos também nos comunicar através de imagens, desenhos, ilustrações ou fotografias, ou ainda pela linguagem sonora. Cada meio de comunicação se privilegiava uma linguagem específica, as três linguagens funcionavam na comunicação cada uma

por si, como três universos diferentes. Nos dias atuais, a tecnologia e o ambiente virtual têm possibilitado uma fusão entre as diferentes linguagens, verbal, imagética e sonora, as linguagens não se complementam, mas sim se articulam na busca de uma comunicação com o leitor. Esses novos textos compõem grande parte da comunicação contemporânea e se dão por meio de diferentes suportes tecnológicos como o computador, a televisão, o celular. Além dos textos assumirem um caráter de múltiplas linguagens, os próprios aparelhos também ganharam essa característica e precisaram ser modernizados, a exemplo o celular que hoje, além de desenvolver sua função primordial ligada à comunicação oral, também acessa a internet e a TV. Desse modo, Guimarães e Ribas consideram que “a articulação de linguagens produz novos textos e incita novas leituras, diferentes das produzidas com base no texto que privilegiava uma linguagem” que no geral era a verbal.

Tal mudança tem dado um novo tom às formas de produção de leitura, o que vai propor ao leitor uma interação diferente com o que se lê, “a obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, um significado outro” (CHARTIER, 1998 p 70-71). Para Chartier o texto na tela traz uma estrutura diferente que se distancia da leitura dos escritos no papel. Isto se refere ao fluxo de apresentação do livro impresso e o livro na tela, essa diferença indicaria uma revolução na estrutura do suporte material do que está escrito, o que conseqüentemente leva a uma mudança das formas de se ler. A interação entre o texto e quem o lê, acaba sendo influenciada pelo suporte textual em que se apresenta, e varia de acordo com sua função, difusão e forma de percepção individual do texto no decorrer de sua leitura. O texto só adquire existência ao ser apropriado pelo leitor. Tal mudança nos suportes de leitura não significa ainda uma possível “morte do livro em papel”, podemos afastar essa ideia abordando a questão de suportes diferentes para o texto e formas diferente leitura e interlocução do leitor. O suporte material de cada mídia deve ser explorado quanto as suas especificidades, suscitando diferentes versões e formas de interação com o leitor.

Para Guimarães e Ribas (2016), a literatura infantil na sociedade multimidiática busca uma reflexão entre as linguagens na literatura infantil no contexto da sociedade virtual. Buscando compreender a relação entre o contexto digital, os textos contemporâneos e a literatura digital., “*uma das condições fundamentais para a produção de tendências discursivas e da cultura contemporânea é a articulação de linguagens no processo de produção dos sentidos*”. Nesse sentido, a articulação de linguagens produz novos textos revelando assim, outra forma de se relacionar com o

que se lê, outra cultura e uma nova forma de estar na sociedade, estimula uma nova leitura, diferente da que era realiza.

O termo livro vem do latim *liber*, e originalmente era a camada fina fibrosa que existe entre o tronco e a casca de uma árvore, essa camada depois de seca torna-se uma superfície que pode ser escrita. Faria (2008) apresenta definições para o que seria o livro:

Conjunto de cadernos, manuscritos ou impressos, costurados ordenadamente e formando um bloco • obra, científica ou literária, que forma ou pode formar um volume • cada uma das partes principais em que se dividem os textos dos livros • documento impresso ou não-impresso • transcrição do pensamento por meio de uma técnica de escrita em qualquer suporte com quaisquer processos de inscrição. O livro supõe um suporte, signos, um processo de inscrição, um significado. Integra-se num processo de criação, reprodução, distribuição, conservação e comunicação. Dirige-se a um leitor, possui uma finalidade: a reflexão, o ensino, o conhecimento, a evasão, a difusão do pensamento e a cultura • segundo a agência portuguesa para o ISBN (International Standard Book Numbering), é toda publicação não-periódica com um mínimo de quarenta e cinco páginas e que esteja sujeita a depósito legal • segundo a ISO (International Standard Organization), é publicação impressa não-periódica, com mais de quarenta e oito páginas, sem incluir as da capa, que constitui uma unidade bibliográfica; monografia • exemplar a partir do qual o editor faz a impressão. (FARIA; PERICÃO, 2008, p. 458- 459)

Observa-se que esta definição não abarca a diversidades que hoje se coloca ao objeto livro frente ao mundo digital e mais especificamente, à *cibercultura*. Assim, cabem algumas distinções entre o que seria e-book, jogo e jogo eletrônico e literatura digital:

O *e-book* é a abreviação do termo em inglês *eletronic book*, ou seja, referere-se aos livros em um formato digital –, consiste em um livro que pode ser lido através de dispositivos eletrônicos tais como: *tablet*, *smartphone*, *notebooks*, além de aparelhos próprios para essa leitura como o *e-book readers*, *Kindle*, aparelhos parecido com o *tablet* criado especificamente para leitura de documentos virtuais, livros, arquivos. Embora os aparelhos eletrônicos já tenham mudado para melhorar a qualidade da leitura, esses aparelhos específicos proporcionam uma melhor leitura, sob luz solar e sua bateria foi criada para durar semanas ou até meses depois de ser retirada da tomada, dependendo de sua utilização, o que não acontece com ou aparelhos convencionais. Depois de obter o aparelho necessário para receber as informações, cabe ao leitor o *download* e a compra dos livros, que é feita através dos *sites* das editoras e livrarias ou

nas bibliotecas virtuais, especializadas em comercializar esse material.

Ao se referir a algumas vantagens do livro digital, Chartier é otimista, se refere à possibilidade do leitor a todo instante poder intervir sobre o texto, modificá-lo, afirma que a não materialidade do texto eletrônico faz com que este se torne possível a qualquer pessoa que tenha o aparelho necessário para receber a informação. O autor acredita em uma difusão universal da leitura, na acessibilidade universal ao mundo da escrita pela possibilidade das bibliotecas terem todos os textos manuscritos e impressos convertidos em texto eletrônico. Em contraposição a Chartier, Ribeiro (2011, p 96/97) nos chama a atenção para as fragilidades da mídia digital: livros não dão choque, nem “dão pau”. Livros não “executam ação ilegal”, não são fechados sem mais nem menos, não acusam “erro 404, Page not found” e nem dependem de software para “rodar”... (p. 96/97)

Um dos pontos negativos da mídia digital implica na necessidade e dependência de um aparelho eletrônico para auxiliar e possibilitar a leitura e do software que seriam os responsáveis por dar vida aos aparelhos. Os *softwares*, por sua vez, como qualquer outro componente eletrônico, tem um tempo de utilização, uma vida útil ou podem dar problemas antes mesmo do esperado, além dos problemas de mau funcionamento momentâneo. Segundo a autora, problemas como esse poderiam descaracterizar vantagens da leitura digital e levar essa leitura a fragilidade do mundo dos eletrônicos.

Ao mesmo tempo em que podemos pensar em uma universalização dos escritos por meio da mídia digital, estamos falando na verdade de uma via de mão dupla, que, por outro lado, nos leva ao caminho de segregação entre os que têm acesso a um computador e os que não têm acesso.

Em geral o e-book é vendido por um valor mais baixo em relação aos livros impressos, entretanto, isso não é regra quando nos referimos ao livro infantil. Devido a característica forte da presença das ilustrações que dialogam com o texto escrito, os livros infantis digitais apresentam a necessidade de um projeto mais complexo do que geralmente os e-books apresentam. Recursos que estão disponíveis no meio eletrônico como som, movimento, interatividade que os aproxima do jogo eletrônico. Isso exige não apenas a transposição para o meio eletrônico, como outra tecnologia, com outros profissionais além do *web designer*, o que torna a produção final mais cara até que a do livro impresso. Isso acaba por ocasionar um impasse entre as editoras e os leitores, pois para os leitores o não custo com a impressão e transporte etc deveria baratear o produto final, o que muitas vezes acaba não acontecendo. Mais à frente retornarei a esta questão,

pois há uma distinção entre o e-book, o jogo eletrônico e o livro digital que deverá ser melhor esclarecida, ainda que as fronteiras sejam tênues.

Passo, então, a discutir o jogo. Segundo Huizinga (2003) o jogo constitui-se em elemento primitivo que existe desde as primeiras civilizações. O autor define o jogo como uma atividade lúdica, mais ampla que um fenômeno físico ou psicológico, constituindo também um ato voluntário concretizado como uma entrada no mundo ficcional. Apresenta ainda tensão, incerteza, e um final desconhecido, segundo Lucchese e Ribeiro (2011, p.2) “o desconhecimento do desfecho, por sua vez, é uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende dos mais variados fatores, internos e externos, como as estratégias adotadas e as respostas fornecidas pelo ambiente”.

Crawford e Lucchese apud Ribeiro (2011) destaca o efeito educativo dos jogos, uma vez que eles tendem a agregar novos conhecimentos, aprendizagens e experiência a quem joga. O autor destaca então, quatro elementos que seriam fundamentais para todos os jogos, são eles:

- Representação: o jogo tem uma representação simples e subjetiva da realidade, com um conjunto de regras explícitas. Possibilita um ambiente completo e suficiente, assim o jogador não irá depender de nenhum elemento externo ao jogo, ou do mundo real.
- Interação: um dos sustentos dos jogos virtuais é a interação que se tem com ele, onde o jogador interage, provoca alterações e consequências a partir de suas escolhas.
- Conflito: está relacionado ao a interação que se tem no jogo, para se atingir um objetivo, e para tal fim, existirá uma série de obstáculos que devem ser vencidos até o objetivo ser de fato alcançado.
- Segurança: relacionado ao conflito existente, configura-se em vivenciar o perigo, estar na situação de risco, e a segurança onde é possível se submeter à experiência psicológica sem danos físicos, as consequências são dadas no próprio jogo, a partir de um sistema de recompensas.

Por sua vez, para Juul (2005) os jogos são divididos em dois tipos, um é apresentado com pequenas regras simples e, quando combinadas, vão criando variações nas quais o jogador precisa definir estratégias diferentes para alcançar o objetivo. E outro

que necessita de uma sequência de ações realizadas pelo jogador. Para ele, existem seis requisitos que todo jogo deve ter para ser considerado como tal: 1) ser um sistema baseado em regras, 2) com resultados variáveis e quantificáveis, 3) em que a cada resultado é possível associar valores distintos, 4) onde os jogadores dispõem esforços para influenciar no resultado, 5) se sentem emotivamente ligados aos resultados e 6) e as consequências de sua atividade são opcionais e negociáveis

O Jogo poderia ainda ser visto como uma forma de recreação, marcada por um conjunto de regras que devem ser seguidas pelos jogadores, no qual se envolvem os conflitos, barreiras a serem vencidas e o foco de chegar a um objetivo final, que pode ser quantitativo.

Os jogos virtuais, por sua vez, poderiam ser definidos como uma atividade lúdica formada por decisões do jogador com impacto direto no resultado final. Essas decisões são limitadas pelo universo do computador e pela própria programação existente em cada jogo. Nos jogos virtuais o foco também é alcançar um objetivo e obstáculos irão aparecer para tornar mais desafiador alcançá-lo.

Os jogos digitais estão ligados às mídias, computador, consoles, *vídeo-games*, podem ser representações de jogos de uma forma mais abstrata, considerando o meio digital. Podemos exemplificar isso por meio da observação de jogos de tabuleiro que existem também em formato digital. Os jogos digitais também possuem uma regra mais rígida, o que não acontece com os jogos não-digitais onde se tem a possibilidade de negociação, se for um jogo de cartas como o Uno, por exemplo, é possível os jogadores acordarem em retirar ou colocar cartas extras, recriar as regras do jogo. Já o jogo Uno virtual não se tem a possibilidade de mexer nessas regras, a flexibilidade da mudança é menos comum. Levando em conta os quatro pontos abordados por Crawford, ao compreender as características presentes no jogo, é possível ainda quando pensamos em jogos digitais, devemos considerar algumas questões:

Quanto à representação: esta fica evidente considerando a variedade de elementos utilizados como o áudio, vídeo, e possibilita ainda uma imersão maior do jogador com o intuito de explorar e vivenciar as situações do jogo, diferentemente de um filme o jogador no jogo, poderá assumir o controle da situação e da tomada de decisões.

Quanto à interação: pode ser realizar de diferentes formas e explorar diversos sentidos humanos ao vivenciar o jogo, está ligada ao jogo que, por sua vez, está diretamente ligado ao que o suporte tecnológico e o programa do jogo permite, podendo inclusive ser jogado on-line por jogadores de diferentes lugares.

Quanto ao conflito: geralmente são respostas às interações dos jogadores, no qual há a necessidade de uma programação inteligente que lhe permita fazer isso.

Quanto à segurança: observa-se que nos jogos eletrônicos há um forte envolvimento dos jogadores. Entretanto os danos continuam no mundo ficcional e, geralmente, não afetam o real, nem a integridade física (fora uma tendinite pelos excessos, insônia pelo envolvimento e excitação, entre outras).

Antes de discutir o livro infantil digital, cabe conceituar o que tem sido entendido como literatura digital. Segundo o “manifesto da literatura digital” disponibilizado no *site* “Literatura digital” idealizado, organizado e produzido por Marcelo Spalding¹ ela é assim definida:

Manifesto Literatura Digital

- 1 – A Literatura Digital é aquela obra literária **feita especialmente para mídias digitais**, impossível de ser publicada em papel;
- 2 – A Literatura Digital busca criar uma **nova experiência de leitura** para o usuário;
- 3 – A Literatura Digital requer um **novo tipo de texto e de autor**;
- 4 – Por literatura entende-se a arte da palavra; portanto, um projeto de literatura digital **deve conter texto**. Não ser um projeto de literatura digital não é ser melhor ou pior, apenas outra coisa, como video-arte;
- 5 – A Literatura Digital é um novo gênero literário, **não substituindo** os gêneros da literatura tradicional em papel ou *e-book*;
- 6 – A Literatura Digital pode ser multimídia, hipertextual, colaborativa, etc, mas **não é necessário** que todos os recursos sejam usados simultaneamente;
- 7 – A Literatura Digital pode ser encarada como uma ferramenta para **incentivar a leitura em ambientes digitais**. Não queremos que um usuário largue um livro para ler literatura digital, e sim que ele largue por 10 minutos seus joguinhos ou redes sociais e leia um projeto de literatura digital;
- 8 – Livro digital **não é** livro digitalizado – confundi-los seria o mesmo que filmar uma peça de teatro e chamar isso de cinema;
- 9 – A Literatura Digital é uma atividade lúdica, mas **não é um jogo**, pois num jogo o “objetivo principal é antes de mais nada e principalmente a vitória” (vide *Homo Ludens*, de Huizinga);
- 10 – Substitui-se aqui o **conceito de livro pelo conceito de obra**, entendido como “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (vide *Obra Aberta*, de Umberto Eco). (<http://www.literaturadigital.com.br/?pg=25012>)

Como pode ser observado, a literatura digital continua sendo literatura. Neste sentido cabe trazer o que o grupo de pesquisa tem discutido sobre literatura e literatura infantil. Baseado nos estudos de Candido (1995), compreende a literatura e literatura infantil, como direito de todos.

Candido considera a dimensão estética da literatura e, sobretudo, humanizadora:

entendemos ser essencial no homem como: o exercício da reflexão, a aquisição do saber, a boa disposição para com o próximo, o afinamento das emoções, a capacidade de penetrar nos problemas da vida, o senso da beleza,

¹ O autor e professor universitário, pesquisador, artista e produtor literário. O site tem serviço e aspectos formativos através de ações propostas, além de conteúdo específico.

a percepção da complexidade do mundo e dos seres, o cultivo do humor.
(CANDIDO, 1995, p. 97)

Segundo Candido (idem, p.193), “uma sociedade justa pressupõe o respeito dos direitos humanos, e a fruição da arte e da literatura em todas as modalidades e em todos os níveis é um direito inalienável”. Para o autor, a literatura é uma necessidade de todo indivíduo, pois a fabulação está presente em qualquer sociedade, cultura ou época. Não se pode viver sem literatura, sem entrar em contato com o mundo da fabulação: “assim como não é possível haver equilíbrio psíquico sem o sonho durante o sono, talvez não haja equilíbrio social sem a literatura” (p.176). Neste sentido a literatura assume um papel primordial e indispensável para a sobrevivência e humanização dos homens, pois possibilita momentos ficcionais que contribuem para o processo de construção social e ampliação de mundo, entendendo-a como uma necessidade universal.

Candido considera que a literatura oportuniza ao ser humano explorar múltiplas possibilidades, permite estabelecer uma nova visão de mundo, expectativas, conhecimentos e saberes diversos. Ela une e separa, transforma e reproduz, aproxima e distancia, é real e surreal, abrindo aos homens, pelo ficcional, possibilidades de enfrentar situações da vida. Além disso, a palavra é organizadora.

O texto literário tem uma proposta ficcional artística, exerce uma função estética, sua leitura exige fruição. É uma leitura aberta, subjetiva que possibilita entendimentos diferentes de quem lê. A leitura do texto literário como possibilidade de uma vivência estética, desloca, causa o curto circuito emocional como anuncia Vigotski (2001), podendo provocar uma série de sentimentos no leitor - essa reação ao texto relaciona-se diretamente às experiências de vida do leitor. Nesse sentido, Corsino (2010, p, 192) afirma que “na leitura cabem lágrimas, risos e toda sorte de sentimentos que o texto for capaz de provocar”.

A qualidade da literatura infantil segundo Andrade e Corsino (2007) envolve aspectos da linguagem utilizada em cada gênero – poemas, contos, fábulas, crônicas – coerência, coesão, progressão textual, a forma de abordagem do tema escolhido; a ilustração e o diálogo que estabelece com o texto verbal; e o projeto gráfico editorial. A qualidade envolve a obra literária como um todo, em que forma e conteúdo se articulam para despertar o interesse do leitor- seja ela criança, jovem ou adulto- e desloca-lo. A literatura ultrapassa as fronteiras etárias. Um bom livro destinado às crianças pequenas pode agradar também outros leitores, justamente porque, por exemplo, não utiliza uma linguagem ou abordagem temática que subestime a criança, mas sim que possa dar a ela

possibilidades de ampliação de mundo, de des-construir ideias, de sair do lugar.

Nesse sentido, entendemos também a literatura infantil digital. As obras de literatura infantil digital além de divertirem precisam acionar a imaginação e deslocar o leitor a partir dos recursos que ele tem. Precisam ir além do divertimento ou da mera percepção visual, tátil, auditiva. Como fica claro no Manifesto Literatura Digital, não se pode confundir literatura digital como livro digitalizado, e-book ou mesmo com o jogo. A literatura infantil digital, como literatura digital, exige um software e recursos próprios do meio digital, como multimídia, hipertexto, ações colaborativas, etc, mas não é necessário que todos os recursos sejam usados simultaneamente.

Aqui cabe uma observação: da mesma forma que se distingue livro infantil de livro de literatura infantil, também se pode distinguir livro infantil digital de literatura infantil digital. O que se tem chamado de livro infantil digital, na verdade caberia melhor usar o termo “obra infantil digital” pode caber literatura- que tem como proposta básica da ação interlocutória o agenciamento do imaginário (PAULINO, 2000) e obras não ficcionais ou informativas, ou, ainda, manuais de autoajuda entre outros.

Em pesquisa realizada em sites das editoras, que será abordada no próximo capítulo, observei que diversos livros infantis digitais encontram-se disponíveis apenas na Apple Store, loja virtual da Apple, que permite navegar e fazer downloads gratuitos ou com algum custo de aplicativos da iTunes Store, compatível apenas com os aparelhos iPhone, iPod Touch e iPad criados pela Apple, empresa multinacional Americana que projeta e comercializa produtos eletrônicos, software, de computadores e computadores pessoais, cujo seus produtos tem uma valor de mercado maior em relação a produtos similares de outras marcas. O que implica numa grande restrição do acesso.

Capítulo 2 - POR ENTRE AS EDITORAS: PESQUISANDO O ACERVO DE LIVROS INFANTIS DIGITAIS

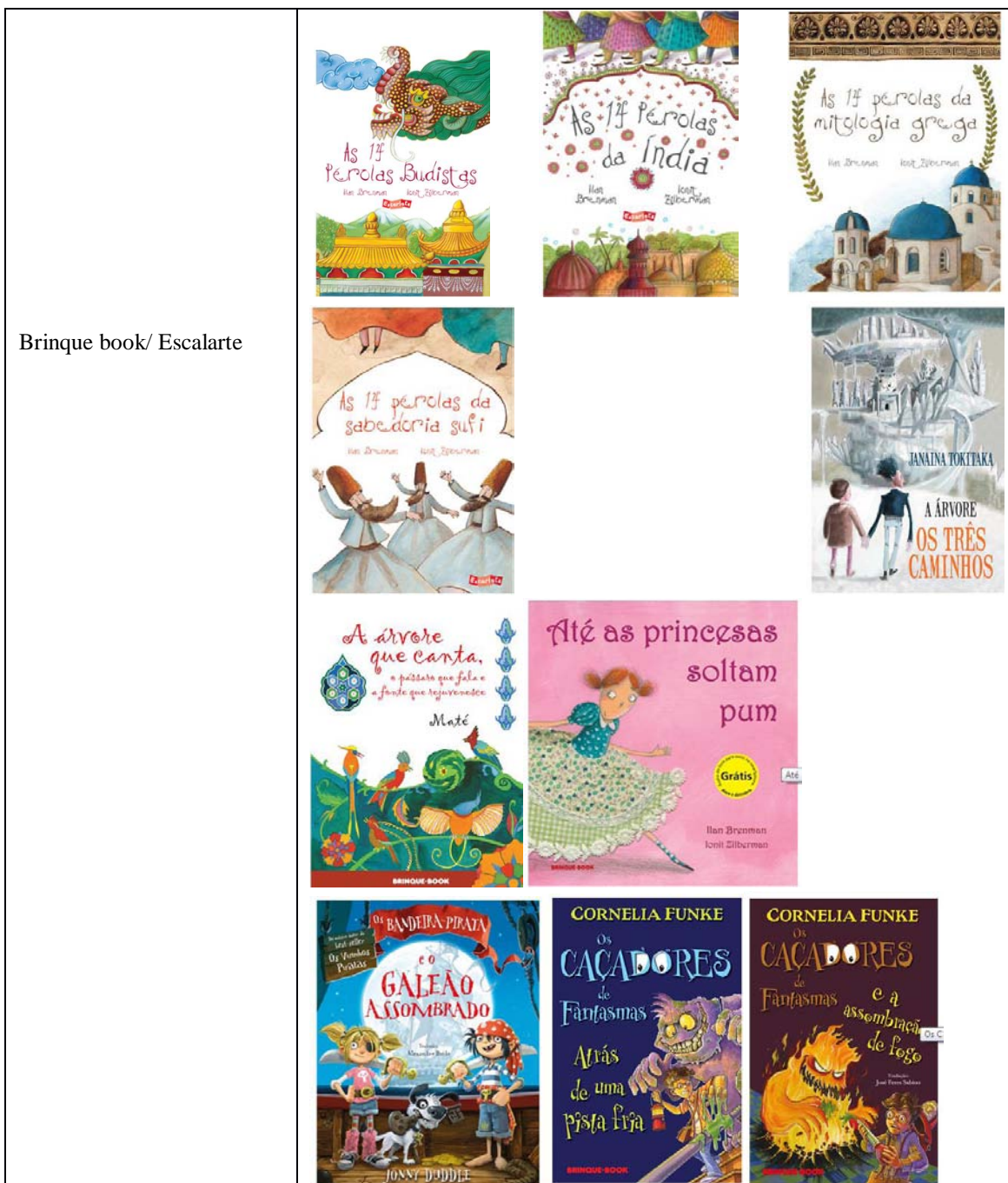
A pesquisa realizada nos sites das editoras e livrarias fez uso dos próprios mecanismos usados por quem compra livros on-line. A partir de uma busca no Google sobre livros infantis digitais, tive acesso ao acervo que estava disponibilizado nos sites das seguintes editoras: Record, Manati, Companhia das Letrinhas, Brinque Book, Melhoramentos. Assim, me deparei com a primeira dificuldade de pesquisa, os livros digitais infantis disponíveis não estão disponíveis em qualquer aparelho digital, estão disponíveis para os tablets, kindle, e necessitam de aparelhos que utilizem do recurso touchscreen. Eu não tinha um tablet pessoal onde pudesse realizar a minha pesquisa, o que me levou a questionar: quem teria acesso ao livro digital? O que muda no livro infantil quando se muda o suporte? Que implicações o suporte tecnológico poderia causar na relação entre o livro e quem lê? Como a literatura infantil se apresenta no suporte digital?

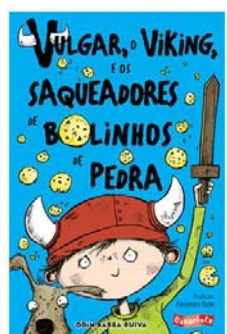
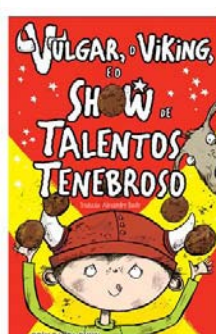
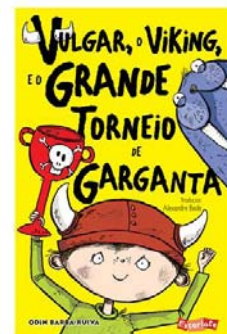
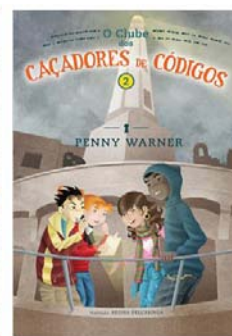
Para responder a essas perguntas me debruço nos três livros ganhadores do prêmio Jabuti 2015. O Prêmio Jabuti é o mais importante prêmio literário do Brasil e em 2015 passa a premiar também a categoria Livro Infantil Digital. E me questionou sobre o que indicam os livros infantis digitais contemplados com o Prêmio Jabuti em 2015?

Quando as editoras produzem uma obra, elas precisam escolher um formato digital em que esse livro vai se apresentar, como, por exemplo, o sistema operacional. Outra questão que surgiu na busca foi que o sistema mais frequente era o IOS, compatível apenas com os aparelhos Apple. Isso evidencia que se você tem um aparelho de outra marca que opera com o sistema androide, em muitas situações, não é possível ter acesso aos livros infantis digitais, ou seja, o sistema escolhido, sendo que um equipamento de alto custo mostra, que esta produção cultural ainda é para alguns e que está muito distante de grande parte da população.


2.1 A BUSCA NAS ESTANTES VIRTUAIS E NOS SITES E COMPRA E VENDA

Realizando a busca no site da Editora Brinque Book, foi possível solicitar o redirecionamento para outra página nomeada “E-books”, onde encontrei o material digital disponibilizado on-line para compra pela editora. Segundo informações do próprio site, a editora Brinque Book atende a um público com faixa etária entre dois e doze anos de idade. Os livros no site, em 2015, custavam valores entre R\$26,00 e R\$39,90. Os livros desta editora estavam à venda pelo App Store, Google Play, Livraria Saraiva, Livraria Cultura, Kobo.






No site da Editora Manati (www.manati.com.br), pude encontrar o “Manati Digital”, página específica para divulgar o que eles intitularam como os livros interativos ou livros-brinquedo. A Editora disponibiliza suas obras digitais especificamente pelo Aple Store, a preços que variam entre USD 1,99 e USD 4,99. No site ainda ensinam como fazer a compra do livro pelo aplicativo. Foi possível encontrar os seguintes livros:

<p>Manati</p>	
---------------	---

A Editora Companhia das Letrinhas não disponibiliza em seu site de vendas informações referentes à comercialização de livros infantis digitais. Realizando uma busca em outros sites, descobri que a editora no ano de 2011 realizou um projeto de produção de um único livro digital. Este livro digital está disponível diretamente no site da App Store.

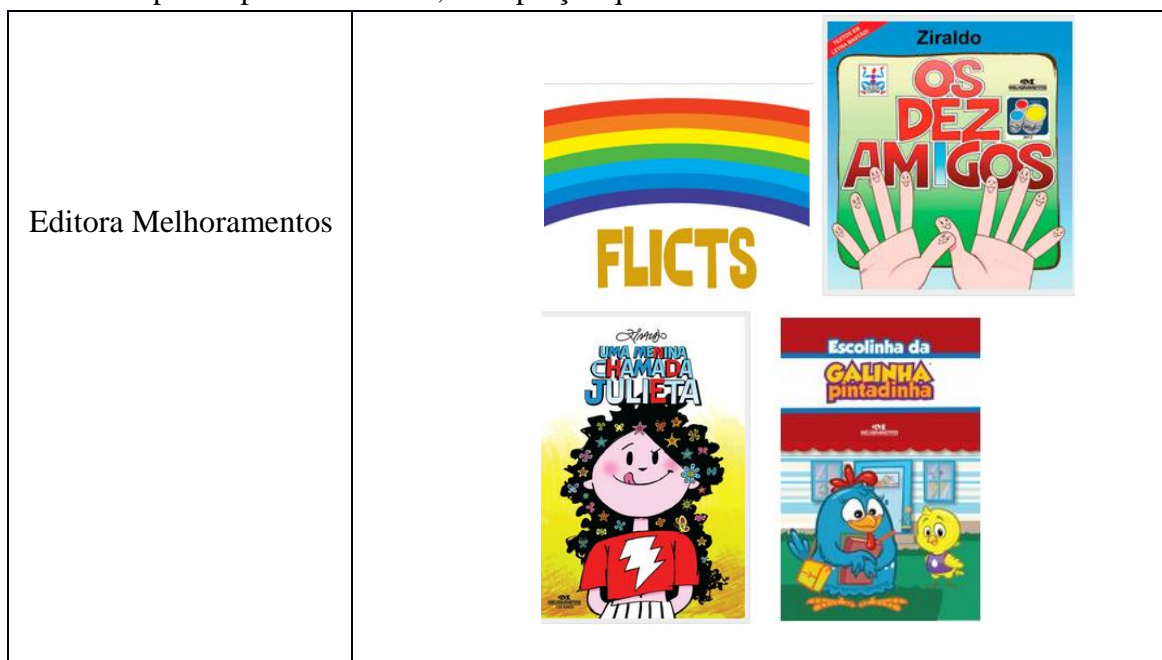
<p>Companhia das Letrinhas</p>	
--------------------------------	--

Em relação ao Grupo Editorial Record fiz algumas buscas sem sucesso. Por meio de um contato telefônico descobri que a produção da editora é voltada para o

público adulto. Quanto à produção infantil digital, é muito pouco o investimento. Segundo o informante, ele é feito apenas para alguns livros que não exijam muitos acordos de ilustrações.



A Editora Melhoramentos apresenta em seu site um local exclusivo para os livros digitais, entretanto entre as mais de 400 obras disponibilizadas pouquíssimas estão voltadas para o público infantil, com preços que variam entre USD 0.99 a 2.99.



2.2 INVESTIGANDO OS LIVROS DIGITAIS GANHADORES DO PRÊMIO JABUTI 2015

MEU APLICATIVO DE FOLCLORE - 1º LUGAR



Tela inicial do aplicativo

Segundo o próprio site que comercializa o aplicativo, **Meu Aplicativo de Folclore**, “é definido como um almanaque de cultura popular do folclore brasileiro com textos e ilustrações de Ricardo Azevedo”. Com textos mais curtos, brincadeiras interativas, o aplicativo explora a diversidade do folclore brasileiro através do som, das imagens e textos. Neste sentido, a criança é capaz de conhecer os contos e histórias brasileiras através da arte, de modo, que ela é capaz de brincar com essas histórias, ponto norteador nas diretrizes curriculares para Educação infantil. Outro ponto que gostaria de ressaltar, são os tamanhos dos textos que são curtos e claros, como já dito anteriormente e, acabam por facilitar a compreensão da criança e fazer com que ela não se “entedia”, visto que as crianças não costumam ficar muito tempo realizando uma mesma atividade.

O aplicativo está dividido em seis partes, são elas: trava-línguas, ditados, adivinhas, contos, bestiário e parlendas. Produzido de forma em que as crianças possam estabelecer uma relação de aprendizagem através das brincadeiras. Podemos perceber que o livro para além de trazer os contos, apresenta ao leitor possibilidades de aprender e brincar com a linguagem.

Logo assim que o aplicativo é aberto aparece uma tela semelhante ao que seria a capa de um livro, uma tela de chamada, com nome do livro, autor, editora. A musicalidade entra em jogo, inicia então um fundo musical que conta com instrumentos que nos remetem à cultura popular brasileira como gaita, flauta, triângulo teclado, tarol.

Neste momento é possível aguçar ainda mais a curiosidade da criança, pois ela é motivada a aflorar e desenvolver outros sentidos ao ouvir a história. Desta forma, a música faz um papel importante de localizar/levar o leitor a adentrar e fazer parte da história, ela nos faz imaginar o cenário e até mesmo senti-lo, dependendo do quanto o leitor está envolvido com a história. Embora, a música, ou melhor, a arte no geral, muitas vezes não costuma ser uma ferramenta trabalhada nas escolas, ela é uma ótima ferramenta para o trabalho pedagógico e quando realizado com intencionalidade é capaz de levar a criação, a recriação, imaginação por parte da criança. A música auxilia no desenvolvimento de outros sentidos que muitas vezes é negado pela escola, no trabalho.

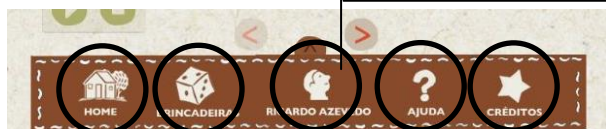
Além disso, já se apresentam as seis partes em que o aplicativo está dividido. A figura central do homem sobre o cavalo tem uma movimentação que nos remete a uma cavalgada, pelos pastos brasileiros.

Em qualquer tela do livro é possível perceber duas abas de acesso, um na parte superior e outro na parte inferior, com exceção da página inicial.

Aba superior: abre a opção para ir às demais partes do livro.



Aba inferior: Abre um menu com outras opções.



Home: Direciona para a tela inicial do livro.

Ricardo de Azevedo: Biografia do autor. História de sua vida, suas obras.

Créditos: Contém a ficha técnica do livro e do aplicativo, catalogação, direitos autorais, informações sobre a editora.

Ajuda: Abre uma aba de acesso a um dicionário de ícones, com todos que aparecem no livro.

Brincadeiras: Abre uma tela com as opções Radio Trava Línguas; Colorir e Ditado.

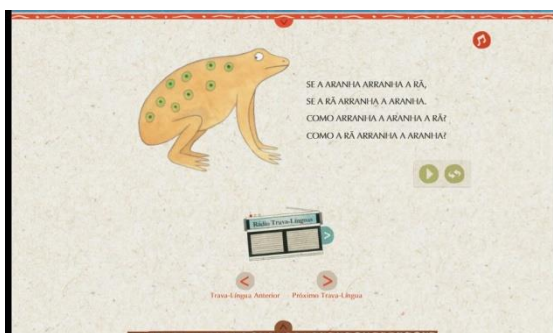


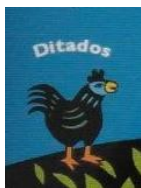
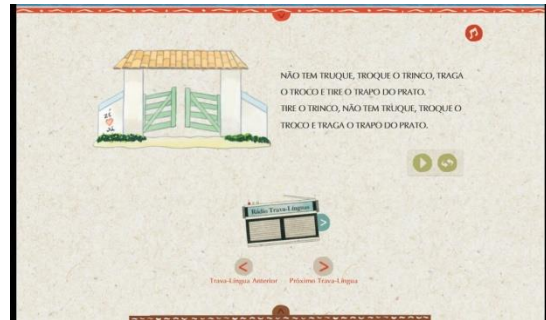
TRAVA- LÍNGUAS

Traz ao o leitor a possibilidade de conhecer e interagir com seis diferentes trava línguas, o leitor pode com simples cliques optar com uma narração ou não, pode decidir o seu ritmo, pausar, voltar do começo quando quiser. Nessa opção de narração, o texto é lido uma vez e se inicia novamente com uma música, com batucues, vozes auxiliares e instrumentos. Além disso, conta com um rádio trava línguas, onde o leitor pode interagir com o aplicativo gravando sua voz ao ler o trava-línguas e depois pode ouvir a gravação.

Callouts for the main interface:

- Ligar ou desligar som
- Reiniciar som ou animação
- Tocar som ou animação
- Gravar voz
- Tocar áudio selecionado
- Parar som ou animação





DITADOS

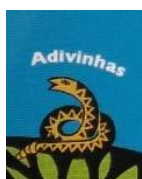
Outro espaço que promove a interação com o leitor, onde o desafio é que o leitor encaixe o quebra cabeça juntando as partes e formando ditados populares, se a tentativa de encaixar as peças for errada um som é emitido sinalizando o erro. Se o encaixe for correto abre-se uma janela onde explica o significado do ditado popular. Nesse recurso o leitor precisa ler sozinho o texto que aparece, pois não há opção de som e narração.





Depois de fechar a janela que explica o significado do ditado, as peças já unidas corretamente aparecem na tela com movimento.

Exemplo: a boca abre e fecha, o olho pisca, o gato se movimenta como se estivesse correndo.



ADIVINHAS

Com seis possibilidades de adivinhações diferentes, essa aba possibilita que o leitor descubra as adivinhações e sua resposta com apenas um clique.

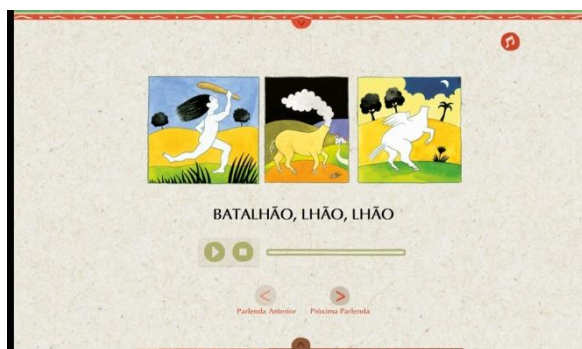


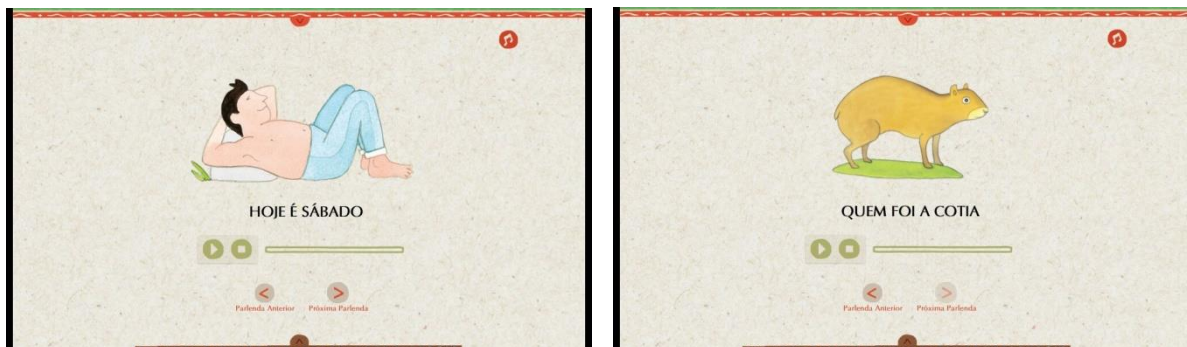
O leitor escolhe a figura e clica sobre ela, um quadro abre com um adivinha, o próprio aplicativo faz a leitura da adivinha, enquanto pensa na resposta um som de tic tac do relógio toca ao fundo. A qualquer momento o leitor clica e aparece a resposta correta como nas figuras abaixo. Pode-se escolher a opção com ou sem narração.



PARLENDAS

Estão disponíveis quatro parlendas, que fazem parte da cultura do folclore brasileiro. As parlendas são versinhos que são recitados geralmente, em brincadeiras de crianças. No aplicativo elas combinam o texto da parlenda a imagem em movimento que aparece na tela, som, música, a interação que o autor tem é de controlar o que deseja ler e ouvir.





CONTOS

Os contos se configuram em obras de ficção que criam um universo de seres, de fantasia ou acontecimentos. Apresentam um início, meio e fim e contam com uma narrativa e podem combinar narração e diálogos dos personagens. Nessa opção o leitor poderá conhecer dois contos, são eles: Dois cegos briguentos e O filho da filha do bicho-preguiça

O filho da filha do bicho-preguiça

O bicho-preguiça estava parado quieto, trepado no galho da árvore. Sua filha estava trepada quieta, parada num outro galho. De repente, ela disse:
 – Pai, estou sentindo uma dorzinha esquisita dentro na barriga. Acho que vou parir logo.
 Tempos depois, o bicho-preguiça desceu da árvore e ficou pensando. Mais tarde, saiu andando devagar, quase parando. Foi procurar uma parteira.
 Foi, foi, foi. Andou, andou, andou. Seguiu, seguiu, seguiu.
 No meio da viagem, o bicho-preguiça tropeçou numa

Ligar e desligar som.

Tocar som ou narração.

Parar som ou animação.

Ir para o conteúdo anterior ou posterior.



BESTIÁRIO

Bestiário é uma literatura descritiva do mundo animal, envolvem alguma relação com animais ou figuras do mundo mitológico. Nessa opção, o leitor poderá conhecer seis figuras bestiárias diferentes: Boiuna; Mula sem cabeça; Domingos pinto colchão; Mãozinha-preta; Lobisomem e Curupira. Suas apresentações contam com uma breve descrição, características de moradia, alimentação ou ainda o que as pessoas devem fazer para se proteger delas. Geralmente aparecem a noite, quando, reza a lenda, ser a hora onde os seres mais fantasiosos e os acontecimentos mais medonhos podem acontecer.



Quando o leitor escolhe a opção Bestiário no menu inicial, ele é direcionado para essa página.

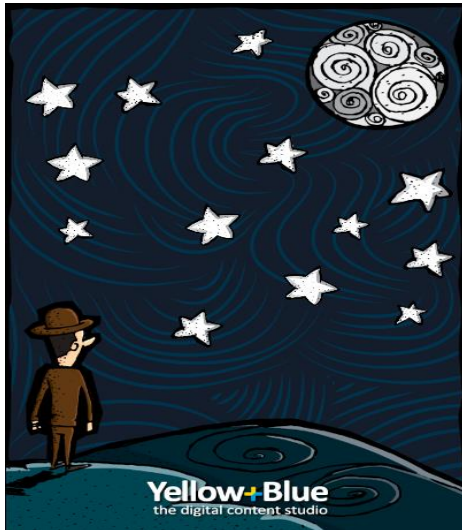
Ao clique, cada uma dessas imagens abre em tamanho grande e ao lado um texto explicando-a. Abaixo da imagem um pincel convida o leitor a colorir a imagem.



VIA LÁCTEA DE OLAVO BILAC (SONETO XIII) - 2º LUGAR

O poema Via Láctea de Olavo Bilac é um soneto, constituído por quatorze versos, dois quartetos (estrofes de quatro versos) e dois tercetos (estrofes de três versos). Os versos são rimados, característica presente nesse tipo de texto, está presente nas estrofes, as quais a primeira linha rima com a terceira e a segunda com a quarta.

Páginas iniciais...



Escolha de idioma...



Página principal - Capa

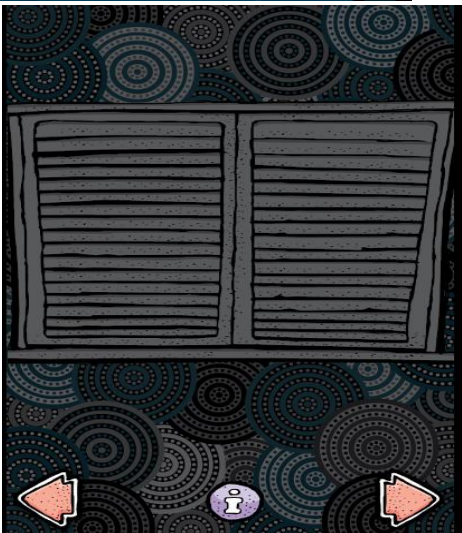
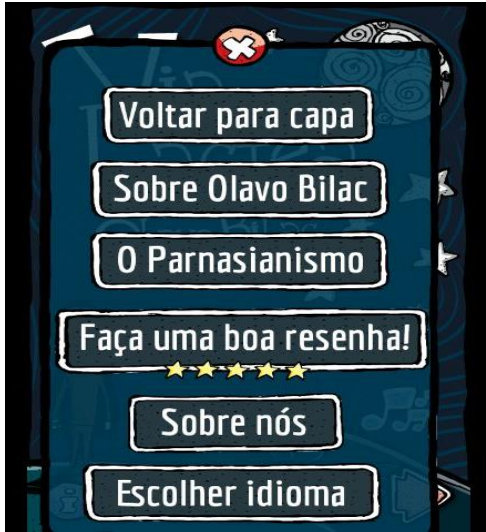




Liga e desliga som

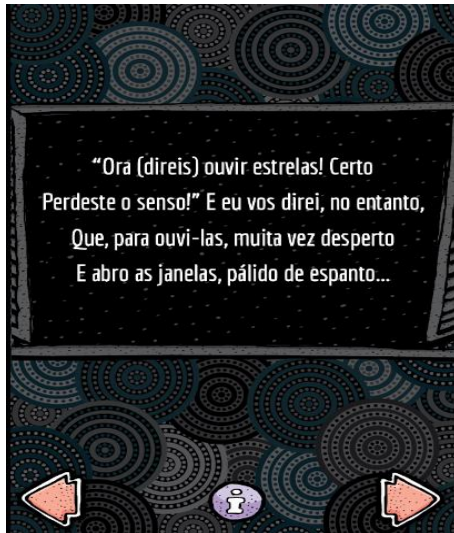
Avança para a próxima tela/página

Menu onde o leitor pode escolher para qual parte do livro deseja se direcionado

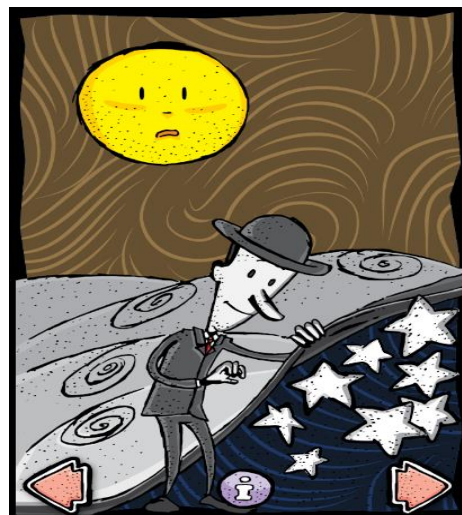


Ao toque na tela...

A janela se abre



Ao clicar nas estrelas, cada uma emite um som diferente.



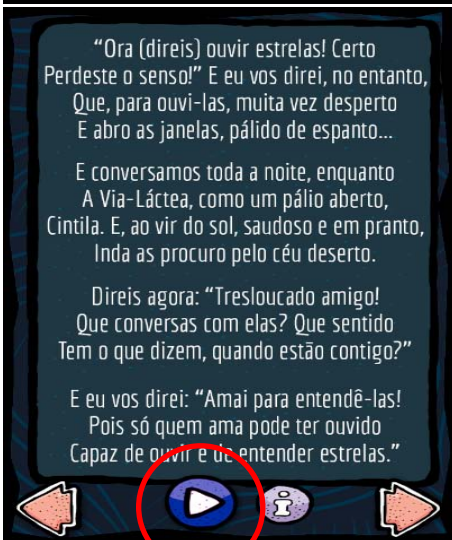
Ao toque do leitor, as estrelas podem ser movimentadas na tela.



Quando o leitor assopra a tela as estrelas sobem e é possível fazer a leitura do texto.



Ao clicar nas estrelas, cada uma emite um som diferente.



Narração do poema.

e as rimas seguissem perfeitamente estruturadas.

Ao publicar obras que julgava censuráveis, seja pelo tema, seja pela forma, adotava o pseudônimo Bob.

O amor pelas letras e a vida boêmia renderam-lhe alegrias, mas também foram causa para duas faculdades não concluídas, convivência ruim com o pai, noivado desfeito (com Amélia de Oliveira) e perseguições políticas.

Pesquisadores indicam que Via Láctea seja um diário amoroso poético da

triste história com a noiva Amélia. O poema integra seu primeiro livro, Poesias (1888), mas já foi publicado inúmeras vezes como uma obra única, além de inspirar outras formas de arte. Este **app book** traz o seu **soneto** mais conhecido.



Parnasianismo

Nascido na França, em 1866, o parnasianismo foi um movimento literário de grande influência no Brasil.

O nome “parnasianismo”, que faz referência ao Parnaso – monte onde, conforme a mitologia grega, moravam Apolo e as Musas inspiradoras das artes – apareceu pela primeira vez em antologias reunidas de poetas franceses, em especial Théophile Gautier. Foi ele o maior divulgador do princípio

da “arte pela arte”, muito usado até os dias de hoje para resumir o culto à forma e o preciosismo linguístico característicos desta corrente.

Nas últimas décadas do século XIX, a elite brasileira buscava alinhar-se com os ideais republicanos, evolucionistas e positivistas que balançavam a Europa a partir da França e, por isso, a prosa realista e a poesia parnasiana ganharam força, com amplo espaço nos veículos de comunicação, na vida social e até na política.

Entre os parnasianos brasileiros, Olavo Bilac, Alberto de Oliveira e Raimundo Correia eram os mais celebrados, que acabaram conhecidos como “a tríade parnasiana”, mas vários outros compunham o movimento nacional, em especial Francisca Júlia, que é considerada a poeta brasileira mais fiel ao estilo.

Dentre as principais características do parnasianismo estavam a opção pelos sonetos como formato preferido, a valorização das rimas raras (usando classes diferentes de palavras) e o cuidado de metrificação, especialmente

com adoção dos versos decassílabos ou alexandrinos (dez ou doze sílabas) e o encadeamento sintático – quando a mensagem de um verso só termina no seguinte.

O poeta parnasiano era comparado ao escultor e ao ourives no sentido de que era necessário um esforço concentrado do artista pra dar à obra sua forma perfeita.



No Brasil, o parnasianismo conviveu com o Simbolismo (corrente que o sucedeu, em 1893), perdendo força apenas a partir da década de 1920, diante dos modernistas.



Somos um casal de empreendedores apaixonados por boas histórias.

Sobre nós

Desde a faculdade de comunicação, sempre soubemos que viveríamos muitas aventuras juntos. Depois disso, trabalhamos em editoras de revistas e de livros, jornais e portais... Até que vimos a oportunidade certa para combinar talentos

e sonhos e criamos nosso primeiro app book, o **Frankie for Kids**.



A ótima aceitação dele no Brasil e fora, com prêmios e adoção escolar, fez crescer nosso desejo de criar outros formatos, interativos, lúdicos, poéticos e mais acessíveis, para a literatura.

Com o soneto XIII do poema Via Láctea, experimentamos telas bem menores e mais acessíveis: já pensou em ter um livro no seu bolso a qualquer momento? Foi exatamente nisto que pensamos!

Planejamos e executamos cada detalhe com cuidado, carinho e um toque artesanal. Ao terminar sua leitura, **faça uma boa resenha no Google Play**; Assim você nos anima a criar mais e contribui para que outros descubram nosso trabalho!

Para entrar em contato com a **Y+B Digital Content**, acesse nosso **Facebook**.

Agradecemos Adriana Lima, Alex Cardoso, Eugênio Coneglian, Everson Siqueira, Frederick G. Williams, Giuliete Aymard, Márcia Ameriot, e Silvia Carbotti pela colaboração na execução deste app book.

Obrigado por acompanhar esta aventura. Outras ainda estão por vir!

Yellow+Blue
the digital content studio

Seguimos uma rígida política de privacidade:
www.ybdigitalcontent.com.br/privacy.html

Créditos

Direção Editorial:
Samira Almeida

Arte, Som e Programação:
Fernando Tangi

Locução:
Giuliete Aymard

Música: Gymnopédie nº1, de Erik Satie
<http://bit.ly/1nnjEnM>

Todos os direitos de adaptação, edição e ilustração são reservados. São proibidas a reprodução e a cópia sem a autorização dos editores.

YellowBlue Comunicação e Design / 2014

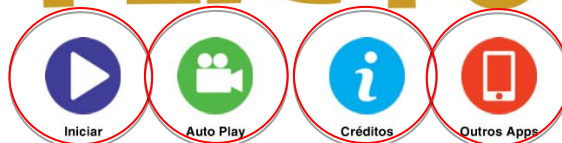
FLICTS – 3º LUGAR

Flicts é um livro ilustrado por Ziraldo, escritor, desenhista e cartunista, e teve sua primeira edição em 1969, pela editora Expressão e Cultura. Conta uma história de uma "cor diferente" chamada Flicts (que nomeia o livro), que não consegue se encaixar no mundo ao seu redor, e que ninguém reconhece o seu valor e importância.

A história começa apresentando Flicts, uma cor muito rara e triste, que se sente sozinha e rejeitada por todos. Ela sente que precisa encontrar o seu lugar no mundo, e é quando começa uma grande peregrinação pelo mundo, passando por diversos países e terras e até mesmo o mar procurando o seu lugar, sem que seja numa simples faixa de bandeira, sem sucesso. Depois de muito procurar seu lugar, finalmente Flicts se encontra na lua, afinal...

“A lua é Flicts”!

Capa do livro



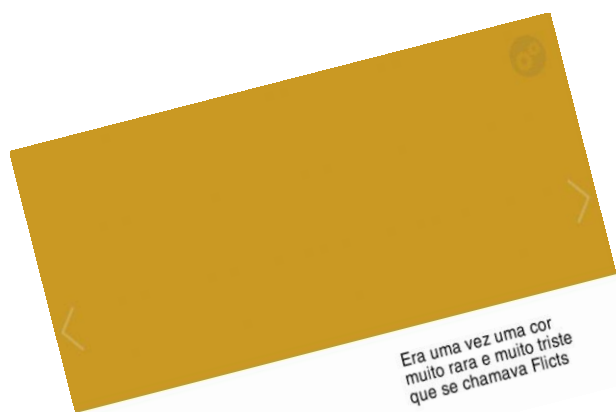
Iniciar – Utilizado para iniciar o livro, nessa opção o leitor terá uma narração de todo o texto escrito, mas terá que passar as telas do livro conforme a leitura avançar.

Auto Play- Inicia o livro, entretanto em um modo automático de narração e não precisa do leitor para comandar as passagens de tela.

Créditos – Página contendo a ficha técnica do livro, catalogação, direitos autorais, informações sobre a editora.

Outros Apps - Direciona para outra página, onde se pode comprar outros aplicativos.

Ao passar o dedo na tela, ele desempenha um efeito de um lápis de cor e colore a tela.



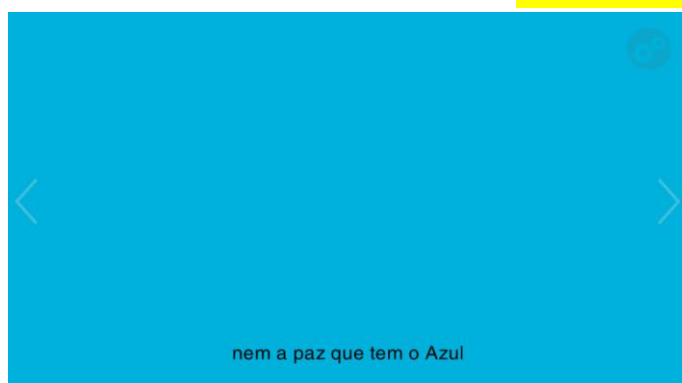
Ao clicar na tela vermelha, é possível ouvir um som que remete à ideia de força.

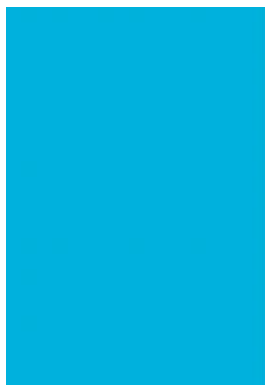


Ao toque na tela amarela, temos a sensação de uma lâmpada ascendendo, o som de um interruptor de luz, além do texto que desaparece e reaparece a cada vez que tocamos a tela.

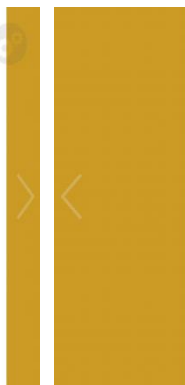


Ao tocar a tela azul, é possível ouvir bem lá no fundo o som de fonte, dando a ideia de paz...





Era apenas
o frágil e
feio
e aflito
Flicts



Tudo no mundo tem cor
tudo no mundo é
Azul
Cor-de-rosa
ou Furta-cor
é Vermelho ou
Amarelo
quase tudo tem seu tom
Roxo
Violeta ou Lilás
Mas
não existe no mundo
nada que seja Flicts
— nem a sua solidão —
Flicts nunca teve par
nunca teve um lugarzinho num espaço bicolor
(e tricolor muito menos
— pois três sempre foi demais)
Não
Não existe no mundo
nada que seja Flicts

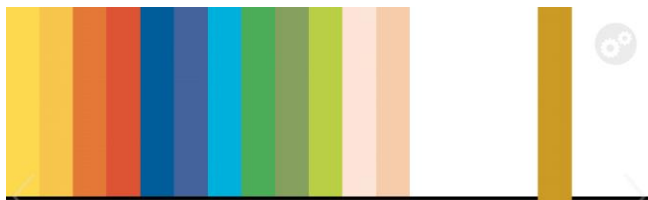
A cada clique nessa tela ela ganha um quadrado colorido e é possível ouvir o nome da cor na medida em que elas vão aparecendo

E a tela fica assim, toda colorida...



Tudo no mundo tem cor
tudo no mundo é
Azul
Cor-de-rosa
ou Furta-cor
é Vermelho ou
Amarelo
quase tudo tem seu tom
Roxo
Violeta ou Lilás
Mas
não existe no mundo
nada que seja Flicts
— nem a sua solidão —
Flicts nunca teve par
nunca teve um lugarzinho num espaço bicolor
(e tricolor muito menos
— pois três sempre foi demais)
Não
Não existe no mundo
nada que seja Flicts

Nada que seja Flicts



Na escola a caixa de lápis
cheia de lápis de cor
de colorir paisagem
casinha e cerca e telhado
árvore e flor e caminho
laço e ciranda e fita



não
tem
lugar
para
Flicts

O que é uma caixa de lápis de cor ao ser tocada se transforma em um piano, onde

Os quadrados coloridos ^{xceto}
se movimentam no toque ou na
passagem da tela.



ninguem
quer
brincar
com o
pobre Flicts



"Deixa eu ficar na berlinda?
Deixa eu ser o cabra-cega?
Deixa eu ser o cavalinho?
Deixa que eu fique no pique?"



Mas ninguém olhou pra ele

só disseram frases curtas
cada um por sua vez:



A medida que o texto é narrado, a cor em que faz o diálogo fica tremendo, em destaque. O leitor pode clicar em qualquer cor que a narração do texto referente a ela se inicia.



E as sete cores se deram as mãos e à roda voltaram
e voltaram
a girar



a girar girar girar

"... E voltaram a girar, girar,
girar..."

A roda de cores começa a girar, formando o efeito Disco de Newton, de tanto rodar, as cores se misturam e ganha uma tonalidade branca. Isso emite a ideia do disco desaparecer já eu o fundo da tela é branco.



Mas Flicts não se emendava (e por que se emendar?) não era bom ser tão só e um dia foi procurar um trabalho pra fazer a salvação no trabalho: "Será que eu não posso ter um cantinho ou uma faixa em escudo ou em brasão em bandeira ou estandarte?"

"Não há vagas" falou o Azul

"Não há vagas" sussurrou o Branco

"Não há vagas" berrou o Vermelho

Mas existem mil bandeiras trabalho pra tanta cor e Flicts correu o mundo em busca do seu lugar e Flicts correu o mundo:


Ao clicar sob cada cor da bandeira, a narração do diálogo dessa cor de inicia.




pelos países mais bonitos

Ao tocar na tela, em cima da bandeira as formas dentro dela (losango e círculo) giram e voltam para o lugar.

Ao tocar a tela, o círculo vermelho centro da bandeira do Japão, diminui até ficar um pontinho bem pequeno e volta a crescer, dando a ideia de distancia.



pelos terras mais distantes



pelos terras mais distantes



pelos terras mais antigas

O toque na tela movimentam as formas que compõem as bandeiras.



pelos países mais jovens



pelos países mais jovens

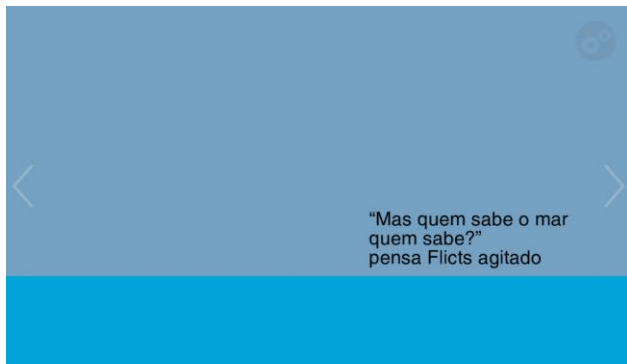


Mas nem mesmo as terras
mais jovens
as bandeiras mais novas
e as bandeiras
todas
que ainda vão ser criadas
se lembraram de Flicts
ou pensaram em
Flicts para ser sua cor
não tinham para ele
uma estrela
uma faixa
uma inscrição

Nada
no mundo é Flicts
ou pelo menos
quer ser

O céu
por
exemplo
é Azul

é todo
do Azul
o mar



"Mas quem sabe o mar
quem sabe?"
pensa Flicts agitado

Um clique sob o mar sereno e
ondas aparecem deixando-o agitado.

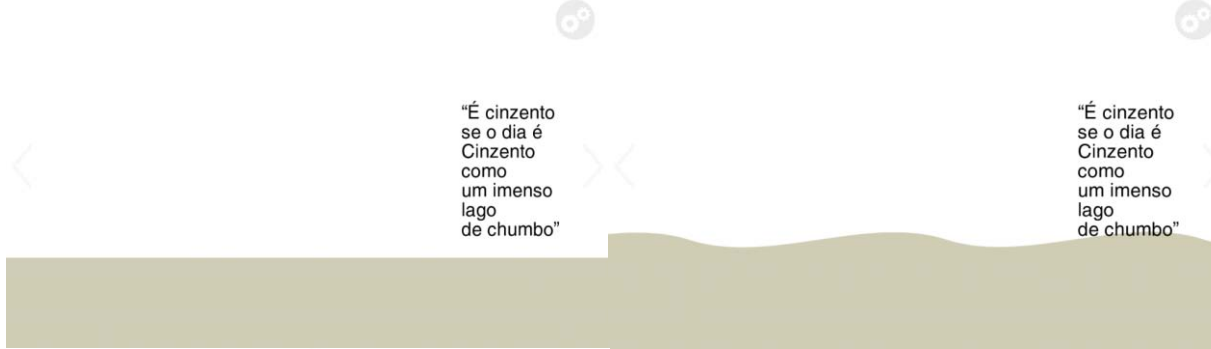
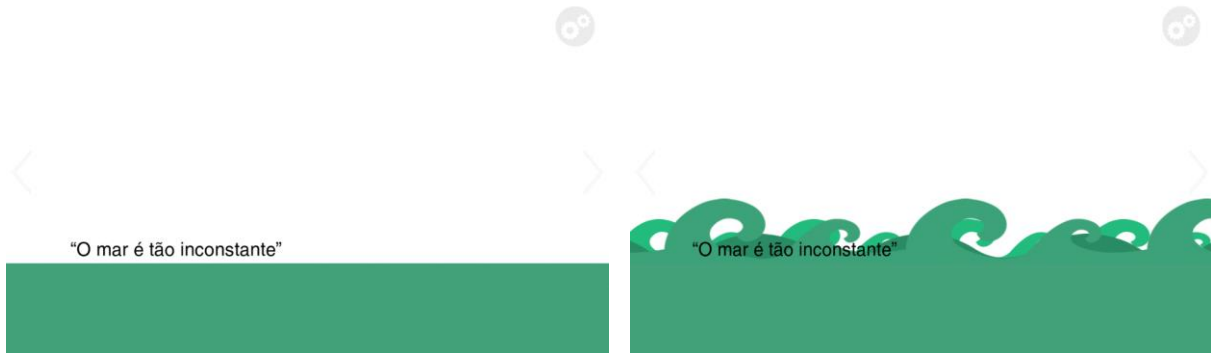
Outro clique sob o mar o deixa
com ondas que dão a ideia de
inconstância.

E ainda faz com que o volume
de água do mar aumente.



"Mas quem sabe o mar
quem sabe?"
pensa Flicts agitado

"Mas quem sabe o mar
quem sabe?"
pensa Flicts agitado



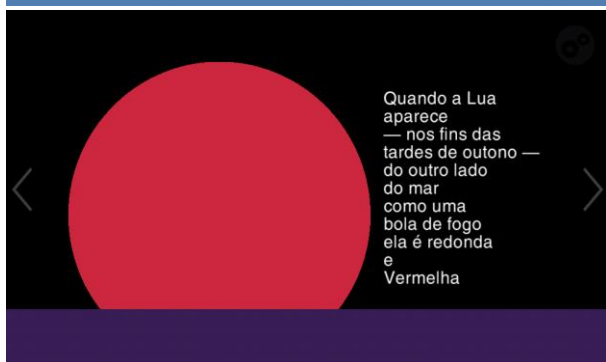
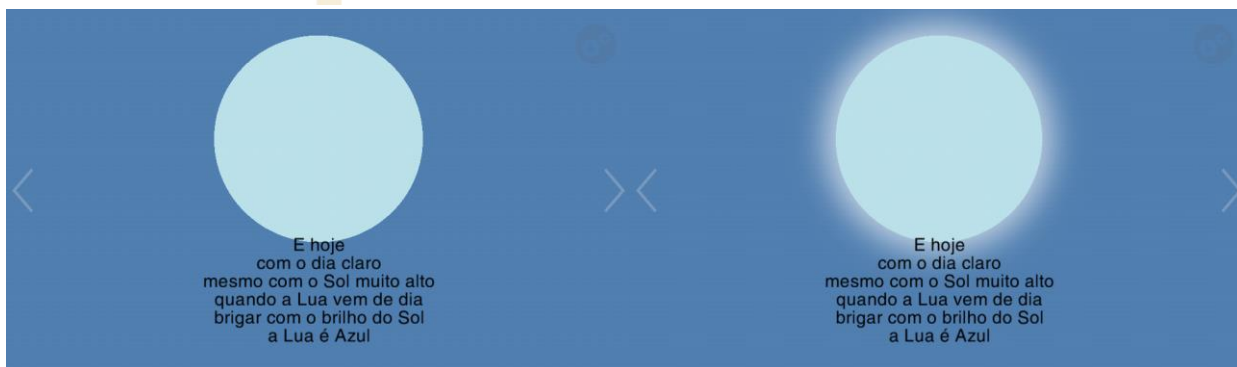
A cor flicts, vai subindo e sumindo aos poucos, até sumir de vez da tela...

Olhou para longe
bem longe
e foi subindo
subindo
E foi ficando
tão longe
e foi
subindo e sumindo
e foi
sumindo
e
sumindo
sumiu

Olhou para longe
bem longe
e foi subindo
subindo
E foi ficando
tão longe
e foi
subindo e sumindo
e foi
sumindo
e
sumindo
sumiu

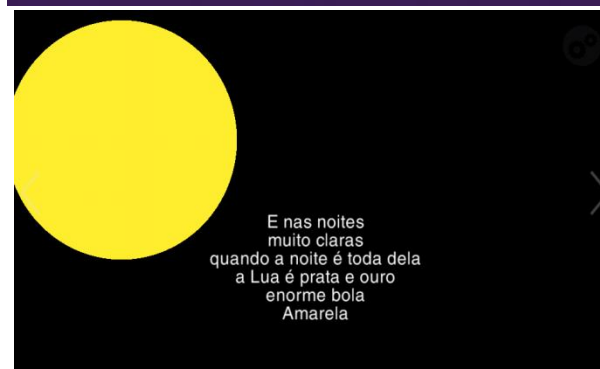
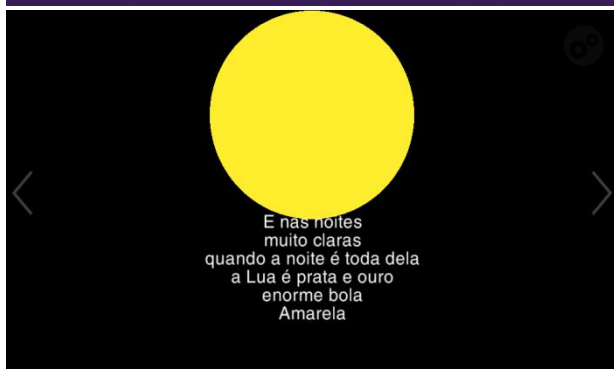
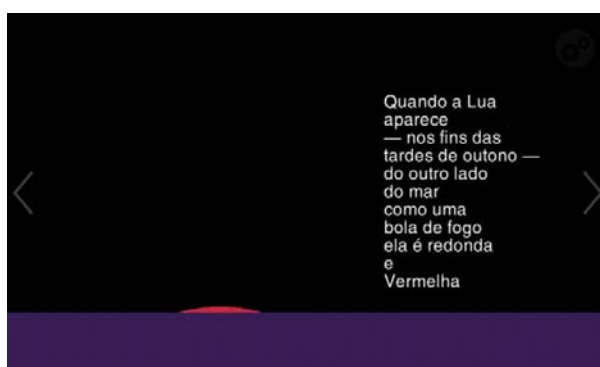
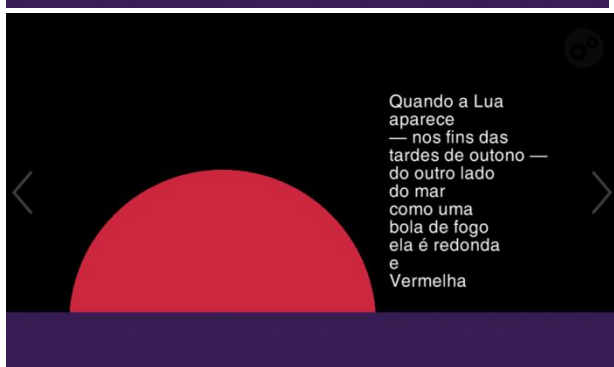
Olhou para longe
bem longe
e foi subindo
subindo
E foi ficando
tão longe
e foi
subindo e sumindo
e foi
sumindo
e
sumindo
sumiu

Sumiu
que o olhar mais agudo
não podia adivinhar
para onde tinha ido
para onde tinha fugido
em que lugar
se escondera
o frágil e feio e aflito
Flicts



O toque na tela faz o sol brilhar...

O toque na tela faz a lua aparecer,
e aparecer quantas vezes o leitor
clique na tela.



O toque na tela proporciona uma movimentação da lua que desaparece de um lado e reaparece do outro...



Nesta obra podemos observar a riqueza literária presente na estrutura do texto e na forma como são usados elementos: som, movimento e interação, que são capazes de levar o leitor a adentrar a história. A partir da interação que o leitor vai realizando ele é capaz de produzir novos sentidos e formas de enxergar o texto, fazendo uma leitura não somente do texto verbal e não verbal, mas com outras ferramentas que se apresentam como ampliadores de sentido para compreender o texto (a história).

2.3 O que esses três livros nos dizem sobre a literatura infantil digital?

Quando pensamos em livros digitais trazemos muitas ideias do que seja a sua forma, modo, estruturação, ou seja, o que o caracteriza para ser um. Segundo Bottentut Junior; Coutinho, 2007 apud Albuquerque e Paiva 2015, *O livro eletrônico ou e-book tem como principal objetivo a disponibilização de um livro no formato digital, de forma que este pode ser visualizado através de um computador ou um dispositivo móvel.* Ainda que esses autores tragam uma definição, existem vários suportes que vão diferenciando um livro digital do outro, pois apresentam, som, movimento, maior interação que outros não apresentam.

Andrade e Corsino (2007, p. 84-88) ao analisar a qualidade das obras literárias consideraram como critérios de análise: a linguagem literária, pertinência temática, ilustração e projeto gráfico. Que estavam sendo observadas para as obras no suporte livro em papel, ampliando:

1-Elaboração da linguagem literária

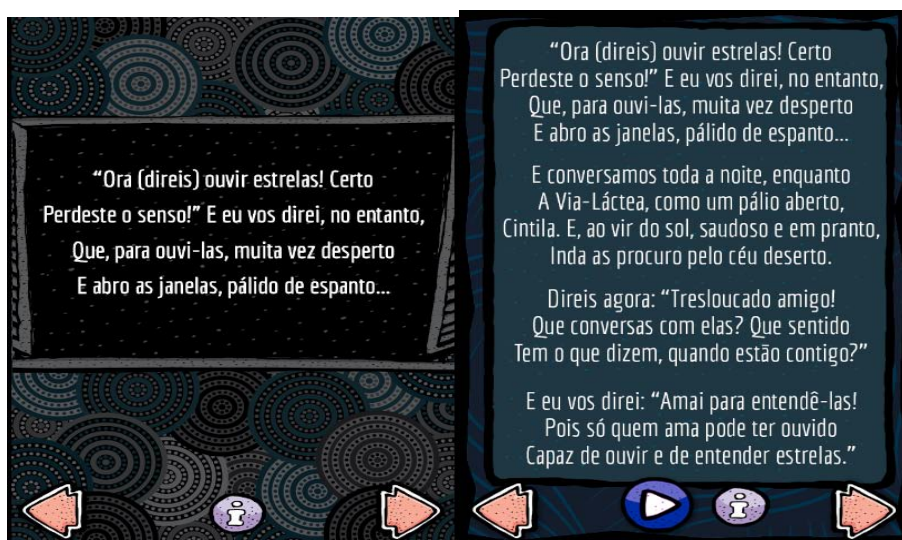
Esse critério se refere à complexidade de linguagem quanto os recursos linguísticos usados a fim de promover efeitos estéticos, de provocar o leitor para o diferente, abrir possibilidades para o imaginário, possibilitar novos modelos. Aqui considera-se algumas qualidades básicas para um texto, são eles: coerência, coesão, progressão e consistência. Nesse aspecto o texto pode ser considerado enquanto narrativo, devendo se observar o ambiente, e a caracterização dos personagens, levando em conta a adequação do discurso para maior interlocução dos leitores presumidos com a obra. Se for considerado como poético, aspectos como rimas, ritmos, escolhas significantes adequadas a produção de sentidos devem ser levadas em conta.

As frases curtas do Flics expressam bem esta linguagem. Em Via Lactea os versos curtos, as rimas, a organização das estrofes dão ritmo ao poema que na obra digital se amplia a outras linguagens.

2- Pertinência temática.

Relaciona-se à como o tema é tratado, como pode provocar alguma produção de sentido a quem lê, considerando sua identidade social. Buscou-se pensar nessa categoria

como a possibilidade se provocar, deixar lacunas a serem preenchidas pelo leitor, possibilidades de interlocuções entre texto e leitor, um trabalho literário que surpreenda, provoque o outro, que abra novas possibilidades.



A subjetividade do livro *Via Láctea* de Olavo Bilac, deixa algumas brechas para a interpretação da obra, a ilustração não abre tantas possibilidades de leitura, funciona mais como uma ambientação de fundo, trazendo a ideia de via láctea com a utilização de muitas estrelas, por exemplo. Visto que estamos tratando de um poema, com quatro estrofes a representação do livro escolhida pelos desenvolvedores do projeto gráfico foi apresentá-lo no mesmo formato, em estrofes, o que por um lado preserva a estrutura do poema, mas por outro limita as possibilidades de interlocução com os outros recursos do mundo virtual, mas, optou-se por manter o formato e a linguagem originais, deixando ao leitor a possibilidade de também ouvir estrelas.

3- Ilustração.

Esse critério busca observar o aspecto de relação entre o texto escrito e o texto ilustrado, entre o verbal e o visual. Considerando a ilustração como o que vai além do verbal, capaz de ser por si própria uma possibilidade de leitura propositiva e criativa, devendo-se observar como as imagens abrem para uma produção que afeta e gera significados, como: “qualidade da apresentação dos componentes da ilustração – cenário, personagens, ação e outros –; organização da composição – planos, ângulos, luz, contraste, acabamento, uso de cores ou branco e preto e outros –; técnicas empregadas e sua adequação ao tema (guache, aquarela, gravura em metal, colagem, fotografia, massinha, imagens de síntese em computador, desenho e outros)”. (Andrade e Corsino, 2007 p. 87).



Imagens retiradas do livro Flicts

“Mas quem sabe o mar quem sabe? Pensa Flicts agitado”. Nesta tela é possível perceber como a linguagem verbal e não verbal se relacionam, a ilustração nos livros infantis tem a função de enriquecer, chamar a atenção do leitor para a obra e acaba também possibilitando outras leituras. As ilustrações significam uma parte importante dos livros infantis digitais, elas ajudam a dar vida ao livro, ajudam a contar a história, dão possibilidade ao leitor de fazer uma leitura diferenciada, aumentam as interlocuções. Vale ressaltar que nos livros infantis digitais, o movimento possibilitado ambiente virtual também contribui para esse efeito.

A sobreposição de tons de azul, a forma e o movimento dão a ideia de mar agitado, é possível perceber um movimento de compartilhamento do sentimento do personagem fica expresso no próprio cenário.

Outro movimento interessante é dar ao leitor condições de associar a imagem a aspectos da vida real, como é possível perceber na imagem abaixo:



Imagem retirada do livro Flicts

Como é possível observar, a imagem é composta por um fundo amarelo, com o texto que diz “não tinha a imensa luz do amarelo”, o preenchimento total da tela dá a ideia de imensidão e algo sem fim o que não aconteceria se houvesse uma margem, a margem daria a ideia de limitação, e iria de contraponto ao texto. Nesse caso a imensidão fica expressa no preenchimento completo da tela. O amarelo do fundo

expressa ainda a ideia de luz. Ao clique do leitor é possível ainda ouvir um som que remete ao barulho emitido ao acionarmos um interruptor, uma relação do livro com aspectos do mundo real.

As ilustrações, quando apresentam este diálogo entre o visual e o verbal, permitem às crianças a oportunidade de interagir, observar, interpretar e perceber cada vez mais os pequenos detalhes, nuances das escolhas dos ilustradores. Aprender a perceber a valorização disto ou daquilo e tal vivência estética irá contribuir a formação do leitor.

4- Projeto gráfico

O projeto gráfico dá visibilidade à obra, consiste em diversas características que juntas e bem combinadas podem significar um chamariz para a obra. No livro em suporte papel, Andrade e Corsino (2007) consideraram como aspectos de avaliação o “seu formato, tamanho, capa, contracapa, relação da mancha textual com a ilustração, contraste letra\funido, tamanho da letra, qualidade e textura do papel, técnica e cores empregadas, bem como a adequação e dosagem de informações complementares ao texto literário para a contextualização da obra, funcionalidade de sumários, glossários e dados biobibliográficos dos outros autores e ilustradores” (p. 87). Vale ainda observar se os recursos utilizados favorecem a expansão do texto verbal, se agrega ou não sentido as imagens, se a valoriza.



Capa Meu Aplicativo de Folclore

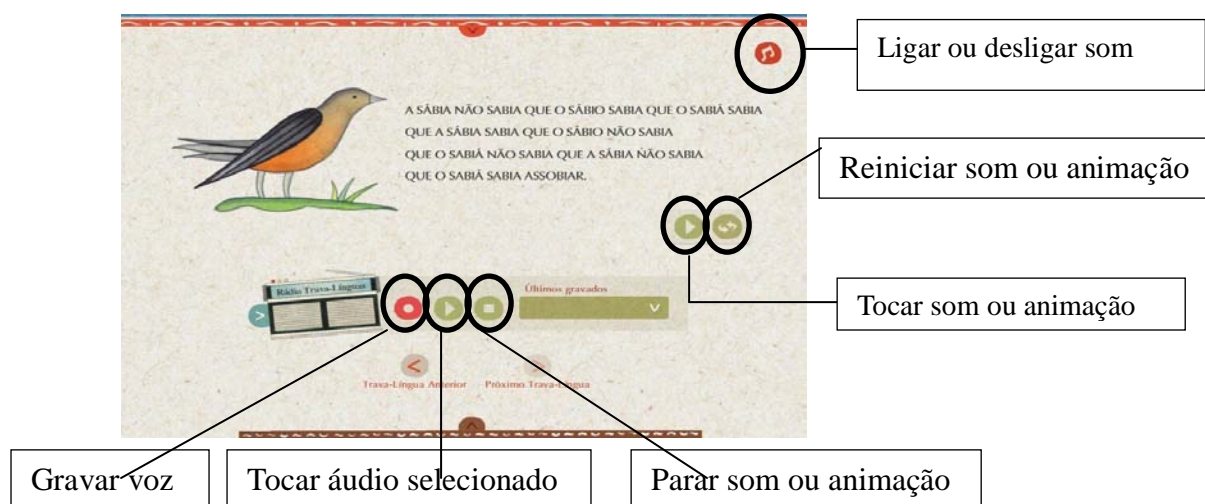
O projeto gráfico também no suporte digital é uma das formas que se tem para chamar a atenção do leitor para a obra. Possibilita a percepção harmoniosa entre o

visual, o escrito e sonoro. Envolve também o tipo de letra a ser utilizado, as cores, animação, a arte das ilustrações. Na figura acima é possível observar o bom uso desses recursos na obra “Meu livro de Folclore” a fim de produzir um projeto final que possibilite ao leitor uma leitura mais ampla.

Ao analisar alguns livros digitais, observou-se que os critérios trazidos por Andrade e Corsino, não seriam suficientes para dar conta de analisar os livros infantis digitais trazidos nesta pesquisa. Neste sentido, foi pensada a criação de três novos critérios para serem observados para melhor análise da qualidade e relevância das obras.

5- Som

Refere-se a todos os sons que fazem parte do conjunto da obra. Esses sons incluem a narração, ruído, onomatopeia, música de fundo da abertura ou alguma parte específica do livro infantil digital. Assim como a ilustração configura-se em uma parte importante nos livros ilustrados, o som nos livros infantis digitais possuem uma função relevante, pois vão trabalhar de acordo com o texto e a imagem, auxiliam na leitura que é realizada, possibilitam a imaginação que vai para além do escrito e do visual. Os são aberturas de novos campos dos sentidos, uma possibilidade de sentir e perceber a obra de uma maneira diferente. A figura abaixo nos remete a uma ideia desses sons existentes.



Para além desses sons observou-se ainda que tão importante quanto, são os sons usados para ambientar as leituras, os sons de fundo, que podem aparecer tanto na capa, quanto nas telas seguintes, eles têm relação direta com a ideia central da obra. A exemplo, da tela de abertura do “Meu Aplicativo do Folclore”, ao fundo da tela é

possível ouvir uma música com instrumentos típicos da Região Nordeste do País, como a gaita, o triângulo, flauta e tarol.

6- Interatividade

O conceito de interatividade considera as possibilidades de interação entre o leitor e a obra. Consiste nos recursos que estão disponíveis no livro para que o leitor possa, por meio do *touchscreen* interagir com ele, está relacionado à inclusão do leitor à obra. Tal inclusão vai além da capacidade de percepção, imaginação, implica em uma ação, de intervir, modificar, explorar, interferir e experimentar o livro, escolher caminhos a seguir, brincar com os personagens, com os sons, chegando até a relação de resposta da obra como é o caso do Meu livro do Folclore.



E as sete cores se deram as mãos e à roda voltaram e voltaram a girar



ALGUMAS CONSIDERAÇÕES À TÍTULO DE CONCLUSÃO

A pesquisa evidenciou que os livros infantis digitais possibilitam ao leitor reunir um grande número de livros em computadores, *tablets* e outros dispositivos que exibem esses livros. Além disso, possibilita ainda a mobilidade destes livros, pode-se levar para qualquer lugar e fazer a leitura em diversos contextos como praças, ônibus, carro, metrô, sem que isto signifique um peso a mais e amplia a possibilidade de leitura, pois em um mesmo dispositivo podemos encontrar diversos livros e tê-los na mão a qualquer momento. Entretanto, a busca nos sites de editoras brasileiras evidenciou um movimento do mercado ainda tímido. O número de obras encontradas foi reduzido, considerando a grande produção editorial brasileira. Além disso, o custo da obra, bem como sua possibilidade de acesso evidenciaram que esta é uma produção ainda bastante restrita.

A obra na tela precisa de um projeto gráfico mais específico, já que esse suporte possibilita uma infinidade de recursos que o mundo digital e o ciberespaço podem oferecer e que são próprios deste meio, bem diferente dos recursos do livro impresso. Mas a produção necessita de recursos que exigem profissionais específicos para realizar esta tarefa como os programadores, artistas gráficos. Essa mão de obra especializada faz com que os projetos de livros digitais, que disponham dos recursos virtuais, tenham um elevado custo de produção, o que gera um impacto no produto final. Sendo assim, o leitor terá que pagar em algumas obras valores mais caros do que o livro em papel, o que não é bem visto no mercado.

O recurso do *touchscreen* valoriza a interação da criança com a obra. A iniciativa de descobrir o livro aos poucos por meio de imagens e sons, o que sugere um novo jeito de se ler uma história, possibilita ainda a autonomia na leitura, com poucos clicks a criança pode ter acesso ao livro sem precisar da intervenção de um adulto, eles podem conter a opção com ou sem narração. Um livro digital também pode ser lido com baixa ou até mesmo nenhuma luz externa. Já que os próprios dispositivos possuem a luz, a tela dos leitores possui um mecanismo que possibilita uma leitura nítida mesmo em diversas condições de luz externas, como forte luz solar.

Quanto à produção acadêmica sobre o tema, na busca nos portais da CAPES e Scielo, a partir dos descritores livro, infantil e digital, foi encontrado um campo ainda tímido sobre as pesquisas concluídas que tenham como foco os livros digitais para as crianças. Isto é, ainda que haja estudos sobre o livro infantil ou livro digital, o livro digi-

tal infantil ainda não tem sido foco de maiores estudos. Quando realizada a busca desse descritor – livro infantil digital – foram encontradas duas publicações no Scielo e nenhuma no Portal Capes (considerando o critério de busca do descritor exato). Isso evidencia a importância que esta monografia representa tanto no campo da pesquisa institucional, como no campo dos estudos do livro de literatura digital para as crianças.

Esta monografia aponta para a necessidade de ampliação de estudos sobre o livro infantil digital nos três eixos da pesquisa institucional: 1- análise das produções digitais para as crianças, especialmente as literárias, 2- espaço- tempo da leitura digital na escola- questões que dizem respeito à presença destes recursos na escola- uso de tablets, aquisição do acervo, organização das obras nos dispositivos etc, bem como o tempo disponível para as leituras 3- apropriação, leitura e mediação- como as crianças podem ler o livro digital na escola, como é feita a mediação entre os adultos e as crianças e entre elas, como as crianças interagem e entram em interlocução com as obras, entre outras pesquisas.

Referências Bibliográficas

ALBUQUERQUE, Felipe Candeia; PAIVA, Eliane Bezerra Paiva. *Livros digitalizados: uso e satisfação de usuários da UFPB*. P.38. **Biblionline**, João Pessoa, V.11 n1, p3557, 2015 Disponível em

<<http://periodicos.ufpb.br/index.php/biblio/article/viewFile/24545/14648>>.

ANDRADE, Ludmila; CORSINO, Patrícia. *Crítérios para a constituição de um acervo literário para as séries iniciais do Ensino Fundamental: o instrumento de avaliação do PNBE 2005*. In: **Literatura – saberes em movimento**. In: Paiva, Aparecida (org.). Belo Horizonte: Ceale; Autentica, 2007.

CANDIDO, Antônio. *O direito à literatura. Vários escritos*. 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: o leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1998.

CHARTIER, Roger: "Os livros resistirão às tecnologias digitais". Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/938/roger-chartier-os-livros-resistirao-as-tecnologias-digitais>. Agosto e 2007.

CORSINO, Patrícia (org). **Travessias da literatura na escola**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2014.

CORSINO, Patrícia. *Literatura na educação infantil: possibilidades e ampliações*, páginas 183 – 204. In: **Literatura**, Coleção explorando o ensino, volume 20. Brasília 2010.

CORSINO, VILELA e TRAVASSOS. Políticas de livro e leitura das Secretarias Municipais de Educação do Estado do Rio de Janeiro: um olhar para acervos e bibliotecas escolares. **Revista Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, v.50, jan/abril, 2017, p. 351-377.

FARIA, Maria Isabel; PERICÃO, Maria da Graça. *Dicionário do livro. Da escrita ao livro eletrônico*. São Paulo: EdUsp, 2008.

GUIMARÃES, Glaucia; RIBAS, Maria Cristina. Literatura infantil na sociedade multimidiática. **Estudos Literários Brasileiro Contemporâneo**. n°47 Brasília Jan/Jun 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/2316-4018479>>

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos**. FEEC / Universidade Estadual de Campinas Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP, Brasil. Disponível em <<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>>.

MORAES, Giselly Lima de. *Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças*. **Estudos Literários Brasileiro Contemporâneo**. n°46 Brasília Jul/Dez. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2316-40184613>

PAULINO, Graça. *Diversidade de narrativas*. In: PAIVA, EVANGELISTA; PAULINO, VERSIANI (org). **No fim do século a diversidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p.39-48.

RIBEIRO, Ana Elisa. *Ler na tela, O eu é, hoje, um livro?* In: Martins, Aracy Alves; Machado, Maria Zélia Versiani; Paulino, Graça; Belmiro, Celia Abicalil (Org.). **Livros e Telas**. Belo Horizonte. Editora UFMG. 2011. P. 93 – 106

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

APÊNDICE- Levantamento bibliográfico

1- Levantamento no Portal Scielo-

Legenda dos descritores: Livro Infantil (LI), Livro Digital (LD) e Livro Infantil Digital (LID)

Scielo			
Classificação	Título	Ano	Autor(res)
LI	O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi	2016	ALCÂNTARA, Cláudia Sales de; BEZERRA, Jose Arimatea Barros.
LI	Literatura infantil em uma sociedade pós-literária: a dupla morfologia de um sistema cultural em movimento	2016	COSSON, Rildo.
LI	O Preconceito e as Diferenças na Literatura Infantil	2016	BUENDGENS, Jully Fortunato; CARVALHO, Diana Carvalho de.(???)
LI	Literatura infantil na sociedade multimidiática	2016	GUIMARÃES, Glaucia; RIBAS, Maria Cristina Cardoso.
LI	Livro ilustrado: texto, imagem e mediação	2016	FLECK, Felícia de Oliveira; CUNHA, Miriam Figueiredo Vieira da; CALDIN, Clarice Fortkamp.
LI/ LD/LDI	Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças	2015	MORAES, Giselly Lima de.
LI	Era uma vez: reflexões sobre uma obra prima da literatura para a infância italiana: Pinóquio	2014	AVANZINI, Alessandra.
LI	Comunicação de prognóstico reservado ao paciente infantil	2014	TOMA, Marjory Dionizio; OLIVEIRA, Walter Lisboa; KANETA, Catalina Naomi.
LI	Bibliotecas públicas e escolares nos discursos de Cecília Meireles e Armanda Álvaro Alberto: acervos e práticas de leituras	2014	MARTINS, Marcus Vinicius Rodrigues.
LI	Tradução de literatura infanto-juvenil para língua de sinais: dialogia e polifonia em questão	2014	ALBRES, Neiva de Aquino.
LI	Ambulatório de psiquiatria infantil: prevalência de transtornos mentais em crianças e adolescentes	2014	MACHADO, Claudemir Marcos; LUIZ, Andreia Mara Angelo Gonçalves; FILHO, Altino Bessa Marques; Miyazaki, Maria Cristina de Oliveira Santos; DOMINGOS, Neide Aparecida Micelli; CABRERA, Eliana Márcia Sotello.

LI	Ética, estética e psicopedagogia no ensino da literatura infantil: a circulação do pensamento do uruguaio Jesualdo Sosa no Brasil do século XX	2014	RODRIGUES DE OLIVEIRA, Fernando.
LI	Resenha do livro Da Fantasia de Infância ao Infantil na Fantasia	2013	SILVEIRA, Lia.
LI	Efeitos da ilustração do livro de literatura infantil no processo de leitura	2013	RAMOS, Flávia Brocchetto; NUNES, Marília Forgearini.
LI	Aspectos da fluência na narrativa oral de indivíduos com Transtorno do Espectro Alcoólico Fetal	2013	GANTHOUS, Giulia; ROSSI, Natalia Freitas; GIACHETI, Célia Maria.
LI	Entre modos de ver e modos de ler, o dizer	2012	BELMIRO, Celia Abicalil.
LI	Sociedade Tarja Preta: uma crítica à medicalização de crianças e adolescentes	2012	TOASSA, Gisele.
LI	A vida do bebê: a constituição de infâncias saudáveis e normais nos manuais de puericultura brasileiros	2011	SANTOS, Cláudia Amaral dos.
LI	Narrativas orais de crianças com desenvolvimento típico de linguagem	2010	CAVALCANTE, Priscila Artioli; MANDRÁ, Patrícia Pupin.
LI	A infância enquanto categoria estrutural	2010	QVORTRUP, Jens.
LI	Programa "casa das gestantes": uma nova lógica de atenção à saúde materna e perinatal	2010	PIMENTA, Adriano Maçal; NAZARETH, Juliana Vieira; SOUZA, Kleyde Ventura de.
LI	Evocação de termos mentais por pré-escolares: um estudo com narrativa por imagem	2009	RODRIGUES, Marisa Cosenza; RIBEIRO, Nathalie Nehmy; CUNHA, Priscila Campos.
LI	Leitura de histórias e evocação de estados mentais por pré-escolares	2009	RODRIGUES, Marisa Cosenza; HENRIQUES, Mariana Wierman; PATRÍCIO, Marina de Oliveira.
LI	A compreensão do mundo vivido da criança sertaneja com câncer: contribuições do livro "Dudu vai ao hospital"	2009	VERAS, Lana; MOREIRA, Virgínia.
LI	Pedagogia e educação dos costumes num antigo livro infantil: Der Struwelpeter	2009	ANDRADE, Maria da Conceição Lima de; BONA, Melita; PEREIRA, Gilson R. de M..
LI	Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil	2008	WITTER, Geraldina Porto; RAMOS, Oswaldo Alcanfor.
LI	Sexos, sexualidades e gêneros: monstrosidades no currículo da	2007	FURLANI, Jimena.

	Educação Sexual		
LI	Introdução (à edição argentina) de Clínica Psicanalítica: a arte da interpretação de Fabio Herrmann	2007	ETCHEGOYEN, R. Horacio.
LI	Exercício aeróbico, treinamento de força muscular e testes de aptidão física para adolescentes com fibrose cística: revisão da literatura	2007	CHAVES, Celia Regina Moutinho de Miranda; OLIVEIRA, Cristiano Queiroz de; BRITTO, José Augusto Alves de; ELSAS, Maria Ignez Capella Gaspar.
LI	Brincar: aquém e além do carretel	2007	BALEEIRO, Maria Clarice.
LI/LD/LDI	*Literatura infantil na sociedade multimidiática	2016	GUIMARÃES, Glaucia; RIBAS, Maria Cristina Cardoso.
LD	Literatura: contexto digital, hipercolonialismo e materialidades	2016	CORRÊA, Alamir Aquino.
LD	Questões provisórias sobre literatura e tecnologia: um diálogo com Roger Chartier	2016	RIBEIRO, Ana Elisa.
LD	A alfabetização e sua relação com o uso do computador: o suporte digital como mais um instrumento de ensino-aprendizagem da escrita	2015	GLÓRIA, Julianna Silva; FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva.
LD	Alfa-Omega: o pensamento crítico em livro	2015	REIMÃO, Sandra; MAUÉS, Flamarion; NERY, João Elias.
LD	A encruzilhada entre rua e internet: redes sociais como fator de mobilização nas manifestações brasileiras em 2013	2015	NUNES, Mirian Aparecida Meliani.
LD	Do jornal para o livro: ensaios curtos de cientistas	2013	NOBRE, Luiz Fernando Dal Pian.
LD	As Memórias de Lacroix: a instrução pública na França revolucionária, em geral, e o ensino de Matemática, em particular	2012	GARNICA, Antonio Vicente Marafioti; GOMES, Maria Laura Magalhães; ANDRADE, Mirian Maria.
LD	Análise perceptivo-auditiva da estabilidade vocal de adolescentes em diferentes tarefas fonatórias	2010	GUIMARÃES, Michelle Ferreira; BEHLAU, Mara Suzana; PANHOCA, Ivone
LD	Antes, agora, adiante: hipertexto, letramento e mudança	2010	SNYDER, Ilana
LD	O Leviatã eletrônico: a trama política que colocou o Estado na internet	2010	PEREIRA, Rafael H. Moraes.
LD	Textos e hipertextos: procurando o equilíbrio	2009	COSCARELLI, Carla Viana.
LD	Escritores de blogs: interagindo com os leitores ou apenas ouvindo ecos?	2007	DI LUCCIO, Flavia; NICOLACI-DACOSTA, Ana Maria.
LD	Mundo Acadêmico": professores universitários, práticas de leitura e escrita e diversidade social	2007	DAUSTER, Tania; DANTAS DO AMARAL, Dione; GUIMARÃES, Mônica; MENDES, Sandra.

Levantamento no portal CAPES- legenda: A –artigo, T- tese, D- dissertação, L- livro,

Portal Capes				
Classificação	Título	Ano	Autor(res)	
LI	O livro infantil: a percepção por trás das ilustrações	2013	CARELLI, Deise; AQUINO, Layla Martins de	A
LI	Tradução intersemiótica: "traduzir a visão noutros sentidos": guião de produção de livro infantil para crianças cegas		SANTOS, Sara Joana Branco Dos; SANTOS, Isabel Pedro Dos; NEVES, Josélia 2010	T
LI	Golden labels in Brazil: Thirty-two years of the FNLIJ awards.(Fundacao Nacional do Livro Infantil e Juvenil)	2007	SERRA, Elizabeth	A
LI	Invent and subvert: Paula Rego's illustrations of children's books	2014	VASCONCELOS, Filomena	A
LI	Pedagogia e educação dos costumes num antigo livro infantil: Der Struwelpeter	2009	ANDRADE, Maria Da Conceição Lima de; MELITA, Bona; PEREIRA, Gilson R. de M.	A
LI	Literatura digital, uma leitura reinventada: estudo de caso do livro interativo "the fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore"	2010	MESTRE, Ana Isa Bernardino; NOGUEIRA, Adriana; BORGES, Gabriela	T
LI	Literatura infantil e primeira infância: políticas e práticas de leitura	2016	JUNQUEIRA DE SOUZA, Renata	A
LI	A literatura juvenil brasileira no início do século XXI: autores, obras e tendências	2010	LUFT, Gabriela	A
LI	Literatura infantil na sociedade multimidiática	2016	GUIMARÃES, Glaucia; RIBAS, Maria Cristina Cardoso	A
LI	Narrativas Infantis: A Literatura E A Televisão De Que As Crianças Gostam - Considerações Sobre Os Resultados De Uma Pesquisa	2009	JUNQUEIRA DE SOUZA, Renata.	A
LI	Sala De Leitura: Formando Pequenos Leitores (Relato De Uma Experiência Que Deu Certo)	2009	JUNQUEIRA DE SOUZA, Renata.	A
LI	E o prêmio vai para...": os estereótipos de gênero nos livros infantis premiados na última década	2011	BOTTON, Andressa Strey; NEVES, Marlene.	Recurso Textual
LI	Habilidades em consciência fonológica: diferenças no desempenho de meninos e meninas	2012	ANDREAZZA - BALESTRIN, Carla; CIELO, Carla Aparecida; VOLCAO, Cristiane Lazzarotto ; LASCH, Sabrina Schutzenhofer	A
LI	Erico Verissimo, um embaixador cultural nos Estados Unidos	2013	SMITH, Richard Candida	A
LI	Era uma vez uma princesa e um príncipe...: representações de gênero nas narrativas de crianças	2011	XAVIER FILHA, Constantina	A
LI	Danuta Wojciechowska e a emoção	2014	SALVADOR, Cristina Maria Mar-	A

	da cor		ques Batista	
LI	A tradução e seus discursos	2009	BERMAN, Antoine	A
LI	Resgatar memórias, reviver olhares, e trilhar os caminhos da arte	2014	QUEIROZ, Joao Paulo	A
LI	A natureza modificada. (Genética: Aula 4: Biotecnologia)	2014	Guia do Estudante, 2014, p.46(4)	A
LI	Assombrações da infância com Boltanski e Benjamin.	2015	BINES, Rosana Kohl	A
LI	A construção do poético em Quando as montanhas conversam	2012	RAMOS, Flavia Brocchetto ; TORNQUIST, Sandra Regina	A
LI	<u>Jorge Amado: a militância das letras.(Brazilian writer and former chief editor of literary journal, Dom Casmurro)</u>	2016	DE MELO, Ana Amelia M.C.	A
LI	Escolarizando homens negros.	2015	HOOKS, Bell	A
LI	Notas para uma história do ensino da literatura infantil na formação de professores primários no Brasil e em Portugal	2016	DE OLIVEIRA, Fernando Rodrigues	A
LI	A representação discursiva da Ditadura em A casa da madrinha, de Lygia Bojunga.	2015	MATSUDA, Alice Atsuko ; FERREIRA, Eliane Aparecida Galvao Ribeiro	A
LI	História do ensino da literatura infantil na formação de professores no estado de São Paulo (1947-2003)	2015	OLIVEIRA , Fernando Rodrigues de.	L
LI	Literatura de multidão e intermedialidade: ensaios sobre ler e escrever o presente	2015	JUSTINO, Luciano Barbosa.	L
LI	Gabriela, bahiana de todas as cores: as imagens das capas e suas influências culturais	2009	CALDAS, Sônia Regina de Araújo.	L
LI	O coronel e o lobisomem nas veredas da literatura regionalista brasileira	2015	MORENO, Naiara Alberti.	L
LD	A hipermídia como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil	2015	DEGLAUCY, Jorge Teixeira; GONÇALVES, Berenice Santos.	A
LD	O vazio da estante: o acesso ao livro digital sob a perspectiva das suas dimensões política e cultural	2011	LACERDA , Juciano de Sousa; MACEDO, Helton Rubiano de.	A
LD	A narrativa multilinear no livro digital educativo: Uma experiência de desenvolvimento e utilização com alunos do 1º ciclo do ensino básico	2012	MONTEIRO, Juliana.	T

LD	A hipermídia como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil	2015	TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; GONCALVES, Berenice Santos	A
LD	Comunicação e cultura: uma abordagem	2014	SANTOS, Eugénio dos	L
LD	Os desafios de uma pequena editora na era digital	2013	FERREIRA, Sara Raquel Monteiro	T
	<u>Evolution of the Brazilian Publishing Market</u>	2013	RAMOS, Gerson	A
LD	Do impresso ao digital: Perspectivas da concepção e produção do livro didático digital brasileiro de física	2016	DIAS GARCIA, Nilson Marcos ; SUCHA HEIDEMANN, Daniel ; GUILHERME BARBOSA, Ruan Carlos	A
LD	Avaliação de sintetizadores de voz para leitura em livros digitais	2013	FERNANDES DA SILVA NETO, Sérvulo; JUNQUEIRA DE ARAÚJO, Wagner	A
LD	Da tinta ao pixel: a influência das materialidades dos suportes na experiência de leitura	2013	MACÊDO, Robson Arthur Sarmento; PELLANDA, Eduardo Campos	Recurso Textual
LD	Todos contra a Amazon: após três anos de tentativas, a Amazon, varejista online mais poderosa e temida do mundo, prepara sua entrada no país. Mas as editoras não estão ajudando.	2012	AGOSTINI, Renata	A
LD	Na escola, o digital? O governo brasileiro prepara a licitação para a compra de 80 milhões de e-books para os alunos da rede pública.	2013	Exame, Oct 2, 2013, Vol.47(18), p.90	A
LD	E-book reader: um novo cenário em informação e bibliotecas	2013	FINARDI RODRIGUES, Ana Vera ; MERLO CRESPO, Isabel	A
LD	Os meios, seus usos, sua materialidade: a comunicação e sua epistemologia.	2010	SOUZA GONCALVES, Marcio	A
LD	Internautas: inteligências coletivas na cibercultura.	2010	XIBERRAS, Martine	A
LD	O design da informação na construção das novas e antigas tecnologias	2015	FADEL, Luciane Maria	A
LD	Adoção de inovações em mercados em rede: uma análise da introdução do livro didático digital no Brasil		DE SOUZA RODRIGUES, Marco Aurelio; de Souza Chimenti, Paula CASTRO PIRES; Nogueira, Roberto Ramos	A
LD	Arte e Gambiologia: um olhar sobre as dissidências artísticas na America Latina.	2014	DE MELO, Venise Paschoal; SILVEIRA, Luciana Martha	A
LD	Ensinando através de imagens: a lin-	2015	GARCIA-GOMES, Alice ; LIMA,	A

	guagem gráfica da apresentação do experimento sobre fotossíntese da planta em livros didáticos brasileiros.		Edna Lucia Oliveira Da Cunha	
LD	A construção do mercado editorial eletrônico no Brasil por meio de práticas de marketing	2014	MEDEIROS, Juliana ; VIEIRA, Francisco Giovanni David ; NOGAMI, Vitor Koki Da Costa	A
LD	A estrutura dos glossários do projeto de terminologia da saúde	2014	MARINI, Satia	A
LD	Uma revisão da produção científica brasileira sobre o crack-- contribuições para a agenda política.	2015	MOREIRA, Marcelo Rasga ; FERNANDES, Fernando Manuel Bessa ; RIBEIRO, Jose Mendes ; NETO, Thereza de Lamare Franco	A
LD	Estudo piloto sobre o discurso de pesquisas científicas em Design da informação: uma abordagem crítico-semântica da coerência da estrutura textual.	2015	COSTA, Elizabelle Pereira ; MOTA, Meiriedna Queiroz ; COUTINHO, Solange Galvao ; MIRANDA, Eva Rolim	A

