



1984 - Trabalho Completo - XII ANPEd-SUL (2018)  
Eixo Temático 11 - Educação, Comunicação e Tecnologia

#### LITERATURA DIGITAL PARA CRIANÇAS: E-BOOKS E APP BOOKS

Roberta Gerling Moro - ULBRA - Universidade Luterana do Brasil

Considerando a utilização de artefatos tecnológicos por parte de crianças e jovens, a partir da intensificação e aprimoramento das tecnologias digitais, o artigo objetiva apresentar e discutir algumas das principais características distintivas da literatura digital infantil e seus suportes, com ênfase nos *app books* (ou aplicativos literários). Foram utilizadas, como aporte teórico, as reflexões de autores como Correro e Real (2014), Teale e Yokota (2014), Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016), entre outros. Inicialmente, são apresentadas as principais características das obras infantis digitais, tais como a interatividade, a motivação e a criatividade. Em seguida, o artigo traz discussões a respeito da digitalização do livro de imagem infantil, conforme reflexões de Teale e Yokota (2014). Em relação aos *app books*, destaca-se, como principal característica, a interatividade, elemento que os diferencia dos e-books e das versões simplesmente digitalizadas de livros impressos. Uma das principais conclusões deste estudo é que a leitura de *app books* altera o modo como o leitor infantil tem se relacionado tradicionalmente com a leitura literária.

Palavras-chave: Literatura digital infantil; literatura infantil; aplicativos literários; e-books.

### INTRODUÇÃO

A partir do surgimento de smartphones e tablets (principalmente o *ipad*) nos últimos anos, novas obras literárias digitais foram produzidas, voltadas principalmente para o público infantil. Enquanto a literatura digital para adultos buscou sua inspiração inicial em movimentos como o Concretismo e a Poesia Visual, a maior parte das obras de literatura digital para crianças está ancorada na tradição dos livros de imagem (ou livros ilustrados) para crianças.

Correro e Real (2014) definem as obras infantis digitais como criações híbridas multimodais e multissensoriais (que incluem texto, imagem, som, música, movimento, etc), que, por sua vez, potencializam a interatividade, a motivação e a criatividade proporcionadas pelos diferentes dispositivos digitais. De acordo com as pesquisadoras, as crianças podem atuar sobre a produção literária, o que lhes proporciona também uma “vivência leitora mais exploratória”, abrindo-se às muitas possibilidades interpretativas (CORRERO; REAL, 2014, p. 227).

A natureza multimidiática de grande parte dos textos infantis contemporâneos possibilita a articulação de linguagens e a veiculação em vários meios, como assinalam Guimarães e Ribas (2016, p. 190) sobre a pluralidade de linguagens: “a linguagem verbal, sonora e a imagética são linguagens plurais e articulam-se nos textos contemporâneos, produzindo uma nova linguagem, própria dos textos multimidiáticos”. O modo de articulação entre essas linguagens também varia, dada toda a possibilidade tecnológica encontrada na sociedade atual, como celular, computador, TV digital, tablets etc. Outro aspecto levantado pelas autoras no que diz respeito às obras infantis reside no movimento mercadológico, onde se percebe, por exemplo, a venda de um filme ou de um jogo digital ou série televisiva em função de determinado livro que, por sua vez, acabam, também, incentivando a compra do livro digital. Nesse sentido, observa-se que tanto os leitores quanto os autores contemporâneos “[...] expressam-se, comunicam-se e fruem em diversas mídias” (GUIMARÃES; RIBAS, 2016, p. 197).

### E-BOOKS E BOOK APPS: QUAL A DIFERENÇA?

Inicialmente, a produção de aplicativos voltados para dispositivos móveis digitais visavam proporcionar, aos usuários, canais de entretenimento, o que produziu uma variedade significativa de audiências. O surgimento do *ipad*, da empresa Apple Inc., em 2010, acabou por impulsionar, de forma intensa, a criação e a produção de obras digitais interativas para crianças. Ao observar as *apps stores* (lojas de aplicativos), seja da Apple ou Google Play, pode-se encontrar uma grande diversidade de aplicativos desenvolvidos especialmente para crianças, os quais podem integrar desde histórias, jogos, imagens, vídeos até material educativo (SCHWEBS, 2014).

Vários pesquisadores têm afirmado que a criação de livros digitais ilustrados pode produzir novas formas artísticas, bem como promover novas experiências literárias para as crianças (TEALE; YOKOTA, 2014). Teale e Yokota (2014), por exemplo, afirmam que ambos os formatos, o impresso e o digital, devem fazer parte da alfabetização infantil. Segundo os pesquisadores, antes de escolher o formato, o professor/mediador deve refletir sobre o que se deseja trabalhar.

Entre as principais formas de adaptação e criação, Teale e Yokota identificaram as seguintes possibilidades: 1) Digitalização completa do livro, como o livro “*When Sophie Gets Angry – Really, Really Angry*”, de Bang, 2004 (Quando Sophie fica irritada – muito, muito irritada); 2) Transformação do livro em criações fílmicas, tais como “*The Flying Books of Mr. Morris Lessmore*”, de Moonbot Studios, 2011 (Os Fantásticos livros voadores do Sr. Morris Lessmore); 3) Transformação do livro com características próprias do mundo digital (“*Cinderella*”, de Nosy Crow, 2011); e 4) Acréscimo de aspectos interativos, incluindo jogos, que podem ir além da história, “*The Tale of Peter Rabbit*” (A história de Pedro Coelho), de Beatrix Potter (Loud Crow Interactive, 2010). (TEALE; YOKOTA, 2014, p. 578).

O primeiro formato de livro digital que surgiu no contexto da literatura infantil foi *oebook*, que pode ser caracterizado como um livro digital produzido pela plataforma eletrônica EPUB ou outras similares. Esta plataforma, descrita como a extensão de *Open eBook Publication Structure*, é utilizada como um padrão global na distribuição de ebooks que podem ser lidos em diferentes dispositivos. A plataforma EPUB difere dos softwares produzidos especificamente para determinados dispositivos, como o Kindle e o Kobo, os quais demandam que os livros sejam baixados e lidos somente nestes dispositivos. Diversos ebooks endereçados às crianças podem conter características esqueumórficas, com poucos elementos interativos, como percebemos no ebook “*Diary of a Wombat*” (Diário de um Vombate, French and Whatley, 2011), que contém texto escrito e imagens estáticas. O termo “esqueumórfico” refere-se às criações realizadas dentro do universo digital, que tendem a “imitar” objetos ou seres do mundo real (SARGEANT, 2015).



Figura 1 - *Diary of a Wombat*

Com o nascimento do ebook em 1970, a partir do Projeto Gutenberg, fundado por Michael Hart, surgiram, também, novas formas de acesso à leitura. Entre as vantagens disponibilizadas pelo formato, está o acesso, pois é possível lê-lo em qualquer dispositivo digital, como computador, tablet e smartphones. Na internet, são encontrados diversos sites que nos permitem baixar livros digitais de forma gratuita ou paga[1], sendo o acesso facilitado por disponibilizar um grande número de ebooks. Além disso, os ebooks podem ser lidos de diversas formas, em dispositivos digitais para leitura (Kobo, Kindle, Lev), tablets, ipad, smartphones, computadores, iphones, etc. Outra vantagem encontrada no ebook é o preço, sendo relativamente menor se comparado ao livro impresso (YOKOTA, 2013).

No contexto dos livros de imagem para crianças, há controvérsias quanto a digitalizar ou não os livros de imagem. No ebook *When Sophie Gets Angry – Really, Really Angry*, por exemplo, mantiveram-se as ilustrações e o design do livro original. De acordo com Teale e Yokota, a vantagem deste ebook reside apenas na facilitação do acesso, sendo que, em outros aspectos, o livro original seria mais apropriado. Os pesquisadores ainda afirmam que a criança pode “perder” a potencialidade das ilustrações e do design no formato do ebook. O argumento utilizado pelos pesquisadores para discutirem as vantagens e desvantagens da leitura de ebooks por crianças está na interação que o leitor mantém com o livro físico. Dessa forma, os autores veem a digitalização do livro de imagem como uma desvantagem em alguns casos, se comparada às experiências que o livro físico proporciona às crianças.



Figura 2. *When Sophie Gets Angry – Really, Really Angry* (Disponível em: <http://en.childrenslibrary.org/>)

Os app books diferem dos ebooks pelo fato de apresentarem características interativas que podem modificar a forma como se realiza a leitura. Esses aplicativos (app books) podem ser baixados na loja Itunes, para os dispositivos IOS, ou na Google Play, para os dispositivos android (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2016). No entanto, a terminologia é posta em questão novamente, não existindo, assim, uma metalinguagem única à qual se pode recorrer para descrever o livro digital infantil. Os termos mais utilizados são os seguintes: livro de imagem digital (*digital picturebooks*), livro de imagem eletrônico (*electronic picturebooks/e-picturebooks*), aplicativo de livro de imagem (*picturebook app/application*) (AL-YAQOUT; NICKOLAJEVA, 2015).

Sobre a terminologia de tais artefatos, Frederico (2018) afirma que tal assunto ainda se encontra em desenvolvimento e há uma multiplicidade de termos que são utilizados para se referir aos aplicativos literários infantis. Uma das possíveis causas dessa multiplicidade está na produção e origem dos *app books*. Muitos dos aplicativos são adaptações de livros. De acordo com a pesquisadora, a noção de “livro” (*book*) tem sido utilizada constantemente por pesquisadores nos seguintes termos: *‘book app’* (Turrión; Sargeant; Stichnothe, apud Frederico, 2018); *‘picturebook’* (ou *‘picture book’*) *app* (Al-Yaqout; Al-Yaqout e Nikolajva; Zhao e Unsworth; Aguilera et al, apud Frederico, 2018); *‘storybook app’* (Aliagas and Margallo, apud Frederico, 2018).

O termo *app* pode ser descrito como uma abreviação da palavra *aplicação* ou *aplicativo*. Aplicativos podem ser caracterizados como programas interativos que incluem, em seus conteúdos, recursos midiáticos, animação, sons, jogos, atividades. A marca principal desses programas e que tem sido foco de muitas discussões teóricas é a interatividade. Certos conteúdos disponibilizados nos aplicativos permitem, ao leitor, uma interação física, através do toque na tela, ou da inclinação ou movimento do dispositivo (SARGEANT, 2015).

Os livros de imagem e os aplicativos diferem também em relação à materialidade. Enquanto os livros de imagem são comprados em livrarias (sejam elas físicas ou virtuais) ou até mesmo emprestados de uma biblioteca, os livros digitais são disponibilizados através de lojas virtuais (Google Play, App Store). Em algumas plataformas, como a MeBooks, há uma seleção de livros digitais para crianças, com categorias similares às encontradas nas estantes das livrarias. Assim como na teoria do livro de imagem, os paratextos (capas, fim de página, título, entre outros) também são elementos importantes e interferem na experiência estética da narrativa digital (AL-YAQOUT; NICKOLAJEVA, 2015).

As principais características dos aplicativos literários são a interatividade e elementos midiáticos adicionados à narrativa. *Alice no País das Maravilhas* pode ser citado como uma das primeiras narrativas para crianças com elementos interativos e multimidiáticos, produzida em 2010 e adaptada do livro de 1865 de Lewis Carrol. O aplicativo possui em torno de 250 páginas, sendo que 211 são de texto, 36 páginas de ilustrações, onde 16 são estáticas e 20 possuem algum tipo de animação ou interação. Logo que a história inicia, na segunda página, encontramos um elemento interativo, o relógio. Se movimentarmos o dispositivo, o relógio gira e movimenta-se conforme nossa ação.

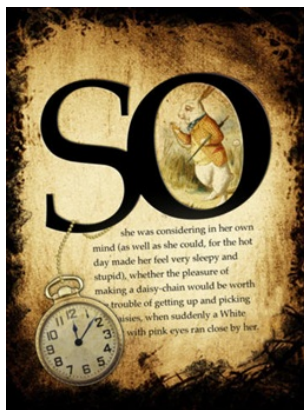


Figura 3. Alice para o Ipad

"*The Cat in the Hat*", outro exemplo de adaptação, em seu formato digital, insere a função do zoom, elemento não disponível na forma impressa. Por outro lado, o leitor não tem controle sobre o movimento de aproximação e distanciamento. Outros livros, ao serem deslocados de seu formato impresso, aproximam-se de um trabalho de animação, como podemos observar na obra "*The Flying Books of Mr. Morris Lessmore*". Inicialmente, esse livro foi apresentado como um curta de animação, em 2011, pela Moonbot Studios. Assim, tanto o aplicativo quanto o livro são adaptações do filme. No entanto, a animação e o aplicativo diferem em diversos elementos, a começar pela ausência de um narrador, o silêncio sendo preenchido pelo som dos objetos, do vento ou da tempestade, ainda que a presença de músicas seja recorrente no filme (SCHWEBS, 2014).

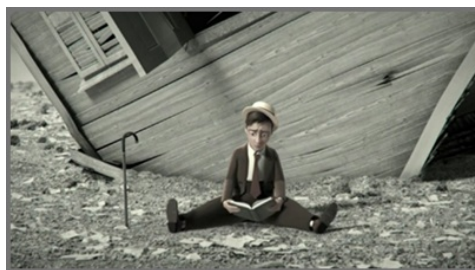


Figura 4. Cena inicial do filme *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*

No aplicativo, há dois processos interativos, chamados de navegação e animação (SCHWEBS, 2014). O elemento central da navegação reside em deslizar o dedo sobre a tela para a mudança de cena. Assim, o aplicativo necessita da ação do leitor para que a história tenha continuação. Mesmo que o leitor permaneça em uma posição passiva em frente à narrativa, sempre irá receber sugestões do aplicativo, como o aparecimento de uma flecha ou dobra no canto superior da página. No processo de animação, por outro lado, um exemplo interessante que aparece como um elemento "anti-narrativa" é a opção do leitor em pintar o céu de azul com o dedo, como podemos observar na Figura 5:



Figura 5. O leitor como pintor

Ainda em relação à materialidade, no livro de imagem, o primeiro elemento paratextual encontrado é a capa; no livro digital, encontramos a capa na forma de um "ícone". Os ícones aparecem na tela inicial do tablet/Ipad, geralmente acompanhados por um título. O tamanho e o formato do livro também são considerados elementos importantes. Nos aplicativos, o tamanho da página do livro limita-se ao formato da tela do dispositivo. Ainda que alguns aplicativos "imitem" algumas características do livro, apenas inserindo elementos interativos, incentivam o leitor não apenas a explorar, mas a tornar-se um co-criador da história. Nesse sentido, o fluxo da narrativa emerge na interação

do leitor com as imagens.

Tendo em vista a complexidade das características dessas novas formas narrativas, será necessário abordar com mais profundidade as duas características principais dos aplicativos: a interatividade e a multimídia.

A interatividade, nos livros digitais infantis, pode ser lida de diversas formas. Turrión (2014) a classifica em três modalidades, assim definidas: *participação convencional*, a passagem das páginas/telas e leitura convencional do texto verbal; *participação ativa*, processo complexo de interpretação relacionado à configuração do livro contemporâneo, principalmente sua estrutura não-linear; e *participação interativa*, a interação física com a obra. Dessa forma, serão apresentadas duas versões adaptadas para os aplicativos (*Harold and The Purple Crayon*, publicado em 1955 e *The Monster at the End of This Book*, publicado em 1971) a fim de verificar as modalidades e características citadas acima.

A estrutura do aplicativo “Harold and The Purple Crayon” (“Harold e o Giz Violeta”) permanece a mesma encontrada no livro impresso, com o personagem Harold desenhando um mundo ficcional com seu giz violeta. Em contrapartida, no aplicativo, é inserida uma música de fundo que fornece uma noção de continuidade à narrativa. Outro elemento multimidiático inserido é a narração: o texto é lido por uma voz feminina. Ao observar a estrutura do aplicativo no que diz respeito à formatação das páginas, vê-se que há uma “interação convencional”, já que, para virar a página, o leitor necessita tocar nas flechas da tela, transitando entre as páginas de forma linear. A participação ativa do leitor surge quando é requisitado a ajudar o protagonista na criação de seu mundo ficcional, onde o leitor deve colorir o caminho, representado por linhas cinzas, com o giz violeta. Neste caso, o leitor está sendo colocado paralelamente na posição do protagonista, sendo que a história não tem continuidade sem que o leitor complete a tarefa solicitada. Na segunda cena, por exemplo, observamos que o personagem (Harold) não consegue caminhar sem que as linhas da estrada sejam coloridas pelo leitor. Nesse sentido, o leitor é visto como um “co-protagonista”, contribuindo com suas ações para ajudar Harold na criação de seu mundo ficcional.

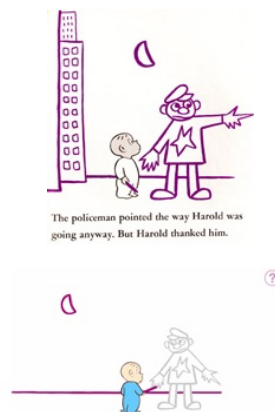


Figura 6. *Harold and The Purple Crayon* (livro impresso e aplicativo)

Em “The Monster at the End of This Book” (“O Monstro no Fim deste Livro”), aparece, como protagonista e narrador, o personagem Grover. Na versão impressa, o enredo gira em torno do protagonista, Grover, tentando evitar que o leitor vire as páginas do livro, a fim de não encontrar o monstro. Na versão do aplicativo, a formatação do livro é mantida, como o título, os textos, bem como as indicações para virar a página. No entanto, o aplicativo insere um ambiente mais realista à narrativa, como nas páginas em que Grover utiliza cordas e até mesmo uma parede de tijolos; assim, o leitor é provocado a interagir com os materiais (quebrar a parede de tijolos) para continuar a história.



Figura 7. *The Monster at the End of This Book* (livro impresso e digital)

Outro exemplo que traz como característica a *participação ativa* do leitor, além da inserção da realidade virtual, introduzida pela ferramenta “giroscópio”<sup>[3]</sup>, é o aplicativo literário intitulado “Wuwu & Co: a magical picturebook” (Wuwu & Co: um livro de imagem mágico)<sup>[4]</sup>. Esse aplicativo recebeu, no ano de 2016, o prêmio Bologna Ragazzi<sup>2</sup> na categoria de livro digital para crianças. O aplicativo diferencia-se ao possibilitar que o leitor movimente o iPad de acordo com o cenário apresentado. A partir da ferramenta giroscópio, o leitor movimentava-se

em seu espaço físico sem tirar a atenção da tela, tentando encontrar os personagens e cenários que ali se apresentam. Assim, a história inicia com o leitor inserido dentro de uma casa. Dessa forma, o leitor deve girar o ipad de forma que apareça a parte interna da casa; sem esse movimento, não se consegue dar prosseguimento à narrativa. Assim que se adentra a casa, é preciso encontrar uma chave que abre a porta para a entrada dos personagens.



Figura 8. WuWu & Co. Início da narrativa (interior da casa)

A ilustração também torna a narrativa singular, pelas formas e cores dos personagens, não-convencionais, conforme apresentado na imagem abaixo.

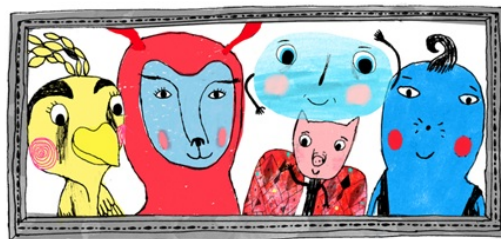


Figura 9. Personagens da narrativa "Wuwu & Co: a magical picturebook"

Assim que os personagens são apresentados, o leitor tem a "missão" de ajudar cada um a encontrar o que deseja. Nesse sentido, o leitor tem autonomia para escolher qual personagem ajudará primeiro. O interessante desse aplicativo é a presença física que o leitor possui em relação ao dispositivo, pois, a cada cena inserida, é preciso se movimentar para visualizar o cenário por completo. Outra característica marcante do aplicativo reside na participação ativa do leitor na história. Em todas as cenas, os personagens "falam" com o leitor, explicando-lhe qual a sua necessidade.

Dessa forma, a interatividade, nos aplicativos, é tomada como elemento fundamental, sendo sua função variada e com diversas proposições. Stichnothe (2014) especificou, em uma lista, algumas funções que os elementos interativos propiciam em uma narrativa digital infantil: criam tensão entre o texto verbal e visual (imagem), texto e som, imagem e som; impulsionam a continuação da história; provocam humor na narrativa; acrescentam informações; sugerem ao leitor atividades a serem realizadas no aplicativo ou no mundo real; oferecem a oportunidade de o leitor gravar sua própria voz, lendo a história ou criando uma totalmente diferente; entre outras.

Nessa perspectiva, os leitores precisam desvendar e atuar através da narrativa ficcional utilizando suas capacidades físicas, cognitivas, visuais e emocionais. Assim, os tipos de interação também dependem do modo como o leitor participa da narrativa e dos limites e propostas associadas aos recursos tecnológicos utilizados nos livros digitais (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2015).

Teale e Yokota (2014) analisam algumas interações presentes nos livros digitais que consideram positivas e/ou negativas. Em alguns livros analisados, percebem a integração de jogos e elementos midiáticos. Os jogos frequentemente encontrados nos livros são quebra-cabeças, jogos de combinação e atividades de colorir e desenhar. A partir dessas análises, alguns aspectos foram considerados irrelevantes no contexto da narrativa. Por essa razão, os pesquisadores formularam critérios para a escolha e seleção dos livros, levando em conta a qualidade estética e pedagógica. Para sintetizar os principais critérios, os pesquisadores sugerem as seguintes questões: A história é apropriadamente apresentada em seu formato digital? A história se apropria das características disponibilizadas pelo digital, além do que é possível no impresso? Os aspectos interativos mantêm a integridade da história? Os elementos adicionais alinham-se com a história? Esses elementos fazem sentido levando em conta a forma como as crianças aprendem a ler e como aprendem de forma geral? (TEALE; YOKOTA, 2014, p. 580).

Por um lado, os aspectos interativos mantêm a criança focada na narrativa, por outro lado, a convergência de elementos midiáticos, como jogos integrados ao livro digital, pode levar à desestabilização da estrutura da narrativa. No entanto, há ainda pontos positivos que devem ser explorados, tais como: a compreensão da criança em relação aos elementos multimidiáticos e a composição da narrativa, personalização e motivação da história.

A interpretação e aquisição da linguagem multimidiática é necessária no momento atual, já que um livro de imagem digital integra ilustrações, textos, som, acompanhado, muitas vezes, por animações ou vídeos, completando a experiência multimídia. Algumas obras disponibilizam, ao leitor, a opção "leia para mim", o que propicia a personalização da história, ou até mesmo a possibilidade de inserir o nome da criança ou sua imagem na própria história. Tais elementos promovem grande motivação e interesse da criança pela história.

## PRODUÇÃO BRASILEIRA

Apesar de pouco conhecidas, no Brasil, encontramos algumas adaptações de livros impressos para crianças, tais como "A Menina do Nariz Arrebitado", da obra de Monteiro Lobato, "Flicts", de Ziraldo, "Via Láctea", da obra de Olavo Bilac, "Quem soltou o Pum?", de Blandina Flanco e José Carlos Lollo, "O pequeno príncipe", traduzido por Ferreira Gullar, "Crianceiras", da obra de Manoel de Barros, "Frritt-Flacc", da obra de Júlio Verne, entre outras. *Story Max* é uma das empresas brasileiras que têm investido na publicação de aplicativos literários infanto-juvenis. Entre as suas publicações recentes, estão "O Rei do Rio de Ouro", adaptação do conto clássico de John Ruskin, "Ostras", adaptação da obra de Anton Tchekhov e "Nautilus" - Baseado na Obra Original de Jules Verne: Vinte Mil Léguas Submarinas – as narrativas estão

disponíveis gratuitamente na App Store e Google Play[5].

Também encontramos iniciativas voltadas para a produção e disseminação do livro digital infantil. No ano de 2015, a Câmara Brasileira do Livro (CBL) incluiu a categoria “Infantil Digital” no Prêmio Jabuti. Em 2015, os vencedores da categoria “Infantil Digital” foram “Meu Aplicativo Folclore”, de Ricardo Azevedo, “Via Láctea de Olavo Bilac”, produção de Samira Almeida e Fernando Tangi, e “Flicts”, de Ziraldo. Em 2016, novas produções foram premiadas, tais como “Pequenos Grandes Contos de Verdade”, de Oamul Lu e Isabel Malzoni, “Mãos Mágicas”, de Tereza Yamashita & Suppa e “Chove Chuva – Aprendendo com a Natureza: Sabedoria Popular”, de Magali Queiroz. Já no ano de 2017, receberam o prêmio na categoria “Infantil Digital”, a coleção “Kidsbook Itaú Criança”, dos autores Marcelo Rubens Paiva e Alexandre Rampazo, Luis Fernando Verissimo e Willian Santiago, Fernanda Takai e Ina Carolina, Adriana Carranca e Brunna Mancuso, Antonio Prata e Caio Bucaretychi; “Nautilus” - Baseado na Obra Original de Jules Verne: Vinte Mil Léguas Submarinas, de Maurício Boff e Fernando Tangi (ilustrador), da editora expoente StoryMax; “Quanto Bumbum!”, de Isabel Malzoni (texto) e Cecilia Esteves (arte).

A coleção KidsBook Itaú Criança faz parte do projeto “Leia para uma Criança” do Itaú, já disseminado entre escolas e famílias, que tem como objetivo divulgar algumas obras infantis voltadas somente para o ambiente digital. Entre as obras publicadas[6], estão: “O Sétimo Gato”, escrito por Luis Fernando Verissimo e ilustrado por Willian Santiago, “O Menino e o Foguete”, escrito por Marcelo Rubens Paiva e ilustrado por Alexandre Rampazo, “O Cabelo da menina”, escrito por Fernanda Takai e ilustrado por Ina Carolina e “Entre Sonhos e dragões”, escrito por Adriana Carranca e ilustrado por Brunna Mancuso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse breve panorama apresentado sobre a literatura digital infantil, suas adaptações e criações, algumas reflexões podem ser feitas. Em primeiro lugar, ressalta-se a importância da análise dos recursos interativos dos livros digitais infantis antes de sua inserção na prática literária infantil. Conforme os autores Teale e Yokota (2014), devem-se levar em consideração não somente os aspectos interativos e multimidiáticos, mas também a qualidade estética e pedagógica dos aplicativos.

Entre os aplicativos literários citados, destaca-se *Wuwu & Co: a magical picturebook*, por proporcionar uma participação ativa do leitor, que deve se deslocar pelo ambiente físico de modo que haja continuidade na leitura.

A possibilidade de o leitor se relacionar de forma mais ativa com a narrativa, fazendo parte, ou até mesmo, criando falas ou sendo inserido na própria história – tornando-se o próprio protagonista – pode garantir o envolvimento com e a motivação da criança pela história. Por outro lado, em se tratando de versões impressas digitalizadas e e-books, existem ainda questionamentos sobre sua inserção na prática literária infantil. Nesses casos, de acordo com Teale e Yokota (2014), em alguns casos, seria mais adequada a leitura do livro impresso, já que a criança tem acesso à forma, materialidade e design do livro. Tais elementos, na maioria das vezes, não são possíveis de ser transpostos para o ambiente digital, não existindo, conseqüentemente, um efetivo diálogo entre o leitor e a materialidade da obra.

No que se refere à produção da literatura digital infantil no contexto nacional, tem-se um movimento de editoras e empresas que intencionam inserir estas obras na educação literária infanto-juvenil em escolas e contextos familiares, como é o caso da StoryMax e de projetos voltados para a divulgação de obras digitais infantis, como, por exemplo, a coleção Kidsbook Itaú Criança. Embora haja um crescente desenvolvimento e aprimoramento de aplicativos literários no Brasil, são imperativas a discussão e a reflexão sobre o acesso e a permanência dessas obras, que, muitas vezes, são “esquecidas” conforme os dispositivos (tablets, ipads e androids) são atualizados.

## REFERÊNCIAS

- AL-YAQOUT, Ghada; NICKOLAJEVA, Maria. Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*. v.6. 2015.
- CORRERO, Cristina; REAL, Neus. Panorámica de la literatura digital para la educación infantil. *Textura, Canoas*, n.32, p. 224-244, set./dez. 2014.
- FREDERICO, Aline. Children Making Meaning with Literary Apps: A 4-year-old child's transaction with *The Monster at the End of This Book*. *Paradoxa*, 2018.
- GUIMARÃES, Glaucia; RIBAS, Maria Cristina Cardoso. Literatura infantil na sociedade multimidiática. *Estud. Lit. Bras. Contemp.* [online]. 2016, n.47, p.185-203.
- SARGEANT, Betty. What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, New York, 46, p. 454 – 466, fev. 2015.
- SCHWEBS, Ture. Affordances of an app: A reading of *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, v.5, 2014.
- SERAFINI, Frank; KACHORSKY, Danielle; AGUILERA, Earl. *Picturebooks 2.0: Transmedial Features Across Narrative Platforms*. *Journal of Children's Literature*, v. 41, n. 2, p. 16–24, mar./jun. 2015.
- \_\_\_\_\_. *Picture Books in the Digital Age*. *The Reading Teacher*, v. 69, n. 5, p. 509-512, mar./abr. 2016.
- STICHNOTHE, Hadassah. Engineering stories? A narratological approach to children's book apps. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, v.5, 2014.
- TEALE, William. H; YOKOTA, Junko. *Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices*. *The Reading Teacher*. v. 67, n. 8, p. 577-585, 2014.
- TURRIÓN, Celia. Narrativa digital para niños: otras formas de contar, *Literatura em Revista*, n. 5, p. 47-58, fev. 2014.
- YOKOTA, Junko. From Print to Digital? Considering the Future of Picturebooks for Children, in G. Grilli (Ed.). *Bologna: fifty years of Children's Books from around the World*. Bologna: Bononia University Press, 2013. p. 443-449.

[1] Projeto Gutenberg; site Machado de Assis, que disponibiliza a obra completa do escritor para leitura online; Biblioteca Nacional de Portugal; Livraria Cultura; Livraria Saraiva, entre outras.

[2] De acordo com o *Dictionary of Unnatural Narratology* do *Narrative Research Lab*, da Universidade Aarhus na Dinamarca, "anti-narrativa" é um termo associado àquelas narrativas que ultrapassam práticas convencionais do que se conhece por uma narrativa normal. Assim, as obras classificadas como "anti-narrativas" não seguem padrões cronológicos, vozes narrativas e discursos definidos. Como exemplo, podem ser citadas as obras *Jacques le fataliste*, de Denis Diderot, *The Making of Americans*, de Gertrude Stein, *The Unnamable*, de Samuel Beckett e *Jealousy* de Alain Robbe-Grillet.

Disponível em: <http://projects.au.dk/narrativeresearchlab/unnatural/undictionary/antinarrative/>> Acesso em: 19 de fev. 2018.

[3] Ferramenta que utiliza a força de gravidade para detectar a posição de um objeto no espaço.

[4] <http://stepinbooks.com/?portfolio=wuwu-co>

[5] Outras publicações podem ser encontradas no site da editora: <https://www.storymax.me/#aplicativos>

[6] Outras publicações podem ser encontradas no site no projeto: <http://www.euleioparaumacrianca.com.br/>