

**COMO AS CRIANÇAS LEEM BOOK APPS LITERÁRIOS?
ANÁLISE DE UMA PRÁTICA DE LEITURA COM OS
APLICATIVOS BOUM! E A ÁRVORE DOS SONHOS**

**HOW DO CHILDREN READ LITERARY BOOK APPS?
ANALYSIS OF A READING PRACTICE CONDUCTED WITH
THE APPS BOUM! AND THE TREE OF DREAMS**

Roberta Gerling Moro
UFRGS
Edgar Roberto Kirchof
ULBRA

Resumo: O objetivo deste artigo é discutir sobre a leitura de aplicativos literários (book apps) por parte de crianças de 3 a 10 anos de idade, tomando, como base, atividades de leitura realizadas com os aplicativos Boum! e A Árvore dos Sonhos. Os principais autores utilizados para fundamentar, teoricamente, as análises aqui propostas são Teale e Yokota (2014), Sargeant (2015), Serafini, Kachorsky, Aguilera (2016), entre outros. Para atingir seus objetivos, o presente artigo está estruturado em três partes: na primeira, são apresentadas e discutidas as características dos book apps, além das pesquisas que vem sendo desenvolvidas sobre a literatura digital infantil; na segunda parte, apresentam-se os book apps Boum! e A Árvore dos Sonhos, juntamente com a análise dos dados referentes à interação das crianças com essas obras. Para finalizar, na terceira parte, são apontadas algumas das principais conclusões a que foi possível chegar com esta pesquisa.

Palavras-chave: Book apps; Literatura digital infantil; leitura; aplicativo literário; interatividade.

Abstract: *In this this article, we analyse the way 3 to 10-year old children read literary book apps, based on reading activities that were conducted with the book apps Boum! and The Tree of Dreams. The theoretical basis of the analyses and discussions draw on researchers such as Teale and Yokota (2014), Sargeant (2015), Serafini, Kachorsky, Aguilera (2016), among others. In order to reach its objectives, the article is structured in three parts: in the first one, we present and discuss the characteristics of literary book apps, as well as some of the recent researches that have been conducted on digital literature for children; in the second part, we present the book apps Boum! and The Tree of Dreams, together with the analysis of the data regarding the interaction of the children with these works. Finally, in the third part, we point out some of the main conclusions that could be reached with this research.*

Keywords: Book apps; Digital literature for children; reading; literary app; interactivity.

INTRODUÇÃO

Desde a popularização de dispositivos móveis, como os smartphones e os vários tipos de tablets, nos últimos anos, o mercado editorial passou a investir na produção de obras literárias digitais para o público infantil. Nesse sentido, um dos primeiros formatos que surgiu neste contexto foi o e-book; embora mantenha grande semelhança com o livro impresso, o e-book conta com todas as vantagens de acesso, facilidade de replicação e comercialização possibilitadas pelo fato de existir como um produto digital. Enquanto os e-books produzidos com a plataforma EPUB podem ser lidos em diversos dispositivos (desktops, laptops, celulares; tablets) e sistemas operacionais diferentes (iOS, Android), por exemplo, outras versões de e-books foram criadas para serem lidas exclusivamente em dispositivos específicos de leitura, os assim chamados e-readers, tais como o Kindle e o Kobo. No que tange à sua estrutura, a maioria dos e-books possuem poucos ou nenhum elemento interativo, contendo predominantemente textos escritos e imagens estáticas (SARGEANT, 2015).

Para além dos e-books, o mercado editorial vem investindo também em um formato mais complexo, os assim chamados book apps, também denominados de app books, livros-aplicativo ou livros digitais interativos – entre outras denominações. Visto que se trata de softwares de aplicação e não de meros arquivos (como é o caso do e-book), os book apps podem incorporar, à sua estrutura de composição, textos, vídeos, imagens em alta definição, músicas, efeitos sonoros, gravação de áudio ou narração automática, os quais, frequentemente, são posicionados, ao longo das narrativas, nos assim chamados hot spots, que precisam ser tocados para desencadear os mais variados tipos de recursos de hipermídia e hipertexto.

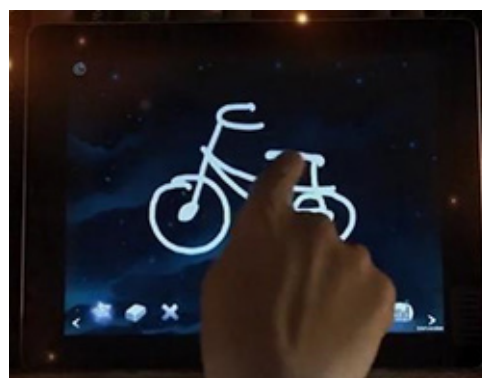
Entrementes, há vários estudos e análises de book apps para crianças, muitos dos quais pretendem definir suas características estruturais e midiáticas. Nesse contexto, Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016) propõem uma tipologia baseada em três principais tipos de recursos: (1) recursos de tela; (2) recursos de transição; (3) recursos de interação. Os recursos de tela dão conta de todos os elementos apresentados na capa (tela inicial) do aplicativo, como, por exemplo, a habilitação de músicas, a narração automática ou a opção de troca de idioma. Além disso, na tela inicial, frequentemente, também é possível interagir com elementos de animação ou com hiperlinks que direcionam o leitor para conteúdos externos à narrativa (websites, lojas de aplicativos, redes sociais, entre outros). Os recursos de transição determinam o modo como o leitor passa de uma tela para a outra. A maioria dos aplicativos apresentam, como recursos de transição, setas (direita e esquerda) no inferior da tela, e alguns permitem retornar a um menu específico e selecionar a tela de preferência do leitor. Na passagem de uma tela para a outra, por vezes, também há animações e sons que cumprem funções duplas: são partes da história, mas também fazem a passagem de uma tela a outra. Por fim, os recursos de interação são responsáveis pela leitura mais dinâmica e interativa por parte do leitor de book apps; grande parte desses recursos estão presentes como hot spots e abrangem desde efeitos sonoros, jogos até os mais sofisticados recursos de hipermídia e de animação.

Para exemplificar esses conceitos, tomamos, brevemente, o caso da obra “Gone Wishing” (Fi Productions, 2011), na qual os recursos de tela mais visíveis são a opção de narração automática, em que o leitor pode escolher por ler a história (read it myself) ou habilitar a narração do aplicativo (read to me). Outro recurso presente na tela inicial é o autoplay, que permite a visualização da narrativa sem a necessidade de interação, como um vídeo de animação. Para transitar entre as telas, basta tocar nas setas presentes na parte inferior da tela do dispositivo. Contudo, o que mais chama a atenção, nesse aplicativo, são os diversos recursos de interação integrados. Entre muitos outros, destaca-se a possibilidade de desenhar, no dispositivo, um “desejo”, que pode ser enviado para o personagem da obra, para a família, para os amigos e, inclusive, pode ser postado nas redes sociais.



Figura 1. Gone Wishing (capa e recurso de interação)

Levando em consideração as diferentes mídias que vêm sendo integradas na produção de book apps, alguns campos de pesquisa têm investido no estudo desta temática. Nesse contexto, Kucirkova (2017) destaca os estudos em comunicação, estudos sobre a interação humano-computador, psicologia cognitiva, narratologia, literatura para crianças, semiótica social, design de jogos, entre várias outras áreas. Dentre o vasto número de artigos dedicados à análise e à discussão sobre book apps literários para crianças, alguns trazem análises de questões relativas à produção e ao design dos book apps (Menegazzi, 2018), outros se voltam para a discussão sobre a qualidade estética e literária dessas obras (cf. Teale & Yokota, 2014; Correro & Real, 2014; Serafini, Kachorsky, Aguilera, 2016); mas também existem artigos sobre parâmetros para a avaliação e critérios de seleção das obras (cf. Correro & Real, 2018), mediação e práticas de leitura (cf. Aliagas & Margallo, 2017; Frederico, 2018), os aspectos ligados à materialidade dos livros-aplicativos (cf. Henkel, 2016), a contribuição da trilha sonora para a mediação da leitura (cf. Moraes, 2018), entre várias outras questões.



reações das crianças quando em interação com as obras sem a mediação diretiva de um adulto. Na dissertação de mestrado, foram selecionados oito book apps para as práticas de leitura com as crianças: Mini Zoo, Quem soltou o Pum?, Spot, Chomp, Flicts, Boum!, Meu Aplicativo de Folclore e A Árvore dos Sonhos. Por uma questão de delimitação, neste artigo, será apresentada apenas a análise dos dados coletados na prática de leitura realizada com as obras Boum! e A Árvore dos Sonhos.

O primeiro passo da pesquisa foi a seleção das crianças para compor as práticas de leitura. Devido ao fato de que as sessões de leitura foram realizadas na residência de cada família, foram organizados três grupos de leitores a partir da estrutura familiar e idades das crianças: o grupo 1 é composto apenas por um menino, Gabriel, 3 anos; o grupo 2 é formado pelas irmãs Elena, 4 anos, e Isabella, 7 anos; o grupo 3, por sua vez, é composto pelos irmãos Ana Paula, 8 anos, e Rafael, 10 anos. O segundo passo da pesquisa foi averiguar as práticas de leitura das crianças, suas preferências e o seu nível de letramento literário e digital, a partir de três entrevistas que foram realizadas com os pais previamente às sessões de leitura. Destaca-se, contudo, que nem todas as crianças leram as mesmas obras. No que se refere às obras selecionadas para este artigo, as sessões de leitura foram organizadas conforme tabela abaixo:

Tabela 1. Obras selecionadas e grupo de leitores

Obra	Grupo
Boum!, Les Inéditeurs (2015)	Grupo 1, 2 e 3
Arvore dos sonhos, 6L6 Interactive (2013)	Grupo 2 e 3

A metodologia empregada na pesquisa foi inspirada nos estudos realizados pelo grupo GRETEL (Grupo de Investigación de literatura infantil y juvenil y educación literaria de la Universitat Autònoma de Barcelona), o qual vem desenvolvendo pesquisas recentes sobre a leitura de book apps literários com crianças na Espanha, no contexto familiar e escolar. Além disso, também foi realizado um planejamento para a condução das atividades e práticas de leitura com as crianças, baseado nos roteiros de leitura formulados por Saraiva, Mello e Varella (2001), o qual foi organizado em três fases principais: 1ª fase, conversa informal com as crianças a respeito das obras e dispositivos; 2ª fase, interação individual ou em conjunto com os book apps, sem mediação; 3ª fase, atividade de interpretação (ou transferência) no próprio dispositivo ou no suporte escolhido pela criança. Nessa última fase, foi proporcionado, também, um momento de conversas com as crianças a respeito de sua experiência de leitura. No total, foram organizados em torno de três a quatro encontros para a leitura das obras. Ao final da pesquisa, os dados foram armazenados em um site (<https://www.elitforchildren.com/>) para fins de arquivamento e também de divulgação da pesquisa.

Após esta introdução a respeito dos book apps e dos procedimentos metodológicos adotados, serão apresentadas, a seguir, as obras selecionadas e os dados coletados junto às crianças. Na parte dedicada à apresentação dos dados empíricos, parte-se dos conceitos de recursos de tela, recursos de transição e recursos de interação, definidos por Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016), para verificar, então, as estruturas de leitura presentes nos aplicativos literários e também para analisar como as crianças interagiram com tais estruturas. Por fim, serão abordados alguns dos principais resultados e conclusões alcançados com a pesquisa.

APRESENTANDO OS BOOK APPS: Boum! e A Árvore dos Sonhos

A obra visual e musical Boum! deve ser lida horizontalmente, deslizando-se o dedo da direita para a esquerda sobre a tela. O modo de leitura do aplicativo assemelha-se ao desenrolar de um filme horizontal, como os primeiros experimentos com fotografias de Eadweard Muybridge (1830-1904), que contribuíram para o surgimento do cinema moderno.

As imagens foram produzidas pelo ilustrador Mikaël Cixous e complementadas pelas músicas de Jean-Jacques Birgé. Boum! foi premiado, no ano de 2016, pelo Bologna Ragazzi Digital Award, além de receber prêmios concedidos no Salon du Livre et de la presse jeunesse seine-saint-denis e do CNL (Centre National du Livre). A obra se afasta, de certa forma, da leitura convencional, criando uma nova forma de imergir o leitor na história. A leitura horizontal do aplicativo é enriquecida pela trilha sonora, que surpreende o leitor sempre que este desliza seu dedo sobre a tela.



Figura 2. Boum! (capa)

O app book é uma adaptação de um poema de Jacques Prévert, O tempo perdido, e aborda o sujeito pós-moderno, sempre com a urgência de chegar ao seu destino, geralmente o trabalho. A individualidade do sujeito é representada na figura do trabalhador, o qual se afasta de sentimentos íntimos como o amor, os quais são substituídos pela rotina do trabalho automatizado.

A realidade mecânica e vazia do protagonista é modificada, gradualmente, quando o ambiente insípido onde está inserido vai sendo substituído por formas e cores que transcendem sua realidade imediata. As formas que surgem nesse ambiente onírico, sonhadas pelo protagonista, dialogam, esteticamente, com alguns movimentos artísticos do século XX, tais como o abstracionismo, onde as formas representadas não são regidas pela figuração e imitação da realidade concreta. Em uma das cenas onde são representadas as mudanças vivenciadas pelo personagem, o ambiente por onde passa remete o leitor aos trabalhos de artistas como Kazimir Malevich (1878 - 1935) e Wassily Kandinsky (1866 - 1944).

O caminho tomado pelo trabalhador, assim como as ações dos personagens ao longo da obra, fazem alusão ao poema de Prévert, na medida em que o protagonista não se sente motivado para chegar ao seu local de trabalho. Todos os elementos visuais da obra – um enorme inseto e uma caixa verde, entre outros – fazem com que o protagonista pare e reflita. Assim, ao caminhar, passa a observar a rua, olhar para o céu, pensando, talvez, que aquele dia seria muito belo para ser desperdiçado com mais trabalho, que geralmente é realizado dentro de um recinto escuro e deprimente.

Diante do portão da fábrica

o operário de repente para

o dia lindo agarron-se pelo paletó

e como ele se volta

e olha o sol

vermelhinho redondinho

sorrindo no céu de chumbo

pisca-lbe o olho

familiarmente

Pois é camarada Sol

*Você não acha
que é bobaquice
dar um dia destes
para um patrão?*

(O Tempo Perdido, Jacques Prévert)

O aplicativo *The Tree of Dreams* (“A Árvore dos Sonhos”) também é lido somente através de imagens e música/sons. O aplicativo pode ser utilizado de duas maneiras: como um curta de animação ou como um livro interativo. Para a produção das representações visuais, primeiramente, foram realizados desenhos sobre papel e, depois, estes foram digitalizados e aperfeiçoados no ambiente digital.

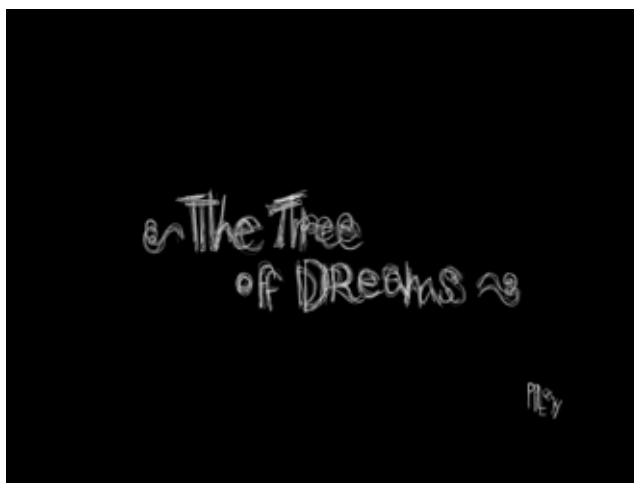


Figura 3. Árvore dos sonhos (capa)

No enredo, uma criança acorda em sua cama no meio de uma noite chuvosa. Em algumas cenas, é possível interagir com os objetos e as personagens. Nesse sentido, na parte inicial do aplicativo, o leitor pode “despertar” a criança tocando sobre a tela. A criança acorda, alongando-se e dando um grande bocejo. Os objetos espalhados em seu quarto são interativos e também podem ser animados, como o teclado, o abajur, o móvel suspenso no teto e o violão reclinado sobre a parede, em que se podem ouvir os sons próprios de cada objeto.

A criança sai do quarto e dirige-se para a porta de entrada da casa. Ao abrir a porta, o vento a “carrega” para a “árvore dos sonhos”. A partir desse momento, a personagem é inserida em um mundo dos sonhos, onde é possível sobrevoar o mar, passando por cima da cidade. Em um determinado momento, mergulha no mar e é engolida por um enorme dragão.

Quando acorda de seu sonho, a criança se vê em frente à sua casa. A última cena do aplicativo sugere várias interpretações. Em frente à “árvore dos sonhos”, há um homem que conta uma história a três crianças. Seria este homem a criança revivendo o seu sonho? Ou estaria ele apenas contando uma história de sua imaginação?

Em contraste, no modo “livro interativo”, a obra não traz muitos recursos, sendo mais apropriada para ser lida no modo “filme”. Para o leitor, não existe muita diferença nos modos de leitura, já que as únicas interações proporcionadas são muito simples. Além disso, algumas das interações acabam por deslocar a atenção do leitor da história. Na última cena, por exemplo, quando várias crianças estão reunidas em frente à “árvore dos sonhos”, surge, no canto direito inferior, um lobo que, se tocado, emite um som característico de uivado. O animal, contudo, parece deslocado, se comparado ao contexto geral da cena.

COMO AS CRIANÇAS INTERAGIRAM COM AS OBRAS DIGITAIS?

Para responder à pergunta “como as crianças interagiram com as obras digitais?”, faz-se necessário lembrar as estruturas definidas por Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016), apresentadas na introdução deste artigo, as quais são: recursos de tela, recursos de transição e recursos de interação. Na obra Boum!, para iniciar a leitura, basta tocar sobre qualquer parte da tela (Figura 2). Por outro lado, se desejar explorar mais a fundo os recursos de tela, ao abrir o aplicativo, o leitor poderá observar a progressão de um elemento visual, um chapéu que voa da cabeça do protagonista, já presente no título da narrativa, que cai conforme as imagens vão passando pela tela. Ao se lançar fora da cabeça do protagonista, na letra O do título, o chapéu vai traçando um caminho, transitando por formas quadradas, retangulares e triangulares. Conforme passa através dessas formas, surgem animações.

Há também um recurso de interação na capa. Se o leitor movimentar o dispositivo para a direita ou para a esquerda, o chapéu cairá sobre formas específicas. Além dos recursos visuais, há uma música instrumental de fundo que permanece como trilha sonora durante toda a narrativa (Crimes parfaits, Um Drame Musical Instantané, de Jean-Jacques Birgé).



Figura 4. Recurso de interação da capa (movimentação do dispositivo)

No canto inferior direito da capa, há também um ícone representado por um ponto de interrogação. Ao tocar sobre ele, abre-se uma nova página/tela com instruções visuais sobre as funções básicas do aplicativo, assim como o modo de transição entre as páginas/ telas. Na mesma tela, no canto superior direito, há uma seta que redireciona o leitor para uma nova página com os créditos do aplicativo. Para voltar à narrativa, basta tocar sobre o X no canto superior direito da tela, localizado acima da seta.

Os três grupos de leitores não exploraram profundamente os recursos de tela do aplicativo, passando diretamente para a primeira página/tela. Como o objetivo era uma interação mais espontânea, se houvesse uma leitura mais diretiva, talvez os recursos de tela – como a movimentação do dispositivo para desencadear as animações –, fossem explorados. Na imagem a seguir, é possível observar Isabella tocando sobre a tela para entrar no texto do aplicativo.

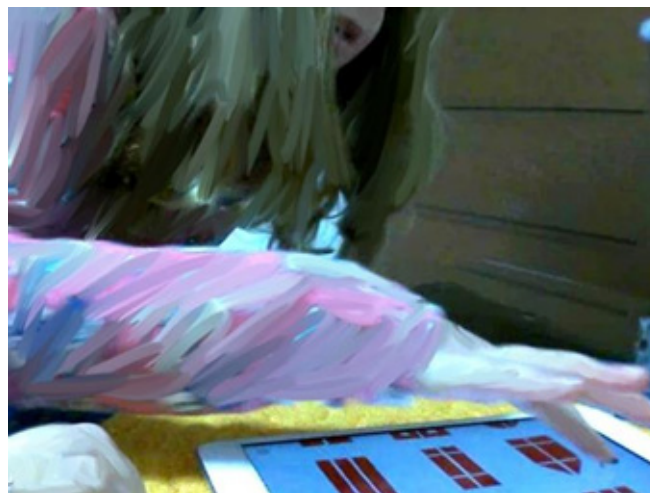


Figura 5 - Criança tocando sobre a capa do aplicativo

Conforme a própria indicação do aplicativo, a passagem de uma tela para a outra ocorre somente quando se desliza o dedo sobre a tela, desta forma: para a próxima página, deve-se deslizar o dedo da direita para a esquerda; para voltar, desliza-se da esquerda para a direita. Ao tocar sobre a tela, surgem mais dois ícones que permitem

voltar à tela inicial (representado pela figura com a letra B) ou iniciar a narrativa novamente (seta retornar).

Apesar de a obra digital ser baseada no poema de Jacques Prévert, O Tempo Perdido, o qual poderia demandar um nível maior de letramento literário por parte das crianças, principalmente os leitores de menor idade, como Gabriel e Elena, o modo como as imagens passavam de uma página/tela para outra, sem texto verbal, facilitou a interação por parte das crianças. Gabriel, por exemplo, que tinha demonstrado interesse por elementos mais interativos, neste caso, pareceu bastante concentrado, à medida que passava de uma página/tela a outra. Embora transitasse rapidamente, retornava às páginas/telas específicas, onde provavelmente as ilustrações o haviam cativado.



Figura 6 - Gabriel transitando entre as páginas/telas

Assim como Gabriel, Elena e Isabella também focaram sua atenção nas imagens que passavam de uma página/tela para outra. Enquanto interagiam com o aplicativo, Elena questionava, em alguns momentos, sobre o que deveriam fazer; talvez a menina esperasse que os recursos de transição desencadeassem mais efeitos visuais e sonoros, como outros aplicativos apresentados nas sessões de leitura. Isabella, por outro lado, estava mais interessada no aspecto literário e artístico das páginas/telas, o que ficou evidente quando, após finalizarem a leitura do aplicativo, contou/inventou toda a história, explicando o que acontecia, em sua opinião, na passagem de uma imagem para a outra.

Ana Paula e Rafael, contudo, enquanto transitavam entre as páginas/telas, contavam/inventavam, em voz alta, uma “história” sobre as imagens do aplicativo, ora comentando sobre elas, ora colocando-se na perspectiva de um “narrador”. Foi possível perceber, também, que retornavam a algumas páginas/telas a fim de observar novamente alguma cena que já havia passado.

Visto que o aplicativo contém apenas imagens estáticas apresentadas em frames (como são realizados alguns filmes de animação), o único recurso de interação está presente no final da narrativa, quando, após uma criatura verde devorar todos os objetos da fábrica, ocorre uma explosão (Boum!). Para desencadear esta animação, o leitor pode tocar sobre a tela ou observar o desenvolvimento da animação de forma automática.

Todos os grupos de leitores, em geral, procuraram tocar nas páginas/telas tentando explorar ou desencadear animações ou efeitos sonoros. Elena e Isabella, por exemplo, na página/tela onde se observa o protagonista caminhando sobre as teclas de um piano, reagiram tocando de forma intermitente sobre as telas, esperando, talvez, que pudessem ativar um recurso de interação. Mesmo que isso não fosse possível, pois no aplicativo há somente um recurso de interação, as meninas continuaram sua exploração repetidamente.

Em relação ao único recurso de interação disponível no aplicativo, Elena e Isabella reagiram tocando sobre a tela no momento em que descobriram o efeito. Já os leitores Gabriel e Ana Paula retornaram à página para observar o desenvolvimento da animação de forma automática. Rafael, por outro lado, não percebeu que havia este recurso, explorando apenas as outras páginas/telas, em que não havia recursos de interação.

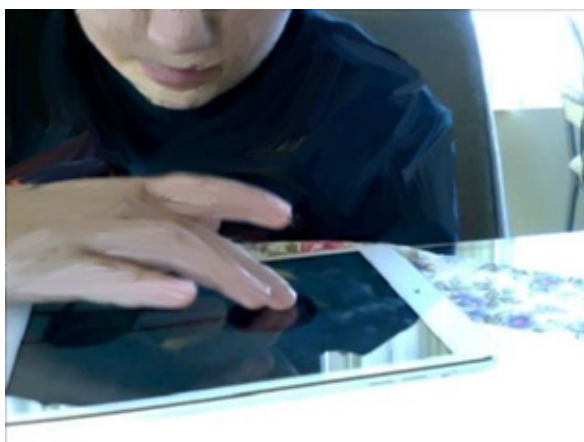


Figura 7 - Criança interagindo com o personagem

Na obra *A Árvore dos Sonhos*, os únicos recursos de tela são a animação do título (*The Tree of Dreams*, *A Árvore dos Sonhos*) e o link (play), que, ao ser tocado, dá entrada ao texto da narrativa (Figura 3). Visto que há somente um link que direciona o leitor para a narrativa e nenhum outro recurso adicional, não havia muito o que ser explorado, em termos de recurso interativo, pelas crianças. Elena e Isabella, como já foi observado anteriormente, ficaram apenas olhando para a tela, aguardando algo ser acionado automaticamente no aplicativo. Dessa forma, esperavam, em um primeiro momento, que um adulto tocasse sobre o botão play para dar início à leitura. Já Ana Paula e Rafael souberam, de imediato, que deveriam tocar sobre o botão play para entrar na narrativa.

Há dois modos de leitura na narrativa: no primeiro, o leitor pode visualizar a história como um filme de animação (ícone representado por uma filmadora), onde as passagens entre as páginas ocorrem de forma automática, e não há a possibilidade de acionar os recursos de interação; no segundo, pode-se realizar a leitura transitando entre as páginas/telas (ícone representado por um controle de videogame) através de setas na parte superior do aplicativo. No modo “filme”, o leitor pode retornar à tela inicial do aplicativo, se tocar sobre a seta de retorno. Por outro lado, no modo “interativo”, somente é possível retornar à capa ou passar para a próxima página/tela tocando nas setas.

Houve duas reações aos recursos de transição. A primeira diz respeito ao modo de visualização do aplicativo. Tanto Isabella quanto Rafael, por exemplo, tocavam sobre o ícone na parte superior da tela, ativando o modo filme, sem saber que isso impediria a sua interação com o aplicativo, bem como o trânsito entre as páginas/telas. Isabella, por sua vez, questionou sobre a função do botão localizado na parte superior da tela. Percebendo que as crianças queriam interagir e passar de uma página para a outra por conta própria, foi necessário explicar que deveriam ativar o outro botão. A segunda reação diz respeito a Ana Paula, que descobriu, imediatamente, como ativar o modo interativo, transitando entre as páginas/telas através das setas.

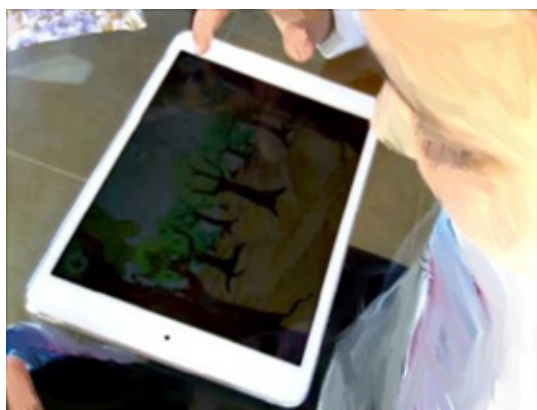


Figura 8 - Criança passando para a próxima página/tela

Para acionar os recursos de interação, basta tocar sobre a tela ou em elementos específicos. No caso das imagens a seguir, por exemplo, ao tocar sobre o abajur próximo à parede na parte direita, o ambiente é iluminado. Juntamente com essa animação, é possível ouvir também o efeito sonoro do abajur sendo ligado. Ao tocar sobre a porta onde se encontra o protagonista da narrativa, ouve-se apenas o movimento de abrir da maçaneta e o ranger das dobradiças da porta. A aranha que estava abaixo do abajur, quando se aciona o recurso, logo se esconde.



Figura 9 - Recursos de interação

Em geral, as crianças exploraram todos os recursos de interação disponíveis no aplicativo. Contudo, devido à relativa simplicidade das animações e dos efeitos sonoros, era recorrente o questionamento sobre o que deveriam fazer com as imagens/figuras. Elena pareceu bastante desmotivada, pois “não conseguiu fazer nada”. Isabella, por sua vez, explicou à irmã que não “tinha nada para fazer”, na medida que o aplicativo era “só de imagens”. Enquanto Isabella estava mais interessada nas ilustrações e no sentido da narrativa, Elena focava em interagir com os recursos. Entre as animações que poderiam ser desencadeadas, as meninas ficaram curiosas sobre a cena em que uma criatura gigante engole o protagonista, arrastando o animal por toda a página/tela.



Figura 10 - Recurso de interação: animal engolindo o personagem (esquerda); Crianças interagindo com o recurso (direita)

Por outro lado, Isabella foi cativada ao tocar sobre a tela e observar o personagem se transformar em uma árvore. Por fim, Elena ficou muito desapontada, pois, em algumas páginas/telas do aplicativo, havia poucos ou nenhum recurso de interação.

Ana Paula também teve dificuldade para saber “o que deveria fazer” com o aplicativo. Logo no início da narrativa, a menina questionou sobre a funcionalidade da chuva, apresentada como plano de fundo na história. É possível perceber que Ana Paula, assim como Elena e Isabella, havia criado uma expectativa em relação aos elementos interativos da narrativa.

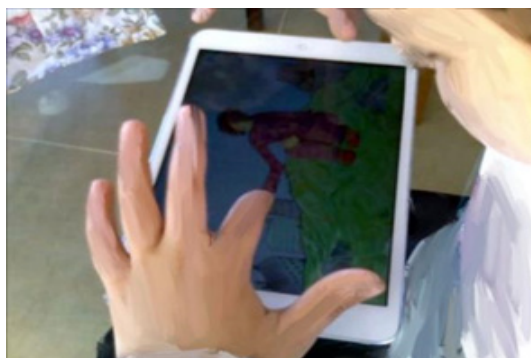


Figura 11 - Ana Paula interagindo (final da narrativa)

De modo semelhante, na primeira página/tela da narrativa, Rafael questionou se “algo diferente apareceria na tela”. A julgar por sua reação e comentário, o menino estava esperando que alguma surpresa surgisse ao tocar sobre a tela. Já na página/tela em que o personagem está dormindo em seu quarto, Rafael ficou interessado na possibilidade de trocar a cor da luz do abajur ao lado da cama, ao tocar sobre o objeto.

Mesmo que alguns elementos interativos tenham chamado sua atenção, tocando sobre toda a área da tela, foram vários os momentos em que o menino tentava compreender o “sentido” da narrativa.

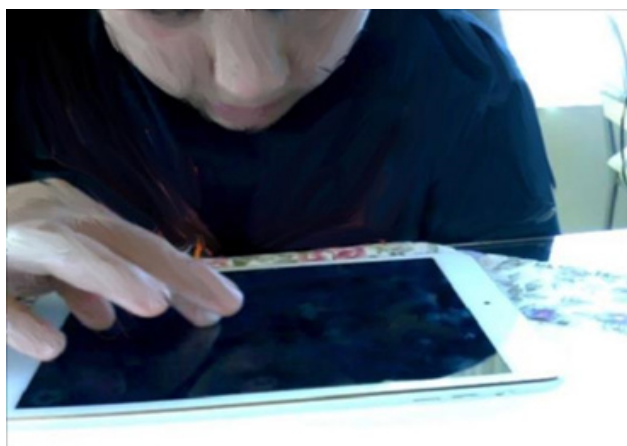


Figura 9 - Recursos de interação

PRINCIPAIS CONCLUSÕES

Embora os recursos de interação, os quais conferem ludicidade e possibilidade de imersão diferenciada às narrativas, estivessem pouco presentes nas obras selecionadas, é possível afirmar que os elementos literários e artísticos dos aplicativos Boum! e A Árvore dos Sonhos foram suficientes para cativar os leitores, instigando a navegação e a exploração da narrativa durante a experiência de leitura.

No entanto, em alguns momentos, constatou-se que as crianças esperavam encontrar outros recursos além daqueles disponíveis nos aplicativos. De certo modo, o baixo nível de interatividade, como no caso do book app A Árvore dos Sonhos, gerou um sentimento de desapontamento nas crianças, que procuravam incessantemente por hot spots e animações. Por outro lado, a pouca interatividade foi compensada pela qualidade artística das obras, principalmente na leitura do aplicativo literário Boum!, em que as crianças se viram instigadas a criar suas próprias narrativas. Outra reação observada foi em relação aos recursos sonoros. Na parte da obra Boum! em que o personagem corre por cima das teclas de um piano, por exemplo, as crianças ficaram entusiasmadas e tentaram interagir com a tela do dispositivo, esperando que alguma animação surgisse a partir de seu toque.

A ausência de uma mediação mais diretiva durante os encontros pode ter interferido, de certa forma, na prática de leitura das crianças. No caso de obras com pouca interatividade, como Boum! e A Árvore dos Sonhos, a mediação de um adulto faz muita diferença, na medida em que pode conduzir a atenção da criança para os aspectos literários e artísticos das obras. Em contrapartida, os recursos de interação, quando devidamente relacionados ao contexto da história, podem enriquecer a experiência de leitura das crianças. Foi possível perceber, na obra A Árvore dos Sonhos, que alguns recursos de interação e sonoros pareciam deslocados, o que pode ter gerado algum desapontamento nas crianças, que não compreendiam, em alguns momentos, o objetivo de tais recursos.

As análises aqui realizadas permitem concluir que um dos maiores desafios quanto à leitura de book apps literários por crianças está relacionado aos recursos de interatividade, os quais criam muitas expectativas no leitor infantil. Nesse sentido, é pertinente lembrar que Teale e Yokota (2014) enfatizam que a escolha dos aplicativos para as práticas de leitura devem levar em consideração se os elementos interativos oportunizam uma imersão de qualidade na história ou se apenas distraem o leitor. Segundo os autores, uma das implicações positivas na educação reside justamente na integração de diferentes mídias, textos, ilustrações, sons e animações, os quais podem promover, se mediados de forma adequada, uma experiência textual multimidiática às crianças.

REFERÊNCIAS

ALIAGAS, Cristina; MARGALLO, Ana M. *Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared Reading events involving the iPad. Literacy, UKLA*, v. 51, n. 1, jan./2017.

BUS, Adriana G.; TAKACS, Zsofia K; KEGEL, Cornelia A.T. Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy, *Developmental Review*, n. 35, 2015, p. 79–97, disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.dr.2014.12.004>

CORRERO, Cristina, REAL, Neus. Panorâmica de la literatura digital para la educación infantil, *Textura Canoas*, n.32 p.224-244 set./dez. 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1255/945>. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. *Textura*, Canoas, p. 8-33, v. 20, n. 42, jan./abr. 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/3639>

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.

HENKEL, Ayoe Quist. Exploring the Materiality of Literary Apps for Children. *Children's Literature in Education*, 2016. DOI:10.1007/s10583-016-9301-7

KUCIRKOVA, Natalia. An integrative framework for studying, designing and conceptualising interactivity in children's digital books. *British Educational Research Journal*, n.6, v.43, p. 1168–1185, dez. 2017. DOI: 10.1002/berj.3317

MENEGAZZI, Douglas Luiz. O Design de interfaces de livros infantis apps: uma revisão das características e recomendações. *Textura Canoas*, n. 20, v. 43, p. 215-238 mai./ago., 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/3590/2940>

MORAES, Giselly Lima. Música em narrativas digitais para crianças: contribuições para a mediação leitora. *Textura Canoas*, n. 20, v. 43, p. 60-82, mai./ago., 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/3585/2770>

SARAIVA, Juracy Assmann; MELLO, Ana Maria Lisboa de; VARELLA, Noely Klein. Pressupostos teóricos e metodológicos da articulação entre literatura e alfabetização. In: _____. SARAIVA, Juracy Assmann (org). *Literatura e alfabetização: do plano do choro ao plano da ação*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001. p. 81-87.

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.

SERAFINI, Frank; KACHORSKY, Danielle; AGUILERA, Earl. Picture Books in the Digital Age. *The Reading Teacher*, v. 69, n. 5, p. 509-512, mar./abr. 2016.

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.

Aplicativos analisados

ÁRVORE DOS SONHOS. 6L6 *Interactive*, 2013. Disponível para iOS e Android.

CIXOUS, Mikaël; BIRGÉ, Jean-Jacques. Boum! *Les Inéditeurs*, 2015. Disponível para iOS e Android.

Roberta Gerling Moro

Doutoranda em Informática na Educação (UFRGS), Mestre em Educação (2018) e licenciada em Artes Visuais (2015) pela Universidade Luterana do Brasil (Ulbra), Canoas, RS, Brasil. É integrante do Núcleo de Estudos e Pesquisa em Cultura e Escrita Digital na Faculdade de Educação da UFMG/Ceale. <http://lattes.cnpq.br/3308387645366020>

Edgar Roberto Kirchof

Doutor em Linguística e Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2001), mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1997). Pós-doutor em Estética e Biossemiótica na Universidade de Kassel, Alemanha (2005). Atualmente é professor adjunto da Universidade Luterana do Brasil, atuando, como docente e pesquisador, no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDU) e como docente no Curso de Letras. <http://lattes.cnpq.br/5752128941340564>

*Enviado em 30/05/2018.
Aceito em 30/07/2018.*