

CHOMP, DE CHRISTOPH NIEMANN: RECRIANDO NARRATIVAS DIGITAIS

CHOMP, BY CHRISTOPH NIEMANN: RECREATING DIGITAL NARRATIVES

Roberta Gerling Moro

*Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Informática na
Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS/CAPES)
Pesquisadora do NESTA/UFRGS, NEPCED/UFGM
robgmoro@gmail.com*

Resumo:

O artigo apresenta o recorte de uma análise empreendida a partir da leitura do livro-aplicativo *Chomp*, do autor Christoph Niemann, por duas crianças de 7 e 8 anos de idade no contexto familiar. As análises estão ancoradas nos modos de interação definidos pela área da narratologia de obras digitais interativas (RYAN, 2006) e no pressuposto teórico de Serafini, Kachorsky e Aguilera (2015, 2016) a respeito de suas estruturas visuais e tecnológicas. Os resultados apontam que a mediação da leitura poderia enriquecer as experiências estético-literárias propiciadas pelos textos visuais e animações do livro-aplicativo, os quais promoveram a imersão das crianças na obra. O trabalho indica também, possíveis caminhos para a utilização de estratégias de leitura com obras digitais infantis.

Palavras-chave: Literatura digital infantil. Aplicativo literário. Leitura. Interatividade. Letramento digital.

Abstract:

The article presents an analysis of the reading sessions of two children of 7 and 8 years of age with the app *Chomp* in family context. The analyses are based in the interaction modes defined by the narratology of interactive digital fictions (RYAN, 2006) and the theoretical framework of Serafini, Kachorsky and Aguilera (2015, 2016) regarding the visual and technological structures of picture book apps. The results point out that the mediation of an adult could enrich the aesthetic-literary experiences provided by the visual texts and animations of the app book, which promoted the immersion of the children within the work. The article also indicates some possible paths for the use of reading strategies with digital books for children.

Keywords: Digital literature for children. App book. Reading. Interactivity. Digital literacy.

Toque para começar: introdução

À medida que meu dedo toca a superfície da tela do Ipad, uma joaninha surge. No momento em que realizo o toque, o plano de fundo permanece branco, dando destaque ao título e figura da obra. Na tela, pequenas animações sugerem que devo aplicar zoom (com o movimento de aproximação e afastamento do polegar e dedo indicador) sobre a joaninha. Esta joaninha aumenta de tamanho e em sua mancha central um novo mundo preenche a minha visão, enquanto fico refletindo até onde este caminho pode levar. Vejo-me em uma ilha, no meio de algum lugar deserto desprovido de vida humana. Ali, avisto uma janela que dá acesso a uma grande casa. Aproximo novamente e entro na casa. Nesta casa, observo três joaninhas construindo uma grande joaninha mecânica. As animações me guiam a olhar para cinco objetos dispostos em uma mesa: um sanduíche, uma folha de papel, um biscoito, um lápis e um jornal. Percebo, ao me aproximar de um dos objetos, que entro em um mundo diferente, com novos cenários e personagens. É um caminho sem fim: cada vez que me aproximo, os mesmos objetos surgem dentro dos cenários, me instigando a navegar livremente pela obra. Não consigo sair. A leitura-navegação se torna tão interessante que retorno a outros lugares para observar novamente as imagens e personagens. É realmente uma leitura interativa-imersiva (Da autora).

Essa descrição se refere a *Spot* (2015), um aplicativo literário criado pelo artista e autor de livros infantis David Wiesner, que põe em questão a linearidade de uma narrativa, ao proporcionar uma experiência estético-literária única que fortalece a imaginação, o senso de curiosidade e ludicidade de todos os tipos de leitores, de todas as idades.

Spot é apenas um dos livros-aplicativos que têm sido desenvolvidos para o público infantil, em especial. No contexto nacional, ainda que pouco conhecidas, já existem empresas e editoras que vêm investindo na popularização e na produção desse tipo de obra. A *Storymax*, por exemplo, é uma das empresas desse setor que vem recebendo muitos prêmios e menções honrosas pelos aplicativos produzidos. É o caso das obras *Inventeca* (2018) e *Nautilus* (2017), premiadas durante o Festival ComKids Interativo 2018. Enquanto *Inventeca* se trata de um aplicativo literário infantil que reúne diversas narrativas visuais, em que o leitor pode gravar sua narração e ouvi-la, posteriormente, com outros leitores e mediadores, *Nautilus*, por outro lado, é uma adaptação digital interativa da narrativa *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Júlio Verne, voltado para leitores de 13 a 15 anos de idade (CARMONA, 2018).

Entretanto, não existe somente um tipo de obra digital disponível para o público infantil, sendo que sua classificação depende muito do suporte de leitura ao qual está relacionado em lojas virtuais (computador, *e-reader*, *Android* ou *iPad*). O mercado editorial, por sua vez, tem adotado critérios, como a possibilidade de o usuário manusear o livro digital em seu próprio dispositivo, ou seja, ocupando-se em disponibilizar produtos que facilitem o acesso ao usuário; a interatividade, por sua vez, também é tratada como um critério relevante, visto que o ato de interagir com uma obra, implica, ao mesmo tempo, o ato de jogar (GABELICA, 2018).

Nesse sentido, são considerados dois principais subgêneros da literatura digital infantil, os quais são: a) Livros de imagem digitalizados; e b) Livros-aplicativos/histórias interativas (*digital picture books*). Entre os primeiros subgêneros que surgiram, estão as versões impressas digitalizadas (disponíveis em *PDF*), como também aquelas obras criadas exclusivamente pela e com a tecnologia digital, em que a leitura somente é realizada através de um dispositivo digital (Kobo, Kindle, Lev). Algumas livrarias virtuais ou *websites* permitem que o usuário busque livros digitais (*e-books*) por categorias, tais como: livros infantis (*children's book*) ou livros de imagem (*picturebooks*; *picture books*). Existem plataformas, como a *MeBooks* ou *Epic!*, as quais já possuem uma ampla seleção de livros infantis em seu repositório. Tais plataformas, contudo, são uma espécie de livraria *online*, em que o leitor pode buscar uma obra específica, desde que esteja disponível no cadastro da plataforma. A plataforma *Epic!*, por exemplo, possibilita que pais e professores acompanhem as etapas de leitura das crianças e a interpretação das obras, através de jogos, atividades e vídeos educativos (AL-YAQOUT; NIKOLAJEVA, 2015).

Todavia, essas obras são, de fato, livros de imagem¹ que abrangem tanto animações quanto ilustrações e textos estáticos. Embora sejam livros com ampla circulação no mercado, virar uma página com um simples clique do mouse ou toque sobre a tela, assim como na leitura de um livro impresso, não representa uma interatividade significativa para o leitor infantil. O livro de imagem interativo (*book app*), pode, neste caso, aprimorar a interação e a imersão do leitor na história, na medida em que são incluídas e tratadas com maior atenção outras qualidades midiáticas além de ilustrações e textos, como animações, músicas, efeitos sonoros, narração e interações, apenas para citar algumas (GABELICA, 2018).

¹ No caso do livro impresso, é possível encontrar distinções conceituais entre o livro de imagem e o livro ilustrado. Nos livros digitais, contudo, ainda não existe uma terminologia que possa caracterizar essa diferença, sendo comumente traduzido como “livros de imagens digitais” ou “livros de imagem interativos”. Nesse sentido, percebe-se que tanto os livros que possuem apenas imagens, tanto aqueles que incluem textos verbais, são citados como livros de imagem digitais (*digital picture books*).

Embora os *e-books* também sejam considerados livros digitais, neste trabalho será dada ênfase apenas aos *book apps*. Segundo Frederico (2018), existe uma variedade de termos que são utilizados para se referir às obras de literatura digital infantil disponibilizadas como aplicativos. Sendo a maioria desses aplicativos adaptações de livros de imagem impressos, ou pelo fato de alguns dos principais pesquisadores serem provenientes da tradição dos livros de imagem impressos, o termo “livro” (*book*) tem sido muito utilizado para caracterizar esse tipo de gênero textual. Por uma questão de terminologia e adequação linguística, no presente artigo optou-se por utilizar os termos *aplicativos literários*, *book apps*, *livros-aplicativos*, *narrativas digitais* e *obras digitais*, já que os principais estudiosos do assunto vêm adotando essa terminologia em suas pesquisas².

Nesse sentido, os *book apps* estão ancorados nos livros de imagem, na medida em que utilizam imagem e texto verbal, estabelecendo uma relação semântica entre os meios. Entretanto, a diferenciação entre o formato impresso e o digital reside justamente na presença de interações, sons e animações. Além dessas características, esse artefato tecnológico também pode utilizar os seguintes recursos: a) apresentação do texto integral como uma combinação de várias mídias; b) interação com a tela do dispositivo para a progressão da narrativa ou informações; c) utilização de elementos característicos de outras mídias, como a simulação de planos cinematográficos, movimentos da câmera e de videogames, em que há a presença de jogos/espacos relacionados ao tema principal da narrativa (PINTO; ZAGALO; COQUET, 2015).

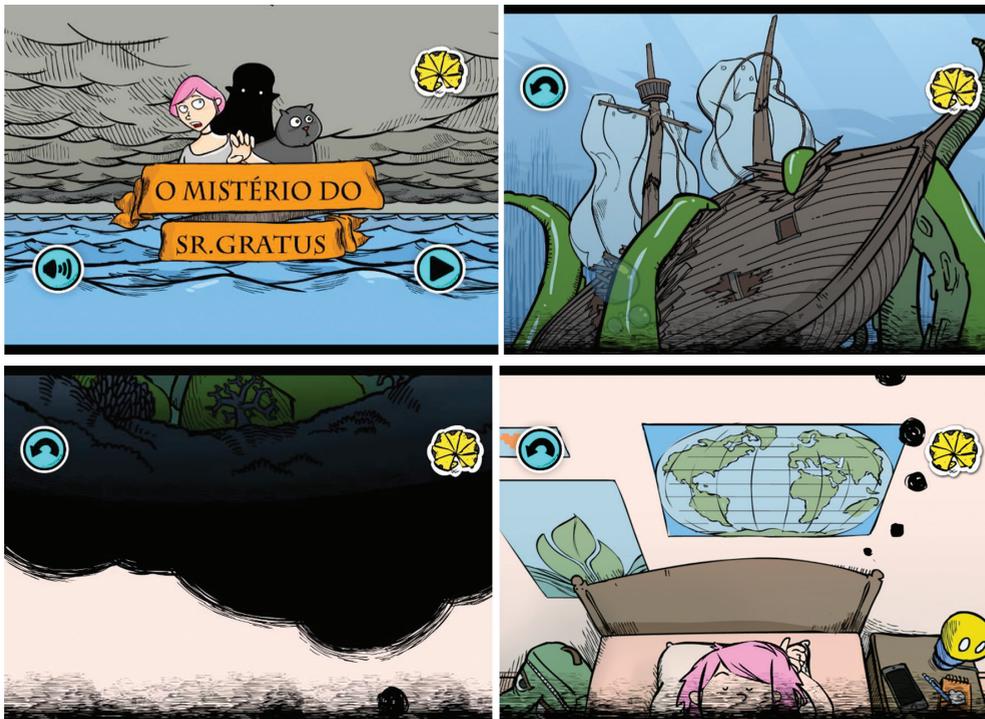
Teale e Yokota (2014), ao analisarem alguns livros-aplicativos, perceberam que muitas dessas interações e animações devem ser avaliadas pelos professores, pais e outros mediadores, como a presença de jogos e elementos multimidiáticos que não se alinham com a história como um todo. Se, por um lado, esses elementos trazem benefícios, já que mantêm a criança imersa na narrativa, por outro, a convergência de diversos e diferentes recursos semióticos, pode levar à desestabilização da narrativa. Por esse motivo, os pesquisadores sugerem uma série de critérios que consideram a qualidade estética e literária dos *book apps*, os quais são:

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 como as crianças aprendem a ler e como aprendem de uma forma geral? (TEALE; YOKOTA, 2014, p. 580, tradução nossa).

² Por exemplo: *Book app* (Turrión, 2014); *Picturebook app* (Serafini; Kachorsky; Aguilera, 2016; Al-Yaqout; Nikolajeva, 2015); *Digital picture books* (Yokota, 2015); *Storybook app* (Aliagas; Margallo, 2015); *Picturebook 2.0* (Serafini; Kachorsky; Aguilera, 2015), entre outros.

Um exemplo que se alinha com os critérios levantados pelos pesquisadores é *O Mistério do Sr. Gratus*, produzido e publicado em 2018 pela empresa *StoryMax* no Brasil. Embora o livro-aplicativo não possua muitos elementos interativos, sua maior riqueza está na criação artística e literária pensada para o roteiro da narrativa em consonância com o conteúdo científico e pedagógico, o que amplia o conhecimento de crianças e jovens a respeito da preservação do meio ambiente, de doenças inflamatórias e do equilíbrio ecológico. Ao realizar a leitura do aplicativo, foi possível perceber, já no início da narrativa, a simulação de planos cinematográficos que vão desde o surgimento do primeiro elemento da história (navio sendo devorado por tentáculos) à personagem principal. Destaca-se, também, que os planos no início da narrativa transitam e fundem entre si, o que confere continuidade e estabilidade à história.

Figura 1 – *O Mistério do Sr. Gratus*: capturas de tela da capa do aplicativo e sequência inicial da narrativa



Fonte: Capturas de tela retiradas do aplicativo baixado. Disponível de forma gratuita no site da editora StoryMax (www.storymax.me)

O leitor é convidado a participar quando um pequeno balão aparece; ao tocar sobre ele, surge uma caixa de texto com a narrativa. No decorrer da história, a interação do leitor é necessária para continuar e/ou interferir no curso do roteiro da narrativa. Na medida em que os elementos interativos contribuem para a

continuidade da leitura, mantendo a integridade da história, pode-se afirmar que o aplicativo colabora para o aprendizado de uma forma geral, assim como na alfabetização das crianças.

Figura 2 – Recurso de interação (aparecimento de um balão com texto verbal)



Fonte: Capturas de tela retiradas do aplicativo baixado. Disponível de forma gratuita no site da editora StoryMax (www.storymax.me)

Como é possível perceber, a começar pela obra *O Mistério do Sr. Gratus*, enquanto artefatos digitais, os *book apps* possuem uma textualidade e materialidade próprias, que os distinguem de outros gêneros textuais digitais (como os livros digitalizados em *PDF*, *e-book* ou *ePUB*), ou seja, há um novo significado relacionado à construção dos textos digitais. Considerando essa característica distintiva, analisar um aplicativo literário significa, ao mesmo tempo, observar sua manifestação enquanto gênero textual, inserido em um meio, com sua própria forma de ser e interagir com o mundo (HENKEL, 2016).

Do ponto de vista analítico, no que se refere às especificidades tecnológicas externas e internas da narrativa, Serafini, Kachorsky e Aguilera (2015) propõem uma abordagem que foca em seis elementos transmidiáticos, os quais estão associados à leitura e à visualização da narrativa digital ficcional: visual, aural, textual, paratextual, de navegação e de transição, que podem sofrer variações de acordo com a natureza dos textos multimodais. Em um outro contexto, como aprofundamento da abordagem, os autores apresentam um quadro analítico que pretende dar conta do funcionamento dos *book apps*: recursos de tela, recursos de transição e recursos de interação (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2016). Na prática, essas duas abordagens objetivam auxiliar não só na compreensão dos modos como as narrativas digitais operam, mas também na maneira como o leitor pode interagir e/ou participar da história.

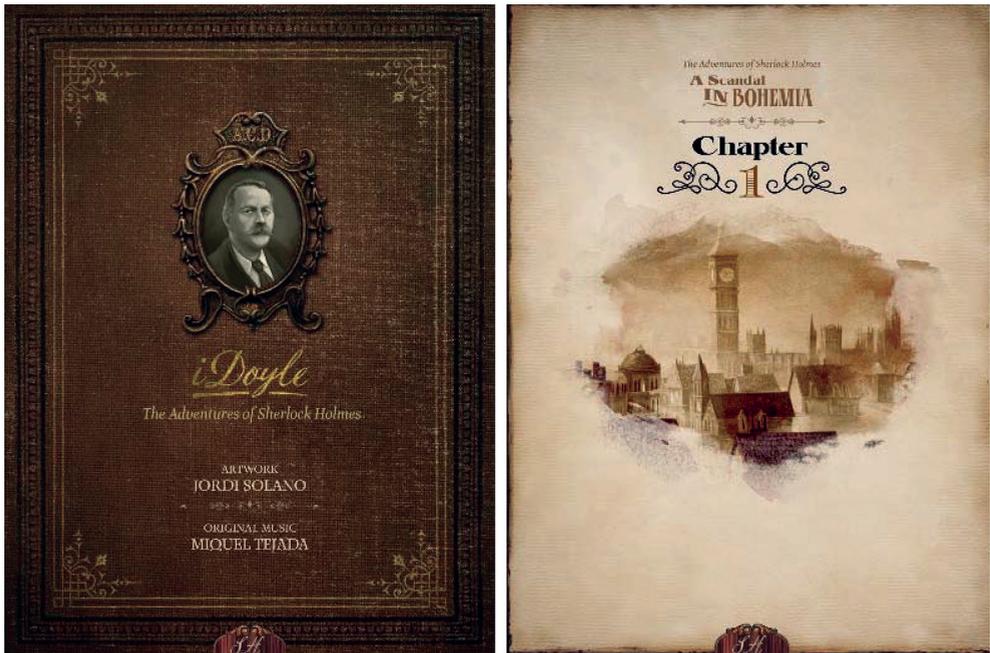
Quando o leitor abre um livro-aplicativo, existem determinados elementos e configurações com os quais precisa interagir para estabelecer um significado entre a estrutura visual das animações, textos, imagens, efeitos sonoros e para imergir na narrativa. No caso dos aplicativos com uma única abertura

(*single opening*), por exemplo, são apresentados vídeos, animações ou músicas relacionadas à história, mas com os quais o leitor não pode interagir, também não sendo possível interferir diretamente sobre os textos verbais e visuais. Em alguns aplicativos, durante a transição entre as páginas, também podem ser visualizadas animações e/ou efeitos sonoros. Os efeitos visuais da transição entre as páginas (sons e simulação de uma folha sendo virada) dão destaque aos personagens e à estrutura narrativa, conferindo maior engajamento para o leitor. Enquanto no formato impresso, o narrador é um agente vivo e personificado, nas narrativas digitais infantis, a narração automática proporcionada pelos recursos tecnológicos, pode dar voz ao texto verbal, fixo ou móvel, na tela do dispositivo.

Para a compreensão desses elementos complexos que podem ser encontrados em muitos *book apps* baixados para as crianças, são apresentadas duas obras, *iDoyle: As aventuras de Sherlock Holmes* (DOYLE, 2017) e *Spot* (WIESNER, 2015), e analisadas as funções relacionadas aos aspectos visuais e tecnológicos, os quais foram adaptados a partir da abordagem proposta por Serafini, Kachorsky e Aguilera (2015, 2016): abertura do aplicativo (recursos de tela); efeitos visuais e sonoros de navegação (recursos de transição); modos de leitura e comunicação (recursos de interação).

Logo na abertura das histórias, já se pode perceber uma distinção nas animações e no modo de entrada em ambos os aplicativos. A partir disso, é possível refletir que não existe uma única maneira de produzir e apresentar histórias animadas e interativas em dispositivos móveis, ou seja, dependendo da intenção dos autores, ilustradores e produtores, os recursos se diferem de um aplicativo para outro, não sendo possível a padronização da análise dos elementos.

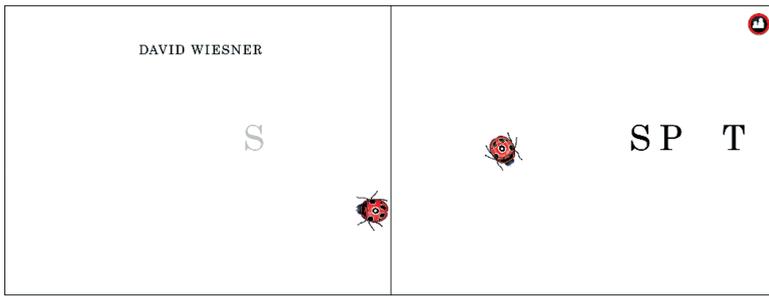
iDoyle inicia criando uma atmosfera de suspense, característica das histórias de Arthur Conan Doyle, em que o leitor se depara com uma capa de um livro antigo, uma foto do autor, título da obra e informações técnicas da produção. Após a apresentação da capa, é possível visualizar as orientações de como o leitor deve ler a narrativa e se beneficiar da melhor experiência imersiva possível. Além disso, o aplicativo também indica como transitar entre as telas, selecionar os capítulos de preferência ou ir para conteúdos extras e opções gerais. Antes de o leitor imergir definitivamente na história, o próprio livro-aplicativo interpela o leitor com um texto verbal chamando sua atenção para a narrativa e recursos interativos.

Figura 3 – *iDoyle*: abertura do aplicativo, entrada na narrativa

Fonte: <https://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes>

A abertura de *Spot*, por outro lado, apresenta uma estrutura intencionalmente não linear, já que o objetivo do autor ao criar a narrativa é estabelecer uma relação de imersão do leitor com a história desde a abertura do aplicativo. Logo no início, o leitor se depara com dois enunciados: o nome do autor, David Wiesner, na parte superior da tela e, logo abaixo, o título da narrativa, *Spot*. Assim que surge o texto do título, entra uma animação de uma joaninha que caminha até a posição da letra *O* do título. O próprio aplicativo vai revelando pistas ao leitor, as quais ele deve seguir para dar entrada na narrativa. Uma das primeiras ações reveladas para o leitor é a aplicação de zoom, movimento de aproximação e afastamento a ser feito com o polegar e o dedo indicador, que deve ser realizado sobre a mancha central do corpo da joaninha, iniciando a narrativa.

Figura 4 – Spot: abertura da narrativa, visualização dos recursos de tela



Fonte: Capturas de tela retirada do trailer do aplicativo (<https://youtu.be/vx3TNPSNffM>)

Em relação aos elementos de navegação e transição das narrativas, *iDoyle* oferece apenas duas maneiras que se aproximam muito da linearidade do livro impresso: para transitar entre as telas e capítulos, basta tocar sobre o canto inferior direito (para avançar) ou esquerdo (para voltar). Além disso, quando o leitor toca sobre o canto inferior da página, pode visualizar a marca digital de seu dedo e a simulação de uma página sendo virada, ao trocar de tela. A segunda opção de navegação é selecionar as telas ou capítulos de sua preferência a partir do toque sobre o ícone central inferior da tela. Ali, o leitor também pode conhecer mais o autor, além de se informar sobre os créditos da obra, caso deseje.

Figura 5 – *iDoyle*: efeitos visuais de navegação, recursos de transição



Fonte: <https://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/>

O leitor que escolher *Spot* como prática literária pode encontrar algumas dificuldades no momento de navegação e transição da narrativa, já que esses recursos não são muito explícitos: para transitar no aplicativo, é necessário “pinçar” sobre a tela do dispositivo (aproximação do dedo indicador e do polegar). Na medida em que as transições não ocorrem de forma linear, como na maioria dos aplicativos literários, que utilizam setas ou indicações na parte inferior da tela, em *Spot*, por outro lado, o leitor tem liberdade para escolher qual caminho explorar primeiro. Em síntese, a navegação ocorre a partir do zoom sobre cinco objetos dispostos em uma mesa, os quais levam o leitor a cinco mundos diferentes, com cenários e personagens que se aproximam da literatura fantástica. Dentro de cada mundo, o leitor também pode explorar o ambiente, navegando pelas setas indicadas na tela durante a leitura.

Figura 6 – *Spot*: efeitos visuais de navegação e transição (1ª tela: zoom na folha de jornal; 2ª tela: entrada em outro ambiente)



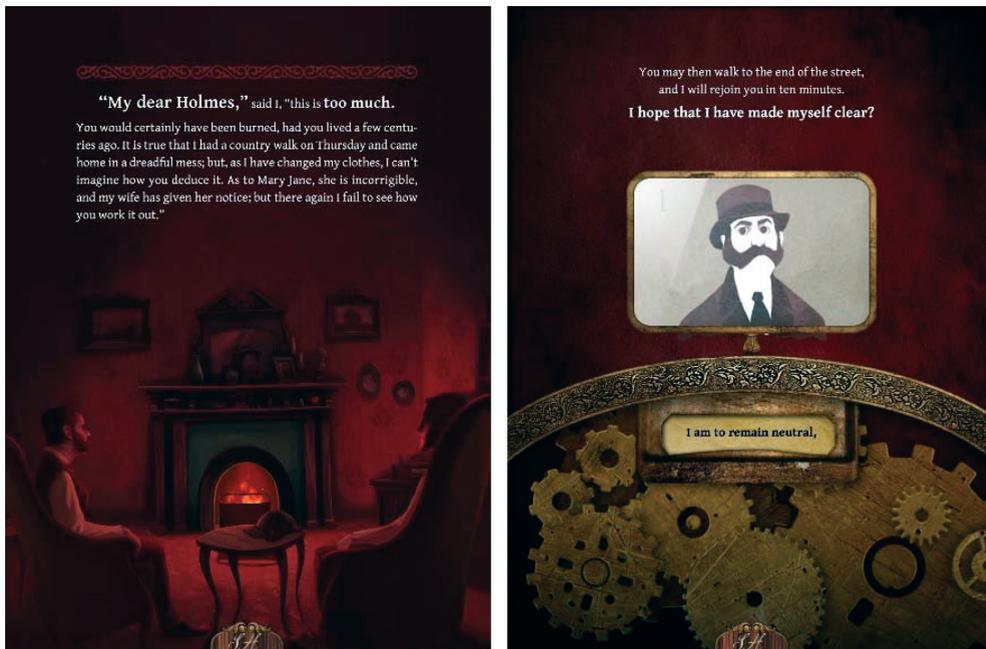
Fonte: Capturas de tela retirada do trailer do aplicativo <https://youtu.be/vx3TNPSnffM>

Os modos de ler e de se comunicar com uma narrativa digital se revelam a partir dos recursos de interação produzidos para cada aplicativo. De acordo com Turrión (2014) a interatividade pode ser classificada em três modalidades, assim definidas: *participação convencional*, a passagem das 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*, ou seja, a interação física com a obra.

Essas modalidades levantadas pela autora podem ser encontradas nos aplicativos apresentados. *iDoyle*, primeiramente, sugere uma *participação convencional* e uma *participação interativa*, já que o leitor necessita transitar linearmente entre as telas para realizar a leitura e interagir fisicamente, tocando sobre os elementos interativos dos textos verbais e visuais, os quais podem deflagrar animações ou efeitos sonoros. Os *hot spots* são os responsáveis por gerar esse processo interativo entre o leitor e a tela do dispositivo e podem ser definidos como áreas que, quando tocadas, ativam outros recursos (visuais ou sonoros).

Levando em consideração o grande número de interações oferecidas pela narrativa, faz-se destaque à tela em que o aplicativo indica as pistas descritas por Sherlock Holmes sobre as características de Watson; ao pressionar o dedo sobre o sapato do personagem, o leitor pode visualizar de forma microscópica a perspicácia de Holmes e os lugares pelos quais Watson teria passado; o mesmo pode ser realizado no chapéu ao lado de Watson, revelando uma leve saliência lateral na parte superior do acessório, lugar onde teria guardado seu estetoscópio. Todos são detalhes que não escaparam aos olhos do renomado detetive.

Figura 7 – *iDoyle*: Recursos de interação



Fonte: <https://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes>

Em *Spot* foram identificados poucos recursos de interação. Entretanto, em alguns ambientes podem ser encontrados “elementos de interação”, a partir do toque sobre um objeto e/ou animal que possa desencadear alguma animação, efeito sonoro ou visual. Como foi possível observar anteriormente, esse aplicativo não possui uma estrutura linear, sendo assim classificado por ter uma *participação ativa* e uma *participação interativa*, por revelar elementos pelos quais os leitores possam interagir fisicamente com os cenários. Entretanto, os recursos de interação são implícitos e demandam várias leituras e uma observação minuciosa por parte do leitor. No mundo dos robôs, por exemplo, é possível animar um personagem que parece estar “cozinhando” engrenagens. Ao tocar sobre ele, o robô lança a engrenagem para cima, como se fosse uma

panqueca. Outras interações também podem ser desencadeadas em outros cenários, como no mundo subterrâneo marinho, onde o leitor pode animar ou gerar efeitos sonoros em peixes e animais marinhos, ao tocar sobre eles.

Figura 8 – *Spot*: recurso de interação (peixe-lanterna)



Fonte: Capturas de tela retirada do trailer do aplicativo <https://youtu.be/vx3TNPSNfM>

No contexto da leitura literária, já existem alguns estudos que se dedicam à análise das atividades de leitura mediadas pela tecnologia digital. Embora a leitura no meio impresso seja pertinente, as práticas de leitura infantil em dispositivos digitais têm ganhado destaque e se constituem como uma área de grande interesse, principalmente por sua atualidade e relevância do ponto de vista educacional e antropológico (ALIAGAS; MARGALLO, 2014). Em vista disso, esse artigo apresenta parte de uma análise empreendida com crianças entre 3 e 10 anos de idade no contexto familiar, em que foram utilizados oito *book apps*³ para as práticas de leitura literária. Dessa forma, nas próximas seções serão apresentados o contexto da pesquisa, metodologia, dados das análises, assim como a obra utilizada nas práticas de leitura com as crianças, e, para finalizar, faz-se a análise dos dados e passa-se a apontar as principais conclusões alcançadas com este estudo.

Toque para avançar: contexto da pesquisa

O presente estudo originou-se de uma pesquisa realizada como dissertação de mestrado⁴, concluída em 2018. A dissertação permitiu analisar como crianças⁵ de 3 a 10 anos de idade leem *book apps* literários no contexto familiar. Para tanto, foram selecionados três grupos de leitores e oito aplicativos literários. Previamente aos encontros com as crianças, foram verificadas as

³ *Mini Zoo, Quem soltou o Pum?, Spot, Chomp, Flicts, Boum!, Meu Aplicativo Folclore e A Árvore dos Sonhos.*

⁴ Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6328478. Acesso em: 10 dez. 2018.

⁵ Projeto aprovado no comitê de ética da Universidade Luterana do Brasil em 2016. CAAE: 56844416.1.0000.5349.

preferências de leitura das crianças, bem como a utilização de mídias digitais por parte delas, a partir de três entrevistas⁶ realizadas com as famílias. As entrevistas possibilitaram o aprofundamento e a reflexão sobre as obras a serem selecionadas, assim como sobre o nível de letramento literário e digital das crianças.

Como se trata de um estudo de caso, a pesquisa possibilitou a realização de práticas de leitura com e sem mediação. Em alguns momentos foi necessário algum tipo de intervenção sobre a leitura das crianças para que pudessem explorar as obras em sua plenitude, em especial, os efeitos de animação propiciados pela interação do leitor com a tela do dispositivo. Por outro lado, o dispositivo digital promoveu uma leitura mais autônoma, já que desempenhava, muitas vezes, o papel do próprio mediador.

Para efeito de análise, serão utilizados apenas os dados referentes à leitura do aplicativo *Chomp* por duas crianças em idades em que geralmente ocorre a alfabetização: Isabella⁷, 7 anos, e Ana Paula, 8 anos. A coleta dos dados foi realizada em cada residência, onde foram produzidas gravações audiovisuais das crianças em interação com os aplicativos. Os encontros com os leitores ocorreram de acordo com a disponibilidade de cada família, sendo as gravações posteriormente transcritas e armazenadas em um site dedicado à apresentação da pesquisa (elitforchildren.com).

Tomando como inspiração metodológica os estudos realizados pelo grupo GRETEL (Grupo de Investigación de Literatura Infantil y Juvenil y Educación Literaria de la Universitat Autònoma de Barcelona, UAB), a pesquisa também busca respaldo nas estratégias de compreensão leitora, descritas por Solé (2008) a partir de três etapas: 1) antes da leitura; 2) durante a leitura; 3) depois da leitura; e nos roteiros de leitura, definidos por Saraiva, Mello e Varela (2001), os quais se dividem em: 1) atividade introdutória à recepção do texto; 2) leitura compreensiva e interpretativa; 3) transferência e aplicação da leitura.

Em relação às atividades propostas na pesquisa, o planejamento dos roteiros de leitura percorreu três fases principais: 1) conversas lúdicas e informais com as crianças, com o objetivo de motivá-las à leitura; 2) momento de interação com a obra, sendo previstas atividades com e sem mediação; 3) interpretação e atividade de transferência a partir das obras. Para exemplificar, apresenta-se, no quadro a seguir, o planejamento⁸ de um dos encontros realizados com as crianças.

⁶ Disponível em: <https://www.elitforchildren.com/material-empirico>. Acesso em: 10 dez. 2018.

⁷ Os nomes foram modificados a fim de preservar a identidade dos participantes.

⁸ Todos os planejamentos estão disponibilizados no site da pesquisa: <https://www.elitforchildren.com/material-empirico>. Acesso em: 10 dez. 2018.

Quadro 1 – Planejamento para as atividades de leitura com as crianças (exemplo)**Data:** 20/09/2016**Idades das crianças:** 4 e 7 anos**Obras digitais:** *Meu Aplicativo de Folclore; Boum!; A Árvore dos Sonhos; Chomp.***Objetivos:** Motivar as crianças à leitura das obras, a partir da exploração e interação com as narrativas; apresentar as obras digitais; verificar as reações e falas das crianças durante a leitura.**Atividades:** *1ª Fase:* Apresentação dos *book apps* pela pesquisadora, através da exploração e demonstração da navegação dos ícones, transição entre as páginas, elementos interativos, de interação e/ou multimídia. *2ª Fase:* Interação das crianças com os *book apps*. Alguns momentos com prática guiada da leitura e interação. Realização de inferências e conversas com as crianças a respeito de sua compreensão da narrativa. *3ª Fase:* Atividade de transferência (desenho/pintura) no próprio dispositivo digital. Momento de conversas com as crianças a respeito de sua experiência com o dispositivo e aplicativos.

Para a seleção das obras, foram levados em consideração os critérios de qualidade artística e pedagógica (TEALE; YOKOTA, 2014), além de um modelo proposto por Neus Real e Cristina Correro (2018), elaborado a partir dos seguintes estudos: o modelo de García-Rodríguez e Gómez-Días (2015) sobre dimensões básicas de seleção; a tese de doutorado de Celia Turrión (2014), intitulada *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literário?*; o trabalho de Lucas Ramada (2017), *Esto no va de libros*.

Assim, a obra *Chomp* (2016), do autor Christoph Niemann, selecionada para a análise do presente artigo, alinha-se com os critérios sugeridos pelas autoras, sendo considerado, principalmente: 1) acessibilidade e disponibilidade (pode ser baixada de forma gratuita ou paga, em quais sites e/ou lojas de aplicativos); 2) atualização dos conteúdos (com que frequência o aplicativo é atualizado pelo sistema); 3) elementos paratextuais (como são organizados os ícones de navegação e transição); 4) produto editorial (quais são os contextos de criação, como autor, ilustrador e editora); 5) opções de personalização (efeitos sonoros, música de fundo, personalização dos personagens); 6) multimodalidade (qual a relação entre textos, imagens, sons e animações); 7) tipos de participação do leitor (o quanto o leitor pode intervir sobre a obra: participação lúdica – participação livre com entretenimento – e participação criativa, em que se supõe uma intervenção explícita do leitor sobre a obra); 8) complexidade interpretativa (articulação dos conteúdos com a obra, se há a necessidade de determinados conhecimentos prévios); 9) destinatário (qual o nível de letramento literário e digital das crianças, fase escolar e familiarização com os recursos tecnológicos). Na tabela a seguir, apresenta-se como foram aplicados esses critérios.

Tabela 1 – Critérios de seleção: *Chomp*

1. Acessibilidade e disponibilidade	Pago (disponível para Android e iOS).
2. Atualização dos conteúdos	Atualizado com frequência (última atualização: outubro/2018).
3. Elementos paratextuais	Os ícones de navegação e transição são legíveis e contam com uma organização de fácil visualização.
4. Produto editorial	Narrativa criada e ilustrada pelo artista Christoph Niemann e publicada pela <i>Fox and Sheep</i> (estúdio de criação de aplicativos infantis em Berlim, Alemanha).
5. Opções de personalização	Gravação de vídeo integrada; possibilidade de inserção do rosto do leitor na câmera frontal.
6. Multimodalidade	As imagens e animações se relacionam entre si.
7. Tipos de participação do leitor	Participação lúdica e participação criativa (as crianças podem criar narrativas audiovisuais a partir da câmera integrada ao aplicativo).
8. Complexidade interpretativa	Não há texto verbal; demanda experiência prévia com dispositivos digitais.
9. Destinatário	Crianças a partir de 3 anos de idade.

Embora tenha muitos elementos de gamificação⁹, *Chomp* é considerado um aplicativo literário e pode fazer parte da prática de leitura de crianças pequenas. *Chomp* é uma sequência do aplicativo lançado pelo autor Christoph Niemann em 2015, *Petting Zoo (Mini Zoo)*, no qual o leitor pode interagir com diferentes ilustrações de animais ao tocar ou deslizar o dedo sobre elas. A interface interativa de *Chomp* é mais simples que a de *Petting Zoo*, bastando tocar sobre as ilustrações para serem geradas animações e efeitos sonoros. O destaque da narrativa reside no tipo de participação possibilitada ao leitor e dos recursos de interação disponíveis¹⁰. Em *Chomp*, o leitor participa utilizando o seu

⁹ Da palavra *gamification*, que consiste “[...] no uso de elementos de jogos e técnicas de design de jogos em contextos diferentes de jogos” (ALVES, 2015, p. 26). Tais elementos também podem ser aplicados e aperfeiçoados às obras digitais infantis.

¹⁰ <https://www.wired.com/2016/01/chomp-is-a-whimsical-app-that-uses-your-face-to-bring-doodles-to-life/>. Acesso em: 10 dez. 2018.

próprio rosto, pela mímica e pela música, abrindo-se para diferentes criações e interpretações. Nessa obra, é visível o protagonismo dado às crianças, que, por sua vez, têm mais autonomia durante a leitura, ao mesmo tempo em que se sentem engajadas pela ludicidade proporcionada.

Para analisar os elementos visuais e tecnológicos que compõem a narrativa *Chomp*, é necessário lembrar a proposta analítica sugerida por Serafini, Kachorsky e Aguilera (2015, 2016) acerca das estruturas internas das narrativas digitais infantis, que podem ser resumidas em: 1) abertura do aplicativo (recursos de tela); 2) efeitos visuais e sonoros de navegação (recursos de transição); 3) modos de leitura e comunicação (recursos de interação).

O primeiro recurso apresentado ao leitor, que dá abertura ao aplicativo, é a animação de uma galinha quebrando um ovo. Em seguida, é possível visualizar a capa que corresponde à primeira tela do aplicativo. O que confere maior singularidade ao aplicativo é a utilização da câmera frontal para inserir o rosto do leitor na própria história, presente na primeira tela. Além desse recurso, ao tocar sobre o ícone no canto superior esquerdo, uma janela se abre com as cenas da narrativa. Assim, o leitor poderá escolher por onde começar. Logo abaixo, há um ícone representado por uma câmera, que possibilita a gravação a partir da interação do leitor sobre a tela, já presente na capa e em todas as telas do aplicativo. A seta à direita direciona o leitor para a primeira página.

O recurso de interação na capa pode ser explorado a partir do toque sobre a imagem do personagem; este, então, é “esmagado” pelo chapéu em sua cabeça. Outros recursos também podem ser ressaltados, tais como uma música de humor de fundo, tocada durante toda a narrativa, além do efeito sonoro da cabeça sendo esmagada pelo chapéu.

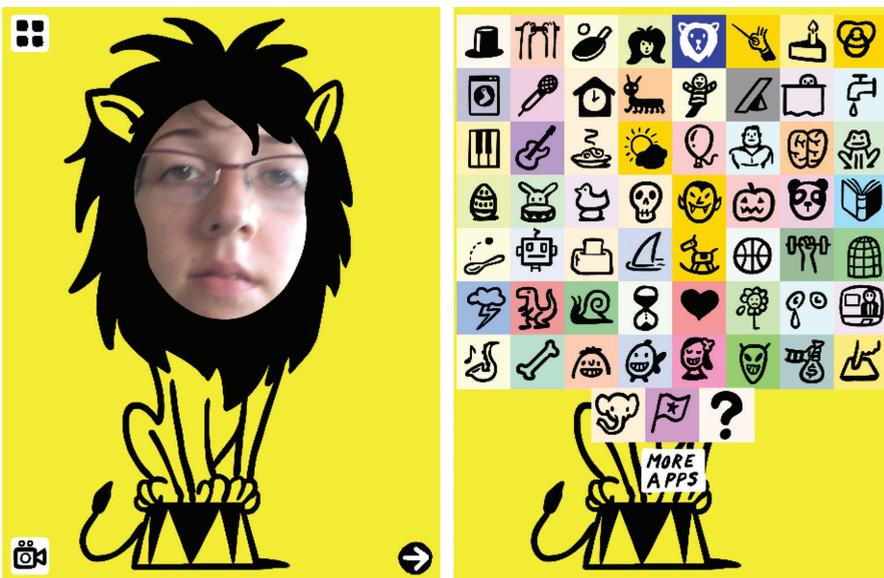
Figura 9 – *Chomp*: abertura do aplicativo (interação da capa)



Fonte: Do arquivo da pesquisa (capturas de tela com o dispositivo digital da pesquisadora)

A transição e a navegação entre as telas são simples e podem ser realizadas de três formas, como é possível visualizar nas capturas de tela a seguir (Figura 10): na primeira imagem, é possível transitar tocando sobre a seta no canto inferior direito ou deslizar o dedo sobre a tela; na segunda, ao tocar sobre o mosaico no canto superior direito, abre-se um menu de telas com as imagens dos personagens, além de ser possível avaliar o aplicativo (ícone representado pelo desenho de um elefante), informar sobre os créditos e produção editorial (ícone representado por uma bandeira), compreender o funcionamento das transições e interações (ícone representado por um ponto de interrogação) ou conhecer outros aplicativos da editora (*More Apps*).

Figura 10 – *Chomp*: elementos visuais de navegação (recursos de transição)



Fonte: Do arquivo da pesquisa (capturas de tela com o dispositivo digital da pesquisadora)

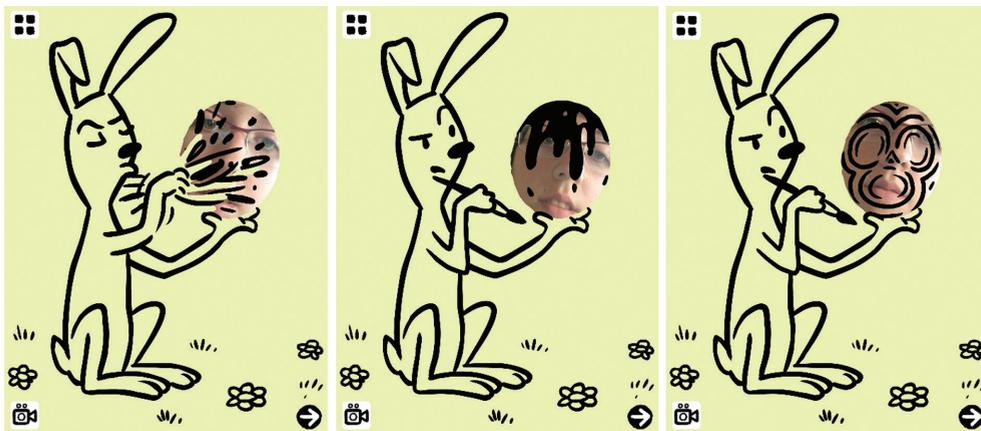
O interessante da narrativa é que todos os ícones, inclusive o menu, é representado por ilustrações, sendo apenas o título e o nome do autor apresentados em texto verbal. Nesse sentido, esse aspecto multimodal de ilustrações e animações facilita e aproxima mais aquelas crianças que ainda não foram alfabetizadas ou que estão em fase de alfabetização. Isso pode ser observado ao tocar sobre o ícone representado por um ponto de interrogação, por exemplo, que leva o leitor a uma animação explicativa sobre o funcionamento do aplicativo. Ao realizar o movimento indicado na animação, o leitor é “parabenizado” por uma galinha com chapéu, que surge no lado esquerdo da tela.

O modo como o leitor se comunica com a narrativa é bastante peculiar, se comparada a outras obras digitais interativas. O toque sobre qualquer área da página pode desencadear diferentes animações e efeitos sonoros, além da mudança de

personagens e cenários. O rosto do leitor integrado à tela produz uma interação mais dinâmica através da possibilidade de criação de falas, expressões faciais e encenações. Conforme transita pelas páginas/telas, o leitor poderá se transformar, instantaneamente, em super-herói, máquina de lavar roupa, relógio, um pedaço de torrada, entre outros. Além disso, o leitor poderá gravar suas expressões visuais e falas em cada interação com as páginas. O aplicativo proporciona, ao leitor, várias opções de animações e efeitos sonoros, integrados ao recurso da câmera frontal, principal elemento interativo desse aplicativo.

Entre essas opções, na página onde aparece um coelho pintando um ovo, por exemplo, é possível observar que o próprio ovo é o rosto do leitor; ao tocar sobre a tela, o leitor poderá observar que o coelho o pinta de seis diferentes formas (Figura 11). Isso é possível somente se o leitor explorar mais profundamente os recursos de interação, tocando várias vezes sobre a tela para descobrir as animações que podem ser desencadeadas. Nas primeiras capturas de tela, a seguir, é possível observar que as animações se modificam à medida que o leitor interage com a tela. Na primeira imagem, por exemplo, o coelho aparece apenas segurando o ovo em suas mãos. Ao tocar sobre a tela, as formas, desenhos e manchas se transfiguram e uma nova pintura surge.

Figura 11 – Chomp: sequência dos recursos de interação (coelho pintando um ovo – leitor)



Fonte: Do arquivo da pesquisa (capturas de tela com o dispositivo digital da pesquisadora)

Toque para interagir: análises das práticas de leitura

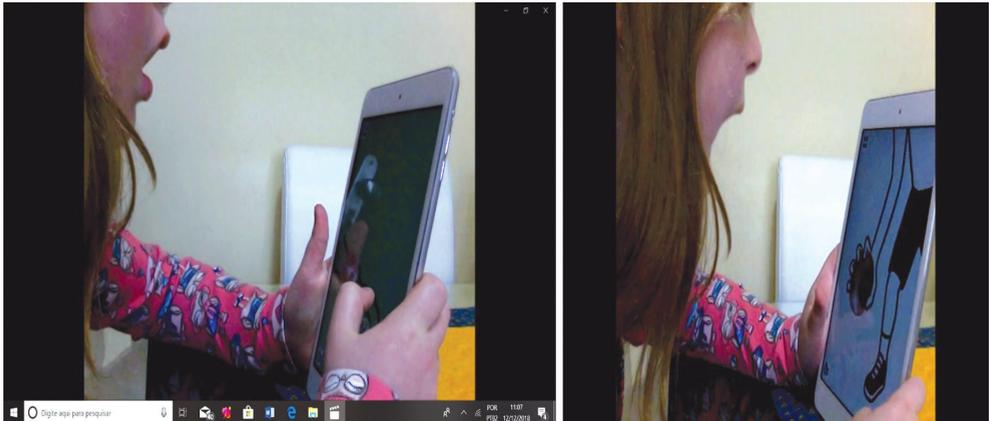
Para a análise das práticas de leitura das crianças com o aplicativo *Chomp*, busca-se apoio teórico no campo da narratologia, segundo Ryan (2006), que propõe quatro formas estratégicas de interatividade baseadas em dois pares binários, da seguinte forma: interno/externo e exploratório/ontológico. No modo interno, há uma projeção do leitor como membro do universo virtual,

ao identificar-se com um avatar, como é o caso quando as crianças se sentem envolvidas por visualizarem o seu rosto na tela do dispositivo, durante a leitura do aplicativo *Chomp*. Por outro lado, no modo externo, os leitores estão situados e controlam a narrativa externamente ao universo virtual. Nesse sentido, na estratégia interativa externa, o leitor contextualiza sua própria atividade de leitura como base de dados de navegação. Isso fica evidente, principalmente, naqueles aplicativos em que o leitor pode controlar as interações, recursos sonoros ou de narração, ativando-os ou não. Seria o caso da narrativa *Flicts* (ZIRALDO, 2015), em que o leitor tem a opção de desativar os recursos de narração e sonoros durante a leitura.

Já no modo exploratório, não se observa uma alteração no enredo da história, pois o leitor, basicamente, explora e navega entre as telas e recursos de interação. Esse modo pode ser verificado nas narrativas mais simples, com poucos recursos interativos e multimidiáticos. A obra *Meu Aplicativo de Folclore* (AZEVEDO, 2015) pode ser tomada como exemplo nesse caso, pois não demanda do leitor grandes cooperações interativas durante a leitura. No modo ontológico, as escolhas do leitor têm impacto no percurso da narrativa, levando a história a destinos diferentes. *Spot*, aplicativo apresentado na introdução deste artigo, dependendo dos caminhos escolhidos pelos leitores, pode determinar quais seriam os mundos possíveis e, conseqüentemente, quais histórias, personagens e cenários seriam explorados.

Nas práticas de leitura com Isabella, 7 anos, e Ana Paula, 8 anos, foi possível perceber que houve uma forte identificação com o avatar da narrativa *Chomp*. Isso ficou bastante evidente nas falas e expressões faciais produzidas pelas próprias crianças durante a interação com o aplicativo.

No caso da criança mais nova, Isabella, os elementos lúdicos provocados pelos recursos de interação e a possibilidade de inserir o rosto na narrativa constituíram uma experiência que causou deleite na criança. Além de apreciar as animações que eram provocadas pelo seu toque sobre a tela, a criança reagiu criando diversas expressões faciais, dialogando de forma lúdica e imaginativa com os recursos de interação. No entanto, ela não se sentiu muito à vontade para realizar as gravações no aplicativo. Isso pode ter ocorrido pelo fato de ela não ter muito acesso aos dispositivos digitais (como celular, tablet e computador), algo que foi verificado durante as entrevistas com os pais, em que se percebeu que o estímulo maior está voltado à leitura literária de livros impressos. Em síntese, a interação de Isabella ocorreu basicamente a partir de expressões faciais e mímica, conforme é possível observar nas imagens que seguem.

Figura 12 – Isabella, 7 anos, em interação com *Chomp*

Fonte: Do arquivo da pesquisa

Ana Paula, por outro lado, produziu 56 vídeos a partir do recurso de gravação da narrativa. A criança explorava os recursos da seguinte forma: em um primeiro momento, descobria quais animações poderiam ser experimentadas; depois, valendo-se do recurso de gravação, produzia um vídeo com suas falas, gestos e animações a partir dos recursos de interação.

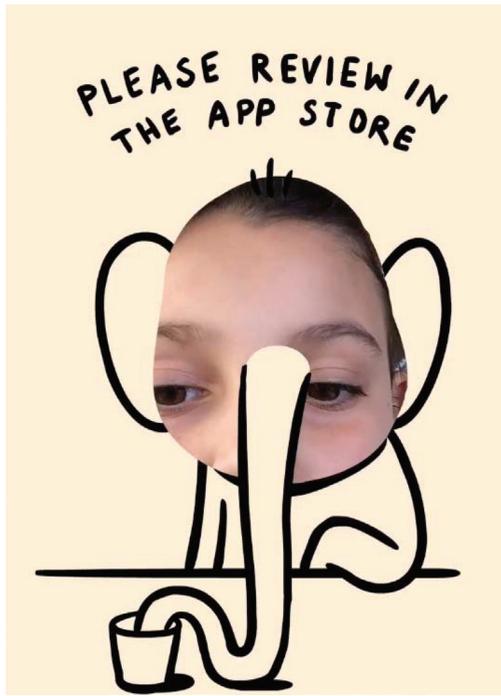
Enquanto realizava o vídeo, a criança criava a sua própria narrativa a partir das animações. Em uma de suas gravações, ela tocava sobre a tela tentando encontrar o penteado perfeito para ela, argumentando sobre os tipos de penteado, se era de bebê, estilo rock ‘n’ roll, e qual considerava o mais interessante. Na última cena, Ana Paula se colocou na perspectiva de uma “*youtuber*”, dirigindo-se aos seus “espectadores”, que poderiam se inscrever em seu canal se tivessem gostado dos vídeos produzidos. A fala da criança pode ter inspiração em sua experiência com o *YouTube*, já que possui o seu próprio canal na plataforma, conforme relatado pela mãe em entrevista.

Quadro 2 – Fala de Ana Paula (na última tela do aplicativo Chomp)

E é o fim pessoal! Se vocês gostaram,
se inscrevem no meu canal!

Fonte: Do arquivo da pesquisa

Figura 13 – Imagem retirada do vídeo realizado por Ana Paula, 8 anos



Fonte: Do arquivo da pesquisa (vídeo armazenado pela criança no dispositivo da pesquisadora)

Assim, *Chomp* possibilitou a criação de novas significações e narrativas de forma espontânea pelas crianças, já que não houve uma mediação diretiva orientando-as de como deveriam se comunicar ou interagir com o aplicativo. Nesse sentido, é possível afirmar que houve uma imersão das crianças na narrativa, não somente em função dos recursos de interação, mas também devido às ilustrações e animações, que juntos proporcionaram uma experiência estético-literária e lúdica de criação.

Em *Chomp*, o mundo da narrativa e o mundo do leitor se fundiram a ponto de produzir uma reação “emocionalmente imersiva” (ALIAGAS; MARGALLO, 2017, p.50), a qual garantiu o envolvimento durante a leitura. Nos termos de Ryan (2006), a experiência interativa das crianças foi externa (os leitores colaboraram com a narrativa externamente) e ontológica (os leitores modificaram o sentido da narrativa). A possibilidade de inserir o rosto no aplicativo posiciona as crianças, ao mesmo tempo, no lugar do narrador e do protagonista, já que produzem a história e criam falas para os personagens. Nesse sentido, o aplicativo permite uma abertura ao universo imaginário e ficcional da criança, ao possibilitar a recriação dos pontos de vista dos personagens e roteiro produzido pelo autor do aplicativo.

Esse resultado também se aproxima da pesquisa de Aliagas e Margallo (2017), em que as pesquisadoras constataram que a interatividade possibilitada pelos

aplicativos literários, em especial aqueles que promovem maior imersão – como é o caso de *Chomp* –, permite que as crianças criem sua própria versão híbrida, sendo o nível de engajamento elevado pela imaginação literária tomada como inspiração na história, quando se colocam no lugar do narrador e personagem principal. Assim, os efeitos gerados pela interatividade são mais emocionais do que intelectuais, pois as crianças se veem emocionalmente envolvidas com os personagens ao observar seu rosto dentro da narrativa. Pode-se dizer que *Chomp* permite que a criança viva a história de forma mais intensa, como se estivesse fisicamente no corpo do próprio personagem, representado virtualmente.

Segundo Ryan (2006) para que essa exploração se torne realmente interessante, é necessário que o leitor “entre em um portal e descubra um novo mundo” da narrativa, no mesmo sentido em que Alice¹¹ entrou na toca do coelho ou nas descobertas mágicas que são possíveis ao entrar no guarda-roupa que leva a Nárnia¹². Essa exploração, portanto, viria a ser um caminho ao prazer literário, dentro do tempo do mundo virtual, e não simplesmente uma “corrida” contra o relógio (RYAN, 2006, p. 112).

Em relação aos roteiros de leitura, foi possível verificar, em alguns momentos, que o aplicativo gerava grandes expectativas nas crianças, motivando-as antes da leitura. De acordo com Solé (2008), histórias desconhecidas pelas crianças provocam entusiasmo e interesse, embora seja necessário considerar as experiências de leitura literária das crianças antes da introdução da obra digital. Assim, as atividades realizadas antes da leitura são proporcionadas às crianças a fim de tornar a leitura a mais produtiva possível.

Levando em consideração que a obra digital era uma novidade que estava sendo apresentada às crianças, as estratégias utilizadas no momento da leitura poderiam ocorrer de forma a criar situações variadas, como a presença ou não de um mediador. Embora a mediação de um adulto seja necessária, agregando valor à obra a qual está sendo lida, a opção por uma “leitura independente” também pode ser uma experiência a se considerar, já que as crianças utilizam as suas próprias estratégias de leitura, levando-as a uma leitura mais autônoma, o que gera prazer por um determinado texto (SOLÉ, 2008). No caso de *Chomp*, pelo fato de poderem visualizar o seu rosto na narrativa, a leitura por si só já se tornou autônoma, o que levou as crianças, em alguns momentos, a “dispensarem” a mediação do adulto, preferindo uma leitura mais individual.

Como se trata de um novo gênero textual, as atividades depois da leitura podem ser citadas, como a produção de narrativas e a criação de vídeos, realizados pelas crianças. Assim, a elaboração da compreensão leitora (SOLÉ, 2008)

¹¹ *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (1865).

¹² *As Crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis (1950-1956).

se concretizou a partir do engajamento emocional proporcionado pelo avatar que permitiu a recriação de novas narrativas através dos desenhos e animações da obra digital. Nesse sentido, foi possível verificar que as crianças estabeleceram percepções além do texto, ao tentarem ativar ou produzir gestos próprios de suas experiências prévias, assim deleitando-se e adentrando efetivamente na obra.

Embora não se trate de estratégias de leitura escolarizadas, a experiência resultante dessas práticas e a utilização de roteiros podem ser exploradas nas escolas, sendo possível pensar, a partir deste trabalho, em *estratégias de leitura literária digital*. Nesse sentido, é possível sugerir aos professores atividades que contemplem as três etapas propostas por Solé (2008), da seguinte forma: 1) *antes da leitura*: formulação de perguntas motivadoras, podendo abordar questões desde a experiência das crianças com os dispositivos digitais móveis até o levantamento de hipóteses sobre a obra digital que será lida; 2) *durante a leitura*: a leitura poderá ocorrer de forma compartilhada ou individual. No caso de obras mais complexas, que exigem das crianças outros conhecimentos prévios, como *Spot*, em que a transição entre as telas ocorre de forma não-linear, através do zoom, aconselha-se a leitura compartilhada, para que as crianças possam estabelecer previsões a respeito das imagens e animações e que se envolvam de forma ativa com a obra. A leitura individual poderia ser uma outra opção, caso a criança se sinta à vontade e já tenha certo domínio sobre o uso de dispositivos digitais móveis. Em certos casos, pode ocorrer de a própria criança solicitar uma leitura individual da obra digital, demonstrando interesse em desenvolver uma autonomia em relação ao texto; e, por fim, 3) *após a leitura*: considerando que são obras para serem lidas em dispositivos digitais, sugere-se, além da elaboração de questionamentos e conversas a respeito da interpretação das crianças sobre o texto, a produção de um desenho ou pintura no próprio dispositivo em que se realiza a leitura. Os softwares de desenho mais indicados para as crianças são *ArtRage*¹³, *Tayasui Sketches*¹⁴ e *Autodesk SketchBook*¹⁵, por apresentarem uma interface de fácil visualização das ferramentas e paleta de seleção de cores.

Avalie este app: considerações finais

Neste artigo, foram abordados alguns aspectos relacionados às características e principais funções estruturais dos *book apps*, passando posteriormente a apresentar um estudo de caso envolvendo a leitura do aplicativo *Chomp* por

¹³ <https://www.artrage.com/> (Versões gratuita e paga para Windows/Mac/Android/iOS). Software utilizado na dissertação de mestrado da autora deste artigo, a partir da leitura de outras obras digitais (MORO, 2018).

¹⁴ <http://tayasui.com/sketches/> (Versões gratuita e paga para Mac/Android/iOS).

¹⁵ <https://sketchbook.com/> (Gratuito nas plataformas Windows/Android/iOS).

duas crianças, de 7 e 8 anos de idade. Visto que o estudo foi realizado no contexto familiar, foi possível observar as principais reações, posições corporais e expressões faciais das crianças com a obra.

O fato de Ana Paula já ter uma experiência prévia com dispositivos digitais facilitou o manuseio do aplicativo durante a leitura, o que a levou a produzir inúmeros vídeos com a narrativa. Isabella, por um lado, mesmo com pouca experiência, se familiarizou rapidamente com os recursos do aplicativo; por outro lado, a menina não se sentiu à vontade para realizar a gravação de suas expressões no aplicativo.

Esses resultados apontam para a necessidade da mediação da leitura de obras digitais. As crianças que não estão muito familiarizadas com os dispositivos móveis – e isso foi possível constatar em outras práticas de leitura digital – tendem a permanecer confusas, ou até mesmo sem saber que ação tomar diante de tantas facilidades e possibilidades interativas proporcionadas pela tecnologia digital. Partindo dessa experiência com as crianças, sugere-se iniciar, em um primeiro momento, a leitura dos recursos de capa, questionando os ícones, imagens e animações para, posteriormente, entrar na narrativa. Ressalta-se que os recursos de interação, quando em grande número nos livros-aplicativos, podem ser lidos como elementos de entretenimento pelas crianças, o que pode afastá-las, de certa forma, da intenção da narrativa. É por isso que a mediação, assim como no livro impresso, se configura como uma estratégia importante para a prática literária digital, principalmente quando se trata de recursos tão diversos e envolventes.

Nesse sentido, o desenvolvimento de um planejamento para as atividades de leitura com o aplicativo facilitou a observação dos gestos, falas e expressões das crianças, mesmo que sem uma mediação diretiva. Os planejamentos desenvolvidos na pesquisa da qual este artigo deriva estão disponíveis online¹⁶ e podem ser utilizados como caminhos para professores e pesquisadores em práticas de leitura digital. Assim, essas *estratégias de leitura literária digital*, conceito proposto neste artigo, podem ser utilizadas como recurso pedagógico para a leitura compartilhada de obras digitais infantis. Todavia, tais estratégias são indicadas não somente para o contexto formal escolar, mas também para a leitura realizada no ambiente familiar. Por esse motivo, faz-se necessário destacar o papel do mediador, que poderá indicar e orientar as crianças na elaboração de questionamentos e percepções sobre o texto.

¹⁶ Ex. Grupo 2 (planejamento): <https://www.elitforchildren.com/copia-grupo-1-02-10>. Acesso em: 10 dez. 2018.

Referências

- ALIAGAS, Cristina; MARGALLO, Ana María. ¿Cómo transforma el Ipad las prácticas lectoras literarias? Un estudio etnográfico sobre los efectos del soporte digital en las experiencias de lectura infantil en el contexto familiar. In: MOSCOSO, M. F. (ed.). *Etnografía de la socialización en las familias*. [s. l.]: Traficantes de sueños, 2014. p.25-31.
- ALIAGAS, Cristina; MARGALLO, Ana María. Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared reading events involving the iPad. *Literacy*, UKLA, v. 51, n. 1, p. 44-52, jan. 2017.
- AL-YAQOUT, Ghada; NICKOLAJEVA, Maria. Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, v.6, 2015.
- CARMONA, Beth (org.). *Catálogo Festival ComKids Interativo*. Goethe-Institut: São Paulo, 2018. Disponível em: https://issuu.com/comkids/docs/catalogo_comkids_interativo_2018. Acesso em: 10 dez. 2018.
- FREDERICO, Aline. Tese. *Embodiment and agency in digital reading: preschoolers making meaning with literary apps*. 2018. 333 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidade de Cambridge, Londres, Inglaterra.
- GABELICA, Marina. Children's Electronic Literature Criticism: Exploring Electronic Picture Books. *Materialidades da Literatura*, Coimbra, v.6, n.2, p. 99-113, 2018.
- HENKEL, Ayoe Quist. Exploring the Materiality of Literary Apps for Children. *Children's Literature in Education*, Springer, Nova York, v.49, n.3, p. 338-355, 2016.
- MORO, Roberta Gerling. *Literatura Digital Infantil: práticas de leitura no contexto familiar*. 2018. 248 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Luterana do Brasil, Canoas, Brasil.
- PINTO, Ana Lúcia; ZAGALO, Nelson; COQUET, Eduarda. From a click to a gesture: a contribution to defining the concept of children's e-picturebooks. In: BARBOSA, Helena; QUENTAL, Joana [eds.]. *Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*. São Paulo: Blucher, 2015. p. 223-228.
- REAL, Neus; CORRERO, Cristina. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. *Textura*, Canoas, v. 20, n. 42, p. 8-33, jan./abr. 2018.
- RYAN, Marie-Laurie. Toward an Interactive Narratology. In: RYAN, Marie-Laurie. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. p. 97-125.
- 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.
- SERAFINI, Frank; KACHORSKY, Danielle; AGUILERA, Earl. Picturebooks 2.0: Trans-medial Features Across Narrative Platforms. *Journal of Children's Literature*, v. 41, n. 2, p. 16-24, mar./jun. 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.
- SOLÉ, Isabel. *Estratégias de leitura*. 6.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- 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. Multimedia book apps in a contemporary culture: commerce and innovation, continuity and rupture. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, v. 5, abr. 2014.

Obras digitais apresentadas

AZEVEDO, Ricardo. Meu Aplicativo de Folclore. Editora Ática, 2015. Disponível para iOS e Android.

DOYLE, Arthur Conan. *iDoyle: As aventuras de Sherlock Holmes*. [s. l.]: iClassics Collection, 2017. Disponível para iOS e Android (Pago).

NIEMANN, Christoph. *Chomp*. [s. l.]: Fox & Sheep, 2016. Disponível para iOS e Android (Pago).

ORSI, Carlos. *O Mistério do Sr. Gratus*. [s. l.]: StoryMax, 2018. Disponível para iOS e Android (Gratuito).

WIESNER, David. *Spot*. [s. l.]: Houghton Mifflin Harcourt, 2015. Disponível para iOS (Pago).

ZIRALDO. *Flicts*. Mafua: Engenhoca, 2014. Disponível para iOS e Android.