



LITERATURA JUVENIL DIGITAL: UMA ANÁLISE DOS BOOK APPS NAUTILUS E CRIANCEIRAS

Fernanda Lourenço Teske ¹
Edgar Roberto Kirchof ²

Resumo

O objetivo específico deste trabalho é apresentar o resultado das minhas análises de dois *Book Apps* (livros digitais interativos): *Nautilus*, um livro-aplicativo baseado no original 20 mil léguas submarinas, de Julio Verne, produzido pela StoryMax, uma editora e desenvolvedora brasileira de book apps; *Crianceiras*, um livro-aplicativo que surgiu através de um projeto do músico Márcio de Camillo, que musicaliza poemas do escritor Manuel de Barros. A metodologia empregada consiste em pesquisa bibliográfica e análise de *book apps* (livros-aplicativos) com base na bibliografia estudada.

Palavras-chave: Literatura juvenil; Literatura Digital; Júlio Verne; Manuel de Barros

INTRODUÇÃO

Esse trabalho faz parte de uma pesquisa mais ampla, *A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor literário e Letramento digital*, coordenada pelo professor Edgar Roberto Kirchof, cujo objetivo é analisar a produção recente de obras de literatura digital direcionadas para crianças e jovens. A minha participação nesse projeto é como bolsista de iniciação científica, com bolsa da FAPERGS.

Com os avanços da internet, a produção de obras de literatura digital para crianças vem se tornando cada vez mais comum. Entretanto, ao surgir uma nova forma de fazer literatura, também é preciso ter uma forma adequada para avaliar e analisar se determinada obra digital é adequada do ponto de vista literário, estético e pedagógico. Por essa razão, para minhas próprias análises, busco apoio nos pesquisadores norte-americanos Junko Yokota e William H. Teale, no artigo *Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes*, e nos critérios das pesquisadoras catalãs Neus Real e Cristina Corroero, no artigo *Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores*.

O objetivo geral da minha pesquisa é analisar obras de literatura digital endereçadas a jovens e crianças, especialmente *book apps*. Os objetivos específicos, por sua vez, são: pesquisar bibliografia recente sobre qualidade de livros digitais para crianças; sintetizar os

¹ Aluno do curso de graduação Letras Inglês – Bolsista PROBIC/FAPERGS – fernanda.lourenco2204@gmail.com
² Professor do PPGEDU

principais critérios elencados pelos pesquisadores; utilizar esses critérios para analisar duas obras específicas: *Nautilus*, livro-aplicativo que ficou em segundo lugar na categoria Infantil Digital do Prêmio Jabuti 2017; *Crianceiras*, livro-aplicativo que surgiu a partir de um projeto que apresenta obras musicalizadas do poeta Manuel de Barros.

METODOLOGIA

A metodologia empregada está baseada em pesquisa bibliográfica e na análise de *book apps* (livros-aplicativos) com base na bibliografia estudada. No presente trabalho, foi utilizado, como fundamento para as análises, o artigo *Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes*, escrito por Junko Yokota e William H. Teale e traduzido por Edgar Roberto Kirchof. O objetivo do artigo é fornecer critérios de qualidade literária para análise de book apps infanto-juvenis. As principais perguntas sugeridas por Yokota e Teale, para avaliar a qualidade dos livros digitais interativos, são as seguintes:

1. A história foi apresentada de forma apropriada no formato digital?
2. A história aproveita, de forma adequada, os recursos permitidos pelo mundo digital, para além do que é possível no impresso?
3. Os recursos interativos mantêm a integridade da história principal?
4. Os recursos suplementares estão alinhados com a história?
5. Os recursos levam em conta o modo como as crianças aprendem a ler e como aprendem de forma geral?

Além disso, também utilizo os critérios estabelecidos no artigo *Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores*, escrito por Neus Real e Cristina Corroero, o qual contém, no final do texto, uma ficha contendo uma síntese dos principais critérios. Essa ficha se torna uma maneira mais prática e fácil para realizar a avaliação de obras literárias digitais, e propõe uma divisão a partir de vários critérios, podendo ser destacados os seguintes:

- Aspectos Formais: como acessibilidade e operabilidade; atualização de conteúdo permanente; Segurança (Sistema de controle parental e proteção infantil); Controle de compras; elementos paratextuais (Ergonomia, navegação e ícones);
- Conteúdo: como o contexto de criação e agentes do produto editorial envolvido; opções de personalização (Idiomas, tipografia, tipo de leitura, efeitos sonoros, personagens, cenários); Relação Multimodalidade entre texto,

imagem, som, animação e jogo; Grau de Participação e tipo de participação;
Complexidade interpretativa;

- Adequação ao leitor: como nível de familiarização tecnológica; fase evolutiva; grau de educação literária digital.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As análises permitiram chegar aos seguintes resultados:

NAUTILUS: A história foi apresentada de forma apropriada no formato digital, porque as proporções do *book app* permitem uma boa visualização, tanto em tablets quanto em Smartphones, além de ser um aplicativo gratuito e de fácil acesso. Além disso, manteve-se a integridade da obra original (*Vinte Mil Léguas Submarinas*).

A história aproveita, de forma adequada, os recursos permitidos pela linguagem digital, indo além do que é possível apenas no papel impresso. Por exemplo, a passagem de uma página a outra não ocorre sempre no mesmo sentido, podendo ser passadas da direita para a esquerda, de cima para baixo e vice-versa. Geralmente, o aplicativo dá duas opções de passagem para a página seguinte. Outra parte em que vemos o aproveitamento de recursos digitais é na produção artística, que foi bem explorada, trazendo dinamismo para a obra e a tornando mais interessante. Os efeitos sonoros também aparecem em várias partes e estão de acordo com cada situação específica da história onde foram inseridos. As imagens, em sua maioria, são exploradas através da animação, que, em algumas partes, são interativas e, em outras, não.

Há traços de interatividade durante a leitura desta obra digital. Os recursos interativos utilizados mantêm a integridade da história principal, porque são interações sutis e que não distraem o leitor. Elas complementam a obra. Ao tocar em algumas imagens, é emitido algum som, ocorre algum movimento da figura ou alteração do cenário. O aplicativo está disponível apenas em português.

Nessa obra, há recursos suplementares, como informações interessantes sobre o livro *Vinte Mil Léguas Submarinas*, assim como sobre o autor Júlio Verne. Também há dados históricos do período em que a obra foi escrita, assim como curiosidades sobre a obra e suas peculiaridades.

Os recursos, em geral, são pensados tendo como receptores leitores jovens, pois é uma obra que apresenta certa complexidade e bastante texto, o que não seria tão adequado para crianças muito pequenas. O ideal é que já se tenha a capacidade de leitura desenvolvida e que

se esteja familiarizado com textos literários mais longos. Por outro lado, é de fácil e simples acesso, não exigindo conhecimento tecnológico avançado.

CRIANCEIRAS: Esse livro-aplicativo surgiu a partir de um projeto do músico Márcio de Camillo, que tem a intenção de levar arte para crianças através da musicalização e dramatização dos poemas do poeta brasileiro Manuel de Barros.

Os poemas são apresentados de forma adequada ao formato digital. Esse *book app* apresenta 4 poemas, os quais permitem interação através de algumas palavras destacadas. Ao tocar nessas palavras, algumas emitem sons, algumas mostram o significado da palavra e algumas mostram desenhos. Além disso, no aplicativo, há alguns recursos suplementares, como 10 vídeos animados com os poemas em forma de música e uma seção destinada à criação de desenhos variados, na qual a criança leitora poderá utilizar as gravuras vistas nos poemas; também é possível tirar fotos e editá-las acrescentando algumas figuras do aplicativo.

A maneira como os poemas são apresentados no meio digital é interessante, pois trouxe aspectos que seriam difíceis de colocar em um livro impresso, como, por exemplo, a interação com as gravuras e com os efeitos sonoros. É um livro-aplicativo que apresenta forte relação multimídia entre texto, imagem, som e animação.

Em geral, o aplicativo traz poemas curtos, o que torna a leitura adequada para crianças que ainda não têm a leitura tão desenvolvida. Além disso, é de fácil e simples acesso, não exigindo conhecimento tecnológico avançado.

Esses são os resultados parciais de uma pesquisa que ainda está em desenvolvimento.

CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar a análise dos dois livros digitais apresentados, foi possível concluir que os recursos como sons e imagens foram bem explorados. Contudo, quando se trata da narração automática da história, que é disponível em ambos, o aplicativo *Crianceiras* se destaca, em relação ao *Nautilus*, por ter uma entonação melhor e menos mecânica.

Os dois *book apps*, em geral, são muito bons e estão de acordo com os critérios analisados. Na próxima fase de minha pesquisa sobre esses aplicativos, realizarei uma atividade de interação/leitura com jovens e crianças, a fim de analisar como ocorre, em uma situação concreta de leitura, o uso dos recursos aqui apresentados.

REFERÊNCIAS

VERNE, Júlio. *20.000 Léguas Submarinas*. São Paulo: Abril, 2012

BOFF, Maurício; TANGI, Fernando; OSMAR, José. *Nautilus – Baseado na obra de Júlio Verne: Vinte mil léguas submarinas*. São Paulo: StoryMax, 2016

YOKOTA, Junko; TEALE, William H. Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes. **Revista FronteiraZ**. São Paulo, nº 18, 2017

REAL, Neus; CORRERO, Cristina. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. **Revista Texura**. Canoas, v. 20 n.42, 2018.

APLICATIVO. CRIANCEIRAS. Disponível em: <<http://www.crianceiras.com.br/manoel-de-barros/aplicativo>>. Acesso em: 02 Jun. 2018