

# BOOK APPS DE LITERATURA INFANTIL E NOVAS EXPERIÊNCIAS LITERÁRIAS: Uma revisão sistemática de literatura

*Daniella Carvalho Pereira dos Santos  
João Batista Bottentuit Junior  
Cássia Cordeiro Furtado<sup>(\*)</sup>*

## INTRODUÇÃO

A cultura hipermediática emerge trazendo um repertório variado de elementos interativos, mesclando textos com imagens animadas e sons atrativos, culminando na existência de uma multiplicidade de conhecimentos agregados ao universo da literatura infantil na medida em que rompe os padrões engessados do texto linear. Sob essa perspectiva, Mollier (2014, p.56) reitera:

O que é uma novidade, na verdade, é o caráter aberto do arquivo, o fato de podermos introduzir um comentário; mas isso equivaleria a anotar ou rabiscar as margens do volume de papel. O próprio ‘folhear’ não é muito diferente e a máquina tende até a dar a ilusão de que viramos rapidamente as páginas do volume, o que, ainda neste caso, tenderia a limitar a mutação a pouca coisa.

Desse modo, abordou-se a performance da literatura infantil em ambientes hipermediáticos, uma vez que as crianças nascidas em meio à era digital precisam lidar com a multiplicidade de caminhos a serem percorridos para o desenvolvimento de competências informacionais e midiáticas.

---

<sup>(\*)</sup>Daniella C. Pereira dos Santos. Mestranda em Design, com área de concentração em Design de Produtos, especialista em Formação de Leitores pela Faculdade Internaciona Signorelli (2013); graduada em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão (2004). É também servidora pública federal, ocupante do cargo de bibliotecária/documentalista da Universidade Federal do Maranhão. E-mail: [daniella.santos@ufma.br](mailto:daniella.santos@ufma.br).

João Batista Bottentuit Junior. Doutor em Ciências da Educação com área de especialização em Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho. É professor adjunto IV da Universidade Federal do Maranhão, atuando no Departamento de Educação II, e também professor permanente dos Programas de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Mestrado Acadêmico) e Gestão de Ensino da Educação Básica (Mestrado Profissional). E-mail: [jbbj@terra.com.br](mailto:jbbj@terra.com.br).

Cássia Cordeiro Furtado. Doutora em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, pela Universidade de Aveiro e Universidade do Porto, em Portugal. Mestre em Ciências da Informação pela Universidade de Brasília. Especialização em Usuário, na Universidade Federal de Paraíba. Graduação em Biblioteconomia e em Comunicação Social pela Universidade Federal do Maranhão. Professora adjunto IV da Universidade Federal do Maranhão, Departamento de Biblioteconomia e Programa de Pós-Graduação em Design, linha de pesquisa: Design e Produtos Multimídia, Design Informação e Comunicação. Coordenadora do Núcleo de Estudo e Pesquisa Interdisciplinar em Leitura, Comunicação, Design de Hiperfídia (LEDMID). E-mail: [cf.cfurtado@gmail.com](mailto:cf.cfurtado@gmail.com).

Neste contexto surge o book app, livro digital interativo definido por Teixeira, Gonçalves (2014, p.55) como “[...] um dos formatos de livro eletrônico que se destaca por possibilitar uma leitura multimodal e com maior interatividade em sua interface”.

Nessa perspectiva, evidencia-se a questão de pesquisa norteadora deste estudo da seguinte forma: Como os book apps infantis afetam a experiência literária das crianças, segundo a literatura científica?

Esta pesquisa justifica-se por contar-se no cenário atual com formas diversificadas de conceber a leitura, necessitando-se compreender como as mídias interativas repercutem na prática de leitura das crianças, item de fundamental importância para a construção subjetiva de cidadãos leitores. Consta-se, ainda, que as potencialidades interativas dos book apps possibilitam a imersão do leitor, quer seja a imersão narrativa ou meramente lúdica e, por isto, como asseveram Teixeira e Gonçalves (2014), as “[...] características que o tornam tão atrativo podem desviar a atenção do leitor, tendo em vista o contexto do fluxo narrativo”, dificultando a compreensão do texto literário. Isto apenas reitera a justificativa do estudo em questão.

Posto isto, objetiva-se compreender como a experiência literária das crianças é afetada pela interatividade presente nos book apps infantis. Para tanto, pela natureza exploratória e descritiva da pesquisa, optou-se por utilizar como procedimento metodológico a revisão sistemática da literatura (RSL).

O estudo se apresenta estruturado em: fundamentação teórica, metodologia, resultados, considerações finais.

## **BOOK APPS DE LITERATURA INFANTIL E EXPERIÊNCIA LITERÁRIA**

A hipermídia conquistou seu espaço no cenário brasileiro a partir dos anos 90 em meio ao surgimento da informática e das tecnologias digitais interativas. Em tempos atuais, vive-se numa era de linguagens híbridas e de múltiplos conhecimentos impulsionados pela convergência tecnológica e pela demanda de habilidades que os artefatos digitais apresentam.

Nesse contexto, é salutar considerar que essa hibridização de linguagens e proliferação de artefatos evoca a pertinência de estudos em várias áreas para compreender melhor os aspectos que envolvem as hipermídias e sua peculiar característica de interatividade.

Contextualmente, os recursos hipemidiáticos no campo literário geram impactos quando viabilizam ao leitor receber o conteúdo digital de forma interativa e com um nível de envolvimento

e imersão considerável em relação ao texto. A navegação não linear dinamiza a prática de leitura, considerando que os hiperlinks subvertem hierarquias.

As interfaces aperfeiçoaram os suportes em conformidade com a era evolutiva de sua concepção, porém o registro do conhecimento não perdeu sua significância.

Cotidianamente, dispositivos eletrônicos (*tablets, e-readers, ipads, etc.*) são potencializados em prol de funcionalidades de última geração a fim de que a informação seja democratizada e a acessibilidade ao conhecimento viável em todos os suportes de forma mais rápida possível. Cabe, então, ao usuário escolher o que melhor atende as suas necessidades, pois como reiteram Stumpf e Gonçalves (2012, p.2):

Atualmente o livro digital encontra-se em uma fase não somente de aceitação do público, mas também de avaliação e adaptação das formas de produção e distribuição do conteúdo. O que se percebe é uma crescente oferta tanto de dispositivos eletrônicos quanto de aplicativos de leitura destinados a execução dos formatos digitais dos livros.

Nesse patamar, resgata-se o que Jenkins (2008) denomina de cultura da convergência, referindo-se: ao fluxo de conteúdos que a transformação midiática induz, através da diversidade de suportes que hoje se dispõe; à cooperação entre mercados midiáticos e ao comportamento migratório do público dos meios de comunicação.

Para contextualizar os book apps, traz-se a abordagem de Teixeira, Müller e Cruz (2015) definindo-os como livros em formato de aplicativos ou software executável, onde o leitor encontra interação em cada tela do dispositivo utilizado para a leitura.

Moura (2007) ressalta que não apenas se percorre com os olhos o que está escrito ao navegar um sistema hipermidiático, pois navegar vai além do convencional, implica ver, ler letras e palavras, ouvir sons, interpretar, fazer escolhas, associar informações e mensagens e criar as suas próprias mensagens. Tais habilidades permitem maximizar o escopo dos recursos hipermídia em prol do estímulo às práticas de leitura, especialmente quando se remete ao universo infantil e aos recursos de mídia dinâmica.

Abordar a literatura infantil implica investigar quais as evidências positivas dos recursos interativos disponibilizados na interface dos livros digitais infantis, pois, texto e ilustração são elementos peculiares deste gênero literário e, com a convergência tecnológica e modificação dos suportes, naturalmente estes elementos tendem a ser potencializados. Neste sentido, Domiciano (2010, p. 131) endossa que “Tudo fala quando o leitor é criança. Há um complexo e amplo processo

de aprendizagem que se desencadeia daí: leitura da palavra, leitura da imagem e seus estilos, leitura das texturas, dos volumes, das cores”.

Importa enfatizar que a multimídia “[...] deve ter fácil acesso e ser agradável para não distrair a atenção da criança”, pois seu papel é enriquecer a narrativa. (TEIXEIRA; GONÇALVES, 2014, p.57).

A experiência digital deve possibilitar à criança explorar intuitivamente o seu conteúdo, de maneira cativante e divertida, mas sem perder o foco da experiência literária.

Segundo Lacerda (2013, p.49):

Para que a experiência literária realize seu potencial é importante que o leitor se reconheça não apenas no texto, mas também no objeto, que as vozes que o constituem dialoguem não apenas com suas ansiedades, suas necessidades e seus desejos.

Enfim, há uma variedade de considerações feitas para que se utilize favoravelmente as funcionalidades dos book apps infantis visando boas experiências literárias, pois, como endossa Bircher (2012), um book app infantil de qualidade deve possuir os requisitos de um livro infantil ilustrado tradicional, potencializados através do ambiente digital, onde é possível acessar o mesmo conteúdo narrativo e a mesma aplicação a partir de vários dispositivos: computadores, smartphones, tablets entre outros.

## **METODOLOGIA**

Adotou-se a RSL como procedimento metodológico a fim de acompanhar o estado da arte que envolve as discussões em torno dos book apps infantis e das novas experiências literárias, bem como para conhecer as discussões que permeiam esta temática. Esta pesquisa possui natureza exploratória e descritiva, tendo como procedimentos técnicos utilizados na coleta de dados um processo de busca sistemática, além de se caracterizar como uma investigação bibliográfica.

Nesta perspectiva, considerando a gama de recursos que se dispõe em ambiente digital, torna-se cada vez mais complexo selecionar os materiais relevantes e com validade científica para respaldar a pesquisa durante a revisão de literatura.

Portanto, como endossam Bottentuit Júnior, Albuquerque e Coutinho (2016, p.72), a RSL permite “[...] examinar que aspectos já foram testados e verificados a fim de conhecer melhor o objeto, bem como perspectivar novas possibilidades de exploração”.

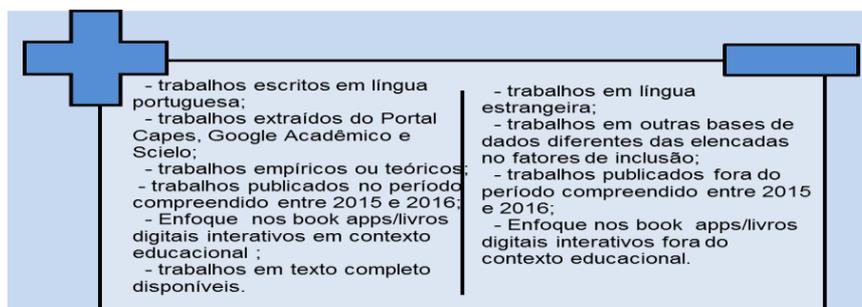
O uso da revisão sistemática em investigações científica ocorre com maior predominância na área da saúde, embora seja perceptível a adoção deste procedimento metodológico nas ciências

sociais e humanas, mesmo que de modo não tão significativo. Galvão e Pereira (2014, p.183) apontam que “As revisões sistemáticas são consideradas estudos secundários, que têm nos estudos primários sua fonte de dados. Entende-se por estudos primários os artigos científicos que relatam os resultados de pesquisa em primeira mão”. Posto isto, Mendes, Silveira e Galvão (2008) definem como as 6 (seis) etapas da RSL:

- a) identificação do tema e seleção da hipótese ou questão de pesquisa;
- b) estabelecimento de critérios para inclusão e exclusão de estudos;
- c) definição das informações a serem extraídas dos estudos selecionados/categorização dos estudos;
- d) avaliação dos estudos incluídos na revisão;
- e) interpretação dos resultados;
- f) apresentação da revisão/síntese do conhecimento

Sendo assim, para fins deste estudo, após a definição da questão de pesquisa estabeleceram-se alguns critérios de inclusão e exclusão, a saber:

**FIGURA 1. Critérios de inclusão e exclusão de estudos.**



Fonte: A autora.

### ***Fontes de dados***

Para compor a amostra deste estudo, procedeu-se a uma busca sistemática em fontes como: Google Acadêmico, Scielo e Portal Capes, utilizando como descritores termos bem específicos e também mais gerais, tais como: “book apps infantis”, “book apps infantis e experiência literária”, “experiências literárias interativas” e “livros digitais infantis e interatividade”.

Importa enfatizar que, adotando-se os critérios de inclusão e exclusão, utilizando o motor de busca do Google Acadêmico foi possível recuperar uma quantidade significativa de trabalhos a partir de termos bem específicos, como: “book apps infantis”, “book apps infantis e experiência literária”; ao passo que, ao realizar a pesquisa na Scielo, os mesmos descritores foram utilizados e também substituídos por termos semelhantes e mais abrangentes, como: “livros digitais”, “livros digitais e interatividade”, “experiência literária”. No entanto, nesta base não foram encontrados

registros com os termos discriminados. Quanto ao Portal Capes, somente foram localizados dentro dos critérios estabelecidos, artigos com os seguintes descritores: “book apps”, “book apps infantis”, “livros digitais e interatividade”, “livros digitais infantis” e “experiência literária”.

### ***Descritores da pesquisa***

A partir dos descritores que retratam o tema do artigo e sua questão de pesquisa, foi possível realizar um levantamento e filtrar os estudos que abordavam o assunto evidenciado neste trabalho.

Ao proceder-se a uma busca geral na base Google Acadêmico, percebeu-se que há um número significativo de publicações entre artigos, dissertações, citações, entre outros tipos que evidenciam o descritor “book apps infantis”. Sendo localizadas, sem o critério de exclusão por tipo de documento, 677 referências disponíveis na base de dados acerca do termo supracitado, e 86.200 relacionadas ao termo “experiências literárias”, eixos principais desta pesquisa.

Ao refinar a busca, restringindo-se apenas a artigos, o Google Acadêmico permitiu localizar 457 estudos abordando o tema investigado, sob os descritores indicados (vide Quadro 1).

Ao remeter a busca ao Portal Capes, fez-se a pesquisa com termos isolados além dos descritores utilizados no Google Acadêmico, uma vez que com estes últimos não se obteve um resultado significativo. Sem excluir os documentos replicados, nesta base identificou-se um total de 15 artigos (vide Quadro 1).

Considerando a pesquisa feita na Scielo, esgotaram-se as possibilidades de recuperação, utilizando os mesmos descritores do Portal Capes e do Google Acadêmico e termos semelhantes a eles, porém, sem resultado (vide Quadro 1).

**QUADRO 1. Demonstrativo das fontes de dados.**

FONTE DE DADOS	QUANTIDADE DE ARTIGOS IDENTIFICADOS	DESCRITORES UTILIZADOS NA BUSCA
Google Acadêmico	254	“Book apps infantis”
	203	“Book apps infantis e experiência literária”
Scielo	0	Todos os termos possíveis foram utilizados, porém sem referências encontradas
Portal Capes	2	Book apps”
	1	“Book apps infantis” “
	12	“Experiência literária”

**Fonte:** A autora.

### ***Desenho do Estudo***

Como apontado anteriormente, a primeira etapa para o desenvolvimento desta investigação consistiu na definição da questão de pesquisa para então definir o tema. Feito isto, havendo selecionado as bases de dados, utilizaram-se os critérios de inclusão e exclusão a fim de categorizar o estudo e definir o que deveria ser analisado ou não.

Com base na questão de pesquisa, fez-se a correlação entre os descritores utilizados a fim de recuperar documentos mais específicos que retratassem a temática de como os book apps infantis afetam a experiência literária das crianças.

Foi possível perceber que se trata de um tema ainda novo, considerando que o primeiro livro em formato de aplicativo, intitulado “A menina do narizinho arrebitado”, remonta ao ano de 2010 juntamente com o surgimento dos primeiros tablets. No entanto, as publicações acerca da tecnologia digital disponibilizadas via internet estão cada vez mais comuns.

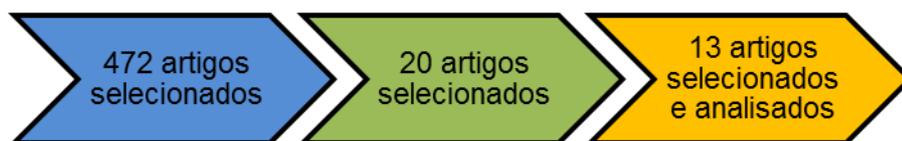
Considerando os estudos filtrados sob os critérios de inclusão e exclusão, foi possível perceber, após a análise de conteúdo dos mesmos, que:

- a) embora esgotando as possibilidades de busca pelos descritores que indexam a temática, a base de dados Scielo não contemplou esta pesquisa com nenhum trabalho;
- b) utilizando o Google Acadêmico, as buscas utilizando como descritor “book apps infantis e experiências literárias” trouxeram abordagens diversificadas não contemplando o enfoque educacional ou o público leitor alvo da pesquisa, o que levou a excluí-las;
- c) alguns estudos não traziam discussões sobre as experiências literárias voltadas ao ambiente hipermídia, conduzindo, assim, à exclusão de 199 dos 203 trabalhos recuperados no Google Acadêmico, ou seja, restaram apenas 4 trabalhos para análise, pois os 199 trabalhavam aspectos da leitura e da literatura ora em contexto midiático ora não, às vezes sem enfoque nas crianças como sujeitos leitores ou sem evidenciar os livros digitais em formato de aplicativos, a saber os book apps infantis; alguns estudos também foram excluídos por não fazerem referência ao contexto educacional.
- d) quanto ao descritor “book apps infantis”, restaram apenas 8 trabalhos dos 254 recuperados no Google Acadêmico, tendo-se excluído os estudos repetidos e levantados através da busca feita com o descritor “book apps infantis e experiências literárias”, bem como os que não atendiam aos critérios estabelecidos; logo, totalizando as buscas por todos os descritores no Google Acadêmico, foram recuperados 12 artigos para análise.
- e) ao buscar estudos no Portal Capes sob o termo “experiências literárias”, 12 trabalhos foram encontrados, porém, foram excluídos 10 por não evidenciarem a literatura no contexto digital ou abordarem a experiência sob uma perspectiva geral e não direcionada à leitura;

- f) a busca no Portal Capes sob os descritores “book apps infantis”, trouxe trabalhos reincidentes na busca feita sob o descritor “book apps” na própria base, mantendo-se apenas 2 destes trabalhos que contemplaram os critérios de inclusão;
- g) dos trabalhos levantados no Portal Capes, restaram 4 artigos, porém, apenas 1 seguiu para análise, por não ser reincidente em comparação com as outras bases pesquisadas.

Após todo o processo de refinamento da pesquisa em três bases de dados, a quantidade de trabalhos que contemplavam o tema foi reduzida paulatinamente (vide Figura 2); logo, a análise e as discussões foram feitas considerando os 13 artigos que atendiam aos critérios de inclusão e exclusão.

**FIGURA 2. Processo de refinamento da pesquisa.**



Fonte: A autora.

## APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Como dito, o livro em formato de aplicativo surge na primeira década do século atual, trazendo outra possibilidade de leitura e interatividade e oportunizando novas experiências literárias, quer seja em função da forma de apresentação do texto literário ou em função do dispositivo que será utilizado para a leitura.

Logo, os trabalhos publicados e recuperados neste estudo constituem-se em 100% de artigos científicos publicados nos anos de 2015 e 2016, embora haja trabalhos de natureza acadêmica que também evidenciam o tema em questão, mas não foram selecionados por não se encaixarem nos critérios de inclusão. Para esta definição, procedeu-se à leitura dos resumos dos artigos a fim de agrupá-los por eixos temáticos e descartar aqueles que não abordavam os book apps infantis no contexto educacional. Observou-se maior incidência de artigos publicados em 2015 do que em 2016, como aponta a tabela a seguir:

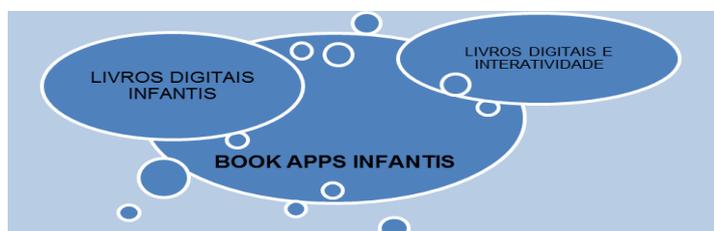
**TABELA 1. Percentual de artigos selecionados.**

Ano de publicação	Artigos	%
2015	8	62%
2016	5	38%
Total	13	100%

Fonte: A autora.

Além dos termos utilizados para recuperar os materiais nas bases de dados, foi possível identificar alguns conceitos com termos semelhantes, como ocorreu na utilização do Portal Capes, onde se fez uso das seguintes designações em bases como a Scielo e o Portal Capes, conforme ilustra a Figura 1.

**FIGURA 1. Book Apps infantis e descritores correlatos.**



Fonte: A autora.

A análise inicial dos resultados levou em consideração aspectos como: autor, títulos, fonte primária, ano de publicação, base de dados, área, natureza da pesquisa, tipo do estudo e instrumentos de pesquisa utilizados nos 13 artigos selecionados e analisados. Tais informações estão sumariadas no apêndice A, que sintetiza os percentuais observados durante a análise dos resultados, tendo-se que:

- a) 23% dos artigos foram publicados em Anais de Congressos e 77%, em periódicos científicos nos campos da Educação, Letras, Comunicação, Psicologia e Design;
- b) 92% dos estudos analisados foram recuperados no Google Acadêmico e 1% no Portal Capes;
- c) 38% dos estudos foram contextualizados na área da Educação e 62% em áreas interdisciplinares;
- d) A maioria dos estudos tinha natureza teórica (77%); ao passo que apenas 23% eram estudos empíricos;
- e) 85% das investigações se caracterizavam como analítico-descritivas e apenas 15% como pesquisa de campo (1 artigo) e pesquisa experimental (1 artigo);
- f) 77% dos artigos tiveram com instrumento de pesquisa a revisão de literatura/bibliográfica; e, 23% dos estudos (3 artigos) utilizaram entrevista, questionário associado à observação, bem como questionário com registro de diário de campo.

O Quadro 2 apresenta a abordagem de cada artigo recuperado nesta RSL.

**QUADRO 2. Abordagem dos artigos.**

TÍTULO	ABORDAGEM / FINALIDADE
“Aplicativos para tablets sensíveis ao toque para melhorar vocabulário, processamento auditivo central e habilidades de interação social entre pré-	Pesquisa experimental que enfatiza o uso de um conjunto de atividades baseadas em aplicações que funcionam em tablets categorizadas em: jogos, livros interativos por meio do toque, com o intuito de detectar e intervir em dificuldades de linguagem e comportamento em crianças frequentando pré-escolas, para prevenir problemas futuros, como o baixo desempenho

escolares”.	acadêmico (VARANDA et al, 2015).
“O futuro do leitor ou o leitor do futuro: O livro infantil interativo e os letramentos múltiplos”.	Aborda o livro infantil interativo como forma de expressão literária para que a criança desenvolva sua capacidade de ler criticamente textos multimodais, digitais e interativos diversos. Apresenta modelos de análise para promover, por meio dos livros digitais, a articulação de múltiplos letramentos na escola. (FREDERICO, 2016).
“Aquisição da linguagem: os bebês e o aprendizado heurístico com livros digitais”.	Enfatiza a importância da literatura na vida dos bebês, explorando as possibilidades de uso do formato de livro digital como potencial recurso pedagógico para desenvolver competências e habilidades nos nativos digitais. A pesquisa permitiu observar as características do desenvolvimento integral da criança e sua linguagem, apoiadas pela revisão de literatura. (OLIVEIRA; NOBRE, 2015).
“Como ler os textos literários na era da cultura digital?”	Estudo teórico que apresenta um panorama das principais transformações do campo literário devido ao surgimento da tecnologia digital e aborda algumas discussões e teorizações sobre leitura de obras literárias nesse novo contexto. (KIRCHOF, 2016)
“Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças”.	Apresenta elementos para afirmar que o avanço dos estudos da multimodalidade contribui para melhorar a experiência literária por parte das crianças na contemporaneidade ao oferecer meios para conhecer e mediar os processos de interpretação e fruição de textos multimodais (MORAES, 2015).
“Literatura infantil na sociedade multimidiática”.	Aborda a relação entre o contexto digital, os textos contemporâneos e a produção literária, na perspectiva da literatura infantil. Discute o alcance das novas mídias no redimensionamento da escrita e da leitura literárias (GUIMARÃES; RIBAS, 2016).
“Book app infantil: nova forma de contar histórias em ambiente digital”.	Apresenta as possibilidades de contar histórias coesas por meio da apreciação qualitativa de dois book apps infantis, em que a Copa do Mundo no Brasil é o tema. (TEIXEIRA, MÜLLER; CRUZ, 2015).
“Desafios e possibilidades educacionais na produção editorial e na mediação de livros-aplicativos”.	Descreve desafios e oportunidades experimentados por profissionais da cadeia de produção e difusão do livro infanto-juvenil diante da emergência de inovações no suporte de leitura e na linguagem a fim de engajar leitores e promover experiências novas e profundas com a leitura. (PINTO; COSTA, 2016)
“A hipermídia como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil”.	Propõe uma análise para livro digital interativo infantil, na perspectiva do design de hipermídia, relacionando os elementos expressivos da hipermídia com os agentes interativos da narrativa a fim de poder envolver o leitor na história de forma integral (TEIXEIRA; GONÇALVES, [2015]).
“Análise da interface do livro digital interativo Volcano Boy”	Analisa a interface de um livro digital interativo, considerando conceitos de usabilidade, interface e interatividade, bem como, critérios utilizados em eventos internacionais na área do livro digital. Aborda os principais conceitos referentes ao livro, livro digital, usabilidade, interação e interatividade (LINCHT, RODRIGUES; GONÇALVES, 2016).
“Design e literatura digital bilíngue”	Apresenta o processo de projeto de um livro interativo em formato digital bilíngue (LIBRAS e Português), através de uma investigação que envolve Design, Tecnologia e Educação, oportunizando a inclusão de crianças surdas, tendo no ambiente hipermídia uma ferramenta no processo de desenvolvimento da leitura. (COUTO et al, 2015)
“Interatividade e imersão em	Enfatiza a coerência necessária entre a interatividade e os acontecimentos

narrativa digital de ebook interativo infantil”.	da narrativa, considerando que o agenciamento do leitor poderá não contribuir para imersão no conteúdo, desviar sua atenção e dificultar a compreensão da história. Busca verificar os tipos de interatividades que podem contribuir para a imersão em uma narrativa digital (TEIXEIRA; GONÇALVES, 2015).
“Sobre vivências poéticas no campo da mídia digital”.	Aborda aspectos da experiência literária no campo da mídia digital, considerando o papel da internet como canal de expressão, de visibilidade e de participação coletiva para novos escritores na contemporaneidade (OLIVEIRA, 2016).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O momento atual confere mudança de práticas e, conseqüentemente, de postura em termos de acessibilidade ao texto e ao conhecimento.

O caráter estático do conteúdo textual cedeu lugar ao dinamismo e fluidez do texto não linear característico do ambiente hipermidiático na contemporaneidade, rompendo paradigmas e viabilizando diálogos interativos entre o usuário e o sistema de informação apresentado a ele. Logo, tem-se uma nova edição do livro sob a designação de livro digital.

Dito isto, fez-se referência a este como artefato digital, resgatando uma das vertentes abordadas por Signorini e Cavalcanti (2010), que consideram artefato digital todo objeto criado pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), seja ele sistema computacional/software e suas interfaces ou objetos físicos que os abrigam. Resgatando a questão de pesquisa que norteou este estudo, indagando como os book apps infantis afetam a experiência literária das crianças em meio ao seu processo de aprendizagem e de formação enquanto leitor infantil, observa-se que a interatividade que envolve os book apps apresenta ao público infantil novas possibilidades de descoberta para explorar o texto narrativo e adquirir habilidades para lidar com a leitura multimodal.

Posto isto, considera-se com base na literatura científica, que os recursos interativos presentes nos book apps afetam a experiência literária desde o contato inicial da criança com os dispositivos de interação móvel, sejam eles tablets ou smartphones, quando a leitura ocorre em sentido amplo e não restrito ao texto num momento de reconhecimento da interface do livro digital e da descoberta de um novo arsenal interativo que foge aos padrões estáticos do livro impresso.

Como visto nos estudos analisados, os book apps infantis afetam a experiência literária das crianças na medida em que:

- a) permitem que uma gama de atividades pautada em aplicações colabora para trabalhar as dificuldades comportamentais e de linguagem do público infantil através das mídias dinâmicas, evitando inclusive problemas como o baixo rendimento escolar;
- b) desenvolvem nas crianças sua capacidade de ler criticamente textos multimodais, digitais e interativos variados, visando promover a articulação de múltiplos letramentos na escola;
- c) evidencia a importância da literatura infantil e sua essência lúdica, explorando as possibilidades de uso do formato de livro digital a fim de desenvolver competências e habilidades na criança;
- d) oferecem meios para mediar os processos de interpretação e fruição de textos multimodais com o público infantil, redimensionando a escrita e a leitura literárias e relacionando o contexto digital, os textos contemporâneos e a produção literária;
- e) têm o potencial de envolver o leitor infantil, a partir de elementos hipermidiáticos, sob a perspectiva do design de hipermídia, evidenciando os conhecimentos multidisciplinares na criação dos book apps;
- f) oportunizam a inclusão social tendo no ambiente hipermídia uma ferramenta no processo de desenvolvimento da leitura;
- g) contribuem para a imersão narrativa digital, desde que haja coerência entre a interatividade e os eventos da narrativa;
- h) apresentam uma nova interface de leitura e de expressão, visibilidade e participação para a formação de um leitor crítico e autônomo.

Portanto, é salutar que, assim como qualquer outra ferramenta tecnológica, os book apps infantis sejam empregados como complemento no processo de ensino aprendizagem, salvaguardando os benefícios dos recursos tradicionais de leitura, a saber, o próprio livro de literatura infantil em suporte físico entre outros. Não se pode perder de vista que, para ser benéfico às experiências literárias da criança, o uso dos book apps infantis está condicionado à forma como será trabalhado e ao fim a que se destina.

## REFERÊNCIAS

- BOTTENTUIT JÚNIOR, J.B.; ALBUQUERQUE, O.C.P.; COUTINHO, C.P. Whatsapp e suas aplicações na Educação: uma revisão sistemática da literatura. **Rev. Educaonline**, v. 10, n. 2, p.67-86. maio/ago. 2016.
- BIRCHER, K. What makes a good picture book app? **The Horn Book Magazine**, p. 72-78, mar./abr. 2012.
- COUTO, R. et al. Design e literatura digital interativa bilíngue. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 2, p. 603-613, 2015. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation\\_for\\_view=CwB2oeeAAAAJ:35r97b3x0nAC&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation_for_view=CwB2oeeAAAAJ:35r97b3x0nAC&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 2 dez. 2016.
- DOMICIANO, C.L.C. Livro e design: convergências no livro infantil. In: SILVA, J.C.P. **Ensaio em design: arte, ciência e tecnologia**. Bauru, SP: Canal 6, 2010.

FREDERICO, A. O futuro do leitor ou o leitor do futuro: o livro infantil interativo e os letramentos múltiplos. **Cadernos de Letras da UFF**, v. 26, n. 52, 2016. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fq%3Ddo%2Bfuturo%2Bdo%2Bleitor%26hl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation\\_for\\_view=CwB2oeoAAAAJ:UeHWp8X0CEIC&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fq%3Ddo%2Bfuturo%2Bdo%2Bleitor%26hl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation_for_view=CwB2oeoAAAAJ:UeHWp8X0CEIC&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 2 dez. 2016.

GALVÃO, T.F.; PEREIRA, M.G. Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração. **Epidemiol. Serv. Saúde.**, Brasília, v.23, n.1, p.183-184, jan./mar. 2014. Disponível em: <<http://scielo.iec.pa.gov.br/pdf/ess/v23n1/v23n1a18.pdf>>. Acesso em: 3 dez. 2016.

GUIMARÃES, G.; RIBAS, M.C.C. Literatura infantil na sociedade multimidiática. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 47, p. 185-202, 2016. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fq%3DLiteratura%2Binfantil%2Bna%2Bsociedade%2Bmultimidi%25C3%25A1tica%25E2%2580%259D%26hl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation\\_for\\_view=CwB2oeoAAAAJ:ufrVoPGSRksC&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fq%3DLiteratura%2Binfantil%2Bna%2Bsociedade%2Bmultimidi%25C3%25A1tica%25E2%2580%259D%26hl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation_for_view=CwB2oeoAAAAJ:ufrVoPGSRksC&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 3 dez. 2016

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Como ler os textos literários na era da cultura digital?. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 47, p. 203-228, 2016. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fq%3DComo%2Bler%2Bos%2Btextos%2Bliter%25C3%25A1rios%2Bna%2Bera%2Bda%2Bcultura%2Bdigital%253F%25E2%2580%259D%26hl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation\\_for\\_view=CwB2oeoAAAAJ:YsMSGLbci4C&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fq%3DComo%2Bler%2Bos%2Btextos%2Bliter%25C3%25A1rios%2Bna%2Bera%2Bda%2Bcultura%2Bdigital%253F%25E2%2580%259D%26hl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation_for_view=CwB2oeoAAAAJ:YsMSGLbci4C&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 3 dez. 2016.

LACERDA, M.G. **Design na leitura**: uma possibilidade de mediação entre o jovem e a leitura literária. 2013. 209 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <[http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1113310\\_2013\\_pretextual.pdf](http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1113310_2013_pretextual.pdf)>. Acesso em: 3 abr. 2016.

LICHT, M. C.; RODRIGUES, B. C. de M.; GONÇALVES, B. S. Análise da interface do livro digital interativo Volcano Boy. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 2, p. 1329-1336, 2015. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fq%3DAn%25C3%25A1lise%2Bda%2Binterfa%2Bce%2Bdo%2Blivro%2Bdigital%2Binterativo%2BVolcano%2BBoy%25E2%2580%259D%26hl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation\\_for\\_view=CwB2oeoAAAAJ:uc\\_IGeMz5qoC&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fq%3DAn%25C3%25A1lise%2Bda%2Binterfa%2Bce%2Bdo%2Blivro%2Bdigital%2Binterativo%2BVolcano%2BBoy%25E2%2580%259D%26hl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1&citation_for_view=CwB2oeoAAAAJ:uc_IGeMz5qoC&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 3 abr. 2016.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C. P.; GALVÃO, C. M. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. **Texto e Contexto Enferm**, Florianópolis, v. 17, n. 4, p. 758-764, out/dez, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tce/v17n4/18.pdf>>. Acesso em 3 dez.2016.

MOLLIER, J. **Ler na era digital**. [S.l.]: Confraria do vento, 2014.

MOURA, M. **Design de Hipermídia**: dos princípios aos elementos. São Paulo: NMD, 2007.

OLIVEIRA, S. A. Sobre vivências poéticas no campo da mídia digital. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 47, p. 49-70, jan./jun. 2016.

OLIVEIRA, C. R. P.; NOBRE, N.S. Aquisição da linguagem: os bebês e o aprendizado heurístico com livros digitais. **Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación**, n. 13, p. 135-142, 2015.

SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. Língua, linguagem e mediação tecnológica. **Trab. linguist. apl.**, v.49, n.2, p.419-440. dez. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.org/cgi-bin/wxis.exe/applications/scielo-org/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=article%5Edart.org&nextAction=lnk&lang=p&indexSearch=&exprSearch=ARTEFATO%20DIGITAL>>. Acesso em: 3 jun. 2015

STUMPF, A.; GONÇALVES, B. O design do livro digital interativo: uma análise sobre a atuação dos profissionais envolvidos na produção do livro "A menina do narizinho arrebitado" para leitura em dispositivos tablete. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 13., 2011, Chapecó. **Anais...** Chapecó, RG: Intercom, 2012.

TEIXEIRA, D. J.; GONÇALVES, B. S. Interatividade e multimídias no contexto de narrativa para ebook infantil em dispositivos móveis: uma revisão sistemática. **Conexão: Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 13, n.26, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/2768>>. Acesso em: 10 maio 2016.

TEIXEIRA, D. J.; GONÇALVES, B. S.. A hipermídia como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil. **InfoDesign: Revista Brasileira de Design da Informação**, v. 12, n. 1, [2015]. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/)

scholar%3Fq%3DA%2Bhiperm%25C3%25ADdia%2Bcomo%2Bexpress%25C3%25A3o%2Bdo%2Bconte%25C3%25BAdo%2Bdram%25C3%25A1tico%2Bem%2Bnarrativa%2Bdigital%2Binterativa:%2Buma%2Ban%25C3%25A1lise%2Bem%2Blivro%2Bdigital%2Binterativo%2Binfantil%26hl%3Dpt-BR%26as\_sdt%3D0.5%26scilib%3D1&citilm=1& citation\_for\_view=CwB2oeoAAAAJ:2osOgNQ5qMEC&hl=pt-BR&oi=p> Acesso em: 2 dez. 2016.

TEIXEIRA, D. J.; GONÇALVES, B. S. Interatividade e imersão em narrativa digital de ebook interativo infantil. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 2, p. 696-709, 2015. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fq%3DInteratividade%2Be%2Bimers%25C3%25A3o%2Bem%2Bnarrativa%2Bdigital%2Bde%2Bebook%2Binterativo%2Binfantil%25E2%2580%259D.%26hl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1& citation\\_for\\_view=CwB2oeoAAAAJ:tKAZc9rXhukC&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fq%3DInteratividade%2Be%2Bimers%25C3%25A3o%2Bem%2Bnarrativa%2Bdigital%2Bde%2Bebook%2Binterativo%2Binfantil%25E2%2580%259D.%26hl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1& citation_for_view=CwB2oeoAAAAJ:tKAZc9rXhukC&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 2 dez 2016.

TEIXEIRA, D. J.; MULLER, A. C. N. G.; CRUZ, D. M. Book app infantil: norma forma de contar histórias em ambiente digital. **Temática**, João Pessoa, v.11, n. 3, p. 73-88. 2015. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>>. Acesso em: 3 jun. 2015.

VARANDA, C. de A. et al. Aplicativos para tablets sensíveis ao toque para melhorar vocabulário, processamento auditivo central e habilidades de interação social entre pré-escolares. **Revista Psicopedagogia**, v. 32, n. 98, p. 136-149, 2015. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/citations?view\\_op=view\\_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Dpt-BR%26as\\_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1& citation\\_for\\_view=CwB2oeoAAAAJ:BUYA1\\_V\\_uYcC&hl=pt-BR&oi=p](https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Dpt-BR%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1&citilm=1& citation_for_view=CwB2oeoAAAAJ:BUYA1_V_uYcC&hl=pt-BR&oi=p)>. Acesso em: 2 dez. 2016.

**RESUMO**

Os book apps são apresentados na literatura científica como ferramentas de leitura que permitem explorar recursos de multimídia, interatividade e funcionalidades específicas dos dispositivos digitais na contação de histórias. Foi realizada uma revisão sistemática da literatura, com abrangência no período de 2015 e 2016 em 3 bases de dados: Google acadêmico, Scielo e Portal Capes, buscando levantar a produção científica sobre os book apps infantis e os efeitos dos recursos interativos na experiência literária das crianças, visando identificar as relações do assunto. Três bases de dados de publicações científicas constituíram-se em fontes secundárias para coleta de dados, realizada no mês de dezembro de 2016. Foram identificadas inicialmente 86.877 referências arrolando os eixos principais da temática, dos quais, após todos os filtros e leitura de títulos e resumos apenas 13 atendiam aos critérios definidos, sendo analisados. O estudo se deu na perspectiva interdisciplinar, onde se observou a importância de trabalhar os book apps infantis na construção de boas experiências literárias para o público infantil, uma vez que permitem explorar o texto narrativo e adquirir habilidades para lidar com a leitura multimodal.

**Palavras-chave:** Book apps. Literatura infantil. Interatividade. Experiências literárias. Leitura.

**BOOK APPS OF CHILDREN'S LITERATURE AND NEW LITERARY EXPERIENCES: A SYSTEMATIC REVIEW OF LITERATURE****ABSTRACT**

Book apps come with reading tools that let you explore multimedia Introduction: The book apps are presented in the scientific literature as reading tools that allow exploring multimedia features, interactivity and specific functionalities of digital devices in storytelling. A systematic review of the literature was carried out covering the years 2015 and 2016 in 3 databases: Google academic, Scielo and Portal Capes, aiming to raise scientific production on children's book apps and the effects of interactive resources on experience of children, in order to identify the relations of the subject. Three databases of scientific publications were classified as secondary sources for data collection, carried out in December 2016. Initially, 86.877 references were identified, listing the main axes of the topic, after all filters and reading Titles and abstracts only 13 met the criteria defined, being analyzed. The study took place in the interdisciplinary perspective, where it was observed the importance of working the children's book apps in the construction of good literary experiences for children, since they allow to explore the narrative text and acquire skills to deal with multimodal reading.

**Keywords:** Book apps. Children's literature. Interactivity. Literary experiences. Reading.