

## **Book app infantil: nova forma de contar histórias em ambiente digital**

Deglaucy Jorge TEIXEIRA<sup>1</sup>  
Ana Cristina Nunes Gomes MÜLLER<sup>2</sup>  
Dulce Márcia CRUZ<sup>3</sup>

### **Resumo**

Os book apps infantis, além de serem textos ilustrados também possuem animações e elementos de interação que se baseiam nas características do ambiente digital. Por isso, é fundamental que eles possuam os elementos debatidos na literatura no que se refere ao formato das histórias digitais, como: estética, autoria procedimental, hipermídia narrativa, agência, imersão a transformação. Diante dessas informações, este artigo se propõe a averiguar as possibilidades de contar histórias coesas de acordo com os elementos do ambiente virtual informados, por meio da apreciação qualitativa de dois book apps infantis, em que a Copa do Mundo no Brasil é o tema. Os resultados evidenciaram a importância da criação de um roteiro que estruture os elementos hipermidiáticos, além dos elementos do ambiente digital segundo a estrutura narrativa.

**Palavras-chave:** Book app. Narrativa digital. Interatividade. Literatura infantil.

### **Abstract**

The book children's apps, and are illustrated texts also have animations and interactive elements that are based on the characteristics of the digital environment. So it is critical that they have the elements discussed in the literature with regard to the format of digital stories, such as: aesthetics, procedural authorship, narrative hypermedia, agency, dip

---

<sup>1</sup> Doutorando em Design com pesquisa em design de mídia - Programa pós-design - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: deglaucyjorge@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação (CED/UFSC) - Linha de Pesquisa: Educação e Comunicação. E-mail: aninhagomesmuller@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001). Professora da UFSC, Departamento de Metodologia de Ensino (MEN), Universidade Aberta do Brasil e do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação (CED). E-mail: dulce.marcia@gmail.com

transformation. Given this information, this article aims to investigate the possibilities of telling stories cohesive according to the elements of the virtual environment informed by qualitative analysis of two children's book apps, where the World Cup in Brazil is the theme. The results showed the importance of creating a roadmap to structure the hypermedia elements, in addition to the digital environment elements according to the narrative structure.

**Keywords:** Book app. Digital narrative. Interactivity. Children's literature.

## Introdução

Com o advento do computador e da internet, nasceu outro universo contador de histórias que antes ficava a cargo do cinema ou do livro literário. Contar histórias faz parte da humanidade e é por meio delas que o ser humano se constitui como sujeito e como sociedade, além de se reconhecer neste processo dinâmico (MURRAY, 2003). Quem não se lembra das histórias de herói, aventura ou suspense contadas durante a infância e adolescência? Essas histórias se desenvolvem por meio de vários aspectos: personagens, desenvolvimento da trama, clímax, desfecho etc. Na leitura dos livros, as cenas são criadas na mente do leitor como fruto da imaginação. No cinema quase tudo já está construído, o que faz com que algumas pessoas prefiram o livro ao filme. O mundo muda, as tecnologias de contação de histórias mudam e isso afeta a evolução da humanidade.

[...] No início da era cristã, os leitores do códex tiveram que se desligar da tradição do livro em rolo. Isso não fora fácil, sem dúvida. A transição foi igualmente difícil, em toda a parte da Europa do século XVIII, quando foi necessário adaptar-se a uma circulação muito mais efervescente e efêmera do impresso. Esses leitores defrontaram com um objeto novo, que lhes permitia novos pensamentos, mas que, ao mesmo tempo, supunha o domínio de uma forma imprevista, implicando técnicas de escrita ou de leitura inéditas (CHARTIER, 1999, p. 93).

Chartier (1999) se pergunta se haveria um novo leitor que se cria com as novas tecnologias de escrita e leitura. Neste cenário, a proposta desta pesquisa é investigar como as narrativas digitais são desenvolvidas no *book app* infantil. O questionamento ocorre porque o universo digital proporciona maior possibilidade interativa, em que o leitor pode

participar diretamente da história. Isso pode envolver ou distrair sua atenção ao conteúdo principal. O intuito deste artigo é verificar se as possibilidades de interação estão sendo utilizadas de forma satisfatória em dois *book apps* infantis com o tema Copa do Mundo e futebol no Brasil. A análise ocorreu com base nos três conceitos estéticos propostos por Murray (2003) para uma narrativa digital interativa mais efetiva: **imersão**, **agência** e **transformação**. A escolha dos objetos de estudo com esse tema se justifica por ser um dos assuntos que mais se explorou nas mídias brasileiras até junho de 2014, época em que ocorreu a Copa do Mundo de Futebol, tendo o Brasil como país sede deste evento.

## **1 Literatura infantil em livro digital interativo (Book app)**

Para Coelho (2000), a literatura infantil é a arte criativa que representa o mundo em que vivemos, do homem e também da vida e isso ocorre por meio das palavras juntamente com os sonhos e a vida prática, o imaginário e o real, as ideologias e sua possibilidade ou não de realizar-se. A capacidade de tecer e estimular novas conexões entre inúmeros fenômenos deve-se a um bom livro de literatura, em que o projeto gráfico é fundamental tanto para adequar ao público como para potencializar seu apelo visual, especificidades presentes somente nos livros que possuem concepção de cunho criativo (CADEMARTORI, 2010).

Uma das características dos livros infantis refere-se à sua temática, utilização de cores, formas e ilustração, podendo ser de vários materiais, como: de papel, de pano, plástico, madeira etc. Além disso, para as crianças menores os livros podem ser considerados brinquedos (LINS, 2002). Segundo Cecília Meireles (1984), Literatura Infantil é, antes de tudo, o que é escrito para elas e, principalmente, o que elas lêem com utilidade e prazer. Não existiria, portanto, uma Literatura Infantil a priori, mas posteriormente. Nos dias atuais o livro ilustrado passa por uma ampla agitação de cunho criativo e sua dimensão visual é muito elaborada (LINDEN, 2011). Em plena era digital, onde as crianças crescem usando computadores conectados à internet, assistindo filmes 3D, jogando videogames em tablets ou smartphones, o livro digital poderá exercer o papel

como literatura em suporte com interatividade e multimídia para que desperte as crianças ao ato de ler.

## 1.1 *Book app* infantil

Os livros digitais criaram oportunidades para explorar novas formas de narração como diferentes suportes literários e novas experiências de leitura para as crianças. Entretanto, em muitos aspectos, o rápido avanço da tecnologia não tem sido acompanhado pelas pesquisas focadas no entendimento de narrativas na especificidade do livro interativo em ambiente digital. O livro digital ou eletrônico (*ebook*) pode ser considerado um termo genérico, pois além de ser o próprio conteúdo, também disponibiliza esse conteúdo em diversos formatos, como: ePub, PDF, aplicativo (APP) etc. (DUARTE, 2010).

Livro Digital é um livro em formato de arquivo ou programa que pode ser lido em um dispositivo computacional. Geralmente contém textos, imagens e ainda recursos de multimídia e interatividade (FLATSCHART, 2014). As formas de interação estão muito além do formato códice, pois utilizam vários recursos que são permitidos pelo dispositivo digital (SPALDING, 2012). Geralmente, para a leitura desses livros, é necessária a instalação de um *software* em um dispositivo eletrônico, como: *notebook*, computador fixo, *tablet*, *smartphone*, ou algum equipamento que se adeque a este tipo de leitura.

Podemos considerar que o livro digital que possui formato de aplicativo (*Book app*) trata-se também de um software executável. Basta clicar no ícone do livro na tela do dispositivo e o leitor acessa um universo de possibilidades interativas: ilustrações que ganham vida; efeitos sonoros e visuais que vão surgindo com o avanço na narrativa; cenários que podem ser reconfigurados pelo leitor e finais que dependem de sua vontade. Para Farbiarz (2008) é o *design*, a tecnologia e a multimídia interativa que proporcionam novas maneiras de abordar o *ebook*. Com isso, as páginas são consideradas terras híbridas que auxiliam na construção do livro digital com tipografia, representação visual, acústica e movimento.

Ancorado no pensamento de Lévy (2001) e Pires (2005), Farbiarz (2008) alega que, mesmo em uma estrutura linear, o leitor pode estabelecer ligações mentais não lineares com

distintos textos, baseado em seu repertório e fatos vividos, construindo dessa forma, sua própria trama da história. Portanto, faz parte do texto interativo as escolhas do leitor no livro digital, além do trajeto percorrido e a criação da estrutura hipermidiática.

A partir do avanço das tecnologias digitais portáteis como *tablets* e *smartphones*, os *book apps* de literatura infantil vêm se adequando ao meio *touchscreen* conforme as potencialidades interativas permitidas pelo sistema operacional e pelo dispositivo. Com isso, o movimento do giroscópio e o controle de tocar e arrastar com o dedo se tornaram mais atrativos que a movimentação de objetos mediada pelo mouse ou pelo teclado (YOKOTA, 2014).

A apropriação das mídias e potencialidades do meio digital como som, animação e interatividade permitiu uma narração mais expressiva das histórias. Além do texto e da imagem, presentes nos tradicionais livros infantis impressos, outros recursos multimídia, advindos da narrativa digital interativa, foram incluídos nos *book apps*, como quebra-cabeças, brincadeiras interativas no fluxo da história, jogos, desafios e outras possibilidades de interação direta com o dispositivo. Com o advento da literatura digital, a participação do leitor pode ser algo fundamental para que a história seja mais atrativa e que desperte o interesse de quem a lê. Por esse motivo, as narrativas devem ser bem elaboradas para permitir que o leitor participe e faça escolhas a partir da sua interpretação e envolvimento. Além do engajamento por meio da imaginação do leitor, que o formato impresso já proporciona, o formato digital pode proporcionar um envolvimento físico e uma imersão mais profunda na história.

## 2 Narrativa digital interativa

Contar histórias é uma atividade praticada pelos povos através das gerações. Todos contam/escrevem ou ouvem/lêem narrativas em vários suportes: novela de TV, filme de cinema, peça de teatro, notícia de jornal, livro, gibi, desenho animado etc. (GANCHO, 2006). O que interessa muitas vezes para quem assiste ou lê essas histórias é a forma como ela é desenvolvida, seja por meio de seus personagens (herói, anti-herói), clímax, desfecho, possibilidade de interação, escolhas permitidas ao leitor etc.

O termo narrativa pode ser utilizado para designar o próprio ato de contar histórias, a narração; o conteúdo deste ato; ou ainda, como modo do discurso (o drama está nesta categoria). A história em si é o conjunto de acontecimentos narrados e a forma como é narrada denomina-se enredo. Logo, narrativa é o conjunto composto de história e enredo (NOGUEIRA, 2010). Para Ryan (2002), a narração pode acontecer de forma verbal - a narração em si e por meio de interpretação com gestos e diálogos - a narração dramática.

Como o foco desta pesquisa é o discurso, ou seja, a forma como é contada a história e não o seu significado, optou-se por assumir a palavra “narrativa” como sinônimo de narração dramática. Isso porque, no ambiente digital, a integração de mídias, como imagens, sons, texto, animação e interatividade, configuram uma narrativa mais participativa, com dramatização de personagens animados e com um papel mais ativo do leitor, que rompe a linearidade do fluxo da história.

De acordo com Murray (2003), com o amadurecimento do meio digital, os recursos das narrativas digitais interativas se aproximam cada vez mais dos videogames, assumindo representações estéticas mais complexas. De acordo com a autora, para que a narrativa digital seja interativa é necessário que contemple algumas categorias estéticas específicas.

## 2.1 Categorias estéticas da narrativa interativa

Cruz (2007) afirma que há uma aproximação mais acentuada entre as narrativas tradicionais e o computador. Os espaços que antes eram limitados a artistas criadores, agora estão abrindo portas para os pesquisadores em computação. Estes estão interessados em projetos que criam outros espaços de entretenimento, proporcionando a expansão da representação. As narrativas interativas integram três categorias estéticas que corroboram para engajar o leitor na história, a saber: a) imersão, b) agência e c) transformação (MURRAY, 2003). Sobre narrativas em ambientes digitais, podemos contatar que elas proporcionam possibilidades ilimitadas de imersão, participação e transformação, proporcionando uma interatividade que nos permite viver de forma virtual fatos que quicá fossem possíveis no mundo real (mesmo que sejam fatos que nós não aderimos), mas que

nesse ambiente a experimentação de novas experiências é possível (BUSSARELLO, BIEGING e ULBRICHT, 2012). A seguir, será descrito com mais detalhes cada categoria estética de acordo com Murray (2003):

## a) Imersão

A imersão é uma metáfora que deriva da sensação de um mergulho na água, ou seja, estar completamente envolvido em outra realidade. Em ambiente digital, a característica participativa implica em interação com as coisas possibilitadas por esta outra realidade. Para controlar a imersão na ficção, Murray (2003) propôs estruturar a participação do leitor como uma visita. Isso impôs limites entre o mundo virtual e mundo real. Desta forma a tela funciona como a quarta parede do teatro e, em caso de dispositivos *touchscreen*, os gestos e toques na tela são os controles que permitem o leitor entrar e sair da experiência imersiva. Nesta visita, os eventos dinamicamente dramatizados, com possibilidade de interferência do leitor, prolongam o nível de imersão que não seria possibilitado apenas pela história.

Neste contexto, segundo Ryan (2009), é importante diferenciar os tipos de imersões. A imersão lúdica, que pressupõe uma participação ativa do leitor, está ligada à concentração profunda no desempenho de uma tarefa, independente do contexto ficcional da história. E a imersão narrativa, que está relacionada à admiração e à construção mental do universo da história. Esta, ainda se subdivide em: espacial, epistêmica, temporal e emocional. A imersão espacial corresponde ao “senso de lugar”, ou seja, a exploração do ambiente por meio de movimentos possibilitados pelos recursos visuais, animações e *affordances*<sup>4</sup> digitais.

A imersão epistêmica corresponde à investigação, ao desejo de desvendar o mistério da história. A imersão temporal está relacionada a três efeitos da narrativa: curiosidade, surpresa e suspense. A imersão emocional está ligada à empatia entre o leitor, o protagonista e o sistema narrativo. Estes quatro tipos de imersões narrativas apresentam variáveis graus de relacionamentos com a participação ativa do leitor na imersão lúdica.

---

<sup>4</sup>*Affordance* se refere a propriedades de um objeto que determinam de que maneira o objeto poder usado, fornecendo fortes indicações para seu uso (NORMAN, 2006).

## b) Agência

Quanto mais imersivo for o ambiente, mais possibilidades ativas terá o leitor. A competência de efetuar ações significativas em ambientes narrativas deve-se à agência. Estas ações vão além da interatividade no sentido de participação ou atividade. O efeito de agência determina o curso da narrativa e está diretamente relacionado com a intenção e gratificação do leitor mediante suas ações. Independente do conteúdo do espaço explorado, a navegação intencional é outra forma de agenciamento. Ao seguir pistas, mapas, links internos ou entradas para outras páginas, o envolvimento surge pelo simples prazer das repetidas chegadas como consequência do resultado da movimentação do leitor.

Em narrativas interativas é possível confundir o leitor com um coautor. Mas, existe uma distinção entre encenar o papel no ambiente e a autoria original do ambiente. O leitor pode ser reconhecido como um autor derivado, ou seja, autor da sua performance dentro de um sistema de autoria procedimental com possibilidades pré-estabelecidas. Para Murray, (2003, p. 150) "O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística - a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência".

Contudo, a autoria procedimental significa escrever as regras de agenciamento. Isso envolve a criação de normas pelas quais o texto aparece, as formas de envolvimento do leitor, as propriedades dos objetos, os relacionamentos dos elementos no mundo virtual e diversas possibilidades narrativas.

## c) Transformação

A transformação é uma experiência possibilitada pela interação do leitor no ambiente digital que resulta em mudanças de formas, elementos ou conteúdos. Pode proporcionar um reagrupamento de percursos, navegações alternadas em padrões do tipo mosaico e até alterar de forma significativa o ambiente e o fluxo da narrativa. Existem três formas de identificar esta categoria: transformação por máscara, variada e pessoal. Sendo



que as duas primeiras podem ser consideradas como meio para conseguir a terceira (TANENBAUM, 2007). A transformação pessoal implica no próprio comportamento do usuário que assume uma máscara ou transforma sua identidade para explorar um mundo multisequencial.

Destas três categorias estéticas, a agência tem sido a maior preocupação para o projeto de narrativa interativa, pois esta deve trazer resultados significativos às decisões e escolhas do leitor. A facilidade de agenciar uma narrativa pelo leitor é um dos principais critérios para determinar seu sucesso ou fracasso. Com isso, é fundamental estruturar os eventos e condições do enredo para apoiar o agenciamento do usuário/leitor sem sacrificar a coerência narrativa (TANENBAUM, 2007). Murray (2003, p. 166) afirma que:

Como Sherazade e Jesus bem sabiam, contar histórias pode ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecendo-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las.

Para Tanenbaum (2007), ao projetar sistemas digitais com objetivo específico de facilitar a transformação pessoal do usuário (leitor) e de se autotransformar em respostas às suas ações, é possível encontrar sensibilidades estéticas capazes de direcionar um projeto de narrativa interativa.

### **3 Procedimentos metodológicos**

A partir do referencial teórico apresentado, investigou-se o uso efetivo dos recursos interativos em dois *books apps* com o tema da Copa do Mundo no Brasil. Analisou-se de forma qualitativa e descritiva a utilização dos elementos audiovisuais (som, imagem) e interativos (participação do leitor na história) que corroboram com a estética da narrativa digital interativa e prolongam o nível de imersão à história.

## 4 Descrição e análise

O primeiro a ser analisado foi o *book app* *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil*, com 27 páginas (telas), indicado para crianças de 4 a 8 anos de idade. Este *ebook* inclui texto verbal, ilustrações, narração com destaque de palavras, animação, música, interatividade e elementos de games em suas atividades lúdicas.



Figura 1: a) Tela de abertura. b) Tela de sumário.  
Fonte: *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil*.

O *ebook* conta a história de dois garotos americanos que viajam para o Brasil e depois da Copa do Mundo de Futebol em 2014 se reúnem para jogar futebol à noite. Em meio à trama, surgem curiosidades sobre o Brasil e sobre o Futebol. O *book app* *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil* apresenta três opções de leitura: ler sozinho, leitura acompanhada de narração sem destaques de palavras e leitura com narração e destaques de palavras. Adotou-se a última opção para análise, pois engloba maiores quantidades de recursos do meio digital.

De acordo com as categorias estéticas da narrativa digital interativa, identificaram-se as potencialidades de imersão espacial na navegação, que ocorre de forma linear ou por meio do sumário, que permite selecionar uma tela específica (Figura 1a). A imersão lúdica foi evidenciada em três telas que possibilitam a ação interativa por parte do leitor (Figura 2), onde o leitor pode arrastar o avião em um mapa mundi, dos Estados Unidos ao Brasil, ou arrastar a bola para o gol e ainda é possível arrastar as bandeiras de quatro nações para colar nas camisetas dos respectivos jogadores. A imersão narrativa já está intrínseca ao próprio texto verbal.



Figura 2: a) Tela com interatividade de arrastar o avião.  
b) Tela com interatividade de arrastar bandeiras.  
Fonte: *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil*.



Figura 3: a) Narrativa com destaque e hiperlinks.  
b) Tela com animação do personagem.  
Fonte: *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil*.

A categoria agência foi evidenciada pela navegação intencional página a página, por meio das palavras destacadas como hiperlinks que funcionam como glossário (Figura 3a) e por meio das atividades de arrastar elementos. Na categoria transformação foi observada nas mudanças de tela (páginas), resultados das atividades interativas e animação do personagem (Figura 3b).

O segundo *book app*, *Road 2 - Rio the Adventure Storybook* (Figura 4), indicado para crianças com idade a partir de 4 anos. Este *ebook* contém texto verbal, ilustrações, narração e música.



Figura 4: Tela de abertura e tela inicial do *book app* Road 2 rio – The adventure.  
Fonte: *Book app* Road 2 rio – The adventure.

*Road 2 - Rio the Adventure Storybook* conta a história de Rico, um menino pobre que, com a ajuda de dois amigos, Felipe - um tucano e o Pedro - uma bola de futebol, viaja pelo Brasil e se prepara para um torneio de futebol no Rio de Janeiro. Neste *bookapp* a navegação também ocorre de forma linear em um espaço restrito ao texto verbal, o que favorece uma imersão espacial (Figura 5).



Figura 5: Telas da narrativa do *book app* Road 2 - Rio the Adventure Storybook.  
Fonte: *Book app* Road 2 - Rio the Adventure Storybook.

Também é possível acontecer imersão por meio do texto da narrativa. A categoria agência ocorre como resultado da navegação. E a categoria transformação foi observada com a mudança do texto verbal, também como resultado da navegação.

A análise dos *ebooks* mostrou que, em um livro, a forma como as informações estão organizadas e representadas podem variar de acordo com o suporte. O ambiente digital possibilita estruturas de informações em hipermídia e, de acordo com o dispositivo,

interatividade por meio de uma interface *touchscreen*. Os livros digitais foram analisados em um computador portátil, o *iPad*, que permite uma variedade de recursos multimidiáticos e interativos para envolver o leitor em uma narrativa excitante propiciada pelo ambiente digital e pelos recursos tecnológicos do dispositivo computacional. No primeiro *book app* analisado *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil* observou-se que apesar dele possuir características de imersão lúdica e permitir o agenciamento do leitor em atividades como arrastar objetos interativos, o resultado não traz significado à narrativa e as transformações ocorridas não interferem no fluxo da história. Em algumas situações, como clicar para ouvir a música, a transformação do ambiente pode distrair o leitor da narrativa.

No segundo *book app* analisado, *Road 2 - Rio the Adventure Storybook*, a organização das informações segue a metáfora de um livro ilustrado tradicional. Poucos recursos do ambiente digital foram explorados na narrativa. Desta forma, o nível de envolvimento do leitor pode ficar restrito à imersão narrativa e à categoria de transformação observada apenas como resultado do agenciamento do leitor em passar as páginas (mudança de tela). Desta forma, o *book app* *A Soccer (or Football) Sleepover in Brazil* mostrou-se mais adequado ao meio digital, entretanto a interatividade, a animação e a forma como a música foi apresentada não tiveram significado no contexto do fluxo narrativo. Por outro lado, o *book app* *Road 2 - Rio the Adventure Storybook*, apesar de mostrar-se menos adequado ao meio digital, por utilizar mídias e navegação que mais se assemelham aos livros ilustrados tradicionais, centrou-se na imersão narrativa, evitando assim, distrações por parte de outras mídias e interatividades aleatórias.

## **Considerações finais**

Este artigo teve como objetivo verificar se as possibilidades de interação estão sendo utilizadas de forma satisfatória em *book apps* infantis a partir da descrição e análise dos elementos de hipermídia e das propriedades digitais de duas narrativas que tiveram o tema Copa do Mundo e futebol no Brasil. Com a análise da congruência destes elementos no argumento, ou seja, as possibilidades de ação interativa do personagem no contexto da

história, buscou-se observar se a interatividade (som, imagens, animação) foi coerente com o texto ou se foi utilizada de forma aleatória. Os resultados mostraram que não foi possível verificar uma intencionalidade e coerência no uso dos recursos utilizados. Neste sentido, percebe-se que pode ter faltado criar um roteiro que organize os elementos de hipermídia e as propriedades do ambiente digital de acordo com a estrutura da história. Assim poderia ser possível criar obras literárias mais íntegras dentro da linguagem digital do *book app* que consiga envolver o público infantil de forma lúdica e significativa.

Podemos constatar que as histórias analisadas tem potencial de atender as características estéticas como um todo, no entanto no que se referem às possibilidades que as narrativas digitais permitem elas ainda não foram alcançadas por completo. Isso mostra que ainda são incipientes as produções digitais no Brasil e o quanto ainda é preciso investigar para se buscar um conhecimento maior das tentativas de se criar nesse novo meio expressivo. Portanto, esse estudo precisa ser expandido em pesquisas futuras com o intuito de detalhar melhor a relação entre os três elementos aqui considerados (imersão, transformação e agência) nas narrativas interativas das produções atuais dos *ebooks* brasileiros.

## Referências

BUSSARELLO, Raul Inácio; BIEGING, Patricia; ULBRICHT, Vânia Ribas. **Narrativas interativas**: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”. Artigo apresentado no Congresso Panamericano de Comunicação 2010. Realizado de 01 a 03 de dezembro de 2010 em Brasília – DF. Edição 11, ano 6, número 1, janeiro-junho 2012. Disponível em: <<http://www3.usp.br/rumores/pdf/8.pdf>>. Acesso em: 01 de dez. de 2014.

CADEMARTORI, Ligia. **O que é literatura infantil**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2010.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora Unesp, 1999.

CRUZ, D. M. **A Intertextualidade entre os games e o cinema**: criando estórias para entretenimento interativo. In: SILVA, Eliane de Moura; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro; SOUZA, Robson Pequeno de.. (Org.). *Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas*. 1 ed. Campina Grande: EDUEP, 2007, v. 1, p. 123-142.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil: Teoria. Análise. Didática.** São Paulo: Moderna, 2000.

DUARTE, Márcio. **Ebook: desvendando os livros feitos de pixels,** Brasília: m10Design, 2011.

FARBIARZ, Alexandre, “**Entre o linear e o não linear do texto impresso ao eletrônico,**” In: FARBIARZ, Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre; COELHO, Luiz Antônio L. (Org.), Os Lugares do Design na Leitura, Rio de Janeiro: Novas Idéias, p. 53-89, 2008.

FLATSCHART, Fábio. **Livro Digital etc.** Rio de Janeiro: Brasport, 2014.

GANCHÓ, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas.** 9. ed. São Paulo: Ática, 2006.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência.** (tradução Carlos Irineu da Costa), Rio de Janeiro. Editora 34, 2001.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINS, Guto. **Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade.** São Paulo: Rosari, 2002.

MEIRELES, Cecília. **Problemas da literatura infantil.** 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: UNESP, 2003.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo.** Portugal: LabCom Books, 2010.

NORMAN, Donald A. **O design do dia-a-dia** (tradução: Ana Deiró). Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PIRES, Julie de Araújo. **Leitura e virtualidade: tecendo entre as linhas da narrativa.** In: COELHO, Luiz AnonioLuzio; FARBIARZ, Alexandre. (Org.). Design: olhares sobre o livro. Teresópolis: NovasIdeias, 2010. p. 101-112.

RYAN, Marie-Laure. **Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media.** Poetics Today, v. 23, n. 4, p. 581-609, 2002.

RYAN, Marie-Laure. **From narrative games to playable stories.** StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies, Nebraska, v. 1, 2009.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Livro infantil ilustrado: a arte da narrativa visual.** São Paulo: Rosari, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SPALDING, Marcelo. **Alice do livro impresso ao e-Book**: adaptação de Alice no país das maravilhas de Através do espelho para iPad. Porto Alegre: UFRGS, 2012. 246 p. Tese (Doutorado) – Programa de pós-graduação em letras, Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto alegre, 2012.

STICHNOTHE, Hadassah. **Engineering stories?**A narratological approach to children's book apps. BLFT-Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, v. 5, 2014.

TANENBAUM, Joshua; TOMIZU, Angela. 2007. **Affective interaction design and narrative presentation**. In: AAAI 2007 Fall Symposium on Intelligent Narrative Technologies.

YOKOTA, Junko; TEALE, William H. **Picture Books and the Digital World**.The Reading Teacher, v. 67, n. 8, p. 577-585, 2014.