



ELLEN MAIRA DE ALCÂNTARA LAUDARES

**LITERATURA INFANTIL DIGITAL: UM ESTUDO SOBRE OS
APLICATIVOS DE *CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS***

**LAVRAS – MG
2017**

ELLEN MAIRA DE ALCÂNTARA LAUDARES

**LITERATURA INFANTIL DIGITAL: UM ESTUDO SOBRE OS APLICATIVOS DE
*CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS***

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Educação, área de concentração Formação de Professores, para a obtenção do título de mestre.

Profa. Dra. Ilsa do Carmo Vieira Goulart
Orientadora

**LAVRAS – MG
2017**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Geração de Ficha Catalográfica da Biblioteca
Universitária da UFLA, com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

Laudares, Ellen Maira de Alcântara.

Literatura infantil digital : um estudo sobre os aplicativos de
contação de histórias / Ellen Maira de Alcântara Laudares. - 2018.
118 p. : il.

Orientador(a): Ilsa do Carmo Vieira Goulart.

.
Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de
Lavras, 2018.

Bibliografia.

1. Literatura Infantil Digital. 2. Contação de Histórias. 3.
Aplicativos. I. Goulart, Ilsa do Carmo Vieira. . II. Título.

ELLEN MAIRA DE ALCÂNTARA LAUDARES

**LITERATURA INFANTIL DIGITAL: UM ESTUDO SOBRE OS APLICATIVOS DE
CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS
DIGITAL CHILDREN'S LITERATURE: A PRIMER ON STORYTELLING
APPLICATIONS**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Educação, área de concentração Formação de Professores, para a obtenção do título de mestre.

APROVADA em 17 de janeiro de 2018.
Dra. Helena Maria Ferreira UFLA
Dr. José Antônio Araújo Andrade UFLA
Dra. Elizabeth da Penha Cardoso PUC-SP

Profa. Dra. Ilsa do Carmo Vieira Goulart
Orientadora

**LAVRAS – MG
2017**

AGRADECIMENTOS

A Deus, por prover a conquista deste objetivo. À estimada Professora Ilsa do Carmo Vieira Goulart pela orientação, pela oportunidade e principalmente pela confiança depositada em mim e em meu trabalho. Aos professores da linha de pesquisa em Linguagens, Diversidade Cultural e Inovações Pedagógicas, área Educação mediada por Tecnologias, José Antônio Araújo Andrade e Ronei Ximenes Martins, pelos inúmeros diálogos, conselhos, esclarecimentos e apoio. Aos demais professores do Departamento de Educação, em especial aqueles com quem tive o prazer de ter aulas e grandes ensinamentos, Vanderlei Barbosa e Carlos Betlinski. Ao professor Fábio Pinto Gonçalves dos Reis, por mostrar os diversos territórios do brincar e fazer-me apaixonada pela temática. À professora Helena Maria Ferreira, por desvelar caminhos e germinar esperanças. À professora Elizabeth, por também contribuir valiosamente com este trabalho. Aos amigos do mestrado 2016/2, notadamente Eugênia, Janúzia, Agnes, Helen, Jossui, Juliana, Lolo, Mari, Priscila, Roberta, Tatiane, Maurício, e as queridas amigas da minha linha de pesquisa: Patrícia, Nicole e Thaís. Às irmãs da Rede Berlaar de Educação e do Colégio Berlaar Sagrado Coração de Maria, em especial as irmãs Mazzarello, Lêda, Conceição, Kedma, Dolores, Andresina, por me tornarem a profissional que hoje sou. Aos amigos de Lavras, designadamente Mônica, Rosi, Ruth, Perci, Cris, Élcio, Samu, Jônatas, Josi, Ju, Kennedy, Marcos, Patrícia, Suhelen, Néreo, Ana, Joseil, Thiago, Vanesca, Aloísio, Andira, Aninha, Antônio, Breno, Fernanda, Luiz, Gabriela, Leandro, Lucas, Matheus, João Pedro, Nathy, Rosana, Stevson, Karla, Danilo, Lídia, Letícia, Camila, Carol. À Amanda Lago, pelos incansáveis ensinamentos e carinho. Ao Instituto Presbiteriano Gammon, por me oportunizar o conhecimento, o crescimento profissional e a parceria, precipuamente Dr. Alysson, Gethsemani, Ana Carla, Helena, Vânia, Manu, Vívian, Patrícia, Priscila, Adriana, Fernanda, Suyene, Edilson, João, Nádia (em memória), às professoras Lívia, Maria Stela, Neomiza, Beatriz, Érica, Andrea, Amanda, Ana Luiza, Graziela, Rachel, Adriani, Cássia, Adriana Melo, Kênia Naves, Alessandra, Bruno Veronezi, Anadeia, Paulo, Leandro, Décio, Lucas, Lislei, Kênia, Mariana, Lara, Diego, Jérole, Neide, Carla, Felipe, Frederico, Sérgio, Rodrigo, André, Eliane, Serginho, Mônica, Mírian, à equipe da Educação Infantil, em especial Margô, Vavá, Lalá, Iteice, Fran, Raquel, Lúcia, Swuellen, Tauana, Renata, Mara, Maria Luiza, Jaqueline, Carise e a todos os demais funcionários do IPG, extensivo à equipe de Guanhães, em especial Sílvio e Edna, pelas mensagens

resplandecentes. Das reminiscências dos agradecimentos, surgiu a imersão ao refletir do meu viver e do celebrar a vida.

“A narrativa para a criança se apresenta sempre como algo novo, ou melhor, uma mesma história recontada para ela pode representar novos significados em sua leitura de mundo, para nós ainda não percebidos.”

(ZURK, 2008, p. 124)

RESUMO

O presente trabalho buscou analisar os aplicativos de contação de histórias em suas diversidades e padrões. A hipótese nesta pesquisa foi a de que os aplicativos de contação de histórias se constituem de reproduções dos livros tradicionais impressos e a de que os aplicativos eram compostos de características similares entre si. Para isso, realizou-se um levantamento dos aplicativos de contação de histórias que foram categorizados segundo as suas características de movimento, imagem e som, o que possibilitou uma análise aprofundada acerca de todos os elementos que envolvem a Literatura Infantil Digital em aplicativos. A metodologia desta pesquisa foi de abordagens qualitativa e quantitativa, com foco descritivo e exploratório, visto que o material de análise foi constituído de registros escritos pela pesquisadora a respeito dos objetos em estudo. Para a execução dos procedimentos quantitativos, foi necessário estabelecer medidas de análise estatística multivariada de *PCA, Análise dos Componentes Principais*, na categorização dos aplicativos em grupos correlativos. Como critério observado, foi dada a primazia aos aplicativos que são operados isocronamente em *smartphones* e *tablets*. Como embasamento teórico, no que concerne à contação de histórias, foram utilizados autores como Benjamin, Brunner, Machado, Zunthor, ao passo que a respeito à Literatura voltada à infância e ao ato de leitura de imagens, sons e palavras, baseou-se em Schafer, Santaella, Ramos, Coelho e Chartier. No que tange as narrativas digitais e os artefatos digitais, embasou-se em Lévy, Valente, Murray, dentre outros. Todos esses escritores dialogaram com demais autores que por sua vez contribuíram para com a temática. Constatou-se que os aplicativos de contação de histórias apresentam grande diversidade entre si, no entanto, foi possível delinear os três maiores grupos: o primeiro é composto por histórias clássicas da Literatura Infantil mundial, possibilitando assim, a preservação da memória dessas histórias, no segundo há o predomínio do envolvimento com questões de cunho social, visto que se voltam ao público religioso e retratam o elemento sagrado, com potência ritualística e congregadora e o terceiro grupo apresentou-se mais liberto das questões de tradição, propondo uma inovação conceitual e procedimental, em virtude de demonstrar uma narrativa amplamente imersiva. Os dados também apontam para um fato importante: apesar de haver um maior número de aplicativos contendo clássicos literários mundiais, com uma diferença numérica de downloads altíssima, a Literatura Infantil digital mais difundida na atualidade abrange conteúdos concernentes às questões de cunho religioso, em sua maioria, de origem protestante. Em conclusão, a contação de histórias nos aplicativos não se configura em apógrafos dos livros impressos. Os aplicativos passam então, a se apresentar como mais uma forma de contação de histórias, visto que cada vez mais as tecnologias permeiam o cotidiano infantil. Assim, o convite ao mergulho pelo universo de contação de histórias, realizado pelos produtores dos aplicativos a todos os seus usuários, acaba por proporcionar a revelação desse universo, em que, seja ou não fruto do novo modo de se conceber uma narrativa, a presente contação de histórias decorre de forma a retratar o modo de expressar da atual sociedade e da forma como se experimenta o mundo, em que é possível alternar histórias, personagens, identidades, entrecruzando o mundo virtual e real.

PALAVRAS CHAVE: Literatura Infantil Digital. Contação de Histórias. Narrativas Digitais. Aplicativos. Histórias em Língua Portuguesa.

ABSTRACT

The present research work sought to analyze the storytelling applications in their diversities and patterns. A survey of unpublished studies for storytelling applications consists of mere reproductions of traditional printed books and essay applications are composed of similar properties in themselves. For this, a survey of the storytelling applications was carried out, which were categorized according to their characteristics of movement, image and sound, which made possible an in-depth analysis of all the elements that involve Digital Infantile Literature in applications. A research methodology for qualitative and quantitative studies with descriptive and exploratory focus considering the material of analysis for the constitution of written records by researcher, and respect of the objects being studied. For the implementation of quantitative procedures, it was necessary to establish multivariate statistical analysis of PCA, Analysis of Principal Components, in the categorization of applications in correlative groups. As an observation criterion, applications that are operated with smartphones and tablets have been given priority. As a theoretical basis, as far as storytelling was concerned, authors such as Benjamin, Brunner, Machado, Zunthor, were used, while the literature on children and the reading of images, sounds and words was based on Schafer, Santaella, Ramos, Coelho and Chartier. Regarding digital narratives and digital artifacts, he based himself on Lévy, Valente, Murray, among others. All these writers dialogued with other authors who in turn contributed to the theme. It has been found that storytelling applications have a great diversity among them, however, it was possible to delineate the three largest groups: the first is composed of classic stories of world Children's Literature, thus enabling the preservation of the memory of these stories in the according to the predominance of involvement with social issues, since they turn to the religious audience and portray the sacred element, with ritualistic and congregational potency and the third group was freed from the issues of tradition, proposing a conceptual and procedural innovation , by virtue of demonstrating a broadly immersive narrative. The data also point to an important fact: in spite of the fact that there are more applications containing world literary classics, with a numerical difference of downloads very high, the most widespread digital Children's Literature currently covers contents concerning the questions of religious, mostly , of Protestant origin. In conclusion, storytelling is not an application, it is not a template for apprentice printed books. The applications then pass, to present itself as another form of storytelling, seen more and more as technologies permeate the daily life of children. Thus, the invitation to dive into the universe of storytelling, carried out by the producers of the applications to all its users, ends up providing a revelation of the universe, in which, or is not a new way of conceiving a narrative, a current The stories take place in a way that portrays the way of expressing the current society and the way the world is experienced, in which it is possible to alternate stories, characters, identities, and cross-linking the virtual and real world.

KEY WORDS: Children's Literature. Storytelling. Digital Narratives. Applications. Stories in Portuguese Language.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela inicial de aplicativo de contação de histórias em que os produtores convidam os usuários a mergulharem no universo de contação de histórias, criado para dispositivos móveis.....	34
Figura 2 – Telas de um dos aplicativos que possuem narração oral, em que os títulos das narrativas são oferecidos para o usuário escolher e, em seguida, a história ser contada.....	73
Figura 3 – Telas de um dos aplicativos que possuem narração escrita, tendo a Chapeuzinho Vermelho como protagonista da narrativa.....	74
Figura 4 – Telas de um aplicativo que não apresenta narração, em que as formigas tentam fugir do grande predador, o sapo, mas dependendo do movimento utilizado pelo usuário, as luzes se acendem e destacam o esconderijo das formiguinhas.....	75
Figura 5 – Tela de um aplicativo com movimentação passiva, em que o usuário clica no ícone “Iniciar” e a história é narrada até o seu fim, tendo a arara Gigi como a contadora de histórias.....	76
Figura 6 – Tela de um aplicativo com movimentação ativa, em que o usuário precisa movimentar-se, por vezes, em mais de uma direção ou ângulo, em que a chuva desloca-se em conformidade com a ação do leitor/usuário.....	76
Figura 7 – Tela de aplicativo com exemplo de musicalização: música de fundo, em que o contador vai narrando a história e a música instrumental ao fundo não possui correlação direta com o contexto.....	77
Figura 8 – Tela de aplicativo com exemplo de musicalização: música enredo, criada especialmente para o aplicativo.....	78
Figura 9 – Tela de aplicativo com exemplo de musicalização: música ambiente, em que quando se opta por apagar as luzes, obtêm-se o som de ninar e dos animais indo dormir.....	79
Figura 10 – Tela de aplicativo com exemplo de musicalização: onomatopeia, em que há o som do vento produzido pelo lobo: vuuuuu... ..	80
Figura 11 – Tela de aplicativo que oferta a versão complementar paga, sinalizada pela imagem do cadeado, sendo apenas a primeira história, de livre acesso.....	81
Figura 12 – Tela de aplicativo que tem a história interrompida por publicidade, sendo necessário fechar “janela” da propaganda para se retornar ao menu e ou história.....	82
Figura 13 – Tela de aplicativo que tem a história narrada com a presença de anúncio, geralmente patrocinado por alguma marca ou empresa, sem provocar a sua interrupção, mas por vezes, dificultando a concentração do leitor, visto ser um anúncio com muitas cores, imagens que piscam e se alternam.....	83
Figura 14 – Tela de aplicativo que permite rever a cena anterior.....	83
Figura 15 – Tela de aplicativo que demonstra a presença de linguagem não adaptada ao público infantil, ou não esclarecida de devida forma, a exemplo, as palavras: <i>ímpias, pregando, perseguidor, Sodoma, Gomorra, advertiu</i>	84
Figura 16 – Tela de aplicativo que mostra alguns clássicos literários, pertencentes as mais diferentes culturas e repassados de geração em geração, como <i>A Bela Adormecida, A Cigarra e a Formiga, A Galinha dos ovos de ouro, A Lebre e a Tartaruga</i> e outros.....	85

Figura 17 – Tela de aplicativo que apresenta história original, em que o narrador ensina ao leitor onde vivem alguns animais, qual seu habitat natural, seus costumes, por meio de uma viagem a navio, em que os usuários de tornam os marujos e guiam a história até o ecossistema escolhido.....	86
Figura 18 – Tela de aplicativo que apresenta histórias bíblicas, em que há a presença de Jesus como narrador.....	86
Figura 19 – Tela de aplicativo que apresenta imagem animada, em que a personagem conta os carneirinhos, que por sua vez pulam a cerca, promovendo à continuidade narrativa.....	87
Figura 20 – Tela de aplicativo que apresenta imagem estática, sem a presença de movimento, inerte, paralisado, estativo.....	88
Figura 21 – Tela de aplicativo que apresenta visão em 360°.....	89
Figura 22 – Aplicativo que apresenta realidade aumentada.....	89
Figura 23 – Tela de um dos aplicativos que apresentam sequência linear.....	90
Figura 24 – Tela de um dos aplicativos que apresentam narrativa imersiva.....	91
Gráfico 1 – Porcentagem por descritores dos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	72
Gráfico 2 – Número de downloads dos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	92
Gráfico 3 – Tempo de duração das narrativas nos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	94
Gráfico 4 – Número de sequências para se alcançar o desfecho narrativo nos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	95
Gráfico 5 – Número idiomas disponíveis para os aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	96
Gráfico 6 – Número de histórias disponíveis para os aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	97
Gráfico 7 – Número de perspectivas visuais disponíveis para os aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.....	98
Gráfico 8 – Análise de Componentes Principais com uso de PcOrd 5, sendo coloridos os APPs e em preto, os vetores dos descritores (os vetores estão multiplicados por 2 para facilitar visualização).....	100
Gráfico 9 – Análise de Componentes Principais com uso de PcOrd 5, com a exclusão do App 38, sendo coloridos os APPs e em preto, os vetores dos descritores (os vetores NÃO ESTÃO aumentados para facilitar visualização).....	102
Gráfico 10 – Análise de Componentes Principais com uso de PcOrd 5, grupos, sendo coloridos, os APPs, e em preto, os vetores dos descritores.....	104
Quadro 1 – Demonstrativo dos aplicativos de contação de histórias.....	69

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: DA TRACIDIÇÃO ORAL AO MEIO DIGITAL	16
2.1	O contador de histórias e as narrativas	17
2.2	Narrativas digitais: a palpitante forma de contar histórias	25
2.3	Os Aplicativos de contação de histórias	32
3	A LITERATURA PARA AS CRIANÇAS	36
3.1	O conceito de infância.....	36
3.2	A Literatura para a Infância (Literatura Infantil).....	38
3.3	Panorama histórico da Literatura voltada à infância no Brasil.....	43
4	AS CONCEPÇÕES DE ATO DE LEITURA: DA PALAVRA ESCRITA, DA IMAGEM, DO SOM, E A PLÁSTICA REQUERIDA PELOS APLICATIVOS	49
4.1	O ato de ler a palavra escrita.....	50
4.2	O ato de ler imagens	53
4.3	O ato de ler os sons e as paisagens sonoras.....	55
4.4	O ato de ler em diferentes suportes: do impresso às telas.....	57
5	METODOLOGIA.....	63
5.1	Documentação da pesquisa e análise dos dados	67
6	RESULTADOS E DISCUSSÃO	68
6.1	Análise Multivariada	99
	CONCLUSÃO	106
	REFERÊNCIAS	110
	ANEXOS	118
	Lista dos Aplicativos de contação de histórias pesquisados	118

1 INTRODUÇÃO

Expressar acerca da contação de histórias e tudo que a circunda, extrapola as contingências de perscrutação das mais distintas perspectivas. Minha fascinação pelo ato de contar histórias teve início nos fins de tarde, quando eu e minha mãe íamos ver meus primos, tios e minha querida avó, Maria Geralda, que era uma tradicional contadora de histórias e foi a primeira educadora do sul de Minas, em que alfabetizava as crianças da cidade e de toda a zona rural no entorno de sua terra natal. Vovó vivia a relatar os “causos” de sua época, como o espantoso dia em que a igreja anunciou nos alto-falantes da cidade de Guapé, Minas Gerais, o falecimento da Maria. Considerando ser a minha avó, que na época havia se mudado para lecionar em Formiga, MG, à aproximadamente 100 km, um comboio partiu, choroso, de Guapé rumo a Formiga, para oferecer o último adeus a minha estimada avó. Lembrando aqui que naquela época, não havia telefones, os meios de comunicação eram morosos e chegavam a demorar dias para se propalar informações de uma cidade à outra. O ônibus então seguiu rumo ao endereço da casa de vovó.

Os amigos mais próximos se preparavam para acalantar as quatro filhas da Maria Geralda, que ficariam sozinhas no mundo, uma vez que minha avó já era viúva. Ao baterem a campainha, o portão já se encontrava aberto. Foi então que eles desceram a rampa de acesso a casa, que naquele instante parecia ainda mais longa e infindável. Adentraram todos juntos, eram aproximadamente quarenta pessoas, chorosas, quando avistaram Celina, a filha mais nova de Maria Geralda. Abraçaram-na fortemente, quando enxergaram, ao fundo, uma sombra de uma senhorinha, já curva, de andar vagaroso, momento em que se iniciaram os gritos:

– *Ai, socorro, Geralda! É ela mesma? Acode gente, acode que estou passando mal...*

Sim, era vovó, viva, em carne e osso! Vovó, no primeiro momento, se espantou com toda aquela gente chorando por seu falecimento, até conversarem e esclarecerem o mal entendido, as lágrimas caíram sem cessar. Foram dados muitos abraços e agradecimentos a Deus pela vida da vovó Geralda. Com o passar dos anos, esta história veio a compor o repertório divertido de narrativas de minha avozinha... Quanta saudade de minha amada! Tais histórias, assim como as que minha mãe criava, sobre duendes, gnomos, animais encantados, travessuras na roça, diversas narrativas sobre lindas histórias familiares, e tantas outras que fui ouvindo ao longo da infância e da vida, ficaram armazenadas em minha memória e fizeram-me apaixonada pelo ato de ouvir e contar histórias. Hoje atuo na Educação Básica,

sou coordenadora pedagógica, educadora e contadora de histórias. Sem embargo, a ocorrência do contar histórias é para mim, um território de nostálgicas memórias e que ainda apresenta vasto caminho para ser desvendado, o quanto mais, na atual geração, a contação de histórias digitais.

Pesquisar sobre esta temática possibilitou-me um olhar diferenciado para a concepção das narrativas. Minhas próprias vivências e o observar das histórias, seja das crianças, e dos demais em meu entorno, facultaram-me o desejo de decifrá-las e compreendê-las com mais afinco. O contar histórias afigurou até ser parte constituinte da minha própria vida, o que aclara as minhas escolhas de formação acadêmica em Letras, História e Pedagogia, em que o encantamento envolto arrebatava as emoções e ressignifica as minhas lembranças e memórias, impulsionando o meu caminhar.

Para além das minhas observações pessoais, é notório que o ato de propalar histórias configura-se em uma arte que despontou com o próprio homem, na tentativa de transmitir o conhecimento de uma geração para a outra, registrando assim, as suas reminiscências. No século XXI, ocorreram também vicissitudes no ato de contar histórias, pois houve uma sucessão dos suportes utilizados para a difusão das mensagens que anteriormente eram repassadas via oralidade. Nesta perspectiva, a vida das pessoas pode estar circundada por artefatos tecnológicos que, por sua vez, possibilitam o surgimento de gerações ainda mais envolvidas com as tecnologias. É concebível observar que cada vez mais as crianças e os adolescentes estão, rotineiramente, expostos às ferramentas digitais. Esses instrumentos possibilitam a comunicação de forma síncrona ou não, ou seja, pode ocorrer uma comunicação em tempo real, de forma simultânea, ou com um determinado tempo de espera.

Dentre as práticas mediadas por tecnologias, está a contação de histórias, que consiste na arte da criação de narrativas por meio dos artefatos digitais. A tradicional habilidade de narrar histórias originou-se nos povos antepassados, que contavam suas histórias como forma de despargir seus conhecimentos, suas vivências, lendas, mitos e fábulas. A transmissão oral, que era passada de uma geração à outra, possibilitou às gerações mais novas, a transmissão dos saberes do povo ancestral, bem como suas crenças e virtudes. Os contadores de histórias eram os “guardiões de memórias”, conforme descreve Benjamim (1994), os que coletavam saberes e os reproduziam em formas de histórias.

Ao levar em consideração os avanços tecnológicos, faz-se necessário questionar: Quais são os aspectos visuais e gráficos que caracterizam as narrativas literárias infantis digitais e os aplicativos de contação de histórias?

Em busca de respostas a tais questionamentos, esta pesquisa assume por objetivo realizar o levantamento dos títulos literários infantis digitais mais difundidos pelo público infantil, bem como apontar quais são os padrões e variáveis dos aplicativos de contação de histórias, além de realizar um levantamento de tais aplicativos e investigar quais são as variáveis e padrões presentes nestes aplicativos, de forma a categorizá-los.

Parte-se da hipótese de nulidade, seguindo uma pesquisa dedutiva, contemporânea, Popperiana em que se busca comprovar a hipótese nula. Assim, se tem como hipótese que os aplicativos de contação de histórias se configuram em replicações dos livros tradicionais impressos, compostos por características homogêneas entre si, demonstrando pequena diversidade.

Para a análise dos aplicativos de contação de histórias, realizou-se uma categorização, segundo as características de movimento, imagem e som, tanto quanto foram descritas as especificidades de cada app.

Esta pesquisa foi dividida em cinco capítulos, antecedidos por uma introdução e finalizada pela conclusão. O primeiro capítulo apresenta um panorama sobre os contadores de histórias, desde as sociedades orais aos contadores contemporâneos, subdividido em duas frentes de reflexão: a primeira exprime acerca do contador de histórias e das narrativas; a segunda anuncia como são as narrativas digitais: a palpante forma de contar de histórias, assim como explicita o que são os aplicativos de contação de histórias. No segundo capítulo foi abordada a temática sobre o que é a infância e a literatura voltada às crianças, também conhecida como Literatura Infantil, assim como se refletiu sobre o texto, o leitor e o ato de leitura em diferentes suportes: do livro impresso aos aplicativos. Em seguida há um terceiro capítulo que trata das múltiplas concepções de ato leitura que, por sua vez, também foi subdividido em quatro partes: desde a leitura da palavra, da imagem e do som, até sobre o ato de ler em diferentes suportes, do impresso às telas de aparelhos eletrônicos. No quarto capítulo apresentou-se a Metodologia utilizada na pesquisa, ao passo que, no quinto capítulo foram demonstrados os resultados obtidos ao longo da investigação. Por fim, foram exprimidas as conclusões auferidas por meio dos dados de estudo.

2 A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: DA TRADIÇÃO ORAL AO MEIO DIGITAL

Desde a antiguidade, a arte de contar histórias é um meio utilizado para propagar o conhecimento de uma geração para a outra, é uma forma de transmissão cultural, de tradições. Em conformidade com Benjamin (1994), os navegantes, os camponeses e os comerciantes eram conscienciosos preservadores de história e da arte. Por seu caráter inamovível, os camponeses conheciam a fundo as histórias do local em que residiam, ao passo que os comerciantes e os navegantes expandiam os conhecimentos de além-mar, promovendo a compreensão entre o que era local e o que era distante.

Os encontros entre narradores e os ouvintes fomentaram a formação de um espaço denominado de comunidade de ouvintes (BENJAMIN, 1994). Tais espaços se configuravam em unir, coletivamente, as pessoas no entorno da fogueira, para ouvir os casos e reciprocamente conhecimento, através de performances. As histórias eram apinhadas de ensinamentos e suscitavam nos ouvintes a curiosidade e a identificação, uma vez que os contadores gesticulavam e reproduziam, nas histórias, hábitos e costumes de seu povo. O contador era aquele capaz de “convocar imagens e ideias de sua lembrança, misturando-as às convenções contextuais e verbais de seu grupo, para adaptá-las segundo o ponto de vista cultural e ideológico de sua comunidade” (PATRINI, 2005, p. 106).

A arte de contar histórias, que antes ocorria nos arrabaldes da luz do fogo, passou a acontecer à luz de velas, usadas para clarear também as leituras, a partir das páginas de um livro, depois seguia em companhia das luminárias, em ambientes de descanso para auxiliar os leitores, que agora, passa também a acontecer por meio da luminosidade dos artefatos digitais, por intermédio de aplicativos em aparelhos eletrônicos.

A luminosidade dilui-se em feixes condutores do olhar atento do leitor, em que narrativa oral e o ato de ler se transformam, no decorrer do tempo, naquilo que modifica as formas do leitor de se relacionar com os textos e com seus suportes (CHARTIER, 1999).

Diante disso, para melhor aprofundamento das discussões aqui propostas a reflexão teórica será dividida em três tópicos: no primeiro procura-se descrever a ação do narrador e sua relação com a narrativa e o segundo volta-se para uma reflexão das narrativas em suportes digitais.

2.1 O contador de histórias e as narrativas

As histórias, desde a antiguidade, são contadas para que se perpetue a memória, para que os ensinamentos sejam repassados de uma geração à outra, bem como para que as leis, das mais diversas ordens, da divina à social, sejam reforçadas ou impugnadas, conforme enfatiza Carrière (2008). Segundo o autor, as narrativas se fazem presentes em todos os espaços, são reforços da curiosidade e do inesperado, bem como da inquietação humana.

Contar história, além de uma partida rumo a outro lugar, é uma maneira específica de, num mesmo movimento, deixar-se levar pelo tempo e de negá-lo no mesmo golpe. Um tempo de narração se instalou quase sem esforço no leito do mestre irresistível. Ele parece perder qualquer influência e toda a ação sobre nós mesmos. (CARRIÈRE, 2008, p. 13)

Para Murray (2003), a humanidade concebeu seu universo alegórico e fantasioso ao longo do decurso civilizatório, especialmente a partir de seu aprofundamento na sociedade oral. A escrita somente surgiu como aquela que novamente configurou-se em um construto social e cultural do homem, após milênios de anos da palavra oral.

A linguagem é tão esmagadoramente oral, que, de todas as milhares de línguas- talvez dezenas de milhares- faladas no curso da história humana, somente cerca de 106 estiveram submetidas à escrita num grau suficiente para produzir literatura- e a maioria jamais foi escrita- Das cerca de 3 mil línguas faladas hoje existentes, apenas aproximadamente 78 têm literatura. (ONG, 1998, p. 15)

Para Ong (1998), a execução da língua oral traspassou toda a história da leitura. Até mesmo na leitura feita em silêncio ela se faz corrente, em tal grau para decodificar como na conversão da letra em som dentro da mente. Conforme o autor, a oralidade é capaz de subsistir sem a escrita, contudo a escrita não persiste sem a oralidade, a primeira, diferentemente da escrita, não gera vestígios fósseis para serem avaliados, portanto, durante anos, a sua investigação tornou-se desvalorizada. O conhecimento, no período da cultura oral, precisava ser assimilado e repetido, para que não se perdesse.

As pessoas das sociedades orais aprendem pela prática, [...] aprendem ouvindo, repetindo o que ouvem, dominando profundamente provérbios e modos de combiná-los e recombina-los, assimilando outros materiais formulares, participando de um tipo de retrospectiva coletiva, não pelo estudo no senso restrito. (ONG, 1998, p. 17)

Desde então a língua passou a ser compreendida como viva e dinâmica, em que as sociedades orais atribuíram às palavras potencialidades de transformação, tendo na memória o principal recurso de sobrevivência, assegurando o conhecimento via os mais velhos e

transmitindo-os aos mais jovens. Dentre outros autores que tratam dessa questão, destaca-se Mellon (2006), que defende a posição de que o ser humano é, por natureza, um contador de histórias, que possui um infindável repertório de temas, sejam eles individuais ou coletivos. As palavras, os sentidos, os movimentos circundam o contador de histórias, estruturando os ambientes emocionais e físicos, possibilitando, assim, o desenvolvimento do pensamento, potencializando a criatividade e a imaginação.

Elementos poderosos de velhas histórias como o enredo, a linguagem e o imaginário agem nas psiquês do século XXI como um bom alimento, fazendo com que o corpo e o sangue se revigorem com alegria e disposição. O próprio processo de contar histórias através do uso da voz, dos gestos, da participação da plateia e das fontes de sabedoria que a atividade resgata, é evocado do âmago de um saudável estado de aventura criativa. (MELLON, 2006, p. 14)

Por meio do ato de contar histórias concebeu-se a memória dos povos. Desde as mais distintas culturas, às mais diferentes formas de linguagens, o ato de contar histórias afigura-se como elemento constituinte da cultura, sempre em renovação, considerado uma arte de compartilhamento, acolhimento e acalanto, que possibilita a ressignificação da vida em si, e a transcendência daquilo que é humano, como os mitos e os ideais imaginários. As narrativas emergiram para que fosse possível explicar o inexplicável, como as indagações sobre o que era morte e vida? De onde viemos? Perguntas estas que estavam entremeadas no seio das comunidades consideradas civilizadas e nos grupos apontados como primitivos, ambos instigados pela aspiração de compreensão do universo. Por meio das histórias, passa a ser possível compreender as situações-problema e as suas possíveis soluções, multiplicando e potencializando os saberes humanos, pois,

na narração oral, o narrador é essencialmente um artesão da palavra e das técnicas narrativas. Orador hábil, o narrador utiliza o poder de sedução, mágico (quase hipnótico) e sedativo da palavra para construir sua história, por mais inverossímil que possa ser. A narrativa de um orador deve ser tão eloquente e convincente como a de um mediador. Uma boa história ficaria absolutamente aguada se faltassem ao narrador, palavras concisas, expressões eloquentes e adjetivos contundentes para narrá-la. Construir uma história, um discurso, uma narrativa na mediação, é semelhante ao processo que seguimos para contar o enredo de um relato oral. (NKAMA, 2012, p. 261)

Para Huizinga (2000), existia uma necessidade indispensável ao homem, a de dispor o universo no seu entorno e significá-lo. Segundo o autor, o homem originário, por meio das lendas e dos mitos, tenta compreender os fenômenos universais atribuindo-lhe um

fundamento divino. O pensamento primitivo oral estabeleceu relações por meio dos componentes observados de forma sintética, ou seja, foi realizada a junção de distintos fenômenos, na tentativa de assimilá-los, misturando-se à própria natureza. Depois de séculos, narrando suas histórias, os homens perceberam que se tornaram os defensores da memória de um povo, sendo possível resgatar aprendizagem, repassar valores e conhecimentos por meio das histórias.

Assim como afirma Nkama (2012), Freire (1981) assegura que é preciso identificar as nossas origens, a nossa individualidade e descodificar o mundo e a nossa cultura. Narrar histórias é então, constituir interação entre aqueles que se apropriam da história, com quem a ouve e quem a conta. No tocante à questão do ato de contar histórias, Moraes (2012) coaduna com Sousa Santos (2005, 2008), quando reafirma o esquecimento da sabedoria popular, subordinado à manifestação preponderante do conhecimento científico, que determina a forma de se fazer o saber contemporâneo, definindo-se como o saber absoluto. Abarcando a posição de Sousa Santos (2005, 2008), mas adicionando outras características, Moraes (2012) considera que o contar histórias deve ser abalizado como meio de renitência à predicação soberana da ciência.

A robustez do narrador oral residia na sua habilidade de organizar o mundo por meio das histórias, sendo a sua voz, sua expressão, sua performance e os seus gestos, o que intensificariam a veracidade do que foi narrado. À vista disso, a contação de histórias é um componente da representação de cada indivíduo, que o possibilita sentir, perceber e expressar ideias e pensamentos, se fazendo presente em todas as culturas, em diferentes perfis socioeconômicos, insubmissa ao tempo e ao espaço, apresentando uma correspondência intrínseca entre quem conta e quem ouve a história. Dentre os autores que tratam desta questão, destaca-se Moraes (2012) que descreve o liame do contador com seu público como dialógico, pois “contar histórias não é um monólogo, mas um constante diálogo. [...] quanto maior o respeito que este mostre às diferentes crenças e modos de se ver e constituir o mundo, mais amplos os diálogos serão, menos monológica, mais dialógica, quiçá heterológica” (MORAES, 2012, p. 49-50).

Pode-se afirmar que, conforme Busatto (2013), o contador de histórias apresenta duas categorizações: tradicional e contemporânea. O primeiro é fruto advindo da tradição, aportado pela oralidade, mantenedor da memória de seus antepassados, em que realizava suas contações nos diminutos grupos de convívio diário, que tem em seu âmago o ser, o porta voz de sua tradição e cultura enquanto o segundo é aquele que se faz ouvido nos mais diferentes

públicos e suportes. Assim, como elenca Benjamin (1994), as três características marcantes do contador de histórias são: a experiência, a artesanaria e o senso útil:

O narrador figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio. Pois pode recorrer a um acervo de toda uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer). Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la *inteira*. [...] O narrador é a figura na qual o justo se encontra consigo mesmo. (BENJAMIN, 1994, p. 221)

Da mesma forma que Benjamin (1994), García (2012) afirma que o contador faz uso de uma narrativa que apresenta características marcantes: por meio dos trovadores, dos contadores de histórias populares e dos profissionais, todos se influenciaram e expediram diversos contos, romances, exercendo a transmissão de valores, ao passo que o contador contemporâneo é resultado da complexidade social, tecnológica, urbana e globalizada, fundado na cultura tecnológica e escrita. O ato contemporâneo de contar histórias obteve diferentes delineamentos, agregando à contação distintos instrumentos, deslocando-se por correntes espaços e atribuições, possibilitando também numerosos territórios de atuação, a exemplo as escolas, os hospitais, as clínicas, teatros, praças, dentre outros. Em conformidade com Moraes (2012, p. 16),

o contador de histórias é o agente que (re)produz o texto na forma oral. Ele, segundo Bronckart (1999), é ao mesmo tempo emissor, correspondendo ao indivíduo enquanto organismo que produz o texto; e enunciador, no caso o papel social que este assume no momento da narração: professor, pai, artista, avó, palestrante.

No intuito de perenizarem a contação de histórias, os narradores fazem uso do cinema, da televisão, das redes sociais. Aquele que narra uma história deve estar preparado para gerar uma cumplicidade entre o ouvinte e a história, promovendo um espaço para o audiente se envolver com a narrativa. Os principais mecanismos do narrador são o seu corpo e a sua voz, e ambos irão transmitir as emoções ao enredo. A voz se configura no elemento natural, e a escrita “se constitui numa língua segunda, os signos gráficos remetem, mais ou menos, indiretamente às palavras vivas” (ZUMTHOR, 2005, p. 63). Por sua função elocutória, a voz, durante uma contação de histórias, precisa ser entoada em consonância com o que é narrado, a performance, exercida pelo narrador, deve ser consequência da sua leitura e do estudo da sua ação, permitindo que a narrativa seja significativa ao ouvinte ou ao leitor.

Depreender as múltiplas formas de linguagem, seja a contação oral ou a escrita, é também compreender o contexto em que foram produzidas, nesse viés, Bakhtin (1999),

afirma que não existe uma forma de linguagem mais expressiva que outra, atribui-se à expressividade aos diferentes gêneros discursivos, em conformidade com a finalidade formulada e seu contexto. À vista disso, o ato de narrar histórias pode ser compreendido como uma tendência natural do ser humano, uma forma considerável de estabilidade cultural e uma relevante ferramenta de aprendizagem (BRUNER, 1990).

Em via disso, ao narrar um episódio, o narrador expõe sua forma de ver o mundo, de modo que narrar torna-se uma sistematização da experiência para a compreensão do fato ocorrido, assim como também ocorre com o ouvinte. Narrar e ouvir não são ideações livres, visto que englobam o saber, a racionalidade e a identidade de como se percebe o mundo. Na prática, segundo Chartier (2001, p. 82), “a capacidade de decifração que muitos possuem recobre uma gama de habilidades das mais virtuosas às mais hesitantes”.

Assim, é por meio das narrativas que o contador de histórias e o seu ouvinte, comunica-se, dissemina-se e constitui sua tradição. Narrar a sua própria experiência remete à memória sobre a vida social, ao cotidiano, aos significados e significantes que o sujeito atribui aos fatos, compreendendo que “a experiência é o que nos passa, acontece, chega, sucede” (LAROSSA, 2002, p. 26).

As narrativas empregadas pelos contadores se constituem por distintos pontos de vista, existindo distintas versões de uma mesma narrativa, que se formam de modo a significar a própria existência, promovendo a compreensão da realidade. Contar histórias tem sua base nos povos ancestrais que narravam e representavam histórias para difundirem seus rituais, conhecimentos, mitos e experiências vividas, transmitindo a sabedoria de uma geração para a outra e perpetuando as lembranças e a cultura de um povo. Trata-se de uma arte essencialmente, fundada pela coletividade e para a biocenose. Narrar histórias é o mesmo que integrar os ouvintes por meio de histórias, músicas, casos, suspense, risos, desafios, dentre outros.

O contador narra para se sentir vivo, para transformar sua história pessoal numa epopeia, uma narrativa essencial. Esse personagem e suas palavras aladas sempre estiveram presentes na alma da comunidade. Ele recebeu vários nomes através dos tempos: era o *rapsodo* para os gregos; o *griot* para os africanos; o *bardo* para os celtas; ou simplesmente o *contador de histórias*. (BUSATTO, 2013, p. 18)

A utilização da narrativa acontecia como uma tentativa de organização social, como forma de propagação dos mitos que fundamentavam a cultura, o contador era aquele que acondicionava viva a consciência do seu povo por intermédio da memória e o seu elemento

essencial era a palavra. Por meio da palavra o narrador poderia extasiar, galhofar, compungir ou até mesmo terrorificar e espavorir os ouvintes (BUSATO, 2013).

Ao contador é permitido emocionar quem o ouve e até a si mesmo, e dessa forma reverberar toda a sua crença e conhecimento. A transmissão das histórias, anteriormente, acontecia via oralidade, de uma geração à outra e era uma forma de serem preservados os saberes fundamentais à sobrevivência de um povo.

O contador se apresentava como aquele que aconselhava e disseminava os saberes obtidos ao narrar, para isto era necessário coletar os saberes de seu povo e representá-los por meio das histórias, em ocasiões onde as pessoas formavam círculos no entorno da fogueira e ouviam as narrativas. O contador de histórias trazia consigo os códigos de uma narrativa, mesmo que de maneira intuitiva, ele a permitia de maneira aberta, não findada a história, explicitando os vazios e convocando o ouvinte a interpretar o que lhe fora narrado. Os contadores narravam lendas, contos, fábulas, casos, mitos, “causos”, o que possibilita o imaginário e a idealização do desfecho da história, mesmo sendo criações milenares.

O texto narrado é um relato pessoal, um fato vivido, ele é muitas vezes pontuado por pausas e silêncios, o tempo da memória do contador e também a trilha, que leva o ouvinte até o cenário da ação narrada, para repousar ali sua imaginação. Esses detalhes, nunca explicados, nunca preenchidos pelo conto e, conseqüentemente, pelo contador de histórias, transformam o ouvinte numa grande interrogação e se tornam elementos de encantamento e envolvimento, pois cabe ao ouvinte significar o narrado de acordo com seus referenciais internos. (BUSATTO, 2013, p. 18)

Para Ong (1998), o contador apreende suas técnicas no ato da narração e no perpassar da vida cotidiana, como uma característica do pensamento da cultura oral, que associa as histórias aos eventos da atividade humana. A posição deste autor coaduna com a de Benjamin (1983, p. 58), pois as narrativas são trocas de experiências e,

a experiência que anda de boca em boca é a fonte onde beberam todos os narradores. [...] quando alguém faz uma viagem, então tem alguma coisa para contar, diz a voz do povo, e imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas não é com menos prazer que se ouve aquele que, vivendo honestamente, ficou em casa e conhece as histórias e as tradições de sua terra.

O contador de histórias compreende-se em comunhão com o narrado e extrai dele os significados e significantes presentes, configurando a leitura de mundo a datar da interpretação do mundo cultural em que está inserido, para posteriormente partilhá-lo com o ouvinte, sociabilizando o saber e configurando o ato de narrar histórias em um átimo de concepção de sua convicção. Segundo Zumthor (1993), há três modalidades de oralidade: a

oralidade *primária*, em que os representantes não possuem envolvimento com a escrita; a *secundária*, quando há uma oralidade mista, em que os sujeitos convivem com a escrita, contudo, a mesma pouco influencia o seu cotidiano; e a *terciária*, em que há a total apropriação da escrita para a manutenção da oralidade.

Ong (1998) posiciona-se de forma aposta a Zumthor (1993), no sentido de pormenorizar as culturas que não compreendiam a escrita e as culturas pós impressão, a atual cultura tecnológica.

Com a extensão tecnológica e a emergência das mídias eletrônicas ou digitais, a exemplo do rádio, televisão, cinema, redes sociais, a arte de contar histórias aproximou-se da extinção,

são cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências. (BENJAMIN, 1987, p. 198)

Com o surgimento da imprensa, as revistas e os jornais reverteram-se nos agentes culturais sociais e os contadores foram olvidados. Contudo, vale ressaltar que a informação veiculada por meio da imprensa segrega o imaginário, o extraordinário e os silêncios, capazes de encantar e envolver os ouvintes, avultando a narrativa, permitindo os devaneios, os passeios e ampliando o tempo narrado, conduzindo o ouvinte por caminhos a serem escolhidos por ele próprio. A narração não se exaure, conserva-se coesa e possibilita desdobramentos mesmo após muitos anos.

A arte de narrar histórias sugere uma pausa na apressada rotina do homem contemporâneo, afigura-se como um ensejo a um momento de comunicação. Momento este não tão cheio de informações, mas sim, histórias.

Cada manhã nos informa sobre as novidades do universo. No entanto somos pobres em histórias notáveis. Isto ocorre porque não chega em nós nenhum fato que não já tenha sido impregnado de explicações. Em outras palavras: quase mais nada do que acontece beneficia a narrativa, tudo reverte em proveito da informação. Com efeito, já é metade da arte de narrar, liberar uma história de explicações à medida que ela é reproduzida. (BENJAMIN, 1996, p. 61)

Atualmente, os narradores de histórias, encontram-se incorporados a um hodierno contexto mediado por distintas formas de comunicação e transmissão de conhecimentos e rotineiramente seu tempo é tomado pelo trabalho, televisão e redes sociais. Os contadores de histórias podem ser encontrados nas comunidades dos centros urbanos, na zona rural, em

diferentes locais, todavia, o tempo e a palavra ainda constituem-se em sua memória e em sua matéria de trabalho. Benjamin (1994) assevera que a superficialidade das relações sociais atuais, promovem a extinção da partilha e que a individualização faz com que se perca a familiaridade e aproximação com o universo das histórias. Porém, o contador de histórias permanece a existir, desafia as tecnologias e apropria-se delas em sua arte de narrar.

Segundo Bello (2004), é possível conviver em um mesmo espaço, o contador tradicional, que narra os fatos de sua tradição e o contador contemporâneo, que faz uso da narração oral e a transforma em espaço de recomposição estética e simbólica, que obtém sentido por meio da troca entre o público e o artista, em uma relação objetiva. Enquanto para Machado (2004, p. 23), “o que importa é que o conto estabelece uma nova conversa entre sua forma objetiva – a narrativa – e as ressonâncias subjetivas que desencadeia, produzindo um efeito particular em cada ouvinte”.

Os contos populares são abundantes em temas controversos, que retratam os conflitos vividos rotineiramente, aproximando-se da realidade de toda população, uma vez que abarcam comportamentos e características humanas. O contador contemporâneo opera em um sistema de oralidade secundária, isto é, localiza-se dentro do contexto da cultura letrada, que se apropria da escrita e das diferentes tecnologias (ONG, 1998).

Emerge em distintos domínios da sociedade, instigado pela vontade de se fazer ouvido, açorado pela aspiração de conhecer a fundo a narração. Traz consigo a defluência de seu tempo e das formas de comunicação, imprimindo em sua narrativa, marcas de outras artes, como a poesia, o teatro, o canto, a dança etc. Para que as palavras tenham vida, o contador de histórias faz uso do seu corpo como ferramenta de pronunciamento de sua arte, obsequia a expressão viva para abrilhantar e oportunizar a emoção a sua sequência narrativa. Por conseguinte, ao narrar uma história, o contador concede seu corpo para a narrativa, com o propósito de que a narrativa governe-o para os ouvintes, para além de qualquer situação.

Por fim, ouvir, contar ou ler uma história instituem capacidades de contemplação estética, por sua habilidade de abarcar e integrar as experiências vividas e reconhecer a beleza sem justificção. A permanência das histórias ao longo dos anos se deve a sua qualidade de gerar signos e também à sua plasticidade. As histórias orais eram e são contadas de acordo com o contexto social, geográfico e cultural do narrador. Baseado no arcabouço narrativo, o contador contextualiza, elabora personagens, cria a ambiência narrativa, destaca e sobreleva os fatos em conformidade com sua perspectiva.

2.2 Narrativas digitais: a palpitante forma de contar histórias

Na sociedade predominantemente oral, as histórias submetiam-se às particularidades da memória, dos sentidos sensoriais, auditivos e visuais, enquanto na sociedade digital as histórias são dinâmicas e por vezes, não lineares. Para Lévy (1999), as narrativas são universais e ativamente da modalidade escolhida, oral ou escrita, o ato de narrar veio a influenciar a narrativa digital. O autor atesta que as narrativas digitais dispõem de três formas, sendo imagem, texto e música, e “ilustram um princípio de imanência da mensagem ao seu receptor que pode ser aplicado a todas as modalidades do digital: a obra não está mais distante, e sim ao alcance da mão. Participamos dela, as transformamos e somos em parte, seus autores” (LÉVY, 1999, p. 151).

A utilização das narrativas digitais é, para Almeida e Valente (2012), advindas da atual circunstância de as narrativas, orais ou escritas, por tradição, passarem a ser produzidas por meio de uma aglutinação das mídias o que possibilita mais sofisticação da perspectiva da representação das histórias. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a exemplo os smartphones, celulares, tablets, laptops e tantos outros, centralizam em um único aparato, inúmeros recursos, como o gravador de som, a câmera de vídeo e fotografia, dentre outros, ou seja, os dispositivos móveis. Esses recursos permitem correntes formas de criação de narrativas, para além do texto falado ou escrito, o que tem sido alcunhado de narrativas digitais.

Para Bruner (1990), o ato de narrar tem utilidade educacional intrínseco, dado que sistematizar a experiência em forma de narrativa auxilia na interpretação daquilo que se passou, corroborando na promoção de uma nova forma de contar. Bruner (1990) assevera que as narrativas se constituem por meio de um contíguo de pontos de vistas individuais e, por conseguinte, é possível que existam inúmeras versões de uma mesma narrativa. A sua estrutura é caracterizada por uma trama, sendo necessário abarcar um início para conquistar a atenção do outro, o desenvolvimento das personagens e a consciência, por sua vez, passível de ser abordada por meio de outros olhares.

Segundo Valente (2002, 2014), as narrativas digitais podem ser utilizadas para investigar o conhecimento que as pessoas manifestam, bem como para assessorar os processos de construção do próprio conhecimento. Com a difusão das TDICs, as narrativas, que usualmente eram orais ou escritas, têm sido elaboradas digitalmente. Os artefatos digitais podem ser usados para vivificar histórias, torná-las imagéticas, sonoras e dinâmicas.

Para Lemke (2002), as narrativas digitais podem ter dois tipos de categorias: podem trilhar uma trama linear, onde os elementos utilizados não podem ser modificados, acolitando o caminho tradicional; bem como podem utilizar de recursos de hipermodalidade, em que distintos meios são integrados na hipermídia. Estas histórias podem ser interativas, não cronológicas, não lineares, e se permitem ser modificadas pelo usuário, que por sua vez, torna-se coautor, permitindo-lhe possibilidades de escolhas dos caminhos a serem percorridos.

Em relação a isso, Carvalho (2008), pontua que a construção e a produção das narrativas digitais se estabelecem num processo de produção textual que se apropria do caráter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos capazes de inovar o “contar histórias”, convertendo-se em um instrumento eficaz e motivador ao leitor, ao passo que também incorpora as narrativas o viés da inserção da realidade.

As narrativas, dos mais diferentes gêneros textuais, orais ou escritos, passam a ser elaboradas digitalmente, evidenciando diferentes condições de produção do saber e, conseqüentemente, distintas práticas culturais de escrita e leitura. O texto, o som, a imagem podem ser reproduzidos em um único dispositivo, com facilidades de manipulação, podendo-se utilizar de recursos imagéticos, sonoros e de animação bastante dinâmicos.

As inúmeras possibilidades de recursos digitais proporcionam a criação dos relatos digitais, histórias digitais, narrativas multimídias, narrativas interativas, narrativas multimidiáticas ou narrativas digitais, que podem ser categorizadas de acordo com as diversas funções que efetuam, agregando em um dispositivo, diferentes recursos. Santaella (2004) salienta que os usuários de hipermídia fazem uso de habilidades diferentes daquele que lê um livro impresso.

Desta forma, a narrativa digital apresenta-se como a dissolução entre o tradicional e o tecnológico, e os artefatos digitais passam a viabilizar diferentes meios e modos de se planejar, criar, contar, compreender e apreender histórias, bem como diferenciadas formas de disseminá-las.

No tocante à questão sobre as narrativas, Murray (2003) afirma que o ato de contar histórias faz parte da humanidade e por intermédio dele o ser humano se concebe enquanto sujeito e sociedade. As narrativas digitais equivalem-se a esta volição humana e cevam a constituição de comunidades à volta do mundo imaginário alicerçado pelas histórias concebidas e apregoadas; e apresentam-se também como um convite à imaginação e à criatividade. Para Murray (2003), as narrativas não dependem do meio para ter beleza, pois as histórias ilustradas, os contos de tradição oral, os filmes de cinema, as peças de teatro, as

narrativas digitais, todos variam do inábil e sensacionalista ao enternecedor e sublime. A venustidade da narrativa não depende puramente do meio, contudo, cada meio garante ao autor elementos que são capazes de tornar a narrativa mais atraente e cativante ao seu público-alvo. Por conseguinte, a apuração do meio pelo qual o autor almeja difundir sua narrativa torna-se uma perspectiva importante, pois será através desse meio que ele alcançará ou não, o envolvimento do leitor e espectador.

Discorrendo sobre a temática, Murray (2003) pontua que ao longo do tempo, as mídias analógicas têm engendrado uma sustentação teórica sólida, em que é possível constatar diretrizes para a concepção de narrativas, técnicas de atração do leitor e instrumentos para tornar as histórias mais estimulantes, ao lado disso as mídias digitais viabilizam formas inovadoras do fazer narrativo, novas perspectivas de difusão de ideias e histórias. Suas exequibilidades vão além daquilo que foi impresso ou das provisões dos meios de comunicação analógicos. Domínios virtuais emergem a cada instante, os indivíduos reais migram para o universo virtual, onde se criam personalidades inauditas, designativos, relações afetivas e é concebido um mundo fictício com inúmeros outros protagonistas digitais esparçados pela esfera terrestre.

Segundo Lévy (1999), os sujeitos evidenciam suas opiniões, técnicas, expressões, valores e pensamento por meio da rede mundial de computadores, qualificada pelo autor como cibercultura, em que apresenta uma diversidade de formas de comunicação, onde se desenvolvem as narrativas digitais. O autor assevera que a cibercultura não visa suprir o livro impresso ou alguns gêneros textuais, mas sim, possibilitar significação às narrativas digitais, por meio da interconexão, que consiste na conexão entre diversos elementos sociais de um grupo; das comunidades virtuais, que são os utilizadores do espaço virtual; e da inteligência coletiva que, por sua vez, configura-se na participação de distintos indivíduos, de culturas díspares e situações socioeconômicas variadas, que juntas possibilitam um espaço customizado e ágil. Desta forma, as narrativas decorrem de modos díspares se comparadas às sociedades orais e digitais.

É importante destacar que o autor reitera que as obras são “abertas” e que haverá um agente para conduzir a ideia principal da narrativa, contudo os leitores irão sistematizar os caminhos a serem palmilhados, por meio dos hipertextos ou do metamundo virtual da Web. As narrativas digitais amotinam como alternativas aos modelos tradicionais de escrita, promovendo novas competências e habilidades ao leitor, que assimila seus códigos e signos,

sendo as narrativas digitais, aquelas que seguíam a ordem cronológica e as fórmulas mnemônicas, com novos contornos.

Cada uma dessas possibilidades narrativas, quando vivida e manipulada, passa a fazer parte de um repertório, preferencialmente aberto, de um leitor que soma experiências. E a gama de experiências e os cruzamentos que o leitor pode fazer entre elas no reconhecimento de novos objetos de ler ou de escrever, os usos mais ou menos versáteis que o leitor faz dos materiais e dos veículos que conhece e deseja conhecer, fazem parte do que se denominou letramento. (RIBEIRO, 2014, p. 134)

Para Lévy (1999), os dispositivos eletrônicos e as narrativas digitais incitam diferentes maneiras de se sistematizar o conhecimento e, por meio do processo interativo e cooperativo, permite-o tornar-se sujeito de sua construção do conhecimento, uma vez que as mídias digitais possibilitam que o indivíduo busque e opine sobre os meios e conteúdos, configurando-se em uma ação que se torna espontânea e natural. O acesso às narrativas digitais, por intermédio de softwares, indica uma interface descomplicada e, por muitas vezes, gratuitas, alternando-se assim, a forma de produção da leitura e da escrita, à cada vez mais portátil, compreensível e eficaz (RIBEIRO, 2014). Desta forma, as narrativas digitais emergiram a datar da interconexão entre as comunidades virtuais, que lidam com a inteligência coletiva para que possam expressar a cultura dos adultos, crianças e jovens, no âmbito da leitura.

Nesta perspectiva, o ato de contar uma mesma história, seja oral ou digital, por mais que os ouvintes e os narradores sejam os mesmos, faz com que se deixem registradas as experiências de vida e as respectivas reações diante do fato narrado, sempre havendo mudanças entre uma história e outra, seja esta alteração de percepção, de narrador, de local ou tempo. Com a utilização das novas mídias digitais, as narrativas medraram-se, fusionando características da narrativa escrita e oral e sendo complementada com a coautoria dos interatores que, por sua vez, podem participar de forma ativa da elaboração das histórias e de seus desfechos. As narrativas apresentadas em hipermídia amalgamam peculiaridades das narrativas escritas e orais, podendo ser alternadas entre lineares e não lineares, cronológicas e não cronológicas. O primordial, segundo Weber (2014), não é a sequência, nada obstante, é a elaboração interativa assimilando-se em alguns pontos, com os hipertextos.

Assim, o ato de narrar histórias também se altera diante das inovações tecnológicas, o que demanda maior interatividade, troca de conhecimentos, autoria e ludicidade. Com o surgimento das tecnologias computadorizadas, emergem diferentes formatos de produção de

texto nas práticas sociais da linguagem, dentre elas, as narrativas multimodais ou multimédias (PAIVA, 2007).

Do ponto de vista de Vasconcelos e Magalhães (2010), as tecnologias possibilitam a incorporação, nas narrativas digitais, de diferentes meios, contudo, elas mantêm a sua finalidade, ou seja, sua elaboração, dos elementos básicos, como o tempo, o espaço, o narrador, a personagem e o enredo são quase inalteráveis, mesmo havendo mudanças consoantes a mídia utilizada. Destarte, o meio digital passa a incorporar a todo o tempo, mais recursos de representação da realidade, à medida que os estudiosos, conforme assevera Murray (2003), objetivam construir dentro dele uma realidade virtual tão consistente e abundante quanto à própria realidade. O desenvolvimento técnico e financeiro desse meio de comunicação concebeu diferentes entretenimentos narrativos, que se diversificam desde os videogames até os hipertextos literários pós-modernos, como os blogs, e as mais diversas redes sociais. Este extenso ramo de arte narrativa conduz consigo a expectativa de um novo meio de expressão na mesma diversidade dos livros impressos e dos meios televisivos.

Então, a concepção das narrativas digitais passa a ocorrer por meio de um processo de produção textual que se apropria do carácter recente dos processos audiovisuais e tecnológicos, aptos a inovar o ato de contar histórias, configurando-se em um instrumento pedagógico eficaz e motivador, ao passo que agrega, à prática docente, a proximidade com a realidade vivida. Atualmente, na era do desenvolvimento da narrativa computadorizada, é notória a pressão dos limites da linearidade nos livros, nos filmes e nas peças teatrais. As histórias que emergem assumem múltiplas formas, que conforme Murray (2011), o termo *História Multiforme* é utilizado para designar a narrativa escrita que exhibe um único fato ou enredo em múltiplas versões. Parcela do arrebatamento por detrás do aumento das histórias multiformes vem dos estudos da Física, onde a compreensão de espaço e tempo não são fatos irrefutáveis.

Assim, a diversidade das narrativas digitais exprime o esforço de se exteriorizar uma percepção da vida enquanto constituição de possibilidades paralelas, ou seja, a narrativa busca significar uma existência concomitante às possibilidades, assentindo ter em mente, simultaneamente, copiosas e paradoxais alternativas. Conforme Murray (2011, p. 50),

Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis

que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador.

Segundo Murray (2003), as narrativas de ficção científica, fantasiosas e digitais, emergem no ciberespaço. Contudo, os elementos documentais da web, como exemplo, os diários de viagem, os álbuns de família e as autobiografias visuais do âmbito digital têm levado a narrativa digital a se aproximar da narrativa multiforme.

As narrativas tradicionais, orais e escritas, hoje são elaboradas com a interposição de diferentes mídias, o que colabora para que uma atividade se torne densa e aprimorada. As narrativas não foram subitamente debandadas de sua linearidade para configurarem um molde multifacetado do meio virtual. Robin (2006) segmenta as narrativas digitais em três esferas, que são: as narrativas pessoais, que se configuram naquelas em que o foco encontra-se na exposição de ocorrências expressivas da vida de alguém; os documentários históricos que objetivam a compreensão dos fatos pretéritos, alicerçados em fatos históricos; e as histórias informativas que visam à transferência de uma mensagem otimista, que instrui o ouvinte, acarretando em uma alteração na qual os elementos narrativos se correlatam com a respectiva cultura. As narrativas evoluíram dos meios analógicos e foram impulsionadas pelas oportunidades provocadas pelas mídias digitais.

Os predecessores das narrativas digitais foram as histórias multiformes que concediam subdivisões do enredo da história principal que, oportunamente, alternavam-se quanto ao ponto de vista ou dos episódios da história, existindo assim, distintos desfechos para a história. Segundo Almeida e Valente (2012), esses recursos oportunizam variáveis formas de elaboração de narrativas digitais. Os elementos que constituem a narrativa – mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação, apontados por Nora Paul (2007), corroboram com o pensamento de Murray (2011), em se tratando da utilização das mídias e narrativas digitais no momento de criação de um enredo, no exercício que agrega os contextos descritos pelo autor, na interlocução que consente ao leitor, interagir-se com o narrado.

Bruner (2001) associa o ato de narrar a uma sistematização da experiência, para que se compreenda o fato ocorrido e se promova uma nova maneira de contá-lo. Enquanto, para Cunha (1997), a narrativa, oral ou digital, é um prosseguimento de eventos e episódios abarcando os humanos como personagens, em um contexto específico, no tempo do fato ocorrido, possibilitando o ato de prosseguir ou recuar no tempo, em consonância com as

intenções e significados almejados, que compreendem as relações entre cultura e mente do sujeito, consigo e com os outros. Existe hoje uma pluralidade de meios de produção de narrativas digitais, são elas: narrativas interativas, histórias digitais, relatos digitais, narrativas multimídias ou narrativas multimidiáticas (ALMEIDA; VALENTE, 2012) que permitem também a criação não linear das histórias. Nesse viés, Lemke (2002) define que os elementos empregados nas narrativas digitais podem ser inalteráveis, conforme relatos tradicionais, ou podem utilizar mecanismos de hipermodalidade, quando diferentes categorias se integram na hipermídia, tornando-se não lineares e não cronológicas, possibilitando ao leitor, escolhas quanto ao percurso a ser seguido, o que possibilita a cada inovação de versão, o seu armazenamento.

As narrativas digitais passam a possuir alguns elementos: a história, o que vai ser contado, assim como em tempos passados era feito no entorno da fogueira, as narrativas digitais harmonizam vozes, sons, textos, imagens, vídeos e diferentes recursos tecnológicos para elevar a experiência do leitor e aproximá-lo, o máximo possível, da realidade. O leitor passa a interagir com a história de acordo com seus próprios comandos. Por haver distintas formas de se narrar e combinar os recursos tecnológicos, a potencialidade das narrativas digitais permite dar vazão à criatividade.

Direcionando a discussão para os elementos que constituem a narrativa digital, Robin (2008) considera que a narrativa digital é constituída por sete elementos básicos, que são: o ponto de vista, que se configura na visão do autor em relação ao fato narrado; a questão dramática, que se caracteriza no problema central da trama e que cativa o público; o conteúdo emocional, que permite a identificação entre autor e usuário; o poder da voz, que é quando o narrador fomenta a compreensão da narrativa; o fundo musical, elemento de enriquecimento da narrativa; a economia, estratégia de se apresentar um número restrito de informações por slide; a contação ou página, para que o público permaneça atraído pelo enredo; e, por fim, o ritmo e entonação, que é a forma que ocorre a narrativa até o seu desfecho, ora apresentando-se rapidamente, ora podendo ser lenta. As narrativas digitais então podem ser concebidas através de orientações que se articulam de forma completa, que são: um aglomerado de cenas fixas, podendo variar entre grafismo ou fotografias, ou união de ruídos, palavras, silêncio ou sons, alternando entre conjunto visual ou sonoro.

Apontando para a necessidade de caracterizar os ambientes digitais, ambientes em que ocorrem as narrativas digitais, Murray (2011) assevera que os ambientes digitais podem ser: procedimentais, ou seja, são resultantes do pensamento algorítmico de comportamento e das

regras; participativos, visto que provêm de reconstituição codificada de respostas comportamentais; espaciais, uma vez que há o processo interativo da navegação; enciclopédicos, devido à capacidade de armazenamento de dados. As narrativas digitais se desenvolvem essencialmente por meio da imersão, que é a permissão para ser vivida a fantasia, possibilitando uma proximidade entre real e virtual. Em conformidade com Murray (2003), Lévy (1996) afirma que o espaço virtual se configura em um ambiente real. Todas as criações virtuais pressupõem uma reprodução da realidade, contudo, limitada, e pode não corresponder com o mundo físico. Murray (2003) ainda assevera que a agência se configura na capacidade de realização das ações e participações do leitor e a transformação, que torna o ambiente mais plástico e passível de alterações, promovendo uma mudança profunda nos processos de apropriação da leitura e escrita por meio do letramento digital.

Os leitores se deparam com novos objetos de leitura, de escrita e de contação de histórias, que lhes propiciam novas maneiras de agir e ao mesmo tempo, pressupõe o domínio de uma forma imprevista de ação, resultando práticas de escrita ou leitura insólitas (CHARTIER, 1999). Além destas práticas, emergem diferentes gêneros textuais, a exemplo as narrativas digitais que, conforme Bakhtin (1997) consiste em instrumentos de apropriação da língua, à proporção que Lévy (1999) anuncia que os jovens estão desejosos a experimentar, coletivamente, formas de comunicação díspares daquelas que as mídias clássicas propõem. Por fim, segundo Murray (2003, p. 101), a narrativa digital consegue ser estimulante e pode “ser experimentada como uma realidade virtual porque os nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo a nossa volta”. A força do “canto das sereias” produzida pela narrativa digital, aqui em questão, passa a ocorrer em um universo ficcional, participativo e imersivo, com detalhes enciclopédicos e extensões navegáveis, ofertando um cenário específico para locais em que se pode sonhar em conhecer e visitar, bastando alguns cliques na *word wide web* para se estar presente o universo virtual das narrativas digitais.

2.3 Os Aplicativos de contação de histórias

Com o advento das mídias digitais, expandiram-se as possibilidades de difusão da literatura, das histórias, e do campo de atuação dos contadores de histórias. Ao invés de condenar o livro impresso ao fim, os e-books e os aplicativos se apresentam como diferentes suportes à leitura, extremamente profícuos em alguns contextos, por causa da portabilidade.

Aplicativo, que tem como abreviação app, é um software desenvolvido para ser inserido em um dispositivo eletrônico que pode ser móvel, como tablete, smartphone e em leitores de texto digitais, podendo ser introduzido no artefato, desde que os respectivos modelos sejam compatíveis. Existem aplicativos disponíveis para download gratuitos e pagos, e ambos possuem como desígnio, simplificar a rotina do utilizador ou leitor, ofertando-lhe funcionalidades com diversas possibilidades, incluindo, neste estudo, o uso dos aplicativos de contação de histórias.

Segundo Benmayor (2008) a narração de histórias por meio dos aplicativos decorre do uso dos instrumentos de multimídia, vídeos, animação, gráficos e áudio, harmonizando a voz, a imagem e a música, ou agrupando imagens em consonância com uma trilha sonora.

Se o enfoque for dado em maior ênfase na tecnologia, a narração digital utiliza-se de autorias não lineares e de tecnologias para criar histórias multimodais e realizam empreendimentos sociais de contar histórias (MEADOWS, 2003). Os entretenimentos digitais assumem uma maior semelhança com as histórias, enquanto:

os pesquisadores nas áreas de realidade virtual e inteligência artificial, que tradicionalmente buscavam desafios técnicos e financiamentos na esfera militar, deixaram de modelar campos de batalhas e armas inteligentes para desenvolverem novos ambientes de entretenimento e novas maneiras de criar personagens ficcionais. (MURRAY, 2003. p. 67)

Desta forma, Murray (2003) assevera que o universo ilusório converteu-se tão fortemente atraente que passou a incorporar a própria realidade física. O leitor deixa de ter o discernimento do meio e percebe apenas o poder da própria história. Nesse sentido, se a arte digital atingir “o mesmo nível de expressividade desses meios mais antigos, não mais nos preocuparemos com o modo pelo qual estaremos recebendo as informações. Apenas refletiremos sobre as verdades que ela nos contar sobre nossas vidas” (MURRAY, 2003, p. 40).

Assim, os aplicativos, em questão os de contação de histórias, permitem ao leitor e espectador, fazer uso da imaginação para comunicar-se com seus pares. As histórias digitais podem conter som, imagem, texto, hipertexto, vídeos, animações, simulações, desenhos e outros elementos. O leitor deste aplicativo digital pode produzir outros finais para o texto interativo, confeccionando diferentes cenários, distintos personagens e narrativas colaborativas, pois conforme assegura Benjamin (1983), a narração não se exaure, conserva-se coesa a sua potência e é capaz de desdobramentos mesmo após muito tempo passado. O

autor ainda assevera que as narrativas permitem ao espectador um mergulho naquilo que ouve, vivenciando, na experiência de outrem, a sua própria experiência.

A história “mergulha na vida do narrador, para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso” (BENJAMIN, 1994, p. 205), isso concerne tanto para as narrativas orais, quanto para as narrativas escritas e digitais.

Neste estudo, se considerou como aplicativo de contação de histórias, todos os apps que corresponderam aos descritores “contação de histórias” e “histórias infantis em Língua Portuguesa”, assim como aqueles que se autodenominaram como universo de contação de histórias, configurando-se então, em aplicativos que apresentaram uma história que se fez contada, seja por meio da figura de um tradicional contador de histórias, ou por meio de vídeo, sons e imagens.

Figura 2 – Tela inicial de aplicativo de contação de histórias em que os produtores convidam os usuários a mergulharem no universo de contação de histórias, criado para dispositivos móveis.



Fonte: Google Spotlight Stories
(Criado em 1999. Print de tela realizado em agosto de 2017).

Nos aplicativos, a literatura ganha espaço no mundo digital devido a dois fatores: o primeiro, a motivação pela leitura que o ambiente virtual promove; e segundo o fato dos leitores estarem inseridos no contexto da virtualidade (LÉVY, 1996). É preciso reconhecer que a introdução das histórias nos aplicativos fez emergir diferentes formas de leitura, uma vez que ler sobre a tela não é ler um códex (CUNHA, 1998). A concretude do livro foi alternada e acrescida pela imaterialidade de textos sem lugar específico, as relações de proximidade estabelecidas no objeto impresso opõem-se à livre composição de fragmentos manipuláveis, em que os textos possuem mobilidade e se desdobram diante do leitor (CHARTIER, 1994).

3 A LITERATURA PARA AS CRIANÇAS

Para assentar acerca dos títulos literários infantis presentes nos aplicativos de contação de histórias, fez-se necessário abordar os conceitos de infância, devido ao fato de ser um estudo sobre apps de contação de histórias. Também se optou por abordar o conceito de literatura para a infância, similarmente denominada por Literatura Infantil, devido à composição literária dos aplicativos, bem como traçar, para maior compreensão do leitor, o panorama histórico da literatura voltada à infância, no intento de aclarar como ocorreu o surgimento da Literatura Infantil no Brasil, até o recente advento da literatura em dispositivos digitais.

3.1 O conceito de infância

Por meio da tradição oral, os contos populares remanesceram de forma a manterem-se presentes ao longo dos anos. Ao se analisar a contação de histórias e os aplicativos de contação de histórias infantis, fez-se necessário também, compreender a concepção de infância e de literatura voltada para as crianças, uma vez que se configuram em uma vertente do objeto do estudo. Segundo Lajolo (1986), na perspectiva de instrumento de estudo, a infância é sempre análoga a quem lhe nomeia, ou seja, suas concepções se diferenciam de acordo com quem a define.

No mesmo sentido, Ariès (2006) aponta que o conceito de infância alterou-se ao longo dos anos e que no século XII, por exemplo, o território da criança não era reconhecido ou retratado no campo das Artes, uma vez que quando retratadas, apareciam registradas como pequenos adultos, sem as marcas da infância. Apenas no século seguinte é que as crianças passaram a ser retratadas de forma mais emparelhada com a realidade. Ainda discorrendo sobre esta temática, Ariès (2006) afirma que o sentimento de infância diz respeito à consciência da peculiaridade infantil, que se difere da concepção de adulto e jovem, consciência que nos períodos antepassados ainda não existia e, por assim ser, naquela época, quando a criança alcançava os pré-requisitos de não mais recorrer pedindo auxílio aos seus pais, deslocava-se instantaneamente para a sociedade adulta, isto é, não se diferenciava mais dos adultos.

No decorrer histórico, as concepções de infância permutaram-se, o que Lajolo (1986) ainda aponta como uma diferença conceitual regional, isto é, que se altera de uma localidade

para a outra, podendo ser reduzida ou ampliada alternando desde a visão reducionista de que a criança é um adulto em miniatura, até um indivíduo passível de autonomia e protagonista de sua própria vida, validando desde suas experiências até o contexto que se está inserido. A palavra infância então possui relação com o conceito de ausência de fala e dependência, o que Lajolo (1986) aponta como uma ausência de discernimento do que realmente seja infância, por sua vez, assinalada pelas marcas, ora pela legislação, ora pelas instituições públicas e privadas, bem como dos estudos que a envolvem. Desta forma, devido ao fato de ainda não falar, subtede-se que a infância não ocupa a primeira pessoa do discurso: “e, por não ocupar esta primeira pessoa, isto é, por não dizer eu, por jamais assumir o lugar de sujeito do discurso, e, conseqüentemente, por consistir sempre um ele ou ela nos discursos alheios, a infância é sempre definida de fora” (LAJOLO, 1986, p. 230).

O termo infância configura-se então em um conceito que abarca, em si, uma multiplicidade de significados. Discorrendo sobre esta temática, Lopes (2007) salienta que é importante articular a concepção de infância aos espaços e territórios em que a criança se insere, uma vez que são agentes que constituem as suas territorialidades posto que se encontram entremeadas em um espaço assentido.

Em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), e a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), indicam o conceito de criança como “sujeito histórico e de direitos, que interage, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”, as crianças são então capazes de por meio interacional, significar o mundo físico e apropriar conhecimentos ao longo do tempo.

Por fim, apropria-se como infância, o tempo em que a criança é assimilada enquanto sujeito cultural, social, histórico e político, e que alcança, por meio das interações, os modos de significar os espaços que a circunda.

3.2 A Literatura para a Infância (Literatura Infantil)

A literatura pode ser considerada o conjunto que compreende as habilidades de leitura e escrita. Assim, Machado (2002) aponta que, para a criança pequena, tudo aquilo que se encontra em seu entorno, passa a lhe ser familiar, por meio daquilo que observa, em variadas situações de vida cotidiana. Para a autora, o que se denomina como literatura ofertada à criança, pressupõe a noção de infância e, conseqüentemente, a compreensão da criança no presente tempo, isto é, uma criança que usufrui, de forma plena, a sua condição, sem a preocupação com o futuro. A posição de Machado (2002) coaduna com a de Hunt (2010), em que o conceito de literatura infantil é de difícil delineamento, visto que,

Definir a literatura infantil pode parecer uma demarcação de território, mas apenas na medida em que o objeto necessita alguma delimitação para ser manejável. No entanto, a despeito da instabilidade da infância, o livro para a criança pode ser definido em termos de leitor implícito. A partir de uma leitura cuidadosa, ficará claro a quem o livro se destina: quer o livro esteja totalmente do lado da criança, quer favoreça o desenvolvimento dela ou a tenha como alvo direto. (HUNT, 2010, p. 100)

No tocante à questão, Cagneti (1996) define que a literatura infantil é a arte voltada para a infância, que representa a vida e os seres, por meio das palavras, mesclando realidade, sonhos, real e imaginário e que é a literatura voltada à infância, aquela que permite à criança a exploração do mundo, possibilitando-a a alterar a realidade em que está inserida. Interpolando uma posição mais completa, Zilberman (2003) afirma que, fortuitamente, a arte é estabelecida pela categoria de consumo que a comporta. Na esfera da literatura, o componente distintivo é conferido à linguagem, aos meios de representação ou ao assunto. A singularidade dos textos voltados às crianças resulta da circunstância de que é a classe de leitor que visam alcançar, o que estabelece sua inserção no gênero denominado de literatura infantil. Desta forma, ainda segundo a autora, ela foi concebida com o surgimento desse público, enleando suas transformações e história às alterações a que passaram tanto a compreensão quanto o tratamento da infância nos últimos séculos.

O crescimento e a diferenciação dos públicos leitores associam-se ao processo de industrialização da cultura que acontece a partir do século XVIII. Com o desenvolvimento dos meios de reprodução mecânica, o aumento dos grupos alfabetizados e a necessidade de estímulo ao consumo, as criações artísticas passíveis de multiplicação foram colocadas ao alcance da ascendente população urbana. Disso decorreu a democratização do saber, mas igualmente uma cisão no interior das produções estéticas: de um lado, as obras que conservam os atributos de arte, sem se entregarem à sedução do consumo fácil; de outro, a chamada “cultura de massa”, destinada às multidões ao responder às suas demandas de estímulo à emoção e abandono

da preocupação com a novidade formal ou questionamento à existência. A primeira vista, a elevação da quantitativa do público não determinou a melhora da qualidade, uma vez que o interesse em motivar a aquisição permanente ocasiona a pouca durabilidade do objeto, daí a transitoriedade atribuída à cultura massificada, de modo que os extremos representados por grande número de obras e pequeno valor acabam por se tocar causa do desprestígio dessas produções. (ZILBERMAN, 2003, p. 71)

Assim, a literatura infantil passa a integrar este movimento, ao passo em que a qualificação do consumidor acarretou o seu surgimento. No entanto, o gênero em si não tem a intenção de estimular o consumo e nem mesmo a sua ascendência sucedeu do procedimento de industrialização ao longo do século XIX. A literatura infantil advém então, da valorização que recebeu a própria infância, no século XVIII e da precisão em educar as crianças, sendo decorrente da centralização social à volta da família burguesa. Lawrence Stone (1979) conduz a discussão ao apontar que não foi unicamente um corolário da ascensão capitalista e industrial, e não foi apenas a questão financeira que concebeu o gênero voltado às crianças.

Abarcando a posição de Stone (1979), mas adicionando outras características e ampliando a discussão, Cademartori (2010) afirma que a literatura infantil se caracteriza pela forma de endereçamento dos textos ao leitor, ou seja,

a idade deles, em suas diferentes faixas etárias, é levada em conta. Os elementos que compõem uma obra do gênero devem estar de acordo com a competência de leitura que o leitor previsto já alcançou. Assim, o autor escolhe uma forma de comunicação que prevê a faixa etária do possível leitor, atendendo seus interesses e respeitando potencialidades. A estrutura e o estilo das linguagens verbais e visuais procuram adequar-se às experiências da criança. Os temas são selecionados de modo a corresponder às expectativas dos pequenos, ao mesmo tempo em que o foco narrativo deve permitir a superação delas. Um texto redundante, que só articula o que já é sabido e experimentado, pouco tem a oferecer. (CADEMARTORI, 2010, p. 16)

Também discorrendo sobre esta temática, Meireles (1984) aponta que todas às vezes em que uma atividade intelectual se manifesta por meio da palavra, passa a integrar a literatura, contudo, a literatura não abarca apenas o que foi registrado e escrito, ela abrange, também, a palavra apenas pronunciada. Para a autora, a ocorrência do uso da palavra enquanto modo de expressão, independentemente da escrita, designa o fenômeno literário, precedendo assim, o alfabeto, sendo parte integrante da cultura dos iletrados, assim como dos povos primitivos, alheios ao ato de ler ou escrever, que de qualquer forma compõem seus cânticos, lendas, e narrativas, em uma vasta herança literária, inicialmente transmitida via oralidade, de memória em memória.

Essa é a literatura oral que, quando se escreve é como registro folclórico. Registro que não impede a continuação da sua vida sob aquela forma que lhe é própria, e na qual sofre as transformações que os homens e os tempos lhe vão imprimindo, sem a corromperem. Esta digressão sobre a literatura considerada em seus dois vastos aspectos- o escrito e o oral- permite uma pergunta: “A Literatura Infantil faz parte dessa literatura geral? Pergunta a que se poderiam acrescentar mais estas: “Existe uma literatura Infantil?;” “Como caracterizá-la?;” Evidentemente tudo é uma literatura só. (...) São as crianças, na verdade, que o delimitam com sua preferência. Costuma-se classificar como Literatura Infantil o que para elas se escreve. Seria mais acertado, talvez, assim classificar o que elas leem com utilidade e prazer. Não haveria pois, uma Literatura Infantil *apriori*, mas a *posteriori*. (MEIRELES, 1984, p. 20)

Para a autora, para além de uma literatura infantil, existem os livros para as crianças e classificá-los em uma literatura geral é uma ação difícil, visto que muitos não possuem propriedades literárias, se não o fato de estarem escritas, uma vez que unir palavras não se configura em conceber uma obra literária. Abordando a questão com uma maior amplitude, Zilberman (2003) postula que a literatura infantil é uma modalidade de expressão não claramente delineada, ou seja, de difícil estabelecimento das principais linhas de ação. Para a autora, a literatura infantil pode abarcar,

histórias veristas ou fantásticas, miscigenar gente a animais antropomorfizados, simbolizar ou simplificar situações humanas existenciais, misturando até todas estas possibilidades num único texto; deste modo, incorre-se sempre no risco de separar o que está coeso ou aproximar o que é distinto. Mesmo assim, pode-se identificar algumas orientações comuns na produção literária nacional dirigida às crianças. A mais frequentemente citada diz respeito às incursões no verismo naturalista; a essa pode-se alinhar tanto a preocupação com a renovação do conto de fadas, quanto o esforço rumo à simbolização dos estados existenciais infantis, qual seja, a investigação do mundo interior da criança. Ao lado dessas, permanecem atuantes outras vertentes literárias, como a de história ou de aventuras, que podem passar no campo (com heróis em férias, num sítio ideal) ou na cidade grande, as narrativas com personagens animais (porém, frequentemente humanizados) e o aproveitamento de episódios da história do Brasil. (ZILBERMAN, 2003, p. 177)

Desta forma, ainda segundo a autora, nota-se que recentemente, houve o engajamento em uma arte transformadora, apontando assim à propensão a um didatismo de transmissão de virtudes e valores determinados de forma adversa à perspectiva infantil.

Em busca do histórico do surgimento da Literatura designada à infância, Coelho (1991) assevera que a Literatura surgiu na Europa, no período da Idade Média, composta pelas narrativas que apresentavam basicamente duas interfaces, uma culta, advinda das aventuras dos cavaleiros, de inspiração ocidental, e uma popular, proveniente nas narrativas

gregas ou orientais. Foi então que, por meio da oralidade, se iniciou a literatura popular, em que as histórias foram levadas a outros continentes, relatando as experiências vividas e transmitindo ensinamentos. Coelho (1991) ainda afirma que foi por meio dos manuscritos ou das narrativas orais que a literatura foi difundida, seja devido às narrativas religiosas ou até mesmo às narrativas de guerras, como exemplo, em que era possível notar as marcas de violência ou da compaixão e que tais marcas, com o passar do tempo, vão renascendo ou desaparecendo na medida em que os costumes se alternam.

No século XVII, as narrativas ganharam vozes, constituindo assim, o folclore. Coelho (1991) aponta como principais personagens os reis, as rainhas, os cavaleiros, as bruxas, as fadas, as criaturas humanas mescladas com animais, as maldições, as profecias, os magos, dentre outros. É neste século, na França e Inglaterra, por exemplo, que se inicia a manifestação da intenção de se direcionar uma literatura para as crianças e os jovens. A literatura passa então a ter a intenção de estimular o leitor,

(...) levá-lo a desenvolver sua criatividade latente; dinamizar sua capacidade de observação e reflexão em face do mundo que o rodeia; e torná-lo consciente da complexa realidade em transformação que é a Sociedade, onde ele deve atuar, quando chegar a sua vez de participar ativamente do processo em curso. (COELHO, 1987, p. 105).

Posteriormente, algumas histórias foram escritas com foco no público infantil, a exemplo, as fábulas de Charles Perrault e La Fontaine, que agruparam narrativas anônimas ou populares que eram repassadas via oralidade de uma geração para a outra. No tocante à questão, Coelho (1991) aponta que tais histórias, ao serem impressas, receberam a autoria de seus recriadores, proclamadas mundialmente por muitas gerações.

Lajolo e Zilberman (2010) discorrem a esse respeito quando afirmam que o autor Perrault foi o responsável pela difusão da Literatura Infantil, o que gerou no público leitor uma preferência pelos contos de fadas, anteriormente gênero exclusivo da tradição oral. Já Escarpit (1975) anuncia que as rimas, as adivinhas, as parlendas e os jogos de palavras, de expressão popular, compunham a concepção da Literatura Infantil, que granjearam o seu delineamento apenas quando foram utilizados nos livros impressos voltados à infância. Meireles (1984) aponta que os livros que compõem a “biblioteca clássica” das crianças foram escolhidos por elas.

Desta forma, as primeiras emissões voltadas à infância despontaram na primeira metade do século XVIII, concomitantemente com a Revolução Industrial. Para elucidar o exposto, pode-se fazer referência ao posicionamento de Zilberman e Magalhães (1987) e

Lajolo e Zilbermen (2010), que consideram que as atividades industriais modificavam os panoramas político, social, econômico e cultural, o que gerou o alcance a arte literária, por meio de produção de larga escala, amplo consumo e acessível distribuição, o que oportunizou o delineamento do gênero literário em questão. Foi dentro desse contexto que as crianças obtiveram uma ocupação simbólica, uma vez que também se tornaram público alvo de diversos produtos, a exemplo, a venda de livros literários para a infância. Meireles (1984), ainda salienta que os livros que mais duraram no mercado não possuíam muitas atrações visuais, era o enredo que seduzia as crianças, até então, sem muita publicidade, personagens e poucos recursos tipográficos.

Lajolo e Zilberman (2010) explicitam que foi no século XVIII que as crianças assumiram um novo perfil social, advindo da sua condição de consumidora, tornando-se assim, alvo mercadológico, onde desde objetos industrializados como o brinquedo, assim como objetos culturais, como o livro, ou até mesmo as diversas áreas científicas, como a psicologia infantil, pediatria e pedagogia, passaram a ser destinadas às crianças. Contudo, as autoras salientam que anteriormente ao papel de assumir uma imagem social, a criança é, antes de tudo, alvo de interesse do adulto. O processo de escolarização também se configurou em um meio de corroborar com a solidificação cultural, sendo o ambiente de mediação entre a sociedade e a criança, passando a ser obrigatória, para todas as crianças, sem distinção social, o que fez reduzir o número de trabalhadores com menor idade. Assim, a escola passa a possibilitar o consumo de literatura para a infância, promovendo a circulação dos títulos literários na sociedade.

Assim como Lajolo e Zilberman (2010), entende-se que é perante a perspectiva dos adultos que as crianças passam a ver o mundo. Ainda assim, a ficção permite à criança, a liberdade, a fantasia, a imaginação, ultrapassando as fronteiras do que é, concreto e real, o que possibilita a idealização de um mundo superno. Complementando a discussão, é possível apontar que os critérios admitidos para a apresentação dos gêneros literários infantis, voltados às crianças pequenas, misturam categorias, aquelas que as crianças:

(...) reconhecem socialmente e consideram a história dos gêneros tradicionais da literatura: fábula, lenda, conto, poema, até as ligadas a temáticas do universo infantil que poemas e narrativas contemplam: família, brincadeiras, animais, relações humanas. Etc.; ou ainda os agrupamentos que cumprem o papel de subcategorizar a produção para as crianças, e, assim, antecipam disposições imaginárias consolidadas pela tradição: contos de fadas, histórias de encantamento, histórias maravilhosas, contos de assombração, entre outros. (MACHADO, 2012, p. 21)

Dentre as inúmeras obras voltadas para as crianças, difundidas no século XVIII, assim como mencionado anteriormente, as de Perrault e demais autores, endossam a criação e a aquisição de títulos para crianças. Já no século XIX, a coleção de contos de fadas dos irmãos Grimm (1812) alcança grande sucesso, e se transformam em sinônimo de literatura voltada para a infância, delimitando assim, o perfil leitor desse público e as características literárias apreciadas por ele, a exemplo, histórias que tiveram êxito com as crianças, tais como os *Contos* (1833) de Hans Cristhian Andersen, as aventuras de *Alice no país das maravilhas* (1863) de Lewis Carrol, o menino do nariz grande, *Pinóquio*, de Collodi, assim como as incríveis aventuras da eterna criança, *Peter Pan* (1911), dentre outros.

3.3 Panorama histórico da Literatura voltada à infância no Brasil

A literatura atribuída à infância teve início na Europa e muito tempo depois, teve seu delineamento estabelecido no Brasil, por meio das adaptações de algumas obras portuguesas que, segundo Cunha (1999), apontam a dependência típica das colônias. Foi em 1808, quando a corte portuguesa se deslocou para o Brasil, que surgiu um novo período educacional e cultural no país, que Carvalho (1983) relata como sendo período de novas perspectivas culturais. Em consonância com essa postura, Coelho (1991) relata que o Brasil ainda era assombrado pelas decorrências da abolição do ensino jesuíta, com pequenas tentativas de substituição deste ensino. Posteriormente, D. João VI assume medidas oficiais de criação de academias e escolas, em busca de atender à formação profissional.

Ainda em 1808, conforme apontam Lajolo e Zilberman (2010), ocorreu a implementação da Imprensa Régia, em que a prática editorial teve início no Brasil. Naquela época, as publicações ainda eram inópias, não se caracterizando, ainda, em produção literária para a infância. “[...] Essas publicações eram esporádicas (...) e, portanto, insuficientes para caracterizar uma produção literária brasileira regular para a infância” (LAJOLO; ZILBERMAN, 2010, p. 23-24).

No período de 1811, foi inaugurada uma tipografia no estado da Bahia, o que possibilitou a circulação de jornais, e em Salvador, capital desse estado, ergue-se o primeiro jornal voltado ao público infanto-juvenil. Posteriormente, outros estados assumem, também, a produção de cadernos editoriais destinados à infância e juventude, assim como Rio de Janeiro e São Paulo.

É curioso observar-se, em todo o país, a importância atribuída à Imprensa infantil e juvenil, durante o período que antecede a Literatura específica da

criança. Isso confirma o valor do jornal para os pequenos leitores, despertando-lhes o interesse pela informação, pela cultura, pelos acontecimentos que lhes dizem respeito, e até despertando vocações. (CARVALHO, 1983, p. 126)

Carvalho (1983) aponta que a primeira fase de Literatura Infantil brasileira se constitui por maciça atividade de jornais e traduções. Para Lajolo e Zilberman (2010), a leitura dos textos de escritores brasileiros era um hábito entranhado aos assinantes de jornais, onde autores escreviam poemas e crônicas, crítica literária e folhetins de romance. Foi então que, em 1888, após abolição da escravatura e a proclamação da república, em 1889, que os sistemas educacionais brasileiros incorporaram a criação da literatura infanto-juvenil, admitida como uma literatura própria, focada na valorização da produção nacional.

Ao final do século XIX e início do século XX, com o processo de urbanização do país, emerge o número de funcionários que trabalham na cidade e, conseqüentemente, ampliam as possibilidades de propagação literária.

Gestam-se aí as massas urbanas que, além de consumidoras de produtos industrializados, vão constituindo os diferentes públicos, para os quais se destinam os diversos tipos de publicações feitos por aqui: as sofisticadas revistas femininas, os romances ligeiros, o material escolar, os livros para crianças. (LAJOLO; ZILBERMAN, 2010, p. 25)

Ampliando essa discussão, Carvalho (1983) defende que, ao final do século XIX, há o surgimento de autores reformadores, como Paulo Freire e Rui Barbosa. Segundo a autora, enfim se cogita a produção de leituras voltadas diretamente para a infância, como a ficção recreativa e os contos maravilhosos. No Brasil, apenas em 1894 que foi divulgado o primeiro livro para crianças, *Contos da Carochinha*, de Alberto Figueiredo Pimentel. Após dois anos, Pimentel escreveu o livro *Histórias da Baratinha*, considerado como o prógono brasileiro de literatura para a infância. É desta forma que a literatura nacional direcionada às crianças tem início, entre adaptações e traduções, inicialmente com linguajar mais português que brasileiro.

Foi então em 1921, que Monteiro Lobato publicou *Narizinho Arrebitado*, ocasionando a leitura de uma literatura com novos olhares, iniciando-se assim, a literatura destinada à criança no país. Para Carvalho (1983), Monteiro Lobato é o fundador da Literatura Infantil no Brasil, pois ele não replicou narrativas estrangeiras, ele não apenas escreve para a infância como também criou um universo para as crianças, por meio de divertidas personagens e narrativas de aventuras, em que não apenas os bichos eram protagonistas, como também bonecos, crianças e adultos. Carvalho (1983) e Coelho (1991) são unânimes ao apontarem que

Lobato rompeu com os estereótipos e criou novas perspectivas, sustentando com a tradição literária daquela época.

As crianças pareciam se identificar com as histórias narradas, devido ao contexto familiar-afetivo, em que as emoções se afloravam devido aos relatos fantasiosos e mágicos. Segundo Coelho (1991), assim como Lewis Carrol, em seu livro *Alice no país das Maravilhas*, Monteiro Lobato realizou no Brasil, a fusão entre o maravilhoso e o real, unindo-os em uma só realidade, conferindo àquele período, representações dos comportamentos, visões, valores e representando a realidade.

Em 1922 teve início no Brasil o movimento modernista, movimento cultural que ecoou em toda a sociedade brasileira, sobretudo nas áreas das artes e literatura. Ocorreu a identificação com as vertentes culturais advindas da Europa, por meio da vanguarda europeia, em que movimentos que antecederam a Primeira Guerra Mundial, a exemplo o Futurismo, em que os seguidores repugnavam o moralismo, assim como o Cubismo, no qual os contornos da natureza eram retratados por meio de figuras geométricas, em uma representação do mundo descompromissada com a aparência real.

Dentre os autores que tratam dessa questão, Carvalho (1983) e Coelho (1991) defendem a posição de que os movimentos literários e artísticos foram, aos poucos, sendo apropriados pelos brasileiros, acrescidos da cultural nacional. Foi então, na denominada Semana da Arte Moderna, em 1922, que se deu início à produção literária e cultural nacional, marcada pela liberdade de expressão, pela linguagem que se aproximava da oralidade. Na sua primeira fase, ocorreram valiosos manifestos, rompendo-se assim, com as estruturas passadas, em tais manifestos se notava a procura pelo moderno e original.

Paralelamente à semana de Arte Moderna, a política nacional apresentava momento muito relevante, o das eleições presidenciais, que também veio a influenciar as formas de produção escrita, no qual se consagraram autores como Mário de Andrade, Oswald de Andrade, Manuel Bandeira, dentre outros. Já na segunda fase do movimento, houve uma grande produção literária, com foco na poesia e na prosa, em que a temática envolvida nas produções estendiam-se para além do homem, assim como o seu bem estar no universo, destacando-se autores como Carlos Drummond de Andrade, Murilo Mendes, Jorge Lima, Vinícius de Moraes, Graciliano Ramos, Érico Veríssimo, Cecília Meireles, dentre outros. Sem demora, na terceira fase, com o fim da Era Vargas e a queda da Ditadura Militar, e em um contexto mundial de Guerra Fria, emergem autores como Clarice Lispector, em uma literatura mais introspectiva e intimista, com foco no regionalismo e recriação de costumes, a exemplo

o grandioso Guimarães Rosa. A literatura dirigida à criança então aderiu ao ideário do movimento, demonstrando nos livros para a infância, grande nacionalismo, em que os protagonistas eram personagens brasileiros, no qual havia a presença do folclore nacional, dos casos da oralidade brasileira, todavia, esta literatura apresentou-se bastante educativa, e ainda voltada à moralidade.

Segundo Carvalho (1983), foi em 1945 que surgiram então os poetas opostos ao modernismo, com uma proposta de uma literatura que fazia uso da linguagem culta, a título de exemplo, o escritor João Cabral de Melo Neto. Os adeptos desta fase faziam uso de composições poéticas líricas, como o soneto, revitalizando a valorização das formas métricas, como era no Parnasianismo, e ao mesmo tempo, rompendo com o modernismo até então atual. Foi nesse período que ocorreu uma proliferação de produtos industriais americanos em solo brasileiro, o que fez gerar uma influência, também na literatura, para além da ampla concorrência das obras estrangeiras, iniciando-se assim, a denominada cultura de massa, em que há a universalização de alguns enredos e personagens, repercutindo assim, novos formatos culturais, com forte presença do ideário estrangeiro sobre o nacional.

Também foi possível observar naquele tempo, o aumento da influência da televisão no cotidiano dos brasileiros, tornando-se assim, mais uma representação literária, em que ocorreu, por exemplo, a representação do Jeca Tatu nos filmes de Mazzaroppi, que era a simbolização da imagem popular, seguidamente às radionovelas e fotonovelas. É neste cenário, então, que a literatura voltada à criança depara-se de um lado, com a elitização da cultura, por parte de uma minoritária classe socialmente favorecida e, de outro lado, encontra-se a ocorrência da cultura massificada e da reprodução da cultura estrangeira.

Até então, as obras destinadas à infância apresentavam dificuldades para conceberem o sujeito leitor que consumiria a literatura produzida a este público. Carvalho (1983) aponta que havia uma inclinação a se projetar um ideal de infância, pelo olhar de um adulto, que se restringiu à circunstância pueril, sendo poucos os autores que mudaram esta perspectiva. Como resultado, emergiram os livros produzidos em séries, os enredos voltados ao fantástico e às aventuras.

Nos anos de 1960 e 1970, a literatura dirigida às crianças assume traços contemporâneos, representando a temática urbana, denunciando as mazelas sociais. Nas últimas décadas, paralelamente a crescente retratação social, a poesia infantil fortaleceu-se e as histórias do imaginário são recontadas, aflorando-se assim, lendas e temáticas regionais.

Na década de 1980, deu-se o início do processo de ampla alfabetização no Brasil e a literatura voltou-se mais especificamente às crianças, obtendo assim um maior número de publicações, que Becker (2001) define como uma aproximação entre realidade cotidiana e literatura infantil, marcada pela grande presença do folclore, canções, brincadeiras de roda e modinhas, em que a qualidade estética possibilita a apresentação de um mundo mágico.

Por conseguinte, é possível averiguar que a literatura infantil, conforme assevera Hunt (2010), emerge de um universo profissional diversificado, possuindo em si, alguns gêneros peculiares, tais como a narrativa para a escola, propaganda religiosa e social, textos voltados aos gêneros, contos de fada e conto popular, livro ilustrado, e texto multimídia, que ainda segundo o autor, dão primazia ao reconto de lendas e mitos, rarissimamente encontrados exteriormente ao universo literário infantil. Ainda para o autor, literatura infantil é composta por livros especialmente adequados para as crianças e que, por sua vez, são leitores em desenvolvimento, “sua abordagem da vida e do texto brota de um conjunto de padrões culturais diferentes dos padrões dos leitores adultos, um conjunto que pode estar em oposição à oralidade, ou talvez, baseado nela” (HUNT, 2010, p. 135).

Em consonância com esta postura, Cardoso (1991) afirma que a literatura voltada às crianças ocupa, atualmente, um espaço destacado, não mais havendo o preconceito de se configurar uma literatura menor. A literatura infantil se ramifica pelas diversas atividades do homem e segue, assim, a estética tradicional, do Romantismo, Realismo e Simbolismo, abandonando, aos poucos, o maniqueísmo e valorizando o cotidiano, as aventuras, os esportes, a família, as brincadeiras, adentrando ao universo político.

A literatura voltada à infância apresenta então, temas diferenciados, estruturas diversificadas e distintas vozes literárias, em que Hunt (2010) assevera como a necessidade de se apartar dos ideais de universalidade, juízos comparativos, e se dar primazia à cooperação e igualdade entre texto, usos e leitores, na qual a interação entre criança e texto é o valor significativo da literatura infantil.

Assim, para além da compreensão do que é a literatura, também depreenderemos os significados de ato de leitura, em seus mais distintos suportes. Ao compreender o ato de leitura como uma atividade, como uma prática de construção de sentidos, conforme define Goulemot (2001), as possibilidades de interação leitor-texto, por meio do ato de leitura, podem contribuir para este processo de significação e compreensão da narrativa. Mesmo este estudo não contemplando a dimensão analítica do leitor, isto é, não sendo avaliada a interação entre leitor e texto em aplicativos, ainda assim, optou-se por abordar as concepções de ato de

leitura, visto que para se compreender uma contação de histórias em dispositivos móveis e, conseqüentemente, categorizar suas características, necessariamente, ocorrerão algumas leituras, seja da imagem, do som ou da palavra escrita.

4 AS CONCEPÇÕES DE ATO DE LEITURA: DA PALAVRA ESCRITA, DA IMAGEM, DO SOM, E A PLÁSTICA REQUERIDA PELOS APLICATIVOS

Embora este trabalho não trate acerca da leitura propriamente dita, a compreensão da complexidade que abarca o ato de ler e a plasticidade requerida para a leitura dos aplicativos, torna-se relevante para que se alcance a compreensão de como se dá a recepção do aplicativo de contação de histórias, por parte de quem o explora, ou seja, de seu usuário.

Partindo-se assim da perspectiva do usuário dos aplicativos de contação de histórias, em que a leitura se faz indispensável, seja da imagem, da palavra escrita ou mesmo a do som, optou-se por explicitar as concepções de leitura e a plasticidade requerida pelos apps, uma vez que serão habilidades imprescindíveis aos utilizadores de tais dispositivos móveis.

Paulo Freire (1989) já afirmava que a leitura do mundo precede a leitura da palavra, em que o homem está circundado pelo ato de ler, em todos os momentos e ambientes de sua vida. Desta forma, quando se tem uma contação de histórias, seja tradicional ou em suporte digital, diversas leituras podem ocorrer, ou seja, pode acontecer o ato de leitura do som da história que foi contada, assim como o ato de leitura da imagem transmitida pela narrativa, ou até mesmo o ato de ler a palavra escrita. Para tanto, serão expressos os conceitos de ato de leitura da palavra escrita, da imagem e do som, no intuito de elucidar quais são as formas de se ler uma contação de histórias.

Diante disso, optou-se por dividir esta reflexão em dois eixos: um contempla a definição de ato de leitura, seja da palavra impressa, do som ou da imagem, ato este que será realizado pelo usuário de aplicativo de contação de histórias; outro que se ancora na reflexão dos diferentes suportes físicos do texto, percorrendo dos impressos aos aplicativos, pois diante dos novos objetos de leitura a que os leitores se deparam, a concepção de linguagem como ação e interação, pode sobrelevar o papel da linguagem na construção do conhecimento que, segundo Vygotsky (1996), é considerada como principal ferramenta de interação, percebida como algo animado, da qual o entendimento advém do contexto em que é utilizado, do conhecimento prévio dos sujeitos da comunicação e das finalidades com que este sujeito se relaciona com o texto.

4.1 O ato de ler a palavra escrita

As leituras são libertas da obrigatoriedade da decifração oral e estimulam outras leituras, que se intensificam para além da invenção da escrita. As leituras orais desenrolam em meios progressivamente mais vastos, emergindo uma distinta forma de ler, que permuta entre a leitura do livro folheado e o trilhado com a pessoalidade de uma relação individual. (CHARTIER, 2001)

Para tanto, a leitura individual está entremeada na continuação de práticas estruturadas umas às outras, não se configurando em uma ação autonômica, que finda em si própria. Os modos de ler não se restringem, desta forma, aos parâmetros estabelecidos socialmente, “[...] sua coleta deve ser empreendida cruzando-se, de um lado, os protocolos de leitura adequados aos diferentes grupos de leitores, e de outro, os traços e representações de suas práticas” (CHARTIER, 2001, p. 89). Ler, segundo o autor, passa a ser compreendido como o ato de significar um conjunto, uma articulação e uma globalização de sentidos efetivados pelas sequências, é estabelecer sentido, sendo uma demonstração de uma polissemia do texto literário. As relações com o livro, as vicissitudes de conceber sentido, acontecem por meio das ações do leitor.

Nesta perspectiva, Chartier (2001) atesta que ler é, portanto, emergir a biblioteca versada ao longo da vida, é suscitar as memórias das leituras realizadas e dos próprios dados culturais. Chartier (2001, p. 237) ainda afirma que a leitura não é sempre a mesma, “existem leituras diversas, portanto competências diferentes, instrumentos diferentes para apropriar-se desse objeto, instrumentos desigualmente distribuídos, segundo o texto, a idade, e essencialmente à relação com o sistema escolar (...)”. A leitura é, então, uma prática socialmente construída, que se mostra em atividades e ações que acontecem de forma espontânea quando se tem tempo livre, ou quando alguém fica sozinho, provocada por uma finalidade do leitor, por um interesse particular ou por um desejo de fruição.

Segundo Goulart e Lobo (2016), a compreensão de leitura relaciona-se com as diversas perspectivas nas quais se incluem os elementos culturais, sociais e históricos, que devido às especificidades espaciais e temporais, suscitam apreensões entre o que é compreendido como, sendo ou não, livro.

Dentre os diversos modelos de leitura, os principais eram de base behaviorista, no qual a concepção de língua se dá como processo mecânico, não sendo considerada a significação da palavra e seu uso social. Nesse modelo, as crianças memoram os padrões de

correspondência entre grafema e fonema e a leitura com significações pode não acontecer, uma vez que há a decodificação mecânica da língua escrita. Braggio (1992) assegura que a leitura é um procedimento múltiplo, no qual o leitor reedifica a medida do possível, a mensagem codificada pelo autor, na sua linguagem gráfica. Ao longo da aquisição da leitura e da escrita, a forma linguística sobrevém ao significado do conteúdo, decorrendo então, não apenas a dificuldade de leitura, como a de realizar inferências e interpretação. O corolário desse estilo de modelo repercute em aquisição de técnicas com fim em si mesmas.

Chomsky (1965) relata que, na década de 1950, os leitores, ao reterem as regras da gramática, passaram a ser aptos a compor ilimitados números de sentenças linguísticas, sem serem previamente ensinadas formalmente, por sua habilidade nata para falar. Assim, Chomsky (1965) harmoniza com Braggio (1992), pois para ambos as crianças aprendem a falar por meio da compreensão da língua, tornando-se a leitura e a escrita, atos mecânicos sem ideação de sentido, ao passo que Goodman (1969) entende a leitura como algo exclusivo, com diversos elementos constitutivos interagindo para garantir sentido ao texto. Nesse padrão, o leitor configura-se em um processador de informações ativo, sujeito do ato de ler. Conforme Braggio (1992), o que se lê é baseado no conhecimento do leitor, em sua estrutura linguística, suas vivências e experiências com os escritos. Goodman (1984) esclarece a noção de leitura e a asseta para a realidade da criança. Ler passa a englobar os aspectos gráficos, sintáticos, semânticos, envolvendo as percepções visuais, em que o leitor ressignifica a mensagem do autor, ou seja, a aquisição da linguagem não se assemelha com as cópias, a criança apreende as regras que a capacitam a compreender a linguagem.

Assim, a língua não é elaborada apenas como forma gramatical, com a decodificação de grafemas e fonemas, mas em suas relações, lucubram o sentido do axioma como um todo, promovendo o sentido por meio da relação com o texto, ambos passíveis de transformação. Reforçando esta ideia, Kleiman (1989) considera que o ato de ler é envolto por inúmeras táticas, até se alcançar a compreensão total do texto. Desta forma, o leitor é o protagonista da leitura, uma vez que aciona seu conhecimento de mundo e o controla, juntamente às demais fontes do texto, imprimindo significado e significação ao que foi lido, atribuindo-lhe sentido. Assim, é “devido ao papel das estratégias metacognitivas na leitura que podemos afirmar que, apesar das diferenças já discutidas, a leitura é um processo só, pois diferentes maneiras de ler [...] são apenas diversos caminhos para alcançar o objetivo pretendido” (KLEIMAN, 1992, p. 35). Ainda segundo a autora, a necessidade de leitura é que possibilita a significação dela, evitando assim, o mecanicismo.

Ao fim da década de 1960, são concebidos outros fundamentos para as formas de leitura, nos quais são evidenciados os processos de interação entre texto e leitor. Nesse período, a leitura foi pesquisada a partir da interação social, tendo sua base no significado. Nessa perspectiva, conforme Silveira (1998), os modelos de leitura englobam os elementos culturais, sociais e cognitivos, em que a interação promove novos saberes ao leitor. Em consonância com esta postura, Marcuschi (2000) afirma que as pesquisas dialetológicas e a intercorrência linguística passam a estruturar a Sociolinguística, que tem como intuito compreender a heterogeneidade e a diversidade linguística, considerando-se os usos da linguagem pelos falantes reais, em comunidades multímodas de fala focada para o contexto social, anunciando que as comunidades de fala são diversificadas linguisticamente. No modelo interacionista de leitura, o ensino ainda se apresenta direcionado a aquisição de técnicas de leitura e escrita, do correto e do errado, desconsiderando o contexto social e cultural e as inúmeras variações linguísticas que as crianças apresentam, obstando o prazer pela leitura. Assim, o ato de ler é um ato fomentador, uma vez que o leitor identifica as ideias do texto e as amplifica, permitindo, assim, inúmeras interpretações e inferências. O leitor procura por um sentido no texto, acionando seu conhecimento prévio.

Em meados da década de 1980, Goodman (1984) medra a sua concepção de leitura, tomando as variações linguísticas infantis com suas funções e usos, tanto de forma oral quanto escrita. No percurso sobre as condutas de leitura, é possível notar a ampliação ao sentido de se ler, do ato de leitura em si. O leitor e o texto passam a se complementar, se modificam e se transformam, e então é que surgem os significados. A leitura é dinâmica, processual, compreende a quem produz e a quem recebe o texto, promovendo a interação entre texto, leitor e escritor, e o encontro desses elementos faz gerar o significado.

Nesta perspectiva, Braggio (1992) aponta que ler é um ato flexível, que considera o objetivo do leitor, a sua percepção de mundo, seu momento histórico-social, situação na qual o texto foi produzido e lido, influenciando no significado resultante dessa leitura. Apresentando um argumento mais abrangente, para Freire (1981), Vygotsky (1989) e Bakhtin (1997), a linguagem, o homem e a sociedade são pensados de modo integral e efetivo. No mesmo sentido dos autores supracitados, ampliando a discussão, Braggio (1992) afirma que a comunicação é concebida na perspectiva do homem, humanizado pela sua linguagem, conduz-se à consciência de si próprio e da realidade que o cerca, tornando-se capaz de transformá-la enquanto agente de sua história. Principiou-se a exposição sobre as formas de leitura pela concepção empirista até a contemporânea, não como conceitos definidos e

fundados, contudo guarnecendo a dimensão dialógica da linguagem, bem como as suas peculiaridades, apontando os seus contextos históricos e sociais.

4.2 O ato de ler imagens

Para Platão, que privilegia as imagens naturais, imagens são, antes de tudo, as sombras, os reflexos e todas as representações do gênero. Santaella (2012) aponta o conceito de imagem, como sendo um objeto que quase sempre se pode isolar perceptivamente. Por seu caráter polissêmico e ambíguo, a palavra pode ser ampliada a realidades não visuais, a exemplo, imagem musical, na qual se refere à imagem acústica. Há as imagens mentais, as perceptíveis, as de representações visuais, as verbais, as ópticas, a exemplo, os espelhos. A polissemia da imagem, segundo a autora, tem origem no termo grego *eikon*, que abrangia todas as imagens, desde a estampa dos selos até as pinturas.

Neste estudo, se concebe como imagem, as representações visuais. Tal escolha se justifica devido ao fato de as imagens mentais envolverem questões psicanalíticas e cognitivas, não sendo exatamente visíveis, ao passo que as imagens perceptivas estão relacionadas às teorias de percepção visual e, por assim ser, relacionam-se aos modos como o ser percebe a imagem do que, a imagem propriamente dita. As imagens são chamadas de representações, devido ao fato de serem produzidas e criadas pelos indivíduos, obviamente são percebidas, mas distingue-se das perceptivas devido ao fato de que, neste caso: “é a nossa percepção que faz o mundo visível naturalmente aparecer a nós como imagem, enquanto as representações visuais são artificialmente criadas, necessitando para isso da mediação de habilidades, instrumentos, suportes, técnicas e mesmo tecnologias” (SANTAELLA, 2012, p. 18).

Desta forma, é possível verificar que há assim, imagens na arte, na fotografia, nos livros ilustrados, na publicidade, no contexto da hipermídia, nos aplicativos e em tudo o que circunda a atual sociedade. Para Santaella (2012), quando se pensa em leitura de imagem, a primeira arapuca que se deve safar é a de conceber que ato de leitura se limita a trilhar letra por letra, em conformidade com o alfabeto.

Assim, compreende-se como leitor, não apenas aqueles que leem letras, palavras e frases impressas em livros, como também, aqueles que leem sons, imagens e as mais diversificadas variedades de sinais, gestos, símbolos e signos. Santaella (2012) aponta que, nas cidades contemporâneas, existe um elevado número de pessoas que leem, a todo tempo,

placas de sinalização, nomes de ruas, publicidade, paisagens, assim como há também o leitor-espectador, seja de cinema, vídeo, televisão, internet, espaço habitado por mapas, rotas, luzes, palavras e textos.

Santaella (2012) discorre sobre a temática ao pontuar que desde os livros ilustrados e, posteriormente, as revistas e os jornais, o ato de ler não se limitou à decifração das letras, mas incorporou, com o decorrer do tempo, as relações existentes entre a palavra e a imagem, entre texto, legenda, fotografia, texto e diagramação. Para além desse contexto, com a ampliação dos centros urbanos, ocorreu a explosão publicitária, em que a população está circundada por propagandas e imagens, em cartazes, redes sociais, embalagens de produtos, ônibus, pontos de metrô, e em diversas situações praticadas no cotidiano das cidades.

É por isso que podemos afirmar que, fora e além do livro, há uma multiplicidade de tipos de leitores, multiplicidade, aliás, que vem aumentando historicamente. Há assim o leitor da imagem no desenho, na pintura, na gravura e na fotografia. Há o leitor de gráficos, mapas, sistemas de notações. Há o leitor da cidade, leitor da miríade de signos, símbolos e sinais em que se converteu a cidade moderna, em uma verdadeira floresta de signos. Há o leitor-espectador. [...] A essa multiplicidade, mais recentemente veio se somar o leitor das imagens evanescentes do grafismo computadorizado e o leitor do texto escrito, que do papel, saltou para a superfície das telas eletrônicas. (...) Hoje, esse leitor das telas eletrônicas está viajando pelas informações nas redes dos computadores, um novo tipo de leitor, que tenho chamado de imersivo. (SANTAELLA, 2012, p. 11-12)

Apontando caminhos para se ler textos visuais ou imagens, o que no suporte computador Santaella (2012) aponta como leitor imersivo, que é o leitor de telas eletrônicas. Ramos (2011) aprofunda o tratamento da questão ao afirmar que mentalmente vamos desenhando versões do que fora narrado e, que assim, novas personagens são criadas. Segundo a autora, para se ler uma narrativa imagética, por exemplo, é importante alterar a proximidade com os livros, para além do texto verbal. É preciso falar sobre o que se enxerga, sobre os tons de cores, acerca do ambiente, da paisagem e os sentidos que a imagem evoca.

As imagens convidam seus leitores a criarem a própria literatura visual:

Precisamos ser impelidos a ver com a mente indagadora, que sabe como entender as ambiguidades do olhar. Vemos a obra de arte, assim como uma ilustração ou uma paisagem, aos poucos, conforme a experiência e o treinamento individual. Só depois juntamos as informações e conseguimos formar um todo, que, na medida do possível, será coerente. (RAMOS, 2011, p. 47)

Ainda para a autora, olhar e descrever cenários são meios de produção de sentido. Expressar o que foi percebido, exprimir acerca do imaginado ou do vivido, auxilia na

elaboração do discurso sobre o real. O leitor de imagens pode exercer essa liberdade, ao olhar e identificar objetos e seres, dando-lhes nomes e relacionando-os às imagens e memórias. Abarcando a posição de Ramos (2011), mas complementando com outras características, Cauquelin (2007), explicita que os atos de ler são acionados ao se notar uma paisagem, que pode alternar desde algumas pinturas até fotografias, esculturas, vídeos, trilhas sonoras, compondo-se assim, paisagens, que o autor denomina como híbridas ou mestiças, nas quais o observador se considera imerso.

Das considerações arroladas nessa seção, é importante destacar, de forma bastante concisa e sucinta, o conceito que foi essencial na análise empreendida, o de alfabetização visual, que consoante à Santaella (2012), consiste em aprender a ler imagens, desenvolver a observação dos seus traços e aspectos constitutivos, diagnosticar o que se produz em seu interior, bem como aferir conhecimentos correspondentes, isto é, desenvolver a sensibilidade para associar o que se viu às memórias e vivências, buscando-se assim, o contexto e os seus significados.

4.3 O ato de ler os sons e as paisagens sonoras

Por meio de contação de histórias, dos mitos gregos, é que se criou a narrativa de que o homem surgiu do mar, conforme Graves (1955), que dizia que todos os Deuses e criaturas vivas se originaram na corrente de Oceanus, que envolvia todo o mundo, e que Thetis foi a geradora de todos os seus filhos. Neste mito, o primeiro som que se fez ouvido, foi então o das águas. Para Schafer (2011), o mar é o som essencial da civilização marítima, e fecundo arquétipo sônico. Assim como o mar, para outras sociedades, “os rios do mundo falam suas próprias linguagens” (SCHAFER, 2011, p. 38). As ilusões auditivas provocadas pelos ventos, e as inúmeras possibilidades de leitura dos seus sons, de amplo espectro, em sua faixa de frequência, parecem possibilitar a leitura de outros sons. Para o autor, cada paisagem natural tem um som que lhe é peculiar, constituindo-se assim, no que denomina como sendo marcos sonoros que variam do ruído ao silêncio, do canto dos pássaros, dos insetos, na fala do homem, na música, até a paisagem sonora *Lo-Fi*, ou seja, da transição da paisagem rural à paisagem urbana, em que os sons se sobrepõem, permitindo o alcance do som em maiores distâncias.

O ato de ler os sons alterou-se com o passar dos anos, uma vez que os sons mudaram, do pequeno povoado até as grandes cidades, na transferência da vida nômade pela agrária, há

milhares de anos, e da vida rural para urbana, há alguns séculos. Para Schafer (2011), em relação à paisagem sonora, a divisão social é sucedida da Revolução Industrial e, posteriormente, à Revolução Elétrica, em que os sons dos maquinários se intensificam, prevalecendo assim, os altos índices de pessoas por metro quadrado, produção em larga escala e, conseqüentemente, elevadas produções de sons, desde os sinos da igreja, aos barulhos da cidade. Para o autor, há no mundo uma superpopulação de sons, um excesso de informação acústica, aumento de sons fortes e surgimento do que denominada de linha contínua do som, que são os sons intermitentes. Com o advento do rádio, ampliou-se a leitura dos sons e também a exposição excessiva a ele.

Ampliando essa discussão, Schafer (2011) assevera que a percepção e a leitura do som são compostas pela impressão e expressão. Pela impressão concilia-se a informação recebida do ambiente e, por meio da expressão, ocorre a projeção, que juntas formam a competência sonológica, em que os sons do ambiente possuem significados referenciais, um sinal possui um som com significado determinado e um símbolo abarca conotações ainda mais expressivas, assim como supracitado, na qual a água do mar, representa todo um simbolismo, e um som único.

Assim, o ato de ler o som pode se modificar de acordo com o espaço, ou seja, o ambiente afeta a estrutura notada, seja pela reflexão, refração, absorção, difração, e outras características de produção de sons, tornam-se assim diferentes, os sons externos e internos. Para o autor, a percepção do silêncio também é imprescindível, sendo necessário “reconquistar a quietude para que menos sons possam ser introduzidos nela, com prístino brilho” (SCHAFFER, 2011, p. 358).

Há a leitura dos sons dos animais, da natureza, do campo, da buzina dos automóveis, dos ruídos das máquinas, das fábricas, os sons das crianças brincando, do vento ecoando, do teclado ao se digitar um texto, das árvores balançando, da chuva que se aproxima, do sermão, dos sinos, da música que toca em um aparelho eletrônico, dos aplicativos de contação de histórias e tantos outros, o que o autor aponta como sendo sonância proveniente da sociedade dos sons. E todos esses sons promovem sensações, percepções e interpretações, que vão ao encontro com as experiências vividas ou experimentadas, permitindo-se assim, a leitura dos sons, dos ruídos, sonidos, músicas e até mesmo do silêncio.

Por último, Schafer (2011) aponta que usualmente promove-se a separação dos sentidos com a finalidade de promover o desenvolvimento de acuidades específicas e uma

apreciação instruída. Para o autor, esta separação dos sentidos promove a fragmentação da experiência, sendo necessária a promoção integral dessa competência.

A partir do estatuto teórico pertinente à temática em questão, é preciso focalizar a importância da leitura dos sons ao homem moderno, em sua plenitude, por meio dos mais variados sentidos, uma vez que se está sujeito a um ambiente acústico diversificado e multivariado, de distintas qualidades e intensidades, onde ocorre até mesmo, a poluição sonora. Assim, ao se tratar da leitura dos sons dos aplicativos digitais, é de suma relevância que o usuário do app esteja atento às mais diferenciadas situações sonoras: o som ambiente, as pausas silenciosas, o som das falas, do passar de tela, dentre outros. Todos esses sons compõem o enredo e dão maior significação às histórias.

4.4 O ato de ler em diferentes suportes: do impresso às telas

A motivação para ler, ouvir e compreender uma história são pilares que se sustentam mutuamente, impulsionam e são fomentados por outros aspectos do contexto. Nessa perspectiva, dentre todas as competências culturais e sociais, ler é, talvez, a mais enaltecida, pois tudo o que nos cerca exige e ou é permeado pela leitura.

A antiga leitura, que tinha o suporte em forma de um rolo, uma extensa faixa de papiro ou pergaminho, que o leitor segurava com ambas as mãos para desenrolá-lo, em que os escritos eram apresentados em formas de colunas. Copiosos são, no século XVIII, as atividades simbólicas e as maneiras de transmissão de uma narrativa, conforme aponta Chartier (2003). É possível distinguir as épocas e idades por meio das distintas formas de escrita ou das diferentes maneiras de se transmitir um texto. Ampliando essa discussão, Chartier (2003) defende que cada idade se caracteriza por uma língua e forma de registro próprio, interligados entre si e de mesma origem. Segundo o autor, havia a linguagem mental dos Deuses, a linguagem muda dos hieróglifos e a linguagem que se dá por meio das palavras articuladas, uma espécie de signos, as letras, gêneros que se apresentam em todas as falas. A pluralidade dos caracteres e das linguagens, seja contínua ou contemporânea, possui diversas interpretações.

O livro impresso fez-se legatário do manuscrito, devido a sua sistematização em cadernos, pela ordem dos formatos, e pelas maneiras de auxiliar a leitura por meio das referências, dos sumários, dentre outros. Por meio da tela sobrepondo o códice, a mudança

configura-se mais drástica, uma vez que as formas de organização e composição da escrita abalroam-se alterados.

É com o códex que o leitor conquista a liberdade: colocado sobre uma mesa ou escrivaninha, o livro em cadernos não exige mais a mesma mobilização do corpo. O leitor pode distanciar-se, ler e escrever ao mesmo tempo, ir, como lhe aprouver, de uma página a outra, de um livro a outro. É com o códex, igualmente, que se inventa a tipologia formal que associa formatos e gêneros, tipos de livros e categorias de discurso; portanto, é a partir daí que se coloca em prática o sistema de identificação e de delimitação dos textos. (PRETUCCI, 1983, p. 83)

A compreensão da renovação eletrônica perpassa pela história do livro e hoje alcança os textos digitais, sua sincronia na emissão e recepção de mensagens por meio dos computadores. No universo dos textos digitais, ou no mundo da representação digital dos textos, há uma dualidade: a que limita intervenções do leitor no texto impresso, uma vez que o objeto impresso lhe estabelece sua forma e estrutura, sendo possível apenas a participação em sua capa ou contracapa, enquanto o texto digital, segundo Chartier (2003), permite ao leitor a participação, podendo se sujeitar às inúmeras operações e ser até um coautor. Existe o discernimento entre a escrita e a leitura, no livro impresso, entre autor e leitor: “o leitor torna-se um dos atores de uma escritura a muitas mãos ou, ao menos, encontra-se na posição de constituir um texto novo a partir de fragmentos livremente recortados e reunidos” (CHARTIER, 2003, p. 42).

A interlocução dos textos a distância, inevitavelmente extingue o discernimento entre o local do texto e o local do leitor, torna atingível o ideário de deslocar materialidade de localizações e alcançar todos os leitores, sua disponibilidade é universal. “Com a revolução eletrônica, as possibilidades de participação do leitor tornam-se tais que embaça a ideia de texto, e também a ideia de autor. Como se o futuro fizesse ressurgir a incerteza que caracterizava a posição do autor durante a Antiguidade” (CHARTIER, 1998, p. 24).

Em concordância com o autor, no século XVIII, o direito natural e a estética da originalidade amparam a propriedade literária, os autores passaram a ser concebidos como detentores da propriedade de suas obras. Atualmente, com as diferentes possibilidades ofertadas pelo texto eletrônico, em sua grande parte editável e maleável, sujeito à reescritas múltiplas, essa propriedade é colocada em questão, há editores, há autores e há leitores, “a obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, outro significado” (CHARTIER, 1998, p. 7).

No tocante à questão, Chartier (1998) destaca que os autores da era da multimídia são dirigidos não pela tirania das formas do objeto-livro tradicional, contudo, pela pluralidade das formas possíveis de exposição do texto no suporte eletrônico. Gradativamente a concepção do texto se modifica e carrega consigo o indício dos usos e interpretações consentidos pelas suas distintas formas.

A leitura pode ser considerada uma apreensão de significados. A história da leitura permite pressupor a liberdade do leitor em se deslocar aquilo que o livro tenciona determinar. Conquanto, a liberdade do ato de leitura pode não ser plena, pelo contrário, pode ser passível de apresentar limitações advindas das capacidades, hábitos, e convenções sociais que configuram, em suas diferenças, as práticas de leitura. Algumas ações são criadas e outras são extintas, “do rolo ao códex medieval, do livro impresso ao texto eletrônico, várias rupturas maiores dividem ao longo história, as maneiras de ler” (CHARTIER, 1998, p. 77). Conforme o autor, as maneiras de ler modificam relação entre o livro e o corpo e as possíveis utilizações da escrita, bem como alteram as categorias intelectuais que endossam a compreensão do texto.

Tendo em vista o gênero narrativo, é possível considerar que a leitura, pode remeter o leitor a sua própria experiência e vivência, que são decorrentes de sua “capacidade de narrar e de transmitir as histórias que ouvimos. É graças a essa capacidade de narrar e de intercambiar experiências que aplacamos nossas angústias diante da efemeridade da existência” (GOULART; LOBO, 2016, p. 14).

Em consonância com Chartier (1998), Goulart e Lobo (2016) afirmam que devido ao fato de não existir apenas um suporte exclusivo de leitura, há a potencialização das representações advindas dela:

[...] Mais independente de um único código ou de uma única matriz de registro. A modificação do suporte exige do leitor uma inovação dos gestos, das práticas intelectuais. No percurso histórico do livro, do *códex* à tela, o passo significativo para esta inovação foi a passagem do rolo ao *códex*, visto que, foram criadas “[...] afirmadas ou impostas novas maneiras de ler que ainda não foi possível caracterizar totalmente, mas que, sem a menor dúvida, implicam práticas de leitura sem precedentes”. (CAVALLO; CHARTIER, 1998, *apud* GOULART; LOBO, 2016. p. 8)

Ainda segundo as autoras, o suporte para a mediação textual estabelece campos de investigação, uma vez que a subsistência do texto só é possível se for interligada à materialidade e de que não há texto distante do suporte que acontece o ato de leitura. Desta forma, as autoras, além disso, asseveram que conceituar o livro exclusivamente pela

materialidade concreta, permite a criação da noção reducionista que o envolve, uma vez que,

a palavra não foi criada para submeter-se ao papel ou a qualquer outra matriz de registro, seja bidimensional, seja randômica, haja vista as narrativas orais dos “rapsodos” e “aedos”, poetas compositores e intérpretes que encantavam com sua arte e tecida por fios do passado e do presente, dando-nos a conhecer sua história, seus costumes e tradições, desde a Antiguidade até nossa contemporaneidade. (GOULART; LOBO, 2012, p. 8)

Vale ressaltar que, na materialidade do livro, a palavra extrapola as dimensões do papel ao “ser interpretada, mutilada, reencenada e, por vezes, ironicamente esquecida no texto pelas múltiplas leituras, que, não raro, são feitas por um mesmo leitor, em diferentes momentos de sua história, ou mesmo em distintos estados de humor” (GOULART; LOBO, 2016, p. 8).

No contexto das tecnologias digitais, há a formação de um novo ato de leitura, novos espaços de leitura, comunicação, socialização, organização e transição, assim como um novo mercado de informações. Segundo Lévy (1996), há o surgimento de um novo fazer cultural, como o da cibercultura, que se traduz na cultura contemporânea, ligada às tecnologias digitais. Em conformidade com Lévy (1996), Lemos (2002, p. 17) afirma que “as novas tecnologias tornam-se vetores de novas formas de agregação social”.

Para Lévy (1999), as mudanças trazidas pela imprensa transformaram a comunicação:

Com a impressão, o tema do progresso adquiriu uma nova importância. O passado, nós já vimos, refluí rumo a sua antiguidade, aliviando assim o peso presente, diminuindo a carga da memória. Mas sobretudo como sublinha Elisabeth Eisenstein, o futuro parece prometer mais luz do que o passado. (LÉVY, 1999, p. 98)

Nos dias atuais, a sociedade possui diferentes formas de interagir, seja oralmente, seja por meio das mídias digitais, aglomerando-se em grandes grupos.

A maneira antiga de inscrever os signos era conveniente para o cidadão ou camponês. O computador e as telecomunicações correspondem ao nomadismo das megalópoles e das redes internacionais. Ao contrário da escrita, a informática não reduplica a inscrição sobre o território; ela serve à mobilização permanente dos homens e das coisas que talvez tenha começado com a revolução industrial. (LÉVY, 1999, p. 114).

Desta forma, o autor afirma que nada obstante de ter sido criada com finalidades políticas e de banco de dados, a rede passou a ser constituída para fins sociais, emergindo nela, diferentes atos de leitura. Em consonância com esta postura, Castells (2003) reafirma que alguns usuários da rede, envolvidos pela interação social, criaram as primeiras listas de correspondência temática e “[...] quando a web explodiu na década de 1990, milhões de

usuários levaram para a Internet suas inovações sociais com a ajuda de um conhecimento técnico limitado” (CASTELLS, 2003, p. 47). Ainda de acordo com o autor, os primeiros usuários das redes de computadores criaram comunidades virtuais, novos atos de leitura que, por sua vez, foram elementos constituintes da comunicação que promove a interatividade. Por meio da comunicação no ambiente virtual e do ato de leitura, é possível averiguar a forma como as pessoas exploram as telas e os novos suportes de leitura e escrita. Esta escrita pode acontecer por meio do hipertexto que, segundo Lévy (1996), é conjunto de palavras, ou textos, páginas, imagens, gráficos, sequências sonoras, documentos ligados por conexões. O hipertexto modifica as interfaces da escrita, que no momento de sua concepção, possibilitou uma diferente relação com o texto e com a escrita, diferentemente da que fora estabelecida com o manuscrito, um

exame rápido do conteúdo, de acesso não linear e seletivo ao texto, de segmentação do saber em módulos, de conexões múltiplas a uma infinidade de outros livros graças às notas de pé de página e às bibliografias. É talvez em pequenos dispositivos materiais ou organizacionais, em determinados modos de dobrar ou enrolar os registros que estão baseados a grande maioria das mutações do “saber”. (LÉVY, 1996, p. 20)

Nos anos 1980, surge uma ampliação de interfaces que passam a ser disseminadas por meio da informática e, segundo Lévy (1996), passa a ocorrer a representação figurada e icônica das estruturas, neste ato de leitura, o mouse permitiu ao usuário agir sobre a tela, os menus apresentam ao usuário as operações passíveis de realização e a tela gráfica apresenta alta resolução. Torna-se possível focalizar uma informação de forma bem detalhada e em escala secundária, visualizar uma informação marginal. A multimídia interativa, devido a sua dimensão não linear, favorece a ação exploratória e lúdica, diante do material a ser percebido.

Lévy (1996, p. 24) ainda afirma que ler o hipertexto é dinâmico e sempre se encontra em constante movimento:

Com um ou dois cliques, obedecendo assim por dizer ao dedo e ao olho, ele mostra ao leitor uma de suas faces, depois entra, um detalhe ampliado, uma estrutura complexa esquematizada. Ele se redobra e desdobra à vontade, muda de forma, se multiplica, se corta e se cola entre vez e outra forma. Não é apenas uma rede de microtextos, mas sim, um grande metatexto de geometria variável, com gavetas, com dobras. Um parágrafo pode aparecer ou desaparecer sob uma palavra, três capítulos sob uma palavra do parágrafo, um pequeno ensaio sob uma das palavras desses capítulos, e assim virtualmente sem fim, de fundo falso, em fundo falso.

Por fim, a escrita e a leitura e os diversos sistemas de representação criados pelo homem ao longo de sua existência, tem como finalidade semiotizar e comunicar, por meio dos

símbolos ou traços, as linguagens, a memória e as sensações. Lévy (1996) aponta que ler, escrever, viver, entrecruzar as histórias significa contribuir para com uma bagagem de associações e referências comuns, em uma unificada rede hipertextual, de contexto unificado, capazes de reduzir os riscos de incompreensão. A metáfora do hipertexto abarca a estrutura recursiva do sentido, uma vez que liga frases e palavras cujos significados relacionam-se entre si, dialogam mutuamente, para além do discurso linear, visto que um texto já é sempre um hipertexto, ou seja, uma rede de coletividades. O ato de ler alterna-se então desde o impresso, linear, cronológico, sequencial, ao ato de ler não linear, multimodal e de inúmeras possibilidades de ação, passando desde o livro impresso, aos aplicativos.

5 METODOLOGIA

A presente pesquisa teve abordagem qualitativa e quantitativa, com foco exploratório e descritivo, visto que o material de análise foi constituído de registros escritos pela pesquisadora a respeito dos objetos em estudo, em que o interesse da atividade investigativa foi compreender e explicitar as potencialidades em se contar histórias, que poderiam ser desenvolvidas por meio dos aplicativos de contação de histórias (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

O processo de elaboração dos procedimentos metodológicos para realização desta pesquisa teve início no ato de verificação da existência de pesquisas com a mesma temática no Brasil e em outros países. Após intensa revisão bibliográfica averiguou-se que existem investigações sobre Contação de Histórias Digitais (Digital Storytelling) em algumas perspectivas e línguas, contudo, a abordagem adotada nesta dissertação é inédita.

A análise considerou a abordagem descritiva, alicerçada nos dados logrados através da descrição das características dos aplicativos, discutindo suas funcionalidades e usos e, concomitantemente, quantitativa, por abranger a mensuração de variáveis numéricas e análise estatística multivariada de *PCA, Análise dos Componentes Principais*, realizada pelo software estatístico – PcOrd 5, com a finalidade de classificar os aplicativos em grupos análogos. O software supracitado permite a realização de análise multivariada dos dados inseridos em planilhas de Excel, com ênfase na representação gráfica, por meio de testes de randomização e intervalos de inicialização para análise de dados. Além disso, possibilita o gerenciamento de arquivos, oportuniza ordenações técnicas e classificações por métodos de sobreposição de ordenações, codificação por símbolos e oferece também vários métodos de rotação, 3-d, gráficos de ordenação, medidas de distância, curvas de áreas, escalação multidimensional, permitindo a análise de um conjunto de dados mais corpulento. Desse modo, a análise destacou quais as variáveis apontadas que obtiveram índice superior de dissimilaridade, visto que a análise discriminante ou combinações lineares separam as variáveis que melhor discriminam as categorias da variável dependente (grupos), no intento de elucidar as questões inerentes à hipótese erguida no presente texto da dissertação (MALHOTRA, 2006).

Após tais passos de investigação, destacou-se a busca pelos aplicativos de contação de histórias, em ação marcada por constantes visitas aos aplicativos de buscas, disponíveis no App Store e Google Play, utilizando-se como descritores ou buscadores, as palavras “contação de histórias” e “histórias infantis em Língua Portuguesa” tanto no sistema operacional Android, que se configura em um sistema operacional baseado em Linux, que opera em *smartphones, netbooks e tablets*, quanto no sistema IOS, que representa um sistema

operacional móvel da Apple Inc, desenvolvido originalmente para o iPhone. Destaca-se aqui que em tais sistemas, a abrangência de pesquisa foi direcionada ao público brasileiro, contudo, mesmo com tal delineamento, são englobados aplicativos internacionais.

Neste percurso de esquadrihar dados, a pesquisadora deparou-se com um número de aplicativos corpulento e ciclópico. A exequibilidade deste projeto foi verificada através de uma pré-amostragem que constatou a existência de mais de 250 aplicativos de contação de histórias diferentes. Frente ao número elevado de aplicativos em histórias para crianças, foi necessário repensar sobre como seria feita seleção para a análise.

Surgiu então a dúvida: quais aplicativos de contação de histórias seriam escolhidos para a análise neste estudo? Foram então selecionados 64 aplicativos. Esta escolha se justifica da seguinte forma:

Como resposta, ou como critério de seleção, partiu-se do princípio da acessibilidade livre, universal e gratuita, uma vez que abrange um maior número de usuários, sem distinção de classe socioeconômica. Vale ressaltar que para a efetivação desta decisão, foram avaliados alguns aplicativos pagos, com a finalidade de comparar as características existentes entre o que era gratuito e remunerado, no intuito de assegurar que as características dos apps de livre acesso não implicariam na queda da qualidade do próprio aplicativo e, conseqüentemente, das análises realizadas. Como segundo critério a ser observado, foi dada a primazia aos aplicativos que poderiam ser operados isocronamente em *smartphones* e *tablets*. Como terceiro critério, optou-se por avaliar apenas os aplicativos que ofertavam ao leitor, narrativas em Língua Portuguesa ou ausência de narrador, por se entender que a inexistência do narrador não interfere a compreensão do contexto narrativo.

Priorizou-se no primeiro momento o levantamento dos aspectos que caracterizam os aplicativos, para depois se realizar uma análise das informações técnicas, das características e funções dos aplicativos de contação de histórias, bem como uma descrição de como as histórias podem ser exploradas ou desenvolvidas, buscando identificar com isso, quais as potencialidades dos aplicativos em contar as histórias.

Foram encontrados então, no período que compreende agosto de 2016 a julho de 2017, 254 (duzentos e cinquenta e quatro) aplicativos, que mesmo explicitada à busca por apps de contação de histórias e histórias infantis em Língua Portuguesa, nem todos se apresentavam no idioma almejado. Como um dos critérios estabelecidos pela pesquisadora foi o de dar primazia aos aplicativos ofertados na Língua Portuguesa, aqueles aplicativos que não compreenderam esta exigência foram desconsiderados, exceto os aplicativos que não

apresentavam narrador, devido ao fato de não afetarem a compreensão do enredo. Desta forma, ao analisar-se os aplicativos gratuitos, universais e de acesso livre, de ambos os sistemas operacionais, Android e IOS, em Língua Portuguesa, considerou-se então, ao final, 4 (quatro) aplicativos do sistema operacional IOS, e 60 (sessenta) aplicativos do sistema operacional Android, totalizando em uma análise final de 64 (sessenta e quatro) aplicativos.

Foram avaliados os seguintes aspectos em cada aplicativo:

- a) Narração oral: buscou-se compreender qual a implicância da presença de narrador oral para com o desenvolver do enredo.
- b) Narração escrita: procurou-se compreender qual a implicância da presença da narrativa escrita para com o desenvolver do enredo.
- c) Ausência de narrador: observou-se o que a ausência de narrador implica no desfecho do enredo.
- d) Agência: movimentação ativa e passiva: examinou-se a condição necessária para o desenvolvimento da narrativa, se eram necessários movimentos ativos, em que o usuário precisa tocar a tela por diversas vezes, para que tenha a continuidade da história, ou movimentação passiva, em que o utilizador apenas clica uma única vez, em iniciar, e a história se desenvolve.
- e) Sonorização: foram elencados os tipos de sonorização presentes nos aplicativos. Averiguou-se a presença da música de fundo, em que algumas músicas são tocadas, sem uma relação direta com o contexto; a música enredo, criada especificamente para compor o aplicativo, assim como se observou a presença de música ambiente, em que o som da cena relaciona-se diretamente com o aspecto apresentado, a exemplo, som de água quando se tem a imagem de um rio correndo e por fim, onomatopeias, que é a formação de palavras a contar da imitação, em que se busca a semelhança de um som natural ou a ele associado, isto é, uma figura de linguagem na qual se reproduz um som com uma palavra ou fonema. Neste estudo, aponta-se uma única figura de linguagem, a onomatopeia, por se tratar de uma observação que tange à caracterização dos sons presentes nos aplicativos e por ser a figura de linguagem de som mais presente nos aplicativos investigados.
- f) Versão complementar paga: procurou-se verificar a qualidade narrativa daquelas versões que ofertam também uma complementação paga, usualmente denominada de versão plus.
- g) Interrupção por propaganda ou publicidade: considerou-se como propaganda, ou publicidade, a divulgação de produtos e serviços, provocando a interrupção do enredo por alguns segundos.
- h) Presença de anúncios: avaliou-se os anúncios, que são aqueles que não interrompem a história, contudo, faz-se presente na tela, o logotipo do produto ofertado, assim como

algumas frases de impacto que visam convencer o leitor a adquirir determinado produto.

- i) Possibilidade de rever cena: analisou-se a possibilidade de uma cena ser revista ao longo do desenrolar da história.
- j) Linguagem Infantil ou destinada à criança: pesquisou-se se a linguagem utilizada no aplicativo é adequada ao vocabulário direcionado às crianças.
- k) Clássicos Literários: analisou-se a presença dos clássicos literários infantis mundiais, que podem variar desde os contos de tradição oral, aos clássicos que sofreram adaptações, até os contos folclóricos que, posteriormente, inspiraram os contos de fadas.
- l) Histórias originais/criadas: considerou-se como histórias originais, àquelas histórias que foram criadas por seus autores, sem se basearem, necessariamente, nos clássicos literários, estabelecendo-se como algo mais inovador ou inédito.
- m) Co-criação: aquilatou-se se as narrativas permitem ao autor a co-autoria, ou seja, o leitor- usuário pode participar da criação de algumas falas de personagens, bem como escolher o desfecho narrativo.
- n) Bíblicos: apurou-se a presença de enredos bíblicos nos aplicativos.
- o) Imagem animada: ponderou-se a imagem do aplicativo, de forma a aferir se era animada, ou seja, acontece por intermédio dos fotogramas de um filme, sendo criados por meio de computação gráfica. Na ocasião em que os fotogramas são unidos entre si, o filme resultante é olhado a uma velocidade de aproximadamente quinze imagens por segundo, em que ocorre a ilusão de movimento contínuo.
- p) Imagem estática: aferiu-se a apresentação da imagem sem movimento, imóvel.
- q) Visão em 360°: avaliou-se a quantidade de pontos de vista sobre uma narrativa, ou seja, seu modo tridimensional de representação.
- r) Realidade aumentada: conjecturou-se a tecnologia empregada, com a intenção de agregar o mundo virtual com o real, por meio da anexação de objetos virtuais no ambiente físico, exposta ao utilizador em prazo real com o auxílio de algum aparato tecnológico.
- s) Linearidade: avaliou-se o enredo, se ele foi apresentado de forma à leitura ser sequencial, seguindo uma lógica, em linhas, demarcando-se o início, meio e fim da história.
- t) Narrativa imersiva: Avaliou-se a narrativa e a possibilidade que ela promove ao leitor de adentrar ao ambiente imaginário.

- u) Downloads: considerou-se relevante pesquisar os números de downloads de cada app, por se acreditar que, livremente da questão relativa à qualidade da história, ou mesmo dos interesses mercadológicos envolvidos nesse dado, que tais aplicativos se configuram naquilo que tem sido consumido pelo público infantil, isto é, independentemente se é algo pago para ocorrer, ou se são dados manipulados pelas indústrias, o fato é que ao final, são sim os aplicativos mais consumidos pelo público infantil, revelando-se então, quais os títulos que têm sido mais repassados às novas gerações.
- v) Tempo de enredo (em minutos): avaliou-se o tempo total de cada história, com a finalidade de se analisar quais são os impactos deste tempo na qualidade narrativa.
- w) Número de sequências: ponderou-se a quantidade de sequências que foram necessárias para se alcançar o desfecho do enredo, com o propósito de verificar a implicação deste dado para com a narrativa.
- x) Número de idiomas: a análise de números de idiomas em que se oferta um app teve por finalidade verificar se esta informação tem implicação direta com a qualidade do aplicativo e de suas narrativas.
- y) Número de histórias: o número de histórias foi avaliado no intuito de investigar se existe uma correlação entre qualidade, quantidade e facilidade de manuseio do aplicativo.
- z) Perspectivas: analisou-se a relevância do número de perspectivas para com o desfecho narrativo.

5.1 Documentação da pesquisa e análise dos dados

A documentação da pesquisa foi gerada pela organização dos aplicativos classificando-os a partir das variáveis presentes em suas informações técnicas, características e funções e por meio de instrumentos qualitativos produzidos nas seguintes ações:

- I. Documentos digitais contendo as informações técnicas dos aplicativos, de onde foram extraídas as informações relevantes para a compreensão de seus propósitos;
- II. Exploração dos aplicativos e descrição de suas funcionalidades;
- III. Análise das imagens dos aplicativos;
- IV. Verificação dos movimentos necessários ao utilizador para o desenvolvimento do enredo;
- V. Sondagem dos sons utilizados;
- VI. Apuração da presença ou ausência do narrador e suas implicações na narrativa.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao ser realizado um levantamento dos aplicativos de contação de histórias em sites de busca, foi necessário realizar também o download de 254 aplicativos, no intuito de conhecê-los e avaliá-los, devido a todos eles corresponderem, inicialmente, aos requisitos de serem “contação de histórias” e “histórias infantis em Língua Portuguesa,” uma vez que quando se escrevia tais características nos buscadores dos aplicativos, era essa a numeração divulgada.

Ao efetuar o download e conseqüentemente o manuseio minucioso dos 254 aplicativos, foram levantadas todas as suas características e funcionalidades, e como primeiro dado de pesquisa, constatou-se, por meio da observação e manipulação, que dentre todos os apps baixados, 190 não atendiam às especificidades da pesquisa de serem aplicativos de contação de histórias em Língua Portuguesa, sendo predominantemente ofertados em Língua Inglesa e Espanhola, mesmo após ser realizada a especificação dos descritores, conforme supracitado. Como explicitado no processo metodológico, aqueles que não atenderam aos requisitos estipulados pela pesquisadora, foram desconsiderados, registrando-se então, ao final, as características, modos de uso e funcionalidades de 64 aplicativos.

Para surpresa da pesquisadora, o que foi encontrado nos aplicativos de contação de histórias não são replicações de livros impressos, e que pelo contrário, os apps são potencialmente diversificados entre si, sendo que algumas características são concomitantes com outras, co-ocorrem, formando-se assim, conjuntos, conforme o Quadro 1, a seguir:

Quadro 1 – Demonstrativo dos aplicativos de contação de histórias. (Continua)

APP	Descritor																										
	Down	Min	Seq	Oral	Escri	Ativa	Pass	Mus_f	Mus_en	Amb	Ono	Idi	Paga	Prop	Anun	Rever	N_his	Inf	Class	Cria	Cocri	Bibli	Anim	Esta	Aumen	Persp	Linea
A1	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A2	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A3	10000	4,36	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
A4	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A5	10000	3,83	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A6	10000	1,92	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1
A7	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A8	5000	3,83	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A9	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A10	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A11	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A12	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A13	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A14	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A15	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A16	10000	1,72	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	36	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A17	100000	2,78	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	41	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1
A18	5000000	4,60	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	41	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1
A19	1000000	4,95	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
A20	500000	3,44	9	1	0	1	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0
A21	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A22	5000	8,35	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	8	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
A23	50000	4,58	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A24	100000	4,63	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A25	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A26	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1

Quadro 1 - Demonstrativo dos aplicativos de contação de histórias. (Continua)

APP	Descriptor																										
	Down	Min	Seq	Oral	Escri	Ativa	Pass	Mus_f	Mus_en	Amb	Ono	Idi	Paga	Prop	Anun	Rever	N_his	Inf	Class	Cria	Cocri	Bibli	Anim	Esta	Aumen	Persp	Linea
A27	50000	3,83	1	1	1	0	1	0	0	0	0	3	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A28	1000	5,07	1	1	1	0	1	0	0	0	0	6	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
A29	5000	4,33	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A30	10000	3,83	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A31	10000	4,67	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	1	6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A32	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A33	10000	3,86	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	35	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A34	5000	5,00	1	0	1	1	1	0	0	0	0	6	1	1	1	1	6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A35	10000	3,25	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	139	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A36	1000000	2,67	1	0	1	1	0	0	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
A37	5000	3,22	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	8	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1
A39	100000	4,20	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	10	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1
A40	1000	6,53	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
A41	10000	2,27	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A42	100000	4,28	1	1	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	8	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A43	1	7,27	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A44	50000	3,30	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1
A45	100000	4,20	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
A46	1000	3,30	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	52	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1
A47	100000	4,12	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	10	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
A48	50000	3,50	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	1	0	20	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A49	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A50	5000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A51	10000	3,62	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	2	1
A52	10000	1,00	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	36	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
A53	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1

Quadro 1 - Demonstrativo dos aplicativos de contação de histórias. (Conclusão)

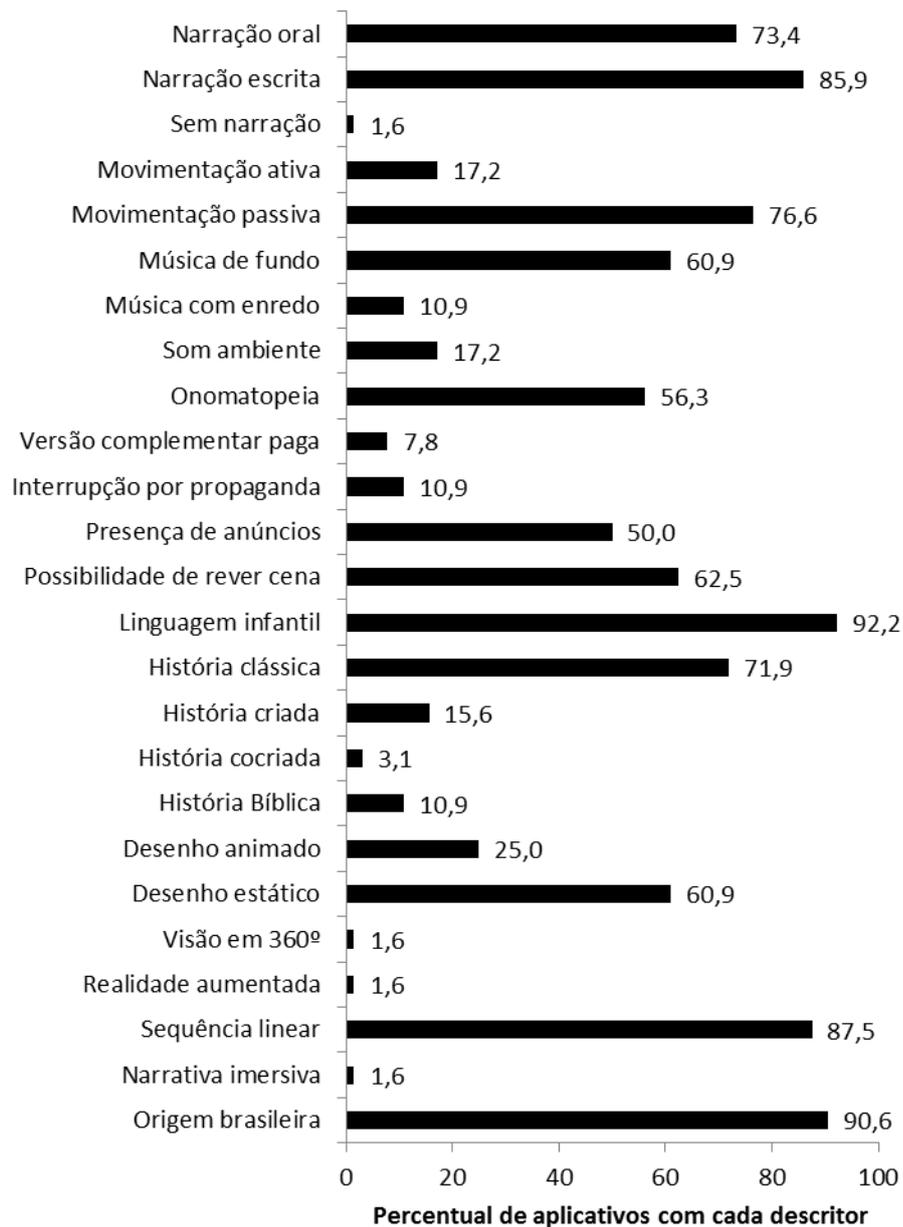
APP	Descritor																										
	Down	Min	Seq	Oral	Escri	Ativa	Pass	Mus_f	Mus_en	Amb	Ono	Idi	Paga	Prop	Anun	Rever	N_his	Inf	Class	Cria	Cocri	Bibli	Anim	Esta	Aumen	Persp	Linea
A54	10000	2,67	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A55	10000	1,47	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A56	1000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A57	100000	1,95	4	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
A58	500000	4,00	1	0	1	1	0	1	0	1	0	15	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
A59	10000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A60	50000	4,67	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A61	500000	5,73	2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	2	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
A62	2000000	5,52	1	1	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	2	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1
A63	1000	2,33	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
A64	100000	3,20	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	6	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1

Legenda: APP (Aplicativos), Down (Downloads), Min (Minutos), Seq (Sequência), Oral (Narração oral) Escri (Narração Escrita), Ativa (movimentação ativa) Pass (Movimentação Passiva), Mus_f (Música de fundo), Mus_en (Música enredo), Amb (Música Ambiente), Ono (Onomatopeia), Idi (Idioma), Paga(versão complementar paga) Prop (Interrupção por Propaganda), Anun (presença de Anúncio), N_his (Número de histórias), Inf (Linguagem Infantil), Class (Clássico Literário), Criaç (Histórias Originais/ criadas), Cocri (Cocriação), Bibli (Bíblico), Anim (Imagem Animada), Esta (Imagem Estática), Aumen (Realidade Aumentada), Persp (Perspectiva), Linea (Linearidade).

Fonte: Do autor (2017).

Diante dos dados que compõem a categorização, fez-se necessária a avaliação dos elementos:

Gráfico 1 – Porcentagem por descritores dos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



Fonte: Do autor (2017).

a) Narração oral

Conforme apontado pelo Gráfico 1, 73,4% dos aplicativos possuem a presença de narração oral, o que confirma que a maioria dos aplicativos de contação de histórias faz uso da oralidade. Vale apontar que, conforme assevera Yunes (2012), há diferentes oralidades, que se alternam desde a criação da escritura, que não simboliza um retrocesso e sim, uma realidade que não se extinguiu com a escrita. Para a autora, a oralidade pós-escrita foi influenciada pelas condições contextuais, apresentando-se de forma não lógica e encadeada, usualmente alicerçada em conectivos fáticos – a exemplo, como e, de repente, aí – marcas muito presentes nos aplicativos.

Figura 2 – Telas de um dos aplicativos que possuem narração oral, em que os títulos das narrativas são oferecidos para o usuário escolher e, em seguida, a história ser contada.



Fonte: Estórias Áudio para Crianças Valioman
(Criado em 2016. Print de tela realizado em setembro de 2017).

b) Narração escrita

Quanto à existência de 85,9% de narração escrita (Figura 2), cabe mencionar que esta característica peculiar a alguns aplicativos, demonstra que para além da narração oral, busca-se a palavra escrita, ao que Ramanujan (1992) já apontava, de que a narrativa era primordialmente para ser contada, contudo, retinha-se pela escrita, até que outra pessoa a lesse, lhe desse vida novamente e voltasse a recontá-la. Além disso, a narração escrita pode

possibilitar o acesso de pessoas com deficiência auditiva, uma vez que por meio da escrita é possível ler a história que está sendo contada.

Figura 3 – Telas de um dos aplicativos que possuem narração escrita, tendo a Chapeuzinho Vermelho como protagonista da narrativa.



Fonte: Chapeuzinho Vermelho LisbonLabs.
(Criado em 2017. Print de tela realizado em setembro de 2017)

c) Ausência de narrador

Já a ausência de narração, encontrada em 1,6% dos apps investigados (Figura 2), promove a contação da história por meio da ação, dos gestos e da performance, o que Zumthor (2000) concebia como única forma eficaz de comunicação poética, possibilitando assim, em consonância com Gomes e Moraes (2012), uma contação pressentida e imaginada, sendo a trama rica e de diversas possibilidades de interpretação.

Figura 4 – Telas de um aplicativo que **não** apresenta narração, em que as formigas tentam fugir do grande predador, o sapo, mas dependendo do movimento utilizado pelo usuário, as luzes se acendem e destacam o esconderijo das formiguinhas.



Fonte: Google Spotlight
(Criado em 2016. Print de tela realizado em outubro de 2017).

d) Movimentação ativa

A agência: movimentação ativa e passiva. Nos resultados obtidos, apenas 17,2% possuem movimentação ativa, isto é, conforme Murray (2003), quanto melhor esclarecido o ambiente de imersão, mais ativos os usuários almejam ser dentro dele. Quando as ações realizadas apresentam resultados palpáveis, experimenta-se um prazer característico do espaço eletrônico, denominado de agência, ou melhor, a capacidade recompensadora de realizar ações significativas e obter frutos de escolhas e decisões, de participar ativamente do desfecho narrativo. Desta forma, nos apps de contação de histórias, ainda é pequena a existência de movimentação ativa, em que o usuário precisa se movimentar e optar por caminhos para escolher ou desenvolver o enredo. Considerou-se importante demonstrar, também, um aplicativo que apresenta movimentação ativa, conforme figura a seguir:

Figura 5 – Tela de um aplicativo com movimentação ativa, em que o usuário precisa movimentar-se, por vezes, em mais de uma direção ou ângulo, em que a chuva desloca-se em conformidade com a ação do leitor/usuário.



Fonte: Google SpotLight
(Criado em 2016. Print de tela realizado em novembro de 2017).

e) Movimentação passiva ou sem interação

Já 76,6% dos aplicativos apresentam a movimentação passiva. Isto quer dizer que a maioria dos aplicativos ainda apresenta o formato narrativo tradicional, em que basta clicar em um ícone “iniciar” e a história se desenvolve, tornando o usuário um expectador do aplicativo.

Figura 6 – Tela de um aplicativo com movimentação passiva, em que o usuário clica no ícone “Iniciar” e a história é narrada até o seu fim, tendo a arara Gigi como a contadora de histórias.



Fonte: Histórias da Gigi
(Criado em 2016. Print de tela realizado em setembro de 2017).

f) Sonorização

Sonorização. Conforme afirma Schafer (2011), a paisagem sonora do mundo está sempre mudando. Para o autor, o homem contemporâneo habita um espaço com ambiente acústico radicalmente diversificado e os novos sons, de diferentes qualidades e intensidades, são aqueles que também irão compor os aplicativos.

i. Sonorização : Música de fundo

No que tange à caracterização sonora dos apps, obteve-se o resultado de 60,9% dos aplicativos possuem música de fundo, isto é, mais da metade contém uma música que é tocada ao longo da história, sem uma ligação direta com o enredo, podendo até, por algumas vezes, atrapalhar a compreensão do leitor, por ser amplamente descontextualizada.

Figura 7 – Tela de aplicativo com exemplo de sonorização: música de fundo, em que o contador vai narrando a história e a música instrumental ao fundo não possui correlação direta com o contexto.



Fonte: App Bíblia para as crianças
(Criado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017).

ii. Sonorização: Música enredo

A música enredo está presente em 10,9 % dos apps, o que demonstra que a música foi criada para aquela narrativa, para aquele determinado momento do enredo, possuindo grande correspondência entre a cena da história e a música. Seguindo a demonstração dos aplicativos, serão exemplificados os que possuem música enredo, ou seja, quando a ocorre uma composição musical foi desenvolvida especialmente para a cena, conforme figura a seguir:

Figura 8 – Tela de aplicativo com exemplo de sonorização: música enredo, criada especialmente para o aplicativo.



Fonte: Vídeos de Histórias

(Criado em 2012. Print de tela realizado em agosto de 2017).

iii. Sonorização: Música Ambiente

Já a música ambiente, presente em 17,2% dos aplicativos, ocorre sempre de forma a representar ora um som natural, ora compondo o clímax narrativo, a exemplo do som das águas, nas cachoeiras.

Dando continuidade às exemplificações de aplicativos com sonorização, será apontado a seguir, um app em que há a presença de música ambiente, em que os sons têm uma ligação concreta com a imagem demonstrada.

Figura 9 – Tela de aplicativo com exemplo de sonorização: som ambiente, em que quando se opta por apagar as luzes, obtêm-se o som de ninar e dos animais indo dormir.



Fonte: O Livro da Hora de Deitar Boa noitinha
(Criado em 2015. Print de tela realizado em novembro de 2017).

iv. Sonorização: Onomatopeia

Por fim, dentre as figuras de linguagem de som, há a constatação em que se destaca a onomatopeia, em 56,3% dos apps, sendo as mais frequentes: Ah! (representando alegria e surpresa), ai (dor), au- au (latido), bibi! (buzina), buááá (choro), chuá-chuá (chuva), clap! Clap! (palmas), cocorocó (galos), cracc (quebrar algo), cri cri (grilos), din-don (cainha), fonfon (buzina), fiu fiu (assovio) grr! (animal bravo), miau (gatos), muu (mugido), oinc oinc (porcos), plaft! (pancada), snif (choro), toc toc (batida à porta), trimm (telefone), vrom! (arrancada de carro), vuuuuu (som do vento) e Zzzzz (som de quem dorme).

Dentre a avaliação dos aplicativos, na perspectiva de análise do som, falta apontar modelo de aplicativo que faz uso de onomatopeia, figura de linguagem que se caracteriza pela formação de uma palavra a partir da reprodução, com os recursos de que a língua dispõe de um som natural ou a ela associado.

Figura 10 – Tela de aplicativo com exemplo de sonorização: onomatopeia, em que há o som do vento produzido pelo lobo: vuuuuu...



Fonte: Histórias Infantis Aiperon
(Criado em 2015. Print de tela realizado em outubro de 2017).

g) Versão complementar paga

Em se tratando de versão complementar paga, apenas 7,8% dos aplicativos apresentam tal opção. Vale ressaltar que conforme explicitado anteriormente, considera-se relevante pesquisar a versão gratuita dos apps devido ao fato de que muitas versões gratuitas possuem recursos iguais ou mesmo superiores aos aplicativos pagos. Desta forma, o produtor que opta por restringir o seu público a não acessar a história como um todo, ou mesmo a ter acesso à versão simplificada, acaba por demonstrar os interesses mercadológicos envolvidos no aplicativo, que pode passar a se tornar então, uma opção distante do acesso do leitor, visto que existem inúmeros outros aplicativos de livre acesso, sem bloqueio de histórias e de qualidade análoga ou excelsa.

Figura 11 – Tela de aplicativo que oferta a versão complementar paga, sinalizada pela imagem do cadeado, sendo apenas a primeira história, de livre acesso.



Fonte: Smilinguido
(Atualizado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017).

h) Publicidade

Em 10,9% dos aplicativos há a interrupção da história por uma publicidade, ou seja, é preciso esperar de 3 a 6 segundos, tempo médio das propagandas, para que se possa continuar a narrativa. Apesar do número de aplicativos com tal característica ser pequeno, é ilógico interromper um enredo para se divulgar um produto, uma vez que no momento em que se está concentrado em um desfecho, não há espaço para divulgação mercadológica, o que pode tornar-se então, em momento de desinteresse ou pelo enredo, ou pela publicidade.

Figura 12 – Tela de aplicativo que tem a história interrompida por publicidade, sendo necessário fechar “janela” da propaganda para se retornar ao menu e/ou a história.



Fonte: Contadores de Histórias- Cuenta Cuentos
(Atualizado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017).

i) Anúncios

É exatamente a metade dos aplicativos, que apresenta anúncios. Tal presença difere da publicidade supracitada, pois não chega a interromper a história, há apenas o logotipo de alguma determinada marca e breves frases de impacto, geralmente na parte central da tela, que visam persuadir o leitor a adquirir algum serviço ou produto.

Figura 13 – Tela de aplicativo que tem a história narrada com a presença de anúncio, geralmente patrocinado por alguma marca ou empresa, sem provocar a sua interrupção, mas por vezes, dificultando a concentração do leitor, visto ser um anúncio com muitas cores, imagens que piscam e se alternam.



Fonte: Histórias em Áudio
(Criado em 2016. Print de tela realizado em novembro de 2017).

j) Rever cenas

Quanto à possibilidade de rever cenas, 62,2% dos aplicativos oferecem esta opção. Assim, é permitido ao usuário rever cenas, voltando a página anterior, como ocorre, por exemplo, em um livro impresso.

Figura 14 – Tela de aplicativo que permite rever a cena anterior.



Fonte: Rapunzel LisbonLabs
(Criado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017).

k) Linguagem Infantil: rebuscada

Por se tratar de aplicativos destinados às crianças, seria óbvia a adequação da linguagem ao público a que se destina. Contudo, foi possível notar que em 92,2% dos aplicativos existe tal adaptação e nos demais, a linguagem é bastante rebuscada e pernóstica, tornando difícil, ou parcial, a compreensão daquilo que se comunica.

Figura 15 – Tela de aplicativo que demonstra a presença de linguagem não adaptada ao público infantil, ou não esclarecida de devida forma, a exemplo, as palavras: *ímpias, pregando, perseguidor, Sodoma, Gomorra, advertiu...*



Fonte: Histórias Bíblicas
(Criado em 2016. Print de tela realizado em setembro de 2017).

l) Clássicos literários

Chukosky (1963), já apontava que tendemos a contar histórias, cantigas e poemas que mais nos tocaram quando ainda crianças, o que pode ser constatado com a presença de 71,9% das histórias clássicas literárias, usualmente universais e muito difundidas entre as mais distintas culturas. Tal dado demonstra que existe, na maioria dos aplicativos, a literatura de apelo universal, em que a história é preparada para interessar diferentes culturas, por tratarem de temas que atingem leitores de diferentes realidades sociais e distintas idades, podendo influenciar não somente os leitores, como demais autores, ultrapassando o seu tempo, tornando-se presente na memória coletiva e se atualizando pelas novas gerações, usualmente retratando as paixões humanas, desvelando a historicidade concreta de uma determinada

época, possuindo assim, valor histórico ou documental, sendo inesgotável. Conforme Calvino, (2010) tornam-se clássicos por serem aqueles que nunca terminaram de dizer aquilo que tinham para expressar, muitos deles, advindos da tradição oral.

Figura 16 – Tela de aplicativo que mostra alguns clássicos literários, pertencentes as mais diferentes culturas e repassados de geração em geração, como *A Bela Adormecida*, *A Cigarra e a Formiga*, *A Galinha dos ovos de ouro*, *A Lebre e a Tartaruga* e outros.



Fonte: As Minhas Histórias Dzago.
(Atualizado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017)

m) Histórias originais

A marcante presença de 15% de histórias criadas e originais revela que parte da produção narrativa dos aplicativos tem origem primária, ou seja, produzida pela primeira vez, sem se configurar em cópia, reconto, tradução ou imitação, possuindo assim, caráter próprio, criatividade e inovação. Em 3,1% dos aplicativos se expande a oportunidade de criação, permitindo também ao leitor, ser o coautor, o cocriador da narrativa, recriando cenas, alternando desfechos e por vezes, configurando o próprio cenário narrativo.

Figura 17 – Tela de aplicativo que apresenta história original, em que o narrador ensina ao leitor onde vivem alguns animais, qual seu habitat natural, seus costumes, por meio de uma viagem a navio, em que os usuários de tornam os marujos e guiam a história até o ecossistema escolhido.



Fonte: Onde vivem os animais
(Desenvolvido em 2014. Print de tela realizado em setembro de 2017).

n) Histórias bíblicas

Averiguou-se que existem 10,9% de aplicativos com histórias bíblicas, isto é, que são baseadas na Bíblia, coleção de textos religiosos, de valor sagrado ao Cristianismo, em que são narradas as interpretações religiosas, sendo a maioria dos aplicativos, de origem Protestante e Evangélica.

Figura 18 – Tela de aplicativo que apresenta histórias bíblicas, em que há a presença de Jesus como narrador.

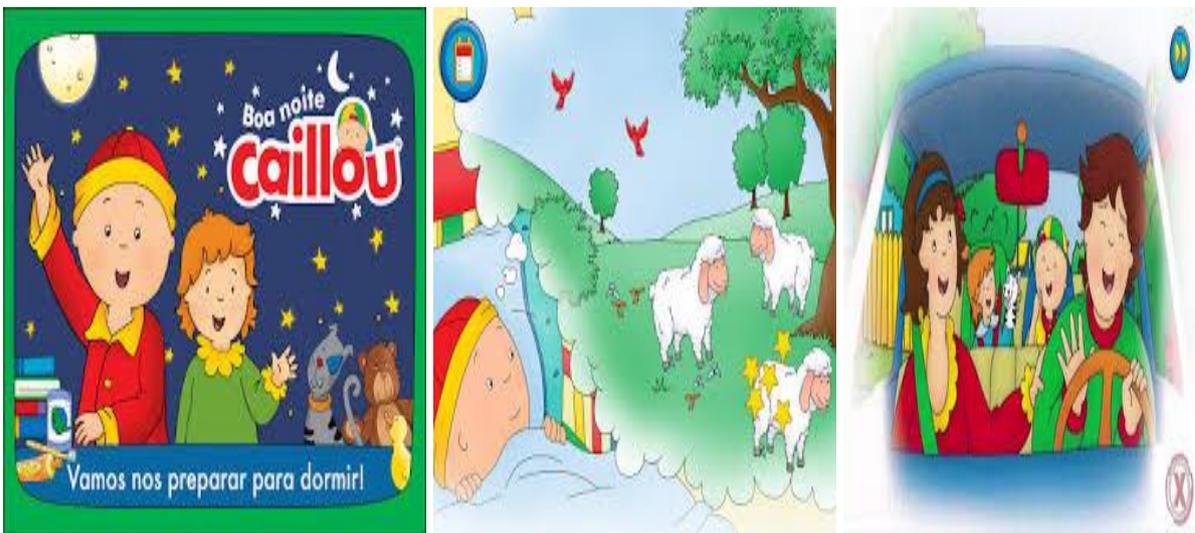


Fonte: App Bíblia para as crianças
(Criado em 2017. Print de tela realizado em novembro de 2017)

o) Imagem animada – desenho animado

Os aplicativos utilizam de inúmeros recursos imagéticos. Verificou-se que em 25% os desenhos são animados, ou seja, há caracterização do movimento, processo que é executado para criar ao espectador, a sensação de movimento de imagens ou desenhos.

Figura 19 – Tela de aplicativo que apresenta imagem animada, em que a personagem conta os carneirinhos, que por sua vez pulam a cerca, promovendo à continuidade narrativa.



Fonte: Boa noite Caillou
(Criado em 2015. Print de tela realizado em setembro de 2017).

p) Imagem estática

Em 60,9% dos aplicativos há a presença de imagem estática, que representa qualquer objeto ou sujeito que possa ser distinguido visualmente e, portanto, esteticamente, sem a presença do movimento.

Figura 20 – Tela de aplicativo que apresenta imagem estática, sem a presença de movimento, inerte, paralisado, estativo.



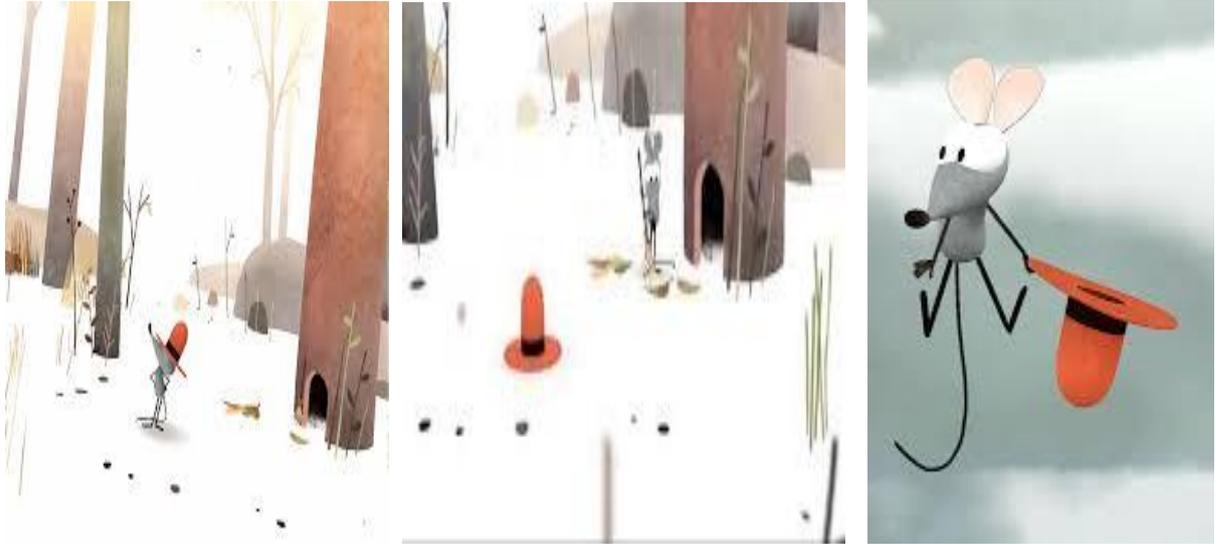
Fonte: Cinderela BR
(Criado em 2014. Print de tela realizado em novembro de 2017).

q) Visão em 360°

Apenas 1,6% dos aplicativos apresentam a visão em 360° que, por sua vez, se apresenta como uma inovação. Conforme Cortiz (2016), vagarosamente as tecnologias de vídeo em 360° são exploradas enquanto instrumentos de imersão na Web e digital storytelling. De maneira diferente, a um vídeo tradicional que tem um recorte específico de uma cena, o vídeo em 360° captura diversos ângulos e possibilita ao leitor a liberdade de triagem de cena. Tal autonomia permite que o usuário se sinta integrante à cena, criando assim, identificação com a narrativa e com as personagens.

O vídeo em 360° pode ser utilizado apenas pelo movimento do dispositivo móvel em que se encontra o aplicativo, como exemplo movimento dos braços do leitor, como também por meio dos óculos de realidade virtual, que possibilitam uma experiência ainda mais imersiva, visto que os óculos asseguram o preenchimento de todas as visões do leitor com fluidez entre a sua movimentação e a correspondência com a cena transmitida.

Figura 21 – Tela de aplicativo que apresenta visão em 360°.



Fonte: Google SpotLight
(Criado em 2013. Print de tela realizado em novembro de 2017).

r) Realidade Aumentada

O mesmo número de aplicativos (1,6%) contém realidade aumentada, ou seja, combinam a captura de imagens com projeção de imagens em 3D, sobrepondo objetos virtuais em um ambiente real, por meio de dispositivo tecnológico, promovendo um resultado de grande interação. A característica marcante deste recurso é a visualização de imagens pequenas em maior dimensão.

Figura 22 – Aplicativo que apresenta realidade aumentada.

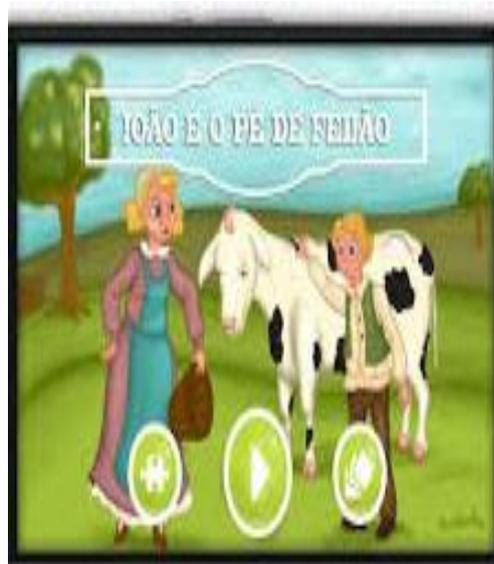


Fonte: Janela Mágica
(Criado em 2013. Print de tela realizado em setembro de 2017)

s) Sequência linear

Já a sequência linear se fez notada em 87,5% dos aplicativos, ou seja, o tempo, o espaço e as personagens são apresentados de forma previsível e lógica, com o desenrolar narrativo cronológico, sendo bem demarcados o início, o meio e o fim narrativo.

Figura 23 – Tela de um dos aplicativos que apresentam sequência linear.



Fonte: Histórias da Gigi
(Criado em 2016. Print de tela realizado em setembro de 2017).

t) Imersão

A narrativa imersiva consiste na experiência de imersão em uma realidade por meio da narrativa. Em 1,6% dos aplicativos existe esta característica, o que promove no leitor, a oportunidade de sentir-se junto ao enredo narrado, como parte atuante do enredo, para além da história, possibilita a integração de elementos que delineiam tempo, ambiente e espaço. Conforme Brand e Knight (2005), doravante a isso, o usuário tem a oportunidade de desenvolver enredos e envolver-se em uma correspondência entre causa e efeito, imerso em um ambiente virtual.

Figura 24 – Tela de um dos aplicativos que apresentam narrativa imersiva.

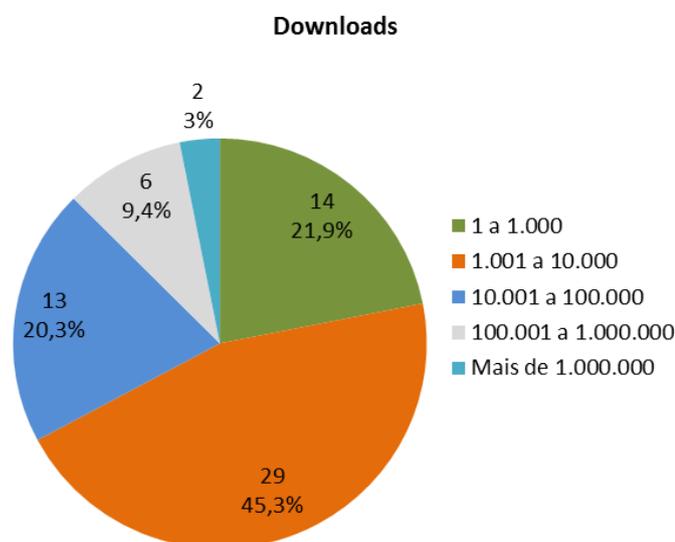


Fonte: Google SpotLight
(Criado em 2017. Print de tela realizado em setembro de 2017).

u) Downloads

O número de downloads realizado pelos usuários de apps revela quais são os títulos mais baixados, ou seja, aqueles que são mais difundidos culturalmente e, conseqüentemente, os que têm sido consumidos pelo público infantil, desvendando-se assim, quais os títulos que têm sido repassados às novas gerações. A figura a seguir aponta para este resultado:

Gráfico 2 – Número de downloads dos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



Fonte: Do autor (2017).

Avaliou-se que, em 21,9% dos aplicativos, o número de downloads variou entre 1 e mil, ou seja, foram baixadas até mil vezes, as histórias que compõem este dado, a exemplo, *A formiga e a pomba*, *A lebre e a tartaruga*, *A princesa e a ervilha*, *A raposa e a Cegonha*, *A raposa e a uva*, *Aladin*, *Alice no país das maravilhas*, *As fadas*, *Contadores de Histórias*, *Histórias infantis para ler*, *Histórias Infantis*, *Abrobrinha*, *O pequeno Polegar* e *Sapatinho de Cristal*.

Dentre os títulos que tiveram de 1001 até 10.000 downloads, ou seja, 45,3%, estão: *A Bela Adormecida*, *A Bela e a Fera*, *A formiga e o gafanhoto*, *A história de Davi*, *A noite antes do natal*, *A pequena Sereia*, *As minhas histórias*, *A Branca de Neve e os sete anões*, *Casinha das histórias*, *Chapeuzinho Vermelho da Gigi*, *Cinderela da Gigi*, *Contos clássicos para dormir*, *Contos clássicos para dormir 2 e 3*, *Contos de fada com a Gigi*, *Contos de Grim*, *Contos Infantis*, *Estórias em áudio para crianças*, *Gobo Club Livros Infantis*, *História da Rapunzel*, *João e Maria da Gigi*, *João e o Pé de Feijão*, *Janela Mágica*, *Minhas histórias*, *O leão e o rato*, *O Patinho Feio* e *Os três Porquinhos*.

Já diante dos títulos que foram baixados entre 10001 até 100.000, têm-se o percentual de 20,3% dos apps, que são: *Bíblia para as crianças Haile*, *Chapeuzinho Vermelho BR*, *Chapeuzinho Vermelho Lisbon Labs*, *Cinderela BR*, *Histórias Bíblicas Amaliev*, *Histórias*

Bíblicas 1 RDB, Histórias de crianças: bom dia!, Histórias Infantis Apeiron”, Histórias infantis Howtomake, Onde vivem os animais, Rapunzel da Gigi e Vídeos Infantis for Kids.

Dentre as histórias com 100.001 até um milhão de downloads, foram obtidos 9,4% dos aplicativos: *Boa noite, Caillou, FarmFriends Crianças: a fazenda com animais e Google Spotlight Stories, Os três porquinhos e Smilinguidos: Deus para as crianças.*

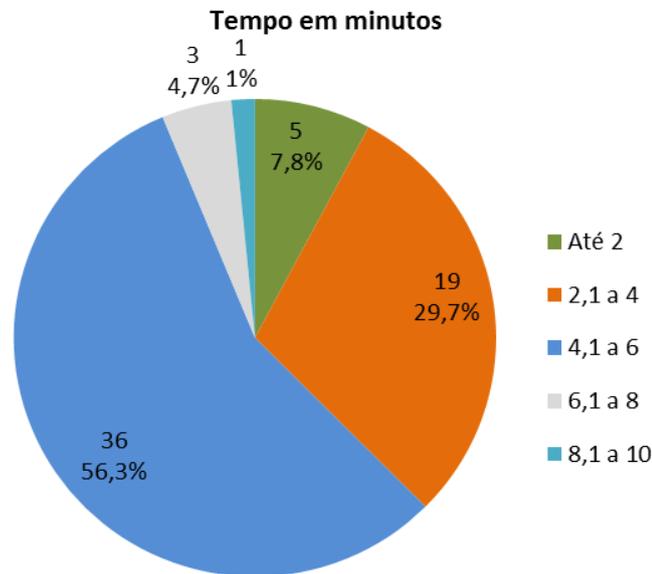
Por fim, os aplicativos com mais de 1 milhão de downloads, se configurando em 3% dos apps, foram: “Bíblia para as crianças Life Church” “Turminha da Natureza IOS”.

Tais dados demonstram que dentre as histórias que são mais contadas às atuais crianças, há um dado interessante: em primeiro lugar, com uma diferença de milhões de downloads, estão as histórias bíblicas; em segunda classificação, com aproximadamente 1 milhão de downloads, estão as histórias que narram enredos sobre os animais, mais especificamente aquelas que promovem uma interação com o leitor, promovendo uma identificação com a realidade; em terceiro lugar, encontram-se as histórias imersivas, com aproximadamente 1 milhão de downloads, em que há a presença de muitos recursos tecnológicos e realidade virtual, para então, em seguida; em 4º lugar, com até 100 mil downloads, diferença marcante, sejam baixados os clássicos literários infantis, sendo aqueles que apresentam a publicidade e desenho estático, os menos baixados e, conseqüentemente, os títulos que menos são contados às crianças da atualidade.

v) Tempo de enredo

Em se tratando da questão de tempo de execução de uma história e as implicações narrativas, obteve-se a seguinte figura:

Gráfico 3 – Tempo de duração das narrativas nos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



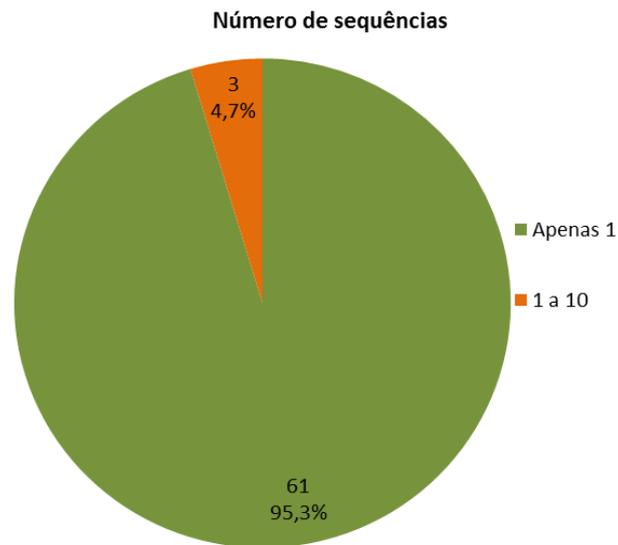
Fonte: Do autor (2017).

Verificou-se que o tempo médio de exibição de uma contação de histórias em um aplicativo é de aproximadamente, 5 minutos. Em 7,8% dos aplicativos as histórias ocorrem entre 1 e 2 minutos, estando bastante direcionadas às crianças menores, por sua velocidade e também pelo delineamento da linguagem, bem pueril. Em 29,7% dos apps, as histórias ocorrem entre 2,1 até 4 minutos, o que possibilita uma maior descrição de detalhes narrativos, isto é, descrição mais primorosa do ambiente e da personagem. Grande parte dos aplicativos, isto é, 56,3% deles, apresentam sua contação de histórias com o tempo alternando entre 4,1 a 6 minutos, em que as histórias apresentam ampla descrição do cenário, das personagens, das características físicas e psíquicas de cada uma delas, ou das protagonistas. Constatou-se que 4,7% dos aplicativos possuem entre 6,1 a 8 minutos, visto ser possível narrar, dentro deste período de tempo, com detalhes, cada elemento narrativo. Por fim, 1% dos aplicativos possui de 8,1 a 10 minutos, ora por conter muitos títulos, ora por apresentar inúmeras possibilidades narrativas, em que apenas após muitos movimentos ativos, se alcança o desfecho narrativo.

w) Número de sequências:

Tais dados remetem à questão do número de sequências narrativas, analisadas na figura a seguir:

Gráfico 4 – Número de sequências para se alcançar o desfecho narrativo nos aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



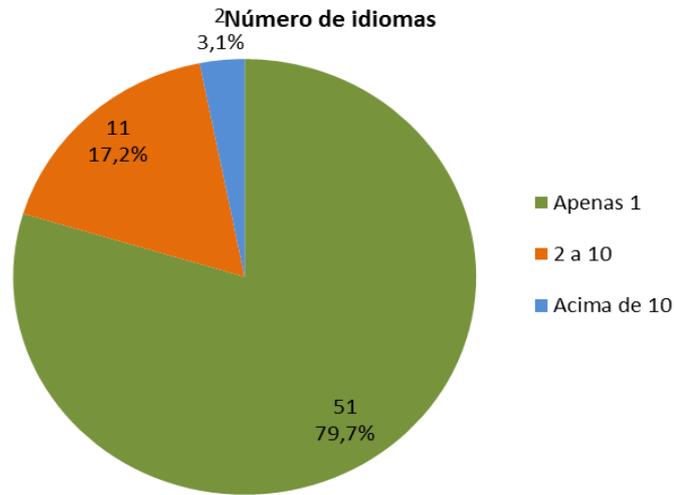
Fonte: Do autor (2017).

Como foi possível averiguar, a grande maioria dos aplicativos, 95,3%, possui apenas 1 sequência, ou seja, inicia-se a história e ela se desenvolve até o desfecho final, ao passo que, 4,7% dos aplicativos, apresentam entre 2 até 10 sequências, isto é, é preciso se deslocar no aplicativo, até que se alcance o final da história, que ocorre em etapas, aqui denominadas de sequências.

x) Idiomas

Ao serem analisadas as características que aferem a quantidade de atributos de um aplicativo, notou-se uma correlação com o número de idiomas em que era ofertado, a ser analisado na figura:

Gráfico 5 – Número idiomas disponíveis para os aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



Fonte: Do autor (2017).

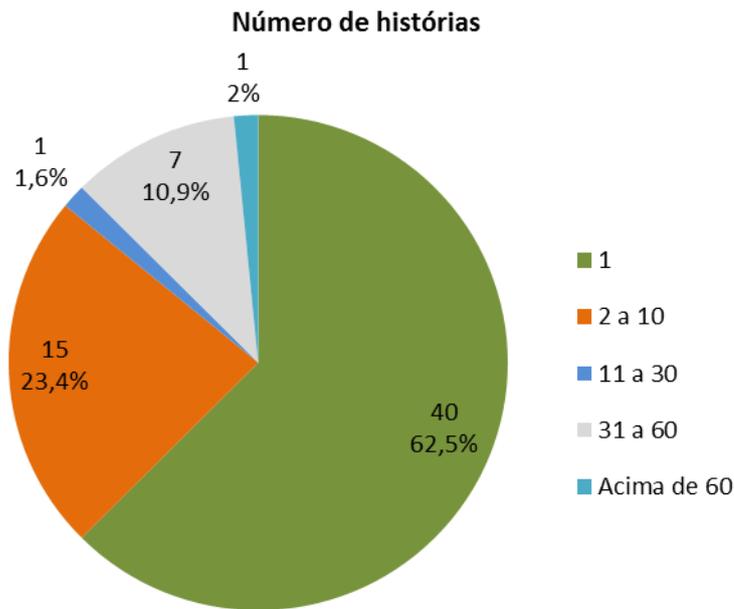
A maioria dos aplicativos, 79,7% deles, oferta ao leitor apenas um idioma, no caso em questão, o de Língua Portuguesa. Contudo, 17,2% possuem a proposta que alterna entre 2 a 10 idiomas, sendo estes apps mais sofisticados, ou seja, possuem maior complexidade de imagens e de opções de desenvolvimento de enredo, que se alternam, por exemplo, em imagens em 3-d. Em 3,1% dos aplicativos é possível baixar histórias em mais de 10 idiomas e, em decorrência dessa diversidade, observou-se que tais apps são mais elaborados, apresentando assim, maiores possibilidades de ação do usuário, visto o delineamento das imagens, de som, do enredo, sendo aprimoradas as questões do movimento e da oferta de tecnologia, a exemplo da imagem em 360°, realidade virtual e maiores números de perspectivas.

y) Número de histórias

Ao serem analisados os dados sobre os aplicativos, foram curiosos os elementos que apontaram os números de histórias oferecidos em cada aplicativo, pois se buscou compreender a relação existente entre a facilidade de acesso, uma vez que, em um único app se pode acessar inúmeras histórias, não sendo necessário download de novos ou outros aplicativos, bem como se procurou depreender se a relação qualidade x quantidade dos

aplicativos provocava alguma implicação na narrativa, mesmo sendo imensamente subjetivo o conceito de qualidade:

Gráfico 6 – Número de histórias disponíveis para os aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



Fonte: Do autor (2017).

Em 62,5% dos aplicativos há a presença de uma única história. É possível inferir com este dado que o aplicativo foi desenvolvido especificamente para aquela história, aprimorando-se em desenvolver, meios de torná-la atraente ao leitor. Já em 23,4% dos apps, notou-se que existem entre 2 a 15 histórias o que permite uma maior flexibilidade de escolhas para o leitor acessar, enquanto apenas 1,6% dos aplicativos possuem entre 11 e 30 histórias, o que também sugere opções ao leitor. Constatou-se ainda que 10,9% dos aplicativos possuem entre 31 e 60 histórias, em que se tem um menu com os títulos e basta um clique para que se navegue por eles; e que 2% dos apps possuem mais de 60 histórias, com a apresentação de uma lista de títulos, em que o usuário opta livremente por aqueles que julgar interessante.

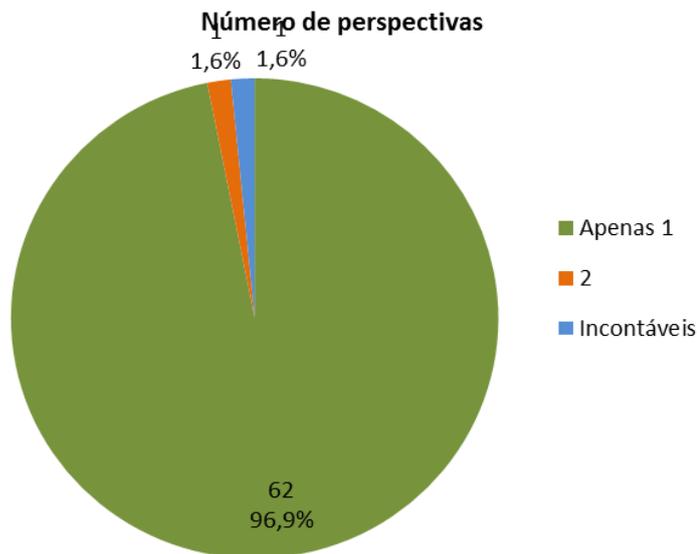
Aqui, a coleta de dados não foi clara o suficiente para a análise da qualidade na narrativa, visto os aplicativos serem compostos por uma diversidade muito grande de características e a escolha de se baixar um ou outro tem relação direta com o que se almeja

ouvir, ler ou ver. Foi possível analisar então, a questão da facilidade de acessos, isto é, quanto maior o número de histórias ofertadas, mais descomplicado é para o usuário escolher um título, sem que tenha que acessar o Google Play ou o App Store.

z) Perspectivas: relevância

Fez-se necessário avaliar, também, qual a relevância do número de perspectivas nos aplicativos, em conformidade com a figura a seguir:

Gráfico 7 – Número de perspectivas visuais disponíveis para os aplicativos de contação de histórias, de acesso gratuito, em Língua Portuguesa.



Fonte: Do autor (2017).

O número de perspectivas visuais nos revelou um aspecto importante, visto que quanto maior o número de perspectivas, mais movimentos o leitor deve realizar e, conseqüentemente, mais imersiva é a narrativa, tornando-se assim, mais envolvente. Verificou-se que 96,9% dos aplicativos possuem apenas uma perspectiva, isto é, a história é assistida de apenas um ângulo. Observou-se que 1,6% dos apps possuem duas perspectivas, ou seja, podem ser vistas sob dois diferentes ângulos. Outros 1,6% dos app, apresentam incontáveis perspectivas, o que faz com que o leitor tenha que se levantar, abaixar, girar braços, cabeça, alternar passadas entre devagar e depressa, ser criativo, possibilitando assim, diferentes desfechos narrativos de uma mesma história.

Mediante as características elencadas, o estudo direciona-se a compreender o que os aplicativos têm em comum, ou quais características predominam nos apps de contação de histórias.

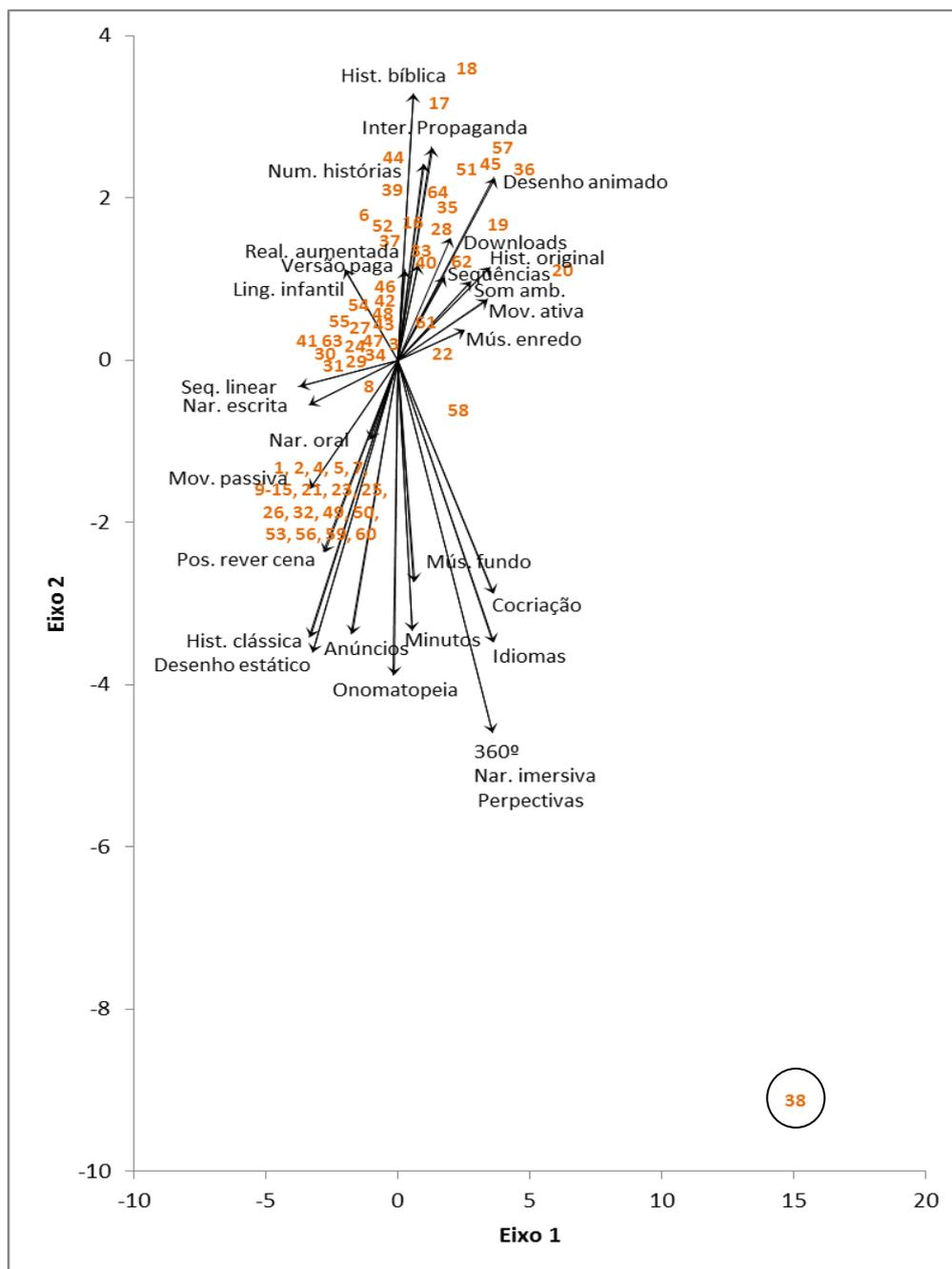
6.1 Análise Multivariada

Em busca de analisar o que é padrão nos aplicativos, ou seja, aquilo que se configura como referência e decorre nos apps, assim como as variáveis, isto é, elementos que se alternam e se interpolam, realizou-se a análise multivariada de PCA, *Análise dos Componentes Principais*, por meio do software *PCOrd 5*, para verificação dos grupos correlatos e homólogos, assim como para apontar as características que se diferem e dissentem.

Tal investigação possibilitou averiguar os diferentes grupos formados, assim como avaliar, tanto o grupo de títulos que são mais recontados às atuais crianças, assim como verificar as tendências mercadológicas de produção literária digital, uma vez que os aplicativos são frutos de investimentos públicos ou privados, e ambos denotam a finalidade de se ofertar ao usuário e leitor, o acesso à contação de histórias, no universo dos aplicativos.

Como resultado, foram obtidos os elementos, conforme Gráfico 8, a seguir:

Gráfico 8 – Análise de Componentes Principais com uso de PcOrd 5, sendo coloridos os APPs e em preto, os vetores dos descritores (os vetores estão multiplicados por 2 para facilitar visualização).



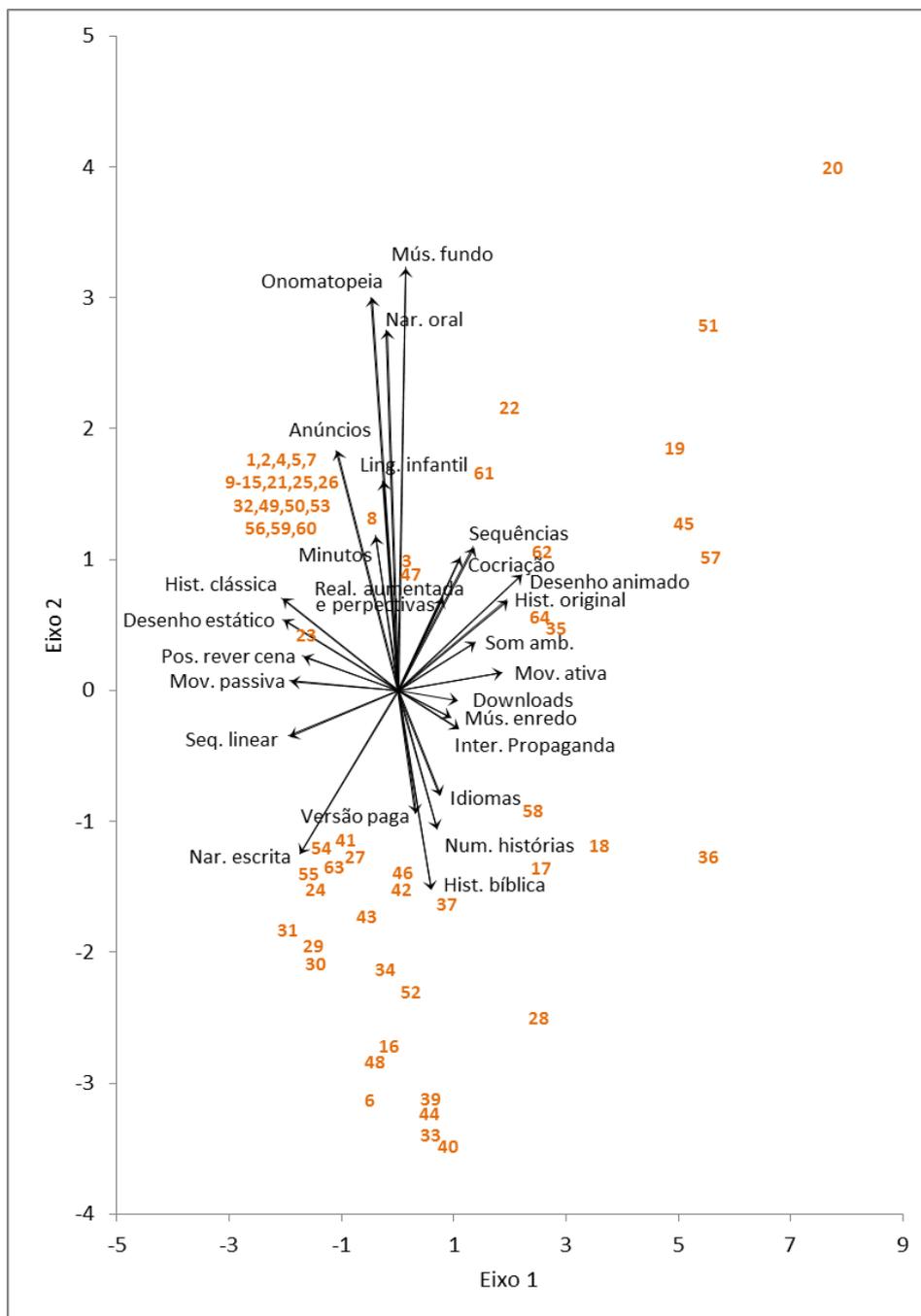
Fonte: do autor (2017)

Ao avaliar o Gráfico 8, nota-se que o App 38 é *outlier*, isto é, fugiu a qualquer padrão, não se enquadrando em características comuns aos demais aplicativos e, por isto, foi retirado

para a realização de nova análise. Contudo, é importante ressaltar os descritores únicos que levaram a isso: é o único aplicativo com incontáveis perspectivas, há ausência de narrador, seja, tanto oral quanto escrito, é ofertado em 25 idiomas, possui 10 histórias imersivas, que por sua vez possibilitam a participação ativa do leitor, aquele que segundo o próprio app é denominado como interator, é uma narrativa imersiva, podendo-se utilizar de recursos de realidade virtual (RV), possui visão em 360°, suas sequências são múltiplas, alternando-se em conformidade com o movimento do leitor.

Desta forma, para se buscar compor os grupos com características correlatas, realizou-se uma nova multivariada, no intuito de se obter os dados almejados, conforme figura a seguir.

Gráfico 9 – Análise de Componentes Principais com uso de PcOrd 5, com a exclusão do App 38, sendo coloridos os APPs e em preto, os vetores dos descritores (os vetores NÃO ESTÃO aumentados para facilitar visualização).



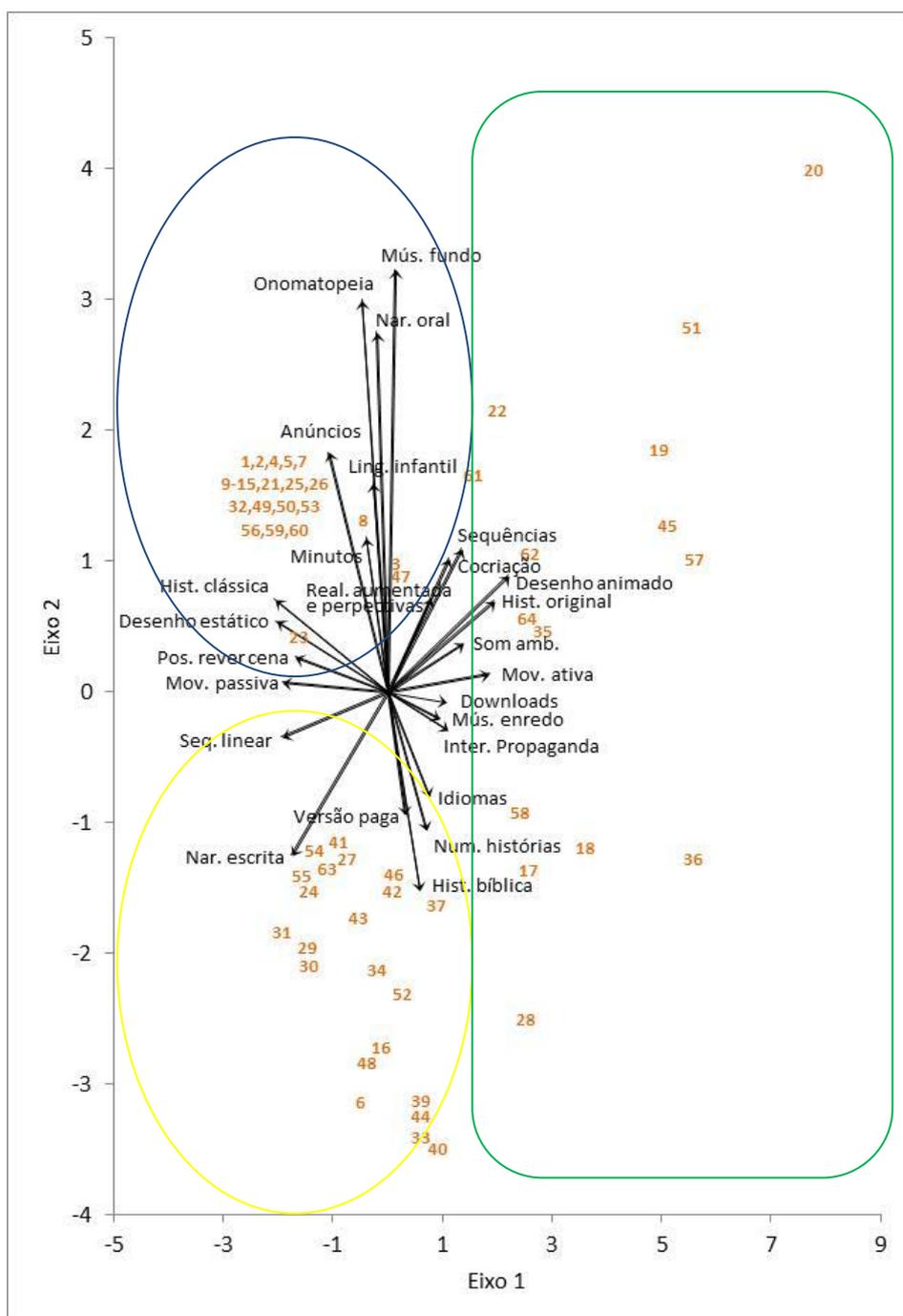
Fonte: do autor (2017)

O eixo 1 explicou 22% da variação dos dados. Os dois primeiros eixos de ordenação da PCA (Eixo 1 e Eixo 2) explicaram 35% da variância dos dados (os três primeiros eixos

explicaram 45%, mas não acrescentaram informações diferentes sobre o agrupamento mostrado pelos eixos 1 e 2).

Para melhor visualização, optou-se por apresentar o Gráfico 10, em que é possível avaliar quais os grupos que se formaram através da multivariada, apontando-se assim, a proximidade entre as características dos aplicativos e apontando o que os difere, como forma de elucidar a composição narrativa dos aplicativos de histórias:

Gráfico 10 – Análise de Componentes Principais com uso de PcOrd 5, grupos, sendo coloridos em vermelho, os APPs, e em preto, os vetores dos descritores.



Fonte: do autor (2017)

No primeiro grupo, circulado de azul, acima, à esquerda, é possível verificar a junção dos seguintes aplicativos: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 21, 23, 25, 26, 32, 47, 49, 50, 53, 56, 59 e 60. Há neste grupo um total de em 26 apps que, por sua vez, apresentam as

características a seguir: são histórias clássicas, com presença de narrador oral, música de fundo, apresentando a maioria onomatopeia. Os apps possuem desenho estático, demonstram a possibilidade de rever a cena e movimentação passiva. Também há a presença de anúncios, que não interrompem a história. O tempo, em minutos, desse grupo, é de aproximadamente 4 a 6 minutos, possuindo alguns deles, recursos de realidade aumentada e mais de uma perspectiva, o que permite ao leitor, a alternância de desfechos.

No segundo grupo, circulado em amarelo, à esquerda, abaixo, têm-se os seguintes aplicativos: 6, 16, 24, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 52, 54, 55 e 63, totalizando-se assim, em 22 aplicativos, com as seguintes características: possuem música enredo; interrupção por propaganda; mesmo número de oferta de idiomas, no caso em questão, apenas 1 idioma; mesmo número de histórias, sendo uma parte, de histórias bíblicas; há a presença de versão complementar paga; nota-se a predominância da narrativa escrita e a linearidade textual.

No terceiro grupo, com o entorno verde, à direita, têm-se os aplicativos: 17, 18, 19, 20, 22, 28, 35, 36, 45, 51, 57, 58, 61, 62 e 64. Este grupo perfaz um total de 15 aplicativos, com as características: a movimentação é ativa, exigindo uma maior interação do leitor para se obter o desfecho narrativo; há a presença do desenho animado; o número de sequências se alterna com frequência, variando de uma até dez; há a participação do leitor, que pode se tornar co-autor da história; as histórias são, em grande parte, originais; há o som ambiente e música enredo; o número de idiomas ofertados é maior, assim como o número de histórias ofertadas.

É possível verificar, ao final, que os três grupos demonstram a tendência mercadológica dos aplicativos de contação de histórias, em que é possível notar uma predominância dos enredos clássicos, contudo, também é possível apontar o surgimento de histórias originais, em que o envolvimento proposto ao leitor é ainda maior, devido às características de imersão, perspectivas, não linearidade e recursos de realidade virtual e por fim, a presença dos aplicativos bíblicos, anteriormente apontados como os mais baixados.

CONCLUSÃO

Por meio desta pesquisa, que teve como objetivo realizar o levantamento dos títulos literários infantis digitais mais difundidos pelo público infantil, bem como apontar quais são os padrões e variáveis dos aplicativos de contação de histórias, foi possível constatar que o universo de contação de histórias em suportes digitais se compõe de elementos específicos e não são fac-símiles dos livros impressos, apresentando características distintas e, por vezes, dessemelhantes e inovadoras.

Observou-se que os aplicativos de contação de histórias configuram-se como uma nova forma da prática de contação, visto que muitos contos são procedentes da oralidade, de domínio público, recontados de uma geração a outra, para as crianças, conforme assevera Machado (2012).

Como apontado ao longo da dissertação, foi possível avaliar aplicativos desde aqueles que apresentaram enredos de origem cultural popular, do folclore, da tradição oral às tramas originais, todos providos de narrativas que outorgam numerosas propostas de leitura, devido ao fato de serem contadas de múltiplas formas e estilos, mesmo sendo oriundas de uma mesma matriz. Sabendo que aquilo que concerne à literatura é o modo de narrar, Machado (2012) ainda salienta que a forma como se conta uma história faz com que ela não seja a mesma história. Há os estilos mais austeros, diretos, objetivos, em que basta um clique no ícone inicial e a história se desenvolve, como também existem aqueles que estabelecem uma relação direta com a tradição, quando fazem uso do preceito de abertura das narrativas fabulares, a exemplo, “Era uma vez” e faz com que o leitor precise interagir com o enredo, seja por meio de cliques ou movimentação dos braços e mãos, para o desenvolvimento da história.

Para Busatto (2013), nada é mais antagônico que meio digital e oralidade, devido ao fato de os contadores de histórias serem considerados remotos, porém vigilantes às histórias de seu povo, sendo aqueles que sabem ouvir e contar, intercambiando suas experiências, que em princípio, nada mais inapropriado para a permuta com o ciberespaço, que consiste em um ambiente de comunicação, não sendo necessária a presença física da pessoa para que se haja a interlocução, em que o meio virtual promove as relações comunicativas. Em continuidade ao silogismo, Benjamin (1983) enfatiza o declínio da narração no início da Idade Moderna, com o advento da imprensa e a propagação do romance. Ampliando a reflexão para o que posterga um gênero do outro, concebendo o narrador como aquele que colhe o que narra, seja o

conhecimento daquilo vivido ou ouvido, transformando assim, outra vez, em experiência para os que ouvem a história. Em continuidade ao raciocínio, exclui-se a recensão de contadores em meios digitais. Destarte, é de suma importância apontar aqui, a necessidade de se considerar o reconhecimento dos novos narradores: aqueles que contam suas histórias nos artefatos digitais, alternando-se desde os contadores presentes nos aplicativos, até aqueles que fazem uso da grande rede de comunicação, a internet, para fazerem-se ouvidos, como exemplo o youtuber, que são aqueles que publicam vídeos e animações no canal Youtube, que, por sua vez, é uma plataforma de distribuição de vídeos, assim como o blogueiro, que é um autor de blogue, todos afamados como indivíduos proximamente àqueles apontados por Benjamin (1983) como narradores de histórias. Por meio desta reflexão, ameniza-se o distanciamento entre contador de histórias tradicional, essencialmente usufrutuário de sua voz e os contadores de histórias digitais, em que as histórias se fazem contadas, seja por meio da voz, da imagem, dos sons ou do movimento.

Constatou-se, outrossim, que os aplicativos apresentam uma forma de leitura mais abrangente, envolvendo o leitor pela imagem, pelo som e pelo movimento, que conforme Chartier (2003), a leitura em tela não lhe impõe sua forma, sua estrutura e espaço, possibilitando ao usuário e leitor a submissão de inúmeras operações, como exemplo o próprio deslocamento dentro do enredo, deslocado da materialidade impressa, tornando o leitor, no caso em questão o de aplicativos, um ator de uma escrita em múltiplas mãos, ou ao menos, em posicionamento de interagir com a tecedura, convertendo as histórias em universais, devido ao fato de o usuário e leitor poder acessar o aplicativo em qualquer ambiente, bastando-lhe apenas estar em posse de um artefato digital.

No ano de 2003, Chartier supôs que, no futuro próximo, as obras de tradição não seriam mais comunicadas e decifradas, afora os meios digitais, o que geraria a ausência da inteligibilidade de uma cultura textual. Por meio desse estudo foi possível constatar que tal afirmação não se faz pertinente, visto que os aplicativos de contação de histórias apresentam, em sua maioria, enredos advindos da tradição oral, os clássicos literários que, por sua vez, decorrem dos projectos contadores de histórias, perpetuando-se assim, a relação entre os contadores de histórias tradicional e digital.

No que concerne o contexto que compõem os aplicativos de contação de histórias, há de se ressaltar os atos de leitura envoltos, nos quais, conforme Schafer (2011), é meritório se separar os sentidos para que se obtenha o alcance do desenvolvimento de acuidades

específicas. Para tanto, foi importante pormenorizar o ato de ler imagens, sons e palavras escritas.

No que tange à Literatura voltada à Infância, os aplicativos de contação de histórias viabilizam o acesso à literatura infantil, conforme analisado, especialmente a dos clássicos literários, ou seja, dos títulos provenientes da tradição oral.

Conduzindo a peroração aos resultados específicos da análise multivariada, foi possível apurar que os aplicativos possuem três grandes frentes de contação de histórias, revistas a seguir:

A primeira frente foi composta por histórias clássicas da literatura infantil mundial, em que o narrador oral se faz presente na maioria dos apps, ofertando ao leitor oportunidades de ter contato com títulos universais, possibilitando assim a preservação da memória dessas histórias que são tradicionalmente repassadas de uma geração à outra, em que a história ocorre como se fosse uma intercessão de suas raízes, como elemento lúdico e jocoso.

Já a segunda frente, demonstrou um envolvimento com questões de cunho social, uma vez que os aplicativos refletem uma situação cultural, visto que alguns se voltam ao público religioso, que retratam o elemento sagrado, proferido pela confessionalidade e pelo valor das palavras, conforme aponta Sisto (2012), como potência ritualística e congregadora. São aplicativos bastante elaborados, no sentido de numerosas características, com a presença de música enredo, altamente patrocinados, devido à comparência de publicidade, com grande ocorrência da narrativa escrita e um texto que se apresentou demarcado claramente pela linearidade, sendo início, meio e fim.

A terceira frente apresentou-se mais desobrigada das questões da tradição, visto que se propôs a uma inovação conceitual e procedimental, em virtude de demonstrar uma narrativa amplamente imersiva, com o ensejo de recursos em Realidade Virtual, diferentes perspectivas, não linearidade, bem como optou por enredos originais que oportunizaram a coparticipação do leitor.

Averiguou-se que a contação de histórias nos aplicativos não se configura transunto dos livros impressos, visto que se apresenta das mais diferentes formas: seja por meio do tradicional contador de histórias; seja por meio de personagens inéditos, ou seja, por meio de vídeos, de desenhos estáticos, com a presença, ou não, do narrador, afigurando-se assim em novas formas de se contar histórias no meio digital.

Os aplicativos passam então a se difundir ao leitor como mais um meio de contação de histórias, visto que, cada vez mais, as tecnologias permeiam o cotidiano infantil e é por meio

delas que a contação de histórias passa, também, a ocorrer. Portanto, o convite ao mergulho pelo universo de contação de histórias, realizado pelos produtores dos aplicativos a todos os seus usuários, acaba por proporcionar a revelação desse envolvente universo, em que, seja ou não fruto do novo modo de se conceber uma narrativa, a atual contação de histórias decorre de forma a retratar o modo de expressar da atual sociedade e da forma como se experimenta o mundo, em que é possível alternar histórias, personagens, identidades, entrecruzando o mundo virtual e real.

Estejamos atentos, pois independentemente do meio em que ocorre a contação de histórias, seja tradicional ou digital, todas as narrativas estão infundidas de ideologias, de vestígios de comportamentos morais almejados por uma classe dominante, de protótipos a serem adotados, do corolário advindo do transvio, de intolerâncias, de controle social, assim como também possibilitam licenças para expressão de respeito às diferenças, ao uso diversificado da linguagem e dos recursos tecnológicos. A literatura é igualmente um modo de se perceber a realidade e, ao contador de histórias, do tradicional ao digital, sobeja a incumbência para com a arte e a literatura, em que seu papel é inculcar o outro com histórias, transportando-o à exultação, a tal ponto que chega a crer que aquela história devesse sobreveio.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras>. Acessado em: janeiro de 2017.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 2ª ed., 2006.

BAKHTIN, M. A interação verbal. In Bakhtin, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1997.

BAKHTIN, Mikhail (Volochinov). **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira; com a colaboração de Lúcia Teixeira Wisnik e Carlos Henrique D. Chagas Cruz. 9.ed. São Paulo: Hucitec, 1999. 196p.

BARROS, M. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2011.

BECKER, Fernando. **Educação e Construção do Conhecimento**. POA: Artmed, 2001.

BENJAMIN, W. **O narrador**. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

BENJAMIN, Walter. **Mágia e Técnica, Arte e Política**. Traduzido por Paulo Sérgio Rouanet. (Obras Escolhidas; v. I). São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. **Rua de Mão Única**. Traduzido por Rubens Rodrigues Torres Filho e José Martins Barbosa. Obras Escolhidas; v.II. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, W. O narrador. Considerações sobre a obra de Nicolai Leskov. In: _____. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 7 ed, 1994.

BENJAMIN, Walter. A doutrina das semelhanças. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

BENMAYOR, R. **Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities**. Califórnia: Arts Humanit High Educ, 2008.

BITTENCOURT, Z. **A compreensão leitora nos anos iniciais. Reflexões e propostas de ensino**. Petrópolis: Vozes, 2015.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teoria e aos métodos**. Portugal: Porto Editora, 1994.

BRAND, Jeffrey E.; KNIGHT, Scott J. **The narrative and ludic nexus in computer games: diverse worlds II**. Simon Fraser University Library. Proceedings of DiGRA 2005.

Conference: Changing Views – Worlds in Play. Disponível em: . Acesso em: 2 novembro 2017.

BRAGGIO, Sílvia Lúcia Bigonjal. **Leitura e alfabetização: da concepção mecanicista à sociolinguística**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BRONCKART. J. P. **Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo**. São Paulo: EDUC, 1999. 353 p.

BRUNER, J. **Aspectos de significado: para uma psicologia cultural**. Lisboa: Edições 70, 1990.

_____. **Realidade mental, mundos possíveis**. (M.A.G. Domingues, Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. **A Cultura da Educação**. (M.A.G. Domingues, Trad.). Porto Alegre: Artmed, 2001.

BUSATTO, C. **A arte de contar histórias no Século XXI, Tradição e ciberespaço**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

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

CAGNETI, Sueli de Souza. **Livro que te quero livre**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1996.

CARRIÈRE, J. C. **Contos Filosóficos do Mundo Inteiro**. São Paulo: Ediouro, 2008.

CARVALHO, Barbara Vasconcelos de. **A Literatura Infantil: visão Histórica e Crítica**. 2. ed. São Paulo: Edart, 1983.

CARVALHO, G. S. **As Histórias Digitais: Narrativas do século XXI. O Software MovieMaker como recurso procedimental para a construção de Narrações**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.teses.usp.br/teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/publico/Gracinha_Souza_de_Carvalho.pdf>. Acesso em novembro de 2016.

CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet**. Oxford University Press, 2003.

_____. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAUQUELIN, Anne. **A Invenção da Paisagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CHARTIER, R. **A aventura do livro, do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1998.

_____. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Trad. Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP/ Imprensa Oficial do Estado, 1999.

_____. **Cultura Escrita, Literatura e História**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2001.

_____. **À beira da falésia: a história entre as incertezas e inquietude.** Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Editora Universidade/UFRGS, 2002.

_____. **Leituras e leitores na França do Antigo Regime.** Trad. Álvaro Lorencini. São Paulo: UNESP, 2003.

_____. **Historia y praticas culturais.** Entrepasados, Buenos Aires: Ano IV, 1994.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas.** São Paulo: Ática, 1987.

COELHO, Nelly Novaes. **Panorama histórico da literatura infantil/juvenil:** das origens indo européias ao Brasil contemporâneo. 4 ed. Ática, 1991.

COSSON, R. **Letramento Literário: educação para a vida. Educação e Vida,** Fortaleza, v.10, p.14-16: 2006a.

_____. **Letramento Literário: teoria e prática.** São Paulo: Contexto, 2006b.

CHOMSKY, N. **Review of Verbal Behavior,** by B.F. Skinner. Language 35, no. 1 (January-March 1959): 26- 57, 1957.

_____. **Syntactic Structures.** The Hague: Mouton, 1957.

_____. **Aspects of the Theory of Syntax.** Cambridge: The MIT Press, 1965.

_____. **Cartesian Linguistics.** New York: Harper and Row, 1965.

CUNHA, M. Aportes teóricos e reflexões da prática: a emergente reconfiguração dos currículos universitários. In: MASETTO, Marcos (org.) **Docência na Universidade.** Campinas, SP: Papirus, 1998.

CUNHA, M. I. **Aula universitária: inovação e pesquisa.** In: LEITE, D., MOROSINI, M. (Org.) Universidade Futurante. Campinas: Papirus, 1997.

FERREIRA, J.P. **Armadilhas da memória.** Cotia: Ateliê editorial, 2003.

_____. **Pedagogia do Oprimido.** 10. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam.** 23ª Ed. São Paulo: Cortez, 1989.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade.** 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

GARCÍA, C. Muitos anos atrás, aconteceu em um lugar distante chamado Europa. A arte de contar histórias e a Europa Moderna. In: MORAES, F.; GOMES, L. **A Arte de Encantar – O contador de Histórias contemporâneo e seus olhares.** São Paulo: Cortez Editora, 2012.

GOODMAN, K. **Analysis of oral Reading miscues: Applied psycjoallinguistics**. Reading Research Quarterly, 1969.

_____. **Unit in reading**. In: A. Perves e O. Niles. *Becoming readrs in a complex society*: 83 rd Yearbook of National Society for study of Education. Chicago: National society for the Study os Education, 1984.

GOULART, I. C. V. A compreensão e conceituação de livro num jogo de representações. **Leitura: Teoria & Prática**, Campinas, São Paulo, v.34, n.67, p.69-82, 2016a.

GOULART, I. C. V. A configuração do espaço dos livros no interior da sala de aula. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Campinas, vol.14, n.2, p.348-362, maio/ago. 2016b.

GOULART; I. C. V.; LOBO, D. S. Nas (in)definições de livro, leitor e leitura: uma multiplicidade de espaços e sentidos. **Revista Leitura**, Recife, v.2, n. 56, p. 5-25, jul./dez. 2016.

GOULEMOT, Jean Marie. **Da leitura como produção de sentidos**. In: CHARTIER, Roger. *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação da Liberdade, 2001, p. 107-116.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUNT, P. **Crítica, Teoria e Literatura Infantil**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2010.

KAJDER, S.; BULL, G.; ALBAUGH. **Constructing digital stories, in learning & leading with technology**. Geórgia: Education Review, 2005.

KLEIMAN, A. **Texto e leitor – aspectos cognitivos da leitura**. Campinas, SP: Pontes, 1989.

_____. **Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura**. Campinas, SP: Pontes/Unicamp, 1992.

LAJOLO, M. O texto não é pretexto. In: ZILBERMAN, Regina (org.). **Leitura em crise na escola: as alternativas do professor**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura Infantil Brasileira: História e Histórias**. São Paulo: Ática, 2010.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n° 19 p. 20-28, jan. /abr. 2002.

LEMKE, J. L. **Travels in hypermodality**. Visual Communication, 2002.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 1999.

_____. **O Que é Virtual?** Rio de Janeiro: 34, 1996.

_____. **As Tecnologias da Inteligência.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

LOPES, C. **Currículo e epistemologia.** Ijuí: Unijui, 2007.

MACHADO, M. (Org). **Encontro e desencontros em educação infantil.** São Paulo, SP: Cortez, 2002.

MACHADO, Z. **A Criança e a leitura literária: livros, espaços, mediações.** Rio de Janeiro: Fundação da Biblioteca Nacional, 2012.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada.** 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 720 p. 2006.

MARCUSCHI, L.A. **Gêneros textuais: o que são e como se constituem.** Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2000.

_____. **Da fala para a escrita: atividades de retextualizações.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (orgs.). **Gêneros textuais e ensino.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MEADOWS, D. **Digital storytelling: research-based practice in new media.** Reino Unido: VisCommun, 2003.

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

MELLON, N. **A arte de contar histórias.** Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006.

MORAES, F. A voz do matuto. A arte de contar histórias e os saberes híbridos. In: MORAES, F.; GOMES, L. **A Arte de Encantar – O contador de Histórias contemporâneo e seus olhares.** São Paulo: Cortez Editora. 2012.

MORAES, F. **Contar histórias. A arte de brincar com as palavras.** Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2012.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2000.

_____. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento.** Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. Título original: La tête bien faite.

MURRAY, J. **Hamelet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NKAMA, B. O. A arte de contar histórias na África: entre o mito, a ponte e a realidade. A formação do contador de histórias na África. In: MORAES, F.; GOMES, L. **A Arte de Encantar – O contador de Histórias contemporâneo e seus olhares**. São Paulo, SP: Cortez Editora, 2012.

ONG, W. **Oralidade e cultura escrita**. Campinas: Papirus, 1998.

PAIVA, V. (2007). **Narrativas Multimídia de Aprendizagem de Língua Inglesa: Um Gênero Emergente**. Anais do 4º Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais, Tubarão: UNISUL.

PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

PATRINI, M. de L. **A renovação do conto: emergência de uma prática oral**. São Paulo: Cortez, 2005.

PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: Ferrari, Pollyana (org), **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007.

PETRUCCI, A, **II Libro manoscritto, Letteratura italiana,t.2, Produzione e consumo**. Turim, Einaudi, 1983.

RAMOS, G. **A imagem nos livros infantis. Caminhos para ler o texto visual**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

RIBEIRO, A. Ler na tela / letramento e novos suportes de leitura e escrita. In: COSCORELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas** – 3ed. 1 reimp. – Belo Horizonte, MG: Ceake; Autêntica Editora, 2014.

ROBIN, B. R. **The educational uses of digital storytelling**. CRAWFORD et al. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006. Chesapeake, VA: AACE, 2006.

_____. **Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom**. Theory into Practice, 2008. Disponível em: <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf> Acesso em maio de 2017.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo, SP: Paulus, 2004.

_____ ; **Leitura de imagens**. São Paulo, SP: Melhoramentos, 2012.

SCHAFER, M. **A Afinação do Mundo**. São Paulo: Unesp, 2011.

_____ ; **O ouvido pensante**. São Paulo: Unesp, 2011.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

SOARES, M. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy Alves et al. (Orgs). **A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002. Disponível em: ≤ <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em janeiro de 2017.

_____; **Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos**. Acervo Digital Unesp. Fev, 2004. Disponível em: ≤ <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf> >. Acesso em 17. Jan. 2017.

SOUSA SANTOS, B. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência**. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

_____: **A gramática do tempo: para uma nova cultura política**. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

Stone, Lawrence. **O ressurgimento da narrativa**: reflexões sobre uma nova velha história. Tradução de Denise Bottmann. Este texto foi originalmente publicado em Past and Present, no 85. nov. 1979. pp. 3-24.

STRAZZACAPPA, M. Era uma vez uma história contada outra vez. **Educação, memória, imaginação e criação**. Campinas, SP: Librum, 2013.

STREET, B. **What's new in New Literacy Studies?** Critical approaches to literacy in theory and practice. Current issues in Comparative Education. (New York), v.5.n.2.p 77-91, Columbia University, 2003.

TAPIA, J. **Motivar para el aprendizaje: teoria y estratégias**. Espanha: EDEBÉ, 1997.

VALENTTE, J. A. A Espiral da aprendizagem e as Tecnologias da Informação e Comunicação: Repensando Conceitos. In: JOLY, M. C. R. A. (Org), **A Tecnologia no ensino: Implicações para a Aprendizagem**. São Paulo, SP: Casa do Psicólogo, 2002.

VALENTE, J.A.; ALMEIDA, M.E.B. (orgs.). **Formação de educadores a distância e integração de mídias**. São Paulo, SP: Avercamp, 2007.

_____. **As Tecnologias Digitais e os Diferentes Letramentos**. Ano IV - Nº 15 - As Diferentes Dimensões do Aprender - Novembro de 2000 à Janeiro de 2001. Disponível pelo endereço: http://www.revistapatiao.com.br/sumario_conteudo.aspx?id=597 Acessado em 29 de janeiro de 2017.

VASCONCELOS, D. C. e Magalhães, H.(2010). **As Narrativas Multimidiáticas das Charges Animadas**. Cultura Mediática: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Ano III, nº1.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WEBER, M. **Professores contadores de histórias**. In: FERREIRA, Jacques de Lima (org.). Formação de professores: teoria e prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.

ZILBERMAN, Regina; MAGALHÃES, Ligia Cademartori. **Literatura Infantil: Autoritarismo e Emancipação**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1987.

ZUMTHOR, P. **A letra e a voz**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 1993.

_____. **Performance, recepção e leitura**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: EDUC, 2000.

_____. **Escritura e nomadismo**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira, Sonia Queiroz. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2005.

ZURK, B. Imagina enquanto eu te conto. In: FRITZEN, C.; MOREIRA, J. (Org). **Educação e arte: linguagens artísticas na formação humana**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

ANEXOS

Lista dos Aplicativos de contação de histórias pesquisados

A Bela Adormecida Gigi	Contos Infantis
A Bela e a Fera Gigi	Estórias em áudio para crianças
A cigarra e a formiga - IOS	Farmfriends Crianças: a fazenda com animais
A Formiga e a pomba Gigi	Gobo Club Livros infantis
A Formiga e o Gafanhoto	Google Spotlight Stories
A história de Davi	Histórias Bíblicas AmaliaDev
A lebre e a Tartaruga Gigi	Histórias da bíblia - IOS
A noite antes do natal	História da Rapunzel
A pequena Sereia Gigi	Histórias infantis- livros para ler - IOS
A princesa e a ervilha Gigi	Histórias infantis para ler
A raposa e a cegonha Gigi	Histórias Bíblicas 1 RDB
A raposa e a uva Gigi	Histórias de crianças: bom dia!
Aladin Gigi	Histórias Infantis - Abobrinha
Alice no país das maravilhas Gigi	Histórias Infantis Apeiron
As Fadas Gigi	Histórias Infantis Howtomake
As minhas histórias	João e Maria Gigi
Bíblia para crianças Haile	João e o pé de feijão Gigi
Bíblia para crianças Life Church	Livro infantil Janela mágica
Boa noite, Caillou	Minhas Histórias
Boa noitinha	O Leão e o rato Gigi
Branca de Neve e os sete anões Gigi	O leão e o rato LibonsLabs
Casinha das histórias	O Patinho Feio
Chapeuzinho Vermelho BR Contos	O pequeno Polegar Gigi
Chapeuzinho Vermelho Lisbon Labs	Onde vivem os animais
Chapeuzinho Vermelho Gigi	Os três Porquinhos 3-5
Cinderela Gigi	Os três porquinhos Gigi
Cinderella BR	Rapunzel Gigi
Contadores de histórias Cuenta Cuentos	Smilinguido - Deus para crianças
Contos clássicos para dormir	Turminha da natureza - IOS
Contos clássicos para dormir 2	Um sapatinho de cristal
Contos clássicos para dormir 3	Vídeos Infantis For kids
Contos de Fadas com a Gigi	
Contos de Grimm	