

A MULTIMODALIDADE DA NARRATIVA DIGITAL: UM ESTUDO DO APLICATIVO DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS *FISHER PRICE*

Ilsa do Carmo Vieira Goulart
Universidade Federal de Lavras
ilsa.vieira@uol.com.br

Thais Castro Casagrande
Universidade Federal de Lavras
thais.ccasagrande@hotmail.com

Resumo

Este estudo se apoia em discussões a respeito da prática leitora em ambientes digitais e da multimodalidade em aplicativos digitais. Compreende-se que as tecnologias se fazem presentes no cotidiano, o que vem exigindo interação social por meio da leitura e escrita de textos. Frente ao avanço das tecnologias digitais, especificamente dos dispositivos móveis, que garantem maior interação, participação e contato entre leitor e textos de natureza multimodal, os dispositivos digitais ampliaram as possibilidades narrativas e, por isso, no ato de contar histórias há a presença de alguns elementos estruturais com recursos tecnológicos que permitem outras experiências leitoras. A partir disso, desenvolveu-se uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, que teve por objetivo compreender como a multimodalidade se faz presente nas narrativas digitais para crianças, especificamente no aplicativo *Fisher Price*. A pesquisa trouxe como embasamento teórico as discussões de Lévy (1999) sobre o texto no ambiente digital; de Chartier (1999) sobre as mudanças da prática leitora; de Rojo (2012; 2013) sobre os conceitos de multimodalidade e Kleiman (2014) sobre a linguagem contemporânea, heterogênea e não linear. O estudo demonstra que, com a presença dos recursos audiovisuais, a história narrada e musicalizada é indicada para leitores que ainda não dominam as habilidades do código e signos linguísticos, dando a opção da voz de um narrador e da narrativa cantada. As narrativas digitais possuem recursos variados da multimodalidade e são disseminadas por meio dos aplicativos digitais de contação de histórias.

Palavras-chave: Leitura digital infantil; Narrativas digitais; Multimodalidade.

THE MULTIMODALITY OF DIGITAL NARRATIVE: A STUDY OF THE APPLICATION OF STORYTELLING FISHER PRICE

Abstract

This study is based on discussions about reading practice in digital environments and multimodality in digital applications. It is understood that technologies are present in everyday life, which has been demanding a social interaction through the reading and writing of texts. In the face of the advance of digital technologies, specifically mobile devices that ensure greater interaction, participation and contact between reader and multimodal texts, digital devices have broadened the narrative possibilities and, therefore, in the act of storytelling there is the presence of some structural elements with technological resources to raise the sensitive experience of the reader. From this, a descriptive research was developed, with a qualitative approach, which aimed to understand how the multimodality present in digital narratives for children, specifically in the Fisher Price application. The research brought as theoretical basis the discussions of Lévy (1999) about the text in the digital environment; (1999) on the changes of reading practice; by Rojo (2012; 2013) on the concepts of multimodality and Kleiman (2014) on contemporary, heterogeneous and nonlinear language. The study demonstrates that with the presence of audiovisual resources, the narrated and musicalized story is indicated for readers who have not yet mastered the skills of the code and linguistic signs, giving the option of the voice of a narrator and the sung narrative. Digital storytelling has varied multimodality capabilities and are disseminated through digital storytelling applications.

Keywords: Children's digital reading; Digital narratives; Multimodality.

Introdução

Com ampliação e aperfeiçoamento das tecnologias tem-se o considerável avanço da civilização (LÉVY, 1999; CASTELLS, 1999), o que ocasiona mudanças nas relações entre os sujeitos e entre os sujeitos e o conhecimento. Tal dinâmica social e tecnológica desencadeia a evolução dos artefatos e/ou objetos que fazem parte do cotidiano na era contemporânea, conseqüentemente outras práticas socialmente construídas alteram-se, como por exemplo a escrita que passa a ter modos distintos de produção e de circulação.

Com isso, os materiais impressos cederam espaço aos diversos dispostos na *web* e em plataformas digitais. Com a expansão da rede mundial de computadores, a *internet* tornou-se ainda mais popular, criando outras formas de circulação dos textos, o que se reflete também na produção literária para crianças.

Nessa direção, buscamos refletir sobre o significado do ato de ler em suportes digitais, considerando os conceitos e concepções de leitura para além do código. Compreendemos que o modo impresso e o digital tendem a produzir no leitor formas diferentes de se relacionar com o livro (CHARTIER, 1999), ou seja, modos distintos de se realizar a leitura e, por isso, trazemos, neste trabalho, alguns apontamentos sobre um aplicativo de contação de histórias disponível gratuitamente na *web*, por meio de sistemas operacionais como *Android* ou *iOS*, o *Fisher Price*¹.

Partindo da premissa de que a leitura requer experiências e conhecimentos anteriormente vivenciados pelo leitor (KOCH; ELIAS, 2007), consideramos que antes mesmo da compreensão dos signos linguísticos, as pessoas são influenciadas por situações de seu contexto social, por meio de suas experiências vividas em sociedade (FREIRE, 1989).

No atual contexto social, percebemos que a literatura começa a chegar às mãos dos pequenos leitores, muitas vezes, por meio de artefatos digitais como *tablets*, *smartphones* e computadores. Diante isso, julgamos pertinente estudar o ato de ler em meios eletrônicos ao problematizar: como as narrativas digitais, disponibilizadas em aplicativos² de contação de histórias apresentam os recursos de um texto multimodal para crianças, de modo que a leitura literária atraia os olhares do público infantil?

Frente a tal questão, este estudo assume por objetivo compreender como a multimodalidade está apresentada nas narrativas digitais para crianças, de modo específico no aplicativo de contação de histórias *Fisher Price*. Para tanto, realizamos

¹ O Aplicativo *Fisher Price* está disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.fisherprice.com.animalsounds&hl=pt>. A versão disponível para download foi atualizada e apresenta uma configuração diferenciada da versão estudada em 2020.

² Entendemos aplicativos como na concepção de Turrión (2014, p. 117), referem-se a “[...] pequenos programas executáveis projetados para serem expostos e manipulados em dispositivos eletrônicos táteis”.

uma pesquisa qualitativa de caráter descritivo a qual busca apresentar as especificidades de uma narrativa em ambiente digital para crianças³.

Ao utilizar como objeto de estudo um aplicativo digital, optamos pela pesquisa descrita, pois, segundo Gil (2002, p. 45), existem pesquisas que “[...] embora definidas como descritivas com base em seus objetivos acabam servindo mais para proporcionar uma nova visão do problema, o que as aproxima das pesquisas exploratórias”. Diante disso, este estudo se pauta em investigar as características do *Livro 1 – Fisher Price*, um aplicativo de contação de histórias para crianças, em que buscamos explorar sua natureza e particularidade com fins de análise da leitura literária multimodal.

No que diz respeito à estrutura deste artigo, ressaltamos a sua divisão em quatro seções. A primeira parte se refere às discussões sobre definições que levam a entender a leitura como prática social de construção e a multimodalidade textual. Em seguida, na segunda seção abordamos reflexões acerca da dimensão do contexto da multimodalidade em ambiente digital. Na terceira parte discorremos sobre o livro digital e os aplicativos de contação de histórias e, por fim, apresentamos a análise de um aplicativo infantil disponível gratuitamente na *web*.

Leitura e multimodalidade textual

As discussões em relação à multimodalidade presente nas obras literárias em ambientes digitais entendem que a combinação de elementos/itens, seus formatos, o texto em si (com ou sem cores ao seu fundo), juntamente a sua extensão e seu *layout*, constrói a característica da multimodalidade. Além do aspecto estético, segundo Kress e Van Leeuwen (1996) e Kress (2010), tais arranjos fazem parte do processo de construção de significado dos sujeitos. Ainda de acordo com os estudos desses autores, a obra multimodal refere-se àquela em que o significado se realiza por mais de um código semiótico, que pode acontecer em diversos textos, sejam estes impressos ou digitais.

A possibilidade de junção de elementos oferece ao leitor-navegador de um registro digital a formação de um novo texto (CHARTIER, 1999). Pela característica

³ Este texto resulta dos estudos realizados para o desenvolvimento da pesquisa de Mestrado Profissional em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Lavras, correlacionado à temática da dissertação: “De repente viramos youtubers”: uso de recursos digitais em atividades de leitura e contação de histórias na educação infantil (CASAGRANDE, 2021).

não linear, a leitura digital é repleta de multimídias que conduzem, por apenas alguns cliques, a outros textos e, por isso, a multiplicidade de linguagens presentes no sistema informático oportuniza relações de interação (SANTAELLA, 2012).

Neste sentido, entendemos a leitura como elemento para a aquisição de significados, e Goulemot (1996) a descreve como um fator cognitivo considerável como produção de sentidos. Ressaltamos que o ato de ler, de acordo com os estudos de Goulemot (1996, p. 108), “[...] é dar um sentido de conjunto, uma globalização e uma articulação aos sentidos produzidos pelas sequências”. Sendo assim, o que podemos compreender como uma articulação entre as várias sucessões de sentidos produzidos para um único texto, ou na junção de vários outros textos já lidos, é que estes são movidos por construções e reconstruções de sentidos, sendo então uma forma de troca e compreensão de conceitos regidos pelo meio cultural.

Levando em consideração o contexto social como fator de influência para a ação leitora, reconhecemos que na contemporaneidade a leitura e a escrita ocorrem de modo efusivo em ambientes digitais. As possibilidades de ler e escrever na sociedade tecnológica e digital são redefinidas pelos diferentes suportes, pelas formas de propagação e pelos modos como este texto se apresenta ao leitor. Com a expansão da internet, a centralidade do texto, denominada de hipertexto, indica que “[...] a tecnologia de informação se "materializa" digitalmente; é ele que aglutina os dados compostos em formato de textos, imagens e sons produzidos” (XAVIER, 2002, p. 36).

A partir de questões que envolvem os signos e códigos informatizados, os quais abrangem a mistura de diferentes linguagens, é possível perceber que no atual contexto o leitor de materiais digitais necessita de novas habilidades para, de fato, compreender a prática leitora. Para Gilster (1997), essas competências se denominam letramentos digitais que correspondem à capacidade de compreensão da informação em formatos múltiplos, incluindo as mensagens informáticas. Além disso, segundo estudos de Goulart, Glória e Araújo (2020), o leitor em contato com o dispositivo digital faz uso do cursor do *mouse* ou, por meio de toques na tela, é capaz de passar as páginas de um texto, o que demanda novos comportamentos da prática de leitura.

No que diz respeito à reflexão sobre o termo letramento, Marcuschi e Xavier (2005), sinalizam que, no momento em que há a mistura de linguagens em um único documento, há a necessidade de ampliação do que se entende como letramento. Em

concordância com esta visão, Soares (2002) destaca que nos dias atuais temos a discussão de letramentos, com o vocábulo usado no plural, visto que remete às diferentes linguagens, sendo imagéticas, sonoras, escritas que se integram em um único texto no mesmo documento. Com isso, de acordo com Kleiman (2014), o leitor habituado a diversos tipos de letramentos necessita cada vez mais de competências e capacidades de leitura e interpretação as quais acionam uma combinação de mídias de diferentes sistemas semióticos (linguístico, visual, sonoro, espacial, gestual, dentre outros). Neste contexto, as narrativas digitais passam a se ser exploradas na dimensão estética e literária, com a produção de obras a partir da combinação de diferentes linguagens e direcionadas ao público infantil, como sinalizado por Cardoso e Frederico (2019, p. 26) a “literatura digital, em especial nos aplicativos literários, [...] requer uma nova gestualidade e presença corporal do leitor, [...]”, o que discutiremos na próxima seção.

Contextos de multimodalidade: perspectivas das narrativas digitais

Nas discussões sobre a temática em âmbito nacional acerca do ato de ler em ambientes digitais, os estudos de Santaella (2004) trazem contribuições a respeito das novas materialidades que suportam a escrita e formam a estrutura do hipertexto. De acordo com Santaella (2004), os nós de informação e os nexos associativos são pilares essenciais na construção da obra hipertextual e por isso, a presença de gráficos, áudios ou vídeos são elementos que referenciam tais conexões. Sendo assim, a autora ainda afirma que quanto mais repleta de *links* e multimídias for a estrutura do hipertexto, mais opções de percurso de navegação terá o leitor (SANTAELLA, 2004).

A linguagem no ambiente digital torna-se, portanto, complexa, heterogênea, segmentada (KLEIMAN, 2014), visto que existe um grande número de elementos com os quais o leitor interage em um único documento. O contato com textos digitais exige do leitor-usuário⁴ um conhecimento mínimo de como a rede computacional funciona, já que o sistema informático é caracterizado por códigos e sequências alfanuméricas que

⁴ Com o advento das tecnologias digitais, sendo os computadores ou smartphones, Santaella (2004) ressalta que os espectadores (e leitores) começam a se transformar em usuários, já que estes têm maior participação em relação à mensagem e ao meio. O leitor assume, desta forma, a função de usuário, posto que se relaciona com a informação de uma forma participativa.

dependem de uma linguagem específica do universo da programação digital (SANTAELLA, 2004).

Da mesma forma que Lévy (1999) aborda o seu entendimento sobre os textos dispostos na *Web*, Spalding (2012, p.71) enfatiza questões acerca do livro em formato digital definindo que “[...] o livro digital é um arquivo digital, *bits*, um conjunto de zeros e uns [...]”, trata-se de um material que depende de diversos outros fatores em pleno funcionamento para que haja a efetiva ação leitora. Nesse sentido, Spalding (2012) ainda assevera que na plataforma digital nos é oferecida uma tela a qual opera milhares de *pixels* os quais funcionam nos modos “acender e apagar”, de acordo com o processo de formação das letras na tela digital.

Proporcionando uma visão em perspectiva mais ampla notamos que, atualmente, diversos livros caracterizados pela materialidade impressa são também alvo de interesse, de divulgação no ambiente digital, a partir da digitalização e disponibilização de obras on line. Indo na contramão da leitura conhecida pela relação material e afetiva estabelecida com o livro impresso, que permite interações entre o leitor e a obra pelo toque, pelo cheiro e pelas expressões ou sinais grafados nas páginas do livro físico (GOULART, 2011; 2015; 2016; CHARTIER, 1996; 1999). Entretanto, contamos com formas similares de interação entre o leitor e o texto proporcionadas pelas obras digitalizadas. No que diz respeito a tais obras, Bolter e Grusin (2000) salientam que a literatura digitalizada se apresenta apenas como uma remediação da obra impressa para o suporte digital.

Na intenção de refletir sobre a leitura digital e a multimodalidade, Goulart, Glória e Araújo (2020) argumentam sobre as novas formas de representação da cultura escrita no ambiente digital. Segundo as autoras a organização, a elaboração e a estrutura do texto no material impresso sobre alterações ao migrar e circular no suporte digital, mas apresenta finalidades equivalentes, como por exemplo a carta que passa a circular em forma de e-mail ou em aplicativos de mensagens em dispositivos móveis, o diário impresso que se transforma em blog ou postagens em redes sociais, entre outros. Assim, as relações entre obra e leitor são reconstruídas, já que há a presença de novos elementos, ou seja, a variedade de gêneros textuais e/ou literários. Os modos de relação entre o leitor e o texto digital alteram-se. Segundo Goulart, Glória e Araújo (2020, p. 182-183), existem obras “[...] digitalizadas com um maior nível de multimodalidade,

interatividade e participação [que], além dos recursos semióticos verbais, utilizam sons que podem estar apenas em uma voz que lê a história ou em barulhos que surgem à medida que a história vai se desenvolvendo”.

Posto isso, vale advertir que há uma distinção entre a obra literária digital e a obra digitalizada. Enquanto as obras digitalizadas, segundo Santos e Sales (2012, p. 22), “não mantêm nenhuma correspondência mais profunda com o meio digital, apenas utilizam ferramentas digitais de editoração, em formato de livro impresso, de obras que seguem rigorosamente as mesmas lógicas do meio impresso”, as obras de literatura digital são aquelas que são produzidas no ambiente computacional, ou seja, segundo Lévy (1999), em uma linguagem binária. Tal código binário é responsável pelo trânsito dos dados disponíveis na *web* que perpassam todo documento hipertextual.

As narrativas digitais em *e-books* e aplicativos de contação de histórias

O conhecimento, a utilização e a inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's) no contexto da infância possibilitam o pleno desenvolvimento de atividades curriculares de diversas áreas, conforme apontam os estudos de Almeida e Valente (2012). Sendo assim, com o constante manuseio das tecnologias móveis, há contribuição para as modificações das formas de relação da linguagem verbal e multimodal, que impactam nos modos de interpretação e de compreensão leitora. Almeida e Valente (2012) afirmam que a partir do “[...] desenvolvimento das tecnologias, surgiram recursos digitais que podem ser utilizados para animar as histórias, torná-las mais imagéticas, sonoras e dinâmicas” (ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 65).

A partir disso, no que diz respeito às abordagens educacionais acerca do conceito de narrativas digitais, Carvalho (2008) afirma:

A construção e produção de narrativas digitais se constituem num processo de produção textual que assume o caráter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos capazes de modernizar 'o contar histórias', tornando-se uma ferramenta pedagógica eficiente e motivadora ao aluno [...]. (CARVALHO, 2008, p. 87).

Dadas as características heterogênea e dinâmica dos textos em mídias digitais, as “narrativas digitais podem também usar recursos de hipermodalidade, quando diferentes

modalidades são integradas na hipermídia” (ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 66). Isso significa que o usuário, por meio de *links* disponíveis na tela, tem a opção de alterar seu percurso leitor a qualquer momento, considerando que as práticas interativas no meio digital favorecem esquemas não lineares e não cronológicos.

Diante disso, Rodrigues (2019) afirma que há uma diferença considerável entre as narrativas digitais e as tradicionais, pois “[...] as narrativas tradicionais se estruturam pelo modo narrativo de pensamento tanto quanto as narrativas digitais, mas estas últimas abrem novas possibilidades para a experimentação desse pensamento” (RODRIGUES, 2019. p. 104). Com isso, temos a presença do conceito de interatividade nas plataformas digitais, visto que nas TDIC’s existem inúmeras linguagens em um único documento, além de serem consideradas plenas fontes de coautoria, já que, de acordo com o pensamento de Almeida e Valente (2012, p. 66), a manipulação dessas diferentes mídias permite que “[...] as pessoas sejam autoras, produtoras e disseminadoras de conhecimento”. Entendemos que essa concepção do texto em dispositivos móveis se configura como elemento de quebra de fronteiras entre produtores e receptores, autores e leitores.

Ao priorizarmos neste estudo as narrativas digitais para crianças, compondo uma literatura infantil em ambiente digital, entendemos, assim como Cardoso e Frederico (2019, p. 21), que “[...] o conceito de literatura infantil digital combina três complexas construções: o que é a literatura, o que é o digital e o que faz um texto ser voltado à infância”. Diante disso, é possível perceber tamanha complexidade nas discussões que envolvem o literário/linguagem, juntamente com as noções estéticas.

Quanto à materialidade digital que desperta olhares curiosos dos leitores-usuários, além de envolver o docente como instrumento mediador no processo de leitura híbrida, Chartier (1999) descreve a utilização do corpo no ato de ler:

Os gestos [de leitura] mudam segundo tempos e lugares, os objetos lidos e as razões de ler. Novas atitudes são inventadas, outras se extinguem. Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao texto eletrônico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler. Elas colocam em jogo a relação entre o corpo e o livro, os possíveis usos da escrita e as categorias intelectuais que asseguram sua compreensão (CHARTIER, 1999, p.77).

Dentre a disseminação de livros em formatos digitais, chamados de *e-books*, podemos verificar a presença de elementos que definem a leitura cibernética, como a

utilização de recursos visuais, adicionando ao texto escrito imagens, movimentos, sons, cores, que exigem do leitor outros modos de interação com o texto. Neste sentido, temos discussões acerca dos aplicativos de contação de histórias, disponíveis para *download* em dispositivos móveis, que têm chamado a atenção de crianças, pais e responsáveis, como também de profissionais da área da educação.

As narrativas digitais em aplicativos de contação de histórias para crianças configuram a multimodalidade e hipertextualidade, o que remete a uma reflexão a respeito das expressões *book apps* ou *app books*, ou seja, aos livros digitais interativos. De acordo com Moro e Kirchof (2018) estes se distinguem dos *e-books* uma vez que

[...] se trata de softwares de aplicação e não de meros arquivos (como é o caso do e-book), os book apps podem incorporar, à sua estrutura de composição, textos, vídeos, imagens em alta definição, músicas, efeitos sonoros, gravação de áudio ou narração automática, os quais, frequentemente, são posicionados, ao longo das narrativas, nos assim chamados hot spots, que precisam ser tocados para desencadear os mais variados tipos de recursos de hipermídia e hipertexto (MORO; KIRCHOF, 2018, p. 60).

Nesta direção, tais aplicativos de contação de histórias (*app books* ou *book apps*) exigem do leitor-usuário uma interação com as mais diversas linguagens presentes em um mesmo documento. O ato de ler em aplicativos digitais requer dos leitores capacidades específicas, visto que, nas palavras de Chartier (1999, p. 93), esses “[...] leitores defrontaram com um objeto novo, que lhes permitia novos pensamentos, mas que, ao mesmo tempo, supunha o domínio de uma forma imprevista, implicando técnicas de escrita ou de leitura inéditas”.

Considerando que o livro digital é uma obra em formato de arquivo ou programa (TEIXEIRA; MULLER; CRUZ, 2015), além das habilidades, outro fator essencial para que a leitura em aplicativos aconteça é a presença de um dispositivo preparado para lidar com este instrumento educativo. O dispositivo ao qual nos referimos deve conter, necessariamente, um sistema operacional que permita instalar *softwares*. Após a instalação do *software* que origina o aplicativo específico de literatura infantil, basta o usuário-leitor, segundo Teixeira; Muller; Cruz (2015, p. 76),

[...] clicar no ícone do livro na tela do dispositivo e o leitor acessa um universo de possibilidades interativas: ilustrações que ganham vida; efeitos sonoros e visuais que vão surgindo com o avanço na narrativa; cenários que podem ser reconfigurados pelo leitor e finais que dependem de sua vontade.

Nessa concepção, a leitura de histórias em formato digital desenvolve novas relações das crianças com as narrativas. A essa nova experiência de leitura, a qual mescla expressões sonoras, imagéticas, entre outras formas, é importante ressaltar a efetiva relação entre texto e imagem. Em conformidade com os estudos de Yokota e Teale (2014), existem quatro modelos que se referem à evolução do livro ilustrado digital.

O primeiro modelo exposto por Yokota e Teale (2014) corresponde aos livros ilustrados e escaneados. Este tipo de suporte da narrativa literária apresenta-se uma obra digitalizada do livro impresso e, por isso, mantém seu *layout* original e conserva completamente sua aparência, desde a capa e até mesmo a fonte e as ilustrações. Outra categoria prevista por Yokota e Teale (2014) refere-se aos livros ilustrados impressos alterados em “animações”. Estas obras, segundo os autores, são caracterizadas como uma extensão dos trabalhos produzidos em *CD-ROM*. Sendo assim, a tela do computador é recheada de imagens em movimentos e elementos cinematográficos como, por exemplo, os sons pertinentes ao contexto da história. Trata-se de uma reconfiguração da narrativa pela multimodalidade.

Outros dois modelos apresentados por Yokota e Teale (2014) referem-se aos *e-books* com recursos únicos do universo digital e *e-books* com recursos interativos, incluindo jogos que expandem a narrativa literária. O modelo denominado como “*e-books* ricos em ferramentas do meio digital”, de acordo com os estudos de Yokota e Teale (2014), garante o *layout* primário do material impresso, porém incorpora recursos digitais como movimentações, trilhas sonoras e *hotspots* (elementos programados para responder ao clique do mouse). Essa nova configuração de leitura permite também a narração (*reading aloud*), além de possíveis modificações na tipografia e na localização do texto. O quarto e último modelo evidenciado por Yokota e Teale (2014) vai além da contação de histórias e, assim, inclui os jogos. Estes *e-books* têm recursos adicionais de fácil acesso ao público infantil como, por exemplo, a possibilidade de desenhar, pintar, dentre outras ações oferecidas dentro do enredo da narrativa.

Nesse viés, concordando com Moro e Kirchof (2018), compreendemos que os *e-books* como aplicativos dependem, para seu pleno funcionamento, do efetivo serviço de um sistema operacional, seja este *iOS* (para os aparelhos da Apple, mais conhecidos como *iPhone*, entre outros) ou *Android* (para os demais dispositivos móveis).

Após apresentar alguns apontamentos das visões de Moro e Kirchof (2018) e de Yokota e Teale (2014) sobre os aplicativos digitais, é importante ressaltar a relevância das características da mídia impressa somadas à mídia digital. A experiência de práticas literárias voltadas à aglutinação desses dois modos midiáticos garante o desenvolvimento de conteúdos hipermidiáticos presentes nos *e-books* direcionados ao público infantil.

Aplicativo digital de contação de histórias Livro 1 – Fisher Price

Para compor este estudo desenvolvemos uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, que teve por finalidade compreender como a multimodalidade se apresenta nas narrativas digitais para crianças. Entendemos que a pesquisa descritiva, nas percepções de Gil (2002, p. 44), caracteriza-se pela “[...] descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. Buscando apresentar as especificidades de um aplicativo de contação de histórias, julgamos esta metodologia a que melhor explicita as inquietações dispostas neste texto.

A princípio foi realizado um levantamento de aplicativos digitais infantis disponíveis gratuitamente na *web*. Nosso principal foco foi o livro digital para a infância e, por isso, encontramos aplicativos de histórias bíblicas, contos para dormir, dentre outros enredos atrativos para crianças. Intencionando estudar a multimodalidade presente na literatura infantil digital, a escolha do aplicativo para este estudo levou em consideração os recursos digitais de semiótica, como as linguagens imagéticas, sonoras e escrita. Além disso, atentamos às avaliações e comentários positivos dos usuários em relação ao produto literário. As animações e a possibilidade do toque na tela (*touchscreen*) foram diferenciais, visto que muitos *apps* encontrados priorizavam apenas a linguagem verbal.

Para este levantamento, pesquisamos aplicativos de contação de histórias disponibilizados gratuitamente na *PlayStore*, uma loja de aplicativos digitais. Selecionamos aquele que apresentava maior acesso e que poderia ser utilizado em plataforma eletrônica do sistema operacional *Android*. O volume 1 do livro infantil e digital da *Fisher Price*, criado em 2017, oferecia a interação entre obra e leitor-usuário e trazia duas narrativas interativas, em que os personagens possuíam movimentos, a

narrativa apresentava fundo musical, outra referia-se à reconstituição, em forma de animação, de cantigas populares: “Um, dois, calçar os sapatos” e “A dona Aranha”.

Figura 1: Tela de escolha do conto digital a ser apresentado



Fonte: Volume 1 do livro infantil e digital - Aplicativo *Fisher Price* (2020).

A imagem inicial do aplicativo sugere duas narrativas e possibilita que o leitor escolha daquela que tenha interesse. Por meio do toque na tela, o leitor-usuário conduz seu caminho para a narração da história utilizando um dispositivo móvel. Diante disso, percebemos a interação ocorre na possibilidade de seleção, o que parece atribuir ao leitor a condução da ação leitora. Entretanto, é necessário destacar que, conforme observado por Goulart, Glória e Araújo (2020, p. 181), aquele leitor que estiver utilizando um *tablet*, *smartphone*, *kindle* ou qualquer outro suporte eletrônico “[...] terá que verificar o plano de dados móveis, a memória do dispositivo, a quantidade de carga de bateria disponível para que possa realizar a leitura”.

Para exemplificar, optamos pela narrativa musicalizada “A Dona Aranha”. Salientamos que o texto se refere a uma narrativa musicalizada, trata-se de uma versão de narrativa digital animada. Após a escolha do texto musicalizado, com o auxílio do recurso de uma voz narrativa, o leitor-usuário tem as opções de “ler e cantar” ou “ler e brincar”.

Figura 2: Tela de opções de modo ao qual a narrativa será apresentada



Fonte: Volume 1 do livro infantil e digital - Aplicativo *Fisher Price* (2020).

Ao selecionar a narrativa musicalizada, o aplicativo oferece ao leitor as opções de se contar histórias por meio da multimodalidade, visto que há recursos sonoros, como sons de animais, de chuva e outros ruídos que fazem parte do cenário proposto. Porém, salientamos que, enquanto na opção “Ler e Cantar” é enfatizada uma sequência narrativa conduzida pela melodia, na opção “Ler e Brincar” é possível a vivência da história sem a musicalização, podendo o leitor-usuário interagir com os personagens por meio da tela sensível ao toque (*touchscreen*). Além disso, ressaltamos nesta análise que a história é indicada para crianças que ainda não dominam as habilidades do código e signos linguísticos, pois há a opção da voz narrativa a todo momento. Trata-se de um aplicativo direcionado às crianças bem pequenas, que pode ser usado como um recurso de entretenimento, pois é possível cantar juntamente com a música.

A linguagem sonora deste aplicativo conta com o recurso de áudio narrativo e musicalizado ou áudio contado. As opções de ler ou cantar são acompanhadas de ícones, ou seja, de uma linguagem semiótica que faz com o leitor-usuário, mesmo sem dominar o código escrito, é capaz de reconhecer as diferenças dos comandos, o que atribui certa autonomia ao leitor para utilizar o aplicativo sem o acompanhamento de um adulto.

As linguagens sonora e imagética, dispostas em ambiente digital rico em semioses e recursos tecnológicos multimodais levam o leitor-usuário a traçar seu caminho em busca da construção de sentidos. Por meio de *links* e ícones, a leitura é conduzida de acordo com o perfil e desejo do sujeito-leitor (Figuras 3 e 4). São inúmeras as possibilidades de percurso de navegação diante de uma obra em ambiente digital (SANTAELLA, 2004).

Figuras 3 e 4: Partes da narrativa em execução



Fonte: Volume 1 do livro infantil e digital - Aplicativo *Fisher Price* (2020)

Reconhecemos que a mudança de materialidade de uma obra influencia os modos de leitura do sujeito (CHARTIER, 1999). O passar das páginas que tradicionalmente ocorre no modo impresso por meio da ação de folhear, neste aplicativo realiza-se com toques nos ícones nos cantos inferiores direito e esquerdo. Ou seja, o toque na seta do lado esquerdo retoma a leitura e ação animada da página anterior, enquanto o toque na seta do lado direito indica avanço para a próxima cena (ou página) animada. Sendo assim, a criança, no momento da leitura, usa o toque de tela a todo instante, desde o momento de interagir com os personagens até a construção do percurso de leitura.

Os dispositivos digitais, por meio dos aplicativos, ampliam as configurações do que se compreende por livro impresso e possibilitam que os aplicativos de contação de histórias apresentem recursos que mobilizem a interação com os leitores. Para Gruszynski e Castedo (2018, p. 242) como consequência da mudança de materialidade, os livros

[a]lteram [...] seus usos sociais, a postura como são lidos e os espaços nos quais circulam, bem como seu caráter simbólico. O lugar e o estatuto do livro no espaço social, as condições da sua produção, da sua transmissão e do seu consumo, o papel da leitura na sua construção e a elaboração de uma cultura comum transformaram-se profundamente nas últimas décadas.

Nessa perspectiva, ao trazermos para o estudo a narrativa musicalizada, reconhecemos que as habilidades leitoras do ambiente digital exigem outras formas de contato entre leitor e obra. Acerca dos suportes para a efetivação desta prática, Chartier (1999) problematiza que os dispositivos de leitura modificam consideravelmente as formas de ler, além de mudanças significativas na construção de conceitos. Assim, a representação eletrônica da escrita altera a noção de contexto e o próprio processo de construção de sentido (CHARTIER, 1999). Nessa concepção, à medida que a sociedade avança tecnologicamente, os sujeitos se envolvem e se apropriam de novas formas de interação entre seus pares e, conseqüentemente, trazem para contextos da vida social os dispositivos digitais de leitura.

Um fato importante a ser ressaltado é que no mundo digital diversos conteúdos de natureza verbal se transformam facilmente em conteúdos imagéticos, ou vice-versa. Nesse constante movimento de transformação, o caso de a letra de uma cantiga ser utilizada como narrativa trouxe possibilidades para comportar um texto multimodal.

Diferentemente da literatura impressa, os modos de ler em dispositivos digitais nos sugerem, com apenas alguns cliques, a mudança da leitura de determinados documentos para a interação com uma narrativa por meio de diferentes linguagens, de modo que o leitor-usuário decida qual será seu percurso de leitura. Diante disso, Lévy (1999, p. 56) salienta suas concepções acerca da narrativa digital que agora remete a “[...] um texto móvel, caleidoscópico que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor”.

Considerações finais

Com o avanço da tecnologia digital os processos que envolvem a ação leitora na contemporaneidade são modificados a partir das novas configurações de textos em dispositivos digitais. A demarcação de modos de interação entre o leitor e o texto se mostra em outros comportamentos, posturas e gestos assumidos diante da obra digital, o que requer do leitor habilidades leitoras ampliadas, a fim de construir o sentido do texto em multimodalidade.

A busca de compreensão de sentidos por meio das várias ações interiores que ocorrem durante a ação leitora, evidencia que a junção de novos elementos para compor narrativas digitais exige do leitor-usuário outra conduta para navegar no ambiente digital. Ao lidar com a multiplicidade de linguagens em um único documento é permitida a interação com a obra, além do desenvolvimento da autonomia daquele leitor, já que a criança, por meio da tela sensível ao toque (*touchscreen*), tem a possibilidade de construir sua própria trajetória de leitura, conforme apontado por Kleiman (2014).

A realidade que vivemos no século XXI nos mostra uma gama de aplicativos e livros digitais disponíveis de fácil acesso à população. Com isso, o ato de contar histórias na era digital tem como suporte os *tablets*, os *smartphones*, os *laptops*, dentre outros dispositivos móveis que permitem a reprodução de narrativas digitais com uma variedade de recursos multimodais. Para isso, os *softwares* promovem o funcionamento efetivo do aplicativo digital, desde que a carga da bateria do dispositivo esteja preparada para tal atividade, além da memória e/ou armazenamento de dados sejam compatíveis para, de fato, ocorrer o contato da obra com o leitor-usuário (GOULART; GLÓRIA; ARAÚJO, 2020).

Por fim, a apresentação do volume 1 do livro digital da *Fisher Price* demonstra que, com a presença de recursos audiovisuais e multimodais, a história narrada e musicalizada é indicada para pequenos leitores que ainda não dominam as habilidades do código e signos linguísticos, oferecendo a opção da voz de um narrador ou da canção. Ademais podemos deduzir que tais dispositivos móveis em circulação, considerados como um recurso contemporâneo mais de entretenimento e de distração do que uma obra literária infantil, muitos aplicativos são utilizados por leitores-usuários de diferentes idades, uma vez que as narrativas digitais estão disseminadas por meio dos aplicativos *on line* de contação de histórias, o que requer olhares investigativos mais aprofundados sobre os modos de recepção e apropriação de tais obras pelas crianças.

Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias na produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**. v. 12, n. 3, p. 57-82, 2012. Disponível em <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>>. Acesso em: 26 de Dez de 2020.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

CARDOSO, Elizabeth; FREDERICO, Aline. Literatura digital dentro e fora da escola: a mediação da experiência estética na infância. *Leitura: Teoria & Prática*, Campinas, São Paulo, v.37, n.75, p.19-38, 2019.

CARVALHO, Gracinda Souza. **As Histórias Digitais: Narrativas no Século XXI**. O Software Movie Maker como Recurso Procedimental para a Construção de Narrações. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/pt-br.php> Acesso em: 26 dez. 2020.

CASAGRANDE, Thaís de Castro. **“De repente viramos youtubers”**: uso de recursos digitais em atividades de leitura e contação de histórias na educação infantil. 2021. 121f.

Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021.

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

CHARTIER, Roger. **As aventuras do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1999.

CHARTIER, Roger. **Práticas de leitura**. Trad. Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação da Liberdade, 1996.

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

GIL, Antônio Carlos. Como classificar as pesquisas. **Como elaborar projetos de pesquisa**, v. 4, p. 44-45, 2002.

GILSTER, Paul. **Digital literacy**. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1997.

GOULART, Ilsa do Carmo Vieira; GLÓRIA, Julianna Silva; ARAÚJO, Mônica Daisy Vieira. A ação leitora na contemporaneidade: da multimodalidade textual à pluralidade de sentidos. **Debates em Educação**, Maceió, v. 12, p. 172-187, set. 2020. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/10016> . Acesso em: 31 dez, 2020.

GOULART, Ilsa do Carmo Vieira. A compreensão e conceituação de livro num jogo de representações. **Leitura: Teoria & Prática**, Campinas, São Paulo, v.34, n.67, p.69-82, 2016. Disponível: <https://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/view/512> Acesso em: 31 jan. 2021.

GOULART, Ilsa do Carmo Vieira; FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. Relações que entremeiam leitor e livro: da materialidade à afetividade. **Revista Álabe**, Almeria, EP, n.12, dezembro 2015. Disponível em: <http://revistaalabe.com/index/alabe/article/view/278> . Acesso em: 31 jan. 2021.

GOULART, Ilsa do Carmo Vieira. O livro nas memórias de leitura. **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, v. 32, n. 115, p. 567-582, abr./ jun. 2011. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302011000200018&script=sci_abstract&tlng=pt)

73302011000200018&script=sci_abstract&tlng=pt Acesso em: 31 jan. 2021.

GOULEMOT, Jean Marie. Da leitura como produção de sentidos. In: CHARTIER, Roger. (org.). **Práticas de leitura**. Trad. Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação da Liberdade, 1996.

GRUSZYNSKI Ana Cláudia; CASTEDO Raquel da Silva. A materialidade do livro na contemporaneidade: imbricamentos entre imediação e hipermediação. **INTERIN**, v. 23, n. 1, p. 238-255, jan./jun. 2018. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/614-Texto%20do%20artigo-1444-1-10-20171227.pdf> Acesso em: 01 fev. 2021.

KLEIMAN, Ângela Becker. Letramento na contemporaneidade. Bakhtiniana: **Revista de Estudos do Discurso**, v. 9, p. 79-97, 2014. Disponível: <https://revistas.pucsp.br/bakhtiniana/article/view/19986/15597> Acesso em: 10 jan. 2021.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender os sentidos do texto**. São Paulo: contexto, 2007.

KRESS, Gunther. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cybercultura**. Traduzido por Carlos Irineu da Costa. Copyright Editora 34 Ltda. (edição brasileira), 1999.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MORAES, Giselly Lima de. **Trilha sonora de aplicativos de literatura para crianças e educação literária**. 2016. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação: Universidade Federal da Bahia, Salvador.

MORO, Roberta Gerling; KIRCHOF, Edgar Roberto. Como as Crianças Leem Book Apps Literários? Análise De Uma Prática De Leitura Com Os Aplicativos Boum! E a Árvore dos Sonhos. **Letras em Revista**, Teresina, v. 09, n. 02, p. 59-75, jul./dez. 2018.

RODRIGUES, Alessandra. Mídias, efeitos de sentido e práticas de leitura e escrita: o que nos contam as narrativas digitais? **Leitura: Teoria & Prática**, Campinas, São Paulo, v.37, n.75, p.101-113, 2019.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. (org). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane. (Org). **Escol@ Conectada: Os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola, 2013. p.13-36.

SANTAELLA, Lúcia. **Como eu ensino: leitura de imagens**. Editora Melhoramentos, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS; Alckmar Luiz dos; SALES, Cristiano de. Notícia da atual literatura brasileira digital. **Outra Travessia**, v. 13, p. 16-28, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/26328/0> . Acesso em: 02 maio 2020.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf> Acesso em: 20 fev. 2021.

SPALDING, Marcelo. **Alice do livro impresso ao e-book: adaptação de Alice no país das maravilhas e de através do espelho para iPad**. 2012. 246 p. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; MÜLLER, Ana Cristina Nunes Gomes; CRUZ, Dulce Márcia. Book app infantil: nova forma de contar histórias em ambiente digital. **Revista Temática**. Ano XI, n. 03. p.73-88. 2015. Disponível em:

<https://pdfs.semanticscholar.org/aa34/cc79ffc03a60ba8dbac101ae9b25a7a73b6.pdf> >

Acesso em: 31 dez. 2020.

TURRIÓN, Celia. Multimedia book apps in a contemporary culture: commerce and innovation, continuity and rupture. **Nordic Journal of ChildLit Aesthetics**, v. 5, abr. 2014.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **O Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital**. 2002. 220 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

YOKOTA, Junko; TEALE, William Herbert. Picture books and the digital world: Educators making informed choices. **The Reading Teacher**, v. 67, n. 8, p. 577-585, 2014.