

RECURSOS DE INTERAÇÃO INTEGRADOS ÀS NARRATIVAS DIGITAIS INFANTIS: UMA ANÁLISE DOS *APP BOOKS* MINI ZOO, CHOMP E SPOT

INTERACTIVE FEATURES INTEGRATED TO DIGITAL BOOKS FOR CHILDREN: AN ANALYSIS OF THE BOOK APPS PETTING ZOO, CHOMP AND SPOT

Roberta Gerling Moro (ULBRA/CAPES)*
E-mail: robgmoro@gmail.com

* Licenciada em Artes Visuais e Mestranda em Educação pela ULBRA/Canoas, tem experiência na área da Educação, produção artística, organização de exposições e eventos culturais. Artista plástica atuando no município de Osório/RS, possuindo produções artísticas na área de desenho, pintura e arte digital. Atualmente desenvolve pesquisas sobre literatura digital infantil e arte digital.

Resumo

O presente artigo faz parte de uma pesquisa mais ampla que está sendo desenvolvida como dissertação de mestrado, a qual tem, entre seus objetivos, investigar a forma de negociação que crianças leitoras estabelecem com aplicativos literários (*app books*) a partir da leitura e interação. Nesse sentido, foram realizados encontros com crianças de 3 a 10 anos de idade em um condomínio fechado na cidade de Osório/RS, a fim de verificar o modo como as crianças leem e interagem com os aplicativos literários, bem como o papel do suporte e das novas tecnologias na transformação da cultura literária infantil. Neste artigo, pretendo apresentar o resultado das análises de três dos livros-aplicativos (*app books*) que foram selecionados para as práticas de leitura realizadas com as crianças, a saber, *Mini Zoo* e *Chomp*, do autor Christoph Niemann; e *Spot*, de David Wiesner. O objetivo específico dessa análise é investigar como são empregados, nesses aplicativos, recursos de interatividade com base na tecnologia digital. Para tanto, utilizo, como aporte teórico, a tipologia fornecida por Frank Serafini, Danielle Kachorsky e Earl Aguilera, a qual está subdividida em (1) *recursos de tela*, (2) *de transição* e (3) *de interação*. Para atingir seus objetivos, este artigo está organizado em três partes: na primeira, apresento algumas discussões teóricas sobre os livros-aplicativos para crianças, especialmente no que diz respeito às terminologias mais frequentes bem como aos principais traços atribuídos a essas obras. Em seguida, será apresentada e explanada a tipologia proposta por Serafini, Kachorsky e Aguilera. Na terceira parte, por fim, apresento o modo como esses recursos foram empregados nos aplicativos *Mini Zoo*, *Chomp* e *Spot*.

PALAVRAS-CHAVE: Livros digitais; Leitura; Mídias Digitais.

Abstract

The present article is part of a broader research that is being building up as a master dissertation, which has, among its goals, to investigate the negotiation form that children's readers set up with literary apps (books apps) from reading and interaction. In this way, meetings were held with 3 to 10 years old children at a townhouse in Osório's city/RS, in order to verify the way children read and interact with literary apps, as well

the role of support and new technologies on children literary culture transformation. In this paper, I intend to present the result of an analysis of three book apps that took part of the reading practices realized with children, namely, *Petting Zoo* and *Chomp*, from the author Christoph Niemann; and *Spot*, from David Wiesner. In this analysis, I aim to investigate the interactive features employed in these book apps based on digital technology. Therefore, I used, as theoretical framework, the typology provided by Frank Serafini, Danielle Kachorsky e Earl Aguilera, which is subdivided in (1) *tableau features*, (2) *transitional* and (3) *interactive*. To achieve its goals, this article is organized in three parts: first, I present some theoretical discussions about digital books for children, particularly concerning to the usual terminologies as well as the main features attributed to these works. Then, it will be presented and explained the typology proposed by Serafini, Kachorsky and Aguilera. On the third part, finally, I present the way in which these features were employed on the apps *Petting Zoo*, *Chomp* and *Spot*.
Keywords: Digital Books; Reading; Digital Media.

INTRODUÇÃO

O presente artigo faz parte de uma pesquisa mais ampla que está sendo desenvolvida como dissertação de mestrado. Entre outros objetivos, a dissertação pretende investigar a forma de negociação que crianças leitoras estabelecem com os aplicativos literários (app books) a partir da leitura e interação. Enquanto que na dissertação tem-se como material empírico as sessões de leitura/interação realizadas com crianças entre 3 e 10 anos de idade com livros impressos e aplicativos literários, neste trabalho, o objetivo é analisar os app books *Mini Zoo* e *Chomp*, do autor Christoph Niemann; e *Spot*, de David Wiesner, utilizados nas sessões de leitura.

A metodologia empregada nas análises está embasada na tipologia fornecida por Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016), os quais propõem três principais recursos identificados nas narrativas digitais que serão apresentadas ao longo deste artigo. Os recursos são assim citados: (1) de tela; (2) transição; e (3) interação. Busco apoio também nos referenciais teóricos voltados para o estudo das narrativas digitais infantis (AGUILERA et al, 2015; 2016; FREDERICO, 2017; KIRCHOF, 2016).

Considerando que a interatividade nos aplicativos é tomada como elemento fundamental, sua função acaba por se tornar variada e com diversas proposições. Stichnothe (2014) especificou, em uma lista, algumas funções que os elementos interativos propiciam em uma narrativa digital infantil: criam tensão entre o texto verbal e visual (imagem), texto e som, imagem e som; impulsionam a continuação da história; provocam humor na narrativa; acrescentam informações; sugerem ao leitor atividades a serem realizadas no aplicativo ou no mundo real; oferecem a oportunidade de o leitor gravar sua própria voz, lendo a história ou criando uma totalmente diferente; entre outras.

Nessa perspectiva, os leitores precisam decifrar e atuar através da narrativa ficcional utilizando suas capacidades físicas, cognitivas, visuais e emocionais. Assim, os tipos de interação também dependem do modo como o leitor participa da narrativa e dos limites e propostas associadas às variadas tecnologias utilizadas nos livros digitais (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2015).

Torna-se importante ressaltar, que esses novos formatos para serem lidos em tablets (Ipad) e smartphones, os quais coloco em discussão, se diferenciam daquelas obras que são simplesmente formatos digitalizados do livro impresso. As narrativas digitais são produzidas a partir da criação de aplicativos, os quais oferecem recursos interativos que podem alterar o formato original de um livro ilustrado e/ou, de um livro de imagem e, ainda, propiciar novas opções e conteúdos para o leitor (AGUILERA et al, 2015, p. 16). Sobre isso, Kirchof (2016, p. 113) enfatiza que “[...] uma obra verdadeiramente digital não pode ser transposta para ser lida em algum suporte impresso”. Segundo o autor, tal processo seria impossível, além de comprometer o sentido estético e literário de uma obra digital, onde “[...] muitos efeitos e sentidos se perderiam”.

No que se refere à materialidade, no livro impresso, o primeiro elemento paratextual encontrado é a capa; no livro digital, encontramos a capa na forma de um “ícone”. Os ícones aparecem na tela inicial do tablet/Ipad, geralmente acompanhados por um título. O tamanho e o formato do livro também são considerados elementos importantes. Nos aplicativos, o tamanho da página do livro limita-se ao formato da tela do dispositivo. Por outro lado, nos livros impressos, os quadros e os limites das páginas afastam o leitor, de certa forma, do espaço ficcional, que se limita ao espaço da folha do papel. Enquanto que no formato digital, são apresentadas, ao leitor, novas características espaço-temporais, onde é possível a expansão de ambientes e interações com os personagens.

Ainda que alguns aplicativos “imitem” algumas características do livro físico, apenas inserindo elementos interativos, podem incentivar o leitor não apenas a explorar, mas a tornar-se um co-criador da história. Nesse sentido, o fluxo da narrativa emerge na interação do leitor com as imagens, sons, animações e textos verbais.

APP BOOKS, LIVROS-APLICATIVOS, APLICATIVOS LITERÁRIOS...COMO NOMEAR?

Os app books ilustrados apresentam características interativas que podem modificar a forma como se realiza a leitura. Esses aplicativos (app books) podem ser baixados na loja Itunes, para os dispositivos IOS, ou na Google Play, para os dispositivos android (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2016). No entanto, sua terminologia é posta em questão por alguns pesquisadores, já que não existe, uma metalinguagem única à qual se pode recorrer para descrever o livro digital infantil. Os termos mais utilizados são os seguintes: livro de imagem digital (*digital picturebooks*), livro de imagem eletrônico (*electronic picturebooks/e-picturebooks*), aplicativo de livro de imagem (*picturebook app/application*) (AL-YAQOUT; NICKOLAJEVA, 2015).

Sobre a terminologia de tais artefatos, Frederico (2017) afirma que tal assunto ainda se encontra em desenvolvimento e há uma multiplicidade de termos que são utilizados para se referir aos aplicativos literários infantis. Uma das possíveis causas dessa multiplicidade está na produção e origem dos app books. Muitos dos aplicativos são adaptações de livros ilustrados ou ainda, algumas pesquisas são provenientes da tradição do livro ilustrado/livro de imagem (*picturebooks*). De acordo com a pesquisadora, a noção de “livro” (book) tem sido utilizada constantemente por pesquisadores nos seguintes termos: “*book app*” (Turrión; Sargeant; Stichnothe, apud

Frederico, 2017); “*picturebook*” (ou “*picture book*”) *app* (Al-Yaqout; Al-Yaqout e Nikolajva; Zhao e Unsworth; Aguilera et al, apud Frederico, 2017); “*storybook app*” (Aliagas and Margallo, apud Frederico, 2017). Neste artigo, recorro aos termos “app books”, “aplicativos literários”, “narrativas digitais” ou “livros-aplicativos” para me referir a esta categoria da literatura digital voltada para o público infantil.

RECURSOS DE TELA, TRANSIÇÃO E INTERAÇÃO: UMA ANÁLISE DOS APP BOOKS *MINI ZOO*, *CHOMP* E *SPOT*

A fim de compreender o funcionamento dos aplicativos literários, Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016) elencaram três tipos de recursos associados às narrativas digitais, são eles: (1) recursos de tela; (2) recursos de transição; e (3) recursos de interação. Como recursos de tela, os autores incluem a narração automática; opção da troca de idioma; o leitor também pode desabilitar os sons, músicas de fundo e narração automática, se considerar tais elementos distrativos para a sua leitura. Além dos recursos de animação, som e toques-interativos, na capa (tela inicial), o leitor pode ser redirecionado para conteúdos externos ao aplicativo, através de links, como websites, plataformas de mídias/redes sociais ou outros aplicativos.

O modo como o leitor transita de uma tela para a outra também difere do livro impresso. Na medida em que as páginas não podem ser “fisicamente” viradas, alguns aplicativos apresentam diferentes recursos de transição. Na maioria dos casos, o modo de navegação entre as telas ocorre através do toque sobre um ícone ou setas na parte inferior da tela do dispositivo. Em alguns casos, podemos observar que a transição imita o movimento de uma página sendo virada. Outra possibilidade é o toque sobre determinada área da tela ou, o leitor pode simplesmente deslizar o dedo sobre a tela para transitar entre as páginas. As transições também podem ser acompanhadas por recursos sonoros ou animações. Além disso, o leitor pode navegar instantaneamente de uma tela para outra, podendo até, em determinadas situações, retornar ao menu inicial e selecionar sua página de preferência.

De acordo com os autores, um dos recursos mais visíveis é o modo como o leitor interage com os elementos dos aplicativos. O elemento constantemente encontrado nessas obras são os *hot spots*, que podem ser descritos como áreas específicas onde o leitor pode tocar, deslizar ou pinçar através da superfície do dispositivo. Os *hot spots* permitem o desencadeamento de sons, animações, ou a apresentação de conteúdos adicionais durante a leitura. Visto que o nível de interatividade varia de acordo com cada aplicativo, os tipos de interações mais encontrados são os hiperlinks, vídeo clipes, animações, efeitos sonoros, músicas de fundo, narração, entre outros.

Com base nesses conceitos, analiso em seguida, como são empregados nos aplicativos *Mini Zoo*, *Chomp* e *Spot* os três tipos de recursos de interatividade, apoiados na tecnologia digital.

Mini Zoo

Mini Zoo (Petting Zoo) pode ser classificado como um *Picture book app* (livro de imagem digital). O aplicativo combina desenhos animados e fotografias. Somente tocando sobre a tela é que se descobrirá a reação de cada animal representado. São 21



Figura 3 - Janela menu de opções

Logo abaixo, na parte inferior esquerda, visualiza-se um ícone (3) representado por um ponto de interrogação (Fig.4). Se o leitor tocar sobre ele, uma nova janela se abrirá. Nela, apresentam-se animações explicativas sobre os elementos interativos do aplicativo. À direita, na parte inferior, há uma seta (4) que conduz o leitor para a primeira página. Para iniciar a narrativa, é possível também, tocar sobre as letras ZOO.

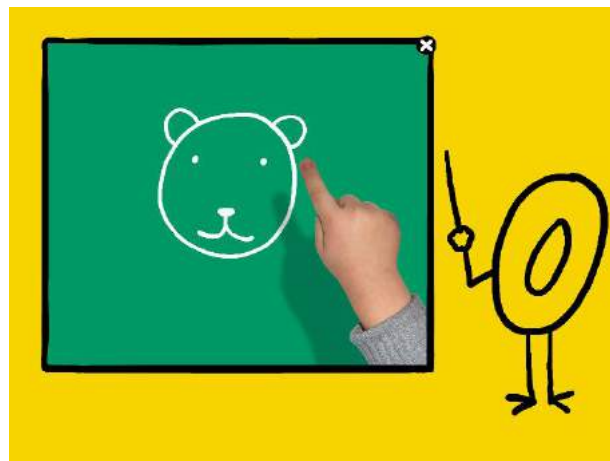


Figura 4 - Janela com animações explicativas

Para transitar entre as páginas/telas do aplicativo, o leitor precisa tocar sobre as setas no canto direito/esquerdo inferior da página. Por outro lado, sempre que se passa de uma página para outra, a composição visual que predominava na tela anterior é recuperada e transformada em uma nova composição, seguindo a forma principal da composição inicial. É possível perceber que o artista utilizou, nas animações, elementos visuais que pudessem proporcionar uma experiência artística ao leitor, lançando mão de uma proposta visual que mantivesse uma continuidade durante toda a narrativa, ao conectar e fundir um animal em outro na medida em que se transita entre as telas. Nesse sentido, os animais vão sucessivamente transformando-se e sendo inseridos em diferentes ambientes.

Por exemplo, na tela em que uma joaninha anda sobre uma maçã, a transição ocorre em direção à tela em que um animal desconhecido engole a mesma maçã que

estava na tela anterior. Juntamente com esse recurso de animação, o leitor também poderá ouvir o som do animal ingerindo a maçã. Na primeira sequência das capturas de tela, é possível perceber a transição da joaninha até a cena em que o animal engole a maçã.



Figura 5 - Recursos de transição

Nas capturas de tela abaixo, é possível observar que a transformação da composição visual inicia quando o animal, ao engolir a maçã, transfigura-se em um porco-espinho (Fig.6).

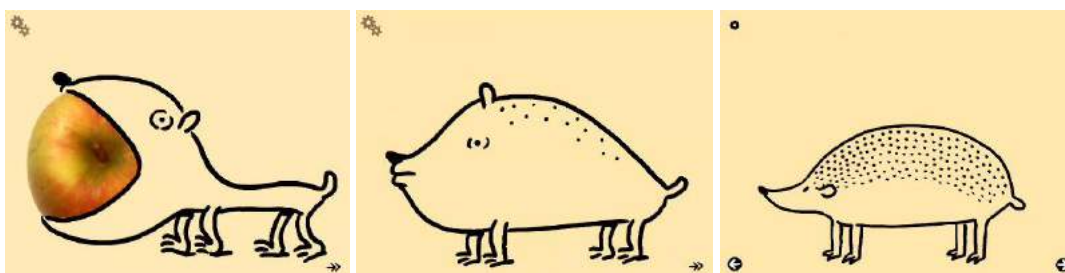


Figura 6 - Porco-espinho (transfiguração)

Os recursos de interação são os elementos que mais dão destaque e humor à narrativa. As interações ocorrem a partir do toque do leitor sobre ou animais ou, ao deslizar o dedo para cima/baixo, para direita/esquerda na superfície da tela. Os recursos de interação são possíveis devido à presença de *hot spots*, recursos que permitem através do toque, ou ao deslizar o dedo sobre determinada área da tela, desencadear animações e efeitos sonoros. Devido à grande quantidade de recursos, serão apresentados apenas dois capítulos que explicitam tais elementos. No capítulo do crocodilo (Fig. 6), se o leitor deslizar o dedo para cima/baixo ou tocar nos dentes do animal, estes poderão ser deslocados (ora para a parte inferior, ora para a parte superior). É possível ouvir também o som dos dentes sendo deslocados (som das teclas de um xilofone).

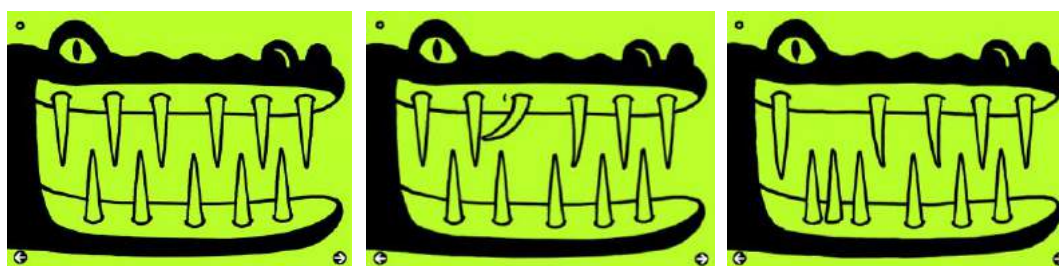


Figura 7 - Capítulo do crocodilo

Outro recurso pode ser explorado no capítulo da girafa (Fig. 7). Assim que o leitor é inserido no deserto, onde se encontra o animal, o toque sobre o corpo da girafa, pode ocasionar diferentes animações e efeitos sonoros, assim ao deslizar o dedo para os lados na tela. Desses recursos, um que pode ser o mais instigante para o leitor é a ação da “lambida” da girafa. Ao tocar sobre a cabeça do animal, este instantaneamente gira, se aproximando da tela (como se estivesse de frente para o leitor), dando uma “grande lambida” na tela. Os efeitos sonoros da lambida e batidas de bateria também podem ser ouvidos durante a animação.



Figura 8 - Capítulo da girafa

Chomp

Chomp é o segundo aplicativo de Christoph Niemann, lançado em 2016. O aplicativo, então, segue alguns dos principais recursos de Mini Zoo, no entanto, o autor resolveu complementar com novos recursos. Na tela inicial (capa), por exemplo, o leitor pode inserir seu rosto, a partir do recurso da câmera frontal. Ao tocar sobre o ícone no canto superior esquerdo, uma janela se abrirá com os capítulos da narrativa (1). Assim, o leitor poderá escolher por onde começar. Logo abaixo, há um ícone representado por uma câmera (2), que possibilita a gravação de vídeo do recurso de interação, já presente na capa. A seta à direita (3), direciona o leitor para a primeira página. O recurso de interação na capa pode ser explorado a partir do toque sobre a imagem do personagem, este então, é “esmagado” pelo chapéu em sua cabeça.



Figura 9 - Tela (página inicial)

Os recursos de transição do aplicativo são bastante simples e podem ser realizados de três formas: a partir da seta no canto inferior direito da tela; ao deslizar o dedo sobre a tela e/ou ao tocar sobre o mosaico no canto superior esquerdo da tela do dispositivo, onde o leitor poderá selecionar a página/tela de sua opção. Isso é possível

observar na captura de tela a seguir: no canto inferior direito da tela, há a seta que permite passar para a próxima página/tela; no canto superior esquerdo, o ícone representado por quatro pequenos quadrados permite que o leitor selecione outras páginas do aplicativo.



Figura 10 - Recursos de transição

Os recursos de interação são evidenciados pelos *hot spots* presentes em toda a área da tela. O toque sobre qualquer área da página, pode desencadear diferentes animações e efeitos sonoros, além da mudança de personagens e cenários. O rosto do leitor integrado à tela produz uma interação mais *dinâmica* através da possibilidade de criação de falas, expressões faciais e encenações. Conforme transita pelas páginas, o leitor poderá se transformar, instantaneamente, em super-herói, máquina de lavar roupa, relógio, um pedaço de torrada, entre outros.

Assim, o aplicativo possibilita estar em variados cenários e se adaptar ao personagem que desejar. São muitas e diversificadas as cenas, os desenhos, as animações e as interações, entretanto, merece destaque um momento da narrativa em que o leitor é colocado em diversos cenários de obras literárias, desde Shakespeare, Cervantes, Kafka, Melville, até Austen, entre outros. Inicia-se com o leitor sentado em uma poltrona com um livro entre as mãos. Ao tocar sobre a tela, uma das páginas do livro golpeia a face do leitor, como uma forma de chamar sua atenção para a história. Assim, sucessivamente, o leitor vai sendo inserido em diversas obras literárias. Além do toque sobre a tela, é possível gravar as interações a partir do toque sobre o ícone da câmera, no canto inferior esquerdo, recurso presente em todas as páginas da narrativa. É possível ouvir também, efeitos sonoros integrados às interações, bem uma música de plano de fundo que toca durante toda a narrativa.

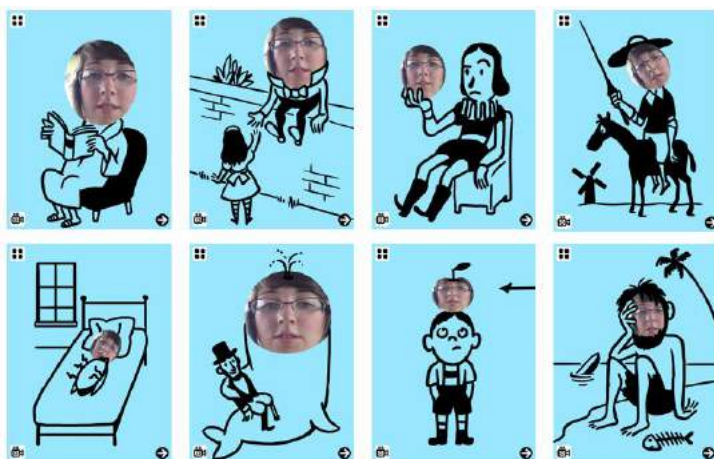


Figura 11 - Recursos de interação (sequência de capturas de telas)

Spot

Spot é um aplicativo literário (de imagem) criado pelo artista David Wiesner. Ao abrir o aplicativo, o leitor depara com dois enunciados: o nome do autor, David Wiesner, na parte superior da tela e, logo abaixo, o título da narrativa, Spot. Assim que surge o texto do título, entra uma joaninha que caminha até a posição da letra O do título. Para explorar os recursos de tela, o leitor precisa, primeiramente, compreender como se dá a entrada na narrativa. Logo, o próprio aplicativo revela para o leitor pistas as quais ele deve seguir, indicando que deve aplicar zoom (movimento de aproximação e afastamento do polegar e dedo indicador) sobre a mancha central do corpo da joaninha, iniciando a narrativa. No canto superior direito, há outro recurso, um ícone que, se tocado, abre uma janela explicando o modo de navegação da narrativa.



Figura 12 - Sequência de capturas de tela (capa)

Os recursos de transição ocorrem a partir do movimento “pinçar” sobre a tela (aproximação do dedo indicador e polegar), o qual permite que o leitor transite entre as páginas/telas. Na medida em que as transições não ocorrem através de setas pelas quais o leitor pode se guiar, é dada a liberdade para se escolher qual caminho explorar. Além disso, em cada página/tela, há um ícone no canto superior direito e, se o leitor tocar sobre ele, surgirão mais dois ícones. O primeiro é representado por uma filmadora e informa e auxilia o leitor nas transições e explorações das páginas/telas; o outro encontra-se na figura de uma casa e permite voltar para a primeira página/tela, onde estão expostos os objetos.

Para entrar na narrativa, há cinco maneiras possíveis, cuja transição ocorre a partir do zoom sobre cinco objetos dispostos em uma mesa, os quais são: um sanduíche, uma folha de papel, um biscoito, um lápis e um jornal. Em cada objeto, o leitor entra em diferentes ambientes, conhecendo personagens inusitados. Estes ambientes (ou mundos) são assim denominados: *Löwer Rug*, um mundo microscópico embaixo de uma poltrona; *Mekanikos*, um mundo de robôs; *Oceana Prime*, um mundo subterrâneo marinho; *Katzaluna*, o mundo dos gatos e uma estação intergaláctica.



Figura 13 - Objetos dispostos sobre a mesa

Visto que os recursos de transição não são, de certa forma, explícitos, partindo das capturas de tela a seguir, descreverei como ocorrem as transições do objeto papel ao lápis.

Ao aplicar zoom sobre o papel (*Katzaluna*), o leitor entrará em um novo cenário. Nesse lugar, precisará percorrer os becos e ruas e procurar por outro objeto, nesse caso, o lápis (*Mekanikos*). É possível observar, nas imagens que seguem, a transição da página/tela inicial ao papel.

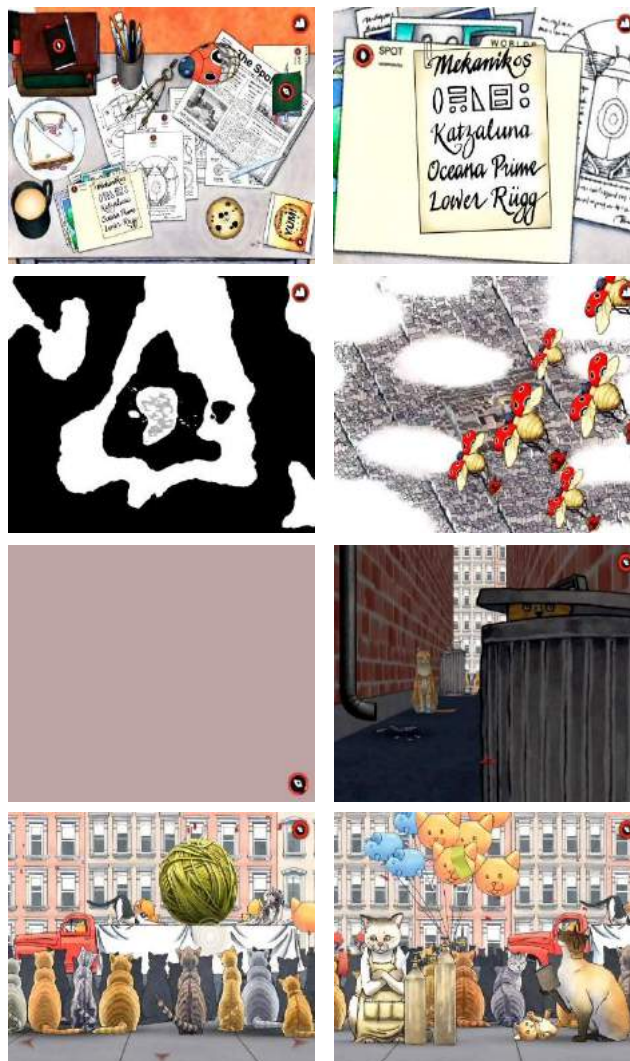


Figura 14 - Transição da página inicial ao papel

Para passar de página/tela, o leitor precisará aplicar zoom sobre o lápis, que está localizado entre as patas de um gato vendendo balões. Aplicando zoom mais algumas vezes e passando por várias cenas, o leitor entra no mundo do lápis. Além desse recurso, para transitar nas páginas/telas, é preciso observar também as setas indicativas na parte inferior da tela, que permitem, ao leitor, navegar entre os personagens e procurar os objetos (Fig. 15).

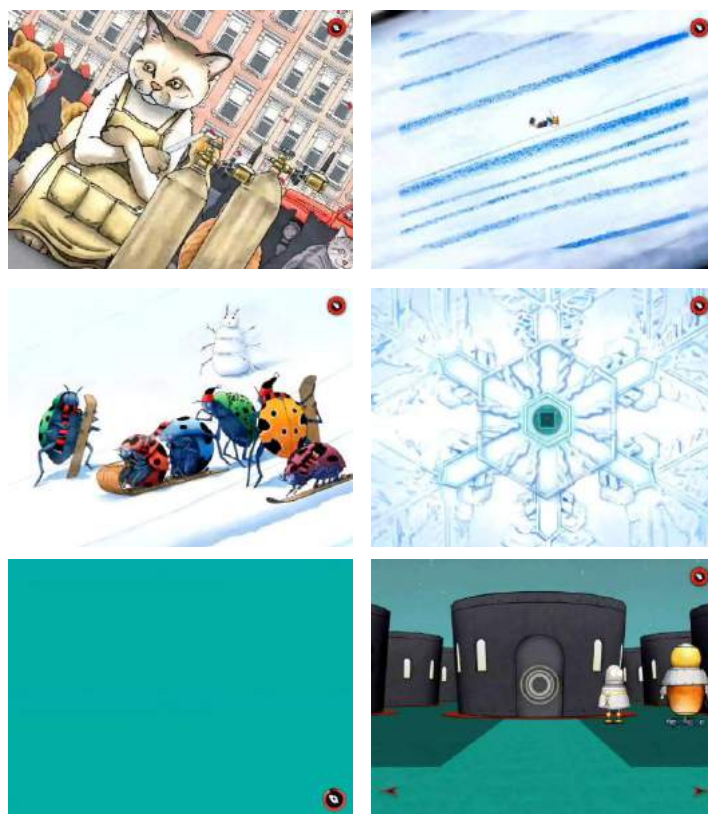


Figura 15 - Transição de Katzaluna a Mekanikus

Há poucos recursos de interação no aplicativo. Entretanto, em alguns ambientes, podem ser encontrados “elementos de interação”, a partir do toque sobre um objeto e/ou animal que desencadeia uma animação, efeito sonoro ou visual. No mundo subterrâneo marinho, por exemplo, os animais marinhos podem ser animados se tocados sobre a tela.

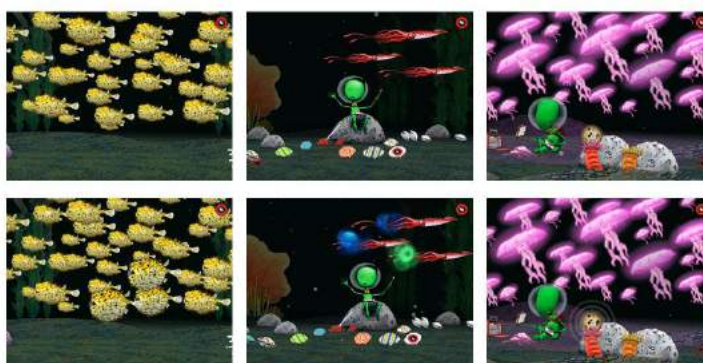


Figura 16 - Sequência de capturas de tela (recursos de interação)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi possível observar, são diferentes os recursos de interatividade encontrados em cada aplicativo, os quais são mediados pela tecnologia digital. No que se refere aos recursos de tela, por exemplo, no aplicativo Mini Zoo, não há um grande investimento de elementos com os quais o leitor possa interagir. Por outro lado, no caso dos aplicativos Chomp e Spot, os autores lançaram mão de estratégias visuais e de animação a fim de captar o leitor à narrativa. Chomp se destaca pela possibilidade de o leitor se inserir na narrativa, através do recurso de câmera frontal integrado ao aplicativo. Spot, por outro lado, assim que o leitor se depara com o aplicativo, precisa descobrir como interagir, em outras palavras, cabe ao leitor descobrir como entrar na narrativa.

Os recursos de transição dos aplicativos Mini Zoo e Chomp não demandam determinadas competências por parte do leitor, já que a forma como se transita entre as páginas/telas é bastante simples, basta tocar sobre as setas na parte inferior de cada página/tela, por exemplo. Spot, contudo, pode exigir um nível maior no que se refere ao letramento digital do leitor, na medida em que precisa compreender a linguagem gestual (aproximação e afastamento do dedo polegar e indicador) que deve ser aplicada sobre o dispositivo para transitar entre as cenas.

É possível afirmar que os recursos de interação dos aplicativos analisados podem instigar o público infantil na continuidade e envolvimento com a narrativa, principalmente devido à presença de *hot spots*, onde o leitor pode tocar, pinçar ou deslizar o dedo sobre a tela para descobrir determinados movimentos, elementos de animação, sons e cenários.

Portanto, o envolvimento do leitor com as narrativas digitais vai depender do nível de interatividade possibilitado por cada aplicativo, assim como a arte desenvolvida para a construção dos desenhos, ilustrações e/ou animações de cada página/tela.

REFERÊNCIAS

- AL-YAQQOUT, Ghada; NICKOLAJEVA, Maria. Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*. v.6. 2015.
- FREDERICO, Aline. Children Making Meaning with Literary Apps: a 4-year-old child's transaction with *The Monster and The End of This Book*. *Paradoxa*, n. 29, 2017.
- KIRCHOF, Edgar Roberto. A literatura infanto-juvenil e o mundo digital. In: BURLAMAQUE, Fabiane Verardi; RETTENMAIER, Miguel. *Novas leituras do mundo: a literatura na ecologia das mídias*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016. p. 109-123.
- SERAFINI, Frank; KACHORSKY, Danielle; AGUILERA, Earl. Picture Books in the Digital Age. *The Reading Teacher*, v. 69, n. 5, p. 509-512, mar./abr. 2016
- _____. Picturebooks 2.0: Transmedial Features Across Narrative Platforms. *Journal of Children's Literature*, v. 41, n.2, p. 16-24, 2015
- STICHNOTHE, Hadassah. Engineering stories? A narratological approach to children's book apps. *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, v.5, 2014.

Aplicativos analisados

NIEMANN, Christoph. Petting Zoo (Mini Zoo). Fox & Sheep, 2013. Disponível para iOS e Android. Disponível para iOS e Android.

NIEMANN, Christoph. Chomp. Fox & Sheep, 2016. Disponível para iOS e Android.

WIESNER, David. Spot. Houghton Mifflin Harcourt, 2015. Disponível para iOS.