



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CÂMPUS UNIVERSITÁRIO DE ARAGUAÍNA
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS**

JULIANA FAUSTINO OLIVEIRA

LETRAMENTO DIGITAL: LITERATURA DIGITAL INFANTIL

ARAGUAÍNA - TO

2019

JULIANA FAUSTINO OLIVEIRA

LETRAMENTO DIGITAL: LITERATURA DIGITAL INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e respectivas Literaturas da Universidade Federal do Tocantins, como requisito parcial para a obtenção de grau de licenciado em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Peel Furtado de Oliveira

ARAGUAÍNA - TO

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

- O481 OLIVEIRA, Juliana Faustino.
LETRAMENTO DIGITAL: Literatura digital infantil. / Juliana Faustino
OLIVEIRA. – Araguaína, TO, 2019.
47 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus
Universitário de Araguaína - Curso de Letras - Português, 2019.
Orientador: Luiz Roberto Peel F. de Oliveira

1. Interatividade. 2. Letramento digital. 3. Livro-aplicativo. 4. Ludicidade. I.
Título

CDD 469

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

JULIANA FAUSTINO OLIVEIRA

LETRAMENTO DIGITAL: LITERATURA DIGITAL INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e suas respectivas Literaturas da Universidade Federal do Tocantins, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Peel Furtado de Oliveira

Aprovado em: 26/06/2019

Banca examinadora:

Prof. Dr. Luiz Roberto Peel F. de Oliveira – Orientador (UFT)

Profa. Mestre Priscila Venâncio Costa (UFT)

Profa. Especialista Rosélia Sousa Silva (UFT)

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor do meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia; e à minha família.

AGRADECIMENTOS

Sejam Agradecidos a Deus em todas as ocasiões (I Ts 5: 18). E nesta ocasião, na qual concluo uma parte significativa da minha vida, meu coração transborda de gratidão a Ele, que tem me guardado e direcionado até aqui, confiante que virão dias melhores. Agradeço-te pelo cuidado com minha saúde mental e física, por me capacitar e fazer acreditar que sou capaz de vencer qualquer batalha. Agradeço-te meu Deus, por ter me concedido durante essa caminhada pessoas generosas e amáveis, e principalmente pela supermãe que Tu me deste, por tudo o que tens feito, e por tudo que ainda Tu farás por mim, eu te agradeço.

Agradeço em especial a pessoa que é a razão para eu ter chegado até aqui. A minha Mãe, dona Maria Felix Faustino de Oliveira, a quem amo infinitamente, a mulher mais incrível que já conheci, de uma força de vontade e atitude descomunal, resiliente, corajosa, forte, sonhadora, todos os adjetivos bons, eu dedico a você. Obrigada mãe, pelo teu amor, tua amizade, por ser minha força de todos os dias, por suportar as mais diversas provações por amor a mim e a meus irmãos, por ter tido a coragem de sacrificar toda a sua juventude para que nós tivéssemos condições de estudar e construirmos um futuro melhor.

Obrigada, minha mãe por todos os cadernos coloridos que tu me deste, que mesmo sem poder comprar você fazia esse sacrifício, por me perdoar todas as vezes que te feri e por me amar dessa forma incondicional. Por tudo sou grata a você, por ser minha inspiração para vencer todos os obstáculos, por ser assim, pau ruim de mucura subir, te agradeço mãe.

À minha família, que mesmo aos trancos e barrancos sempre esteve presente nessa caminhada. A minha irmã Betânia Faustino, a menina do conjuntinho azul masculino, que mostrou para os demais irmãos o caminho da universidade, obrigada por me encorajar a lutar sempre, para tornar o mundo mais justo.

Poliana Faustino, obrigada por ter sido a irmã amiga, por todo o teu companheirismo, cuidado e afeto que dedicou a mim, nos dias mais difíceis que passamos em nossas vidas. Ao meu pai, Antônio, e meus irmãos, Marcos, André e Júlio, obrigada por tudo.

Ao meu querido Maguister e orientador Luiz Roberto Peel. Aos meus companheiros de ônibus, que durante esses 4 anos tornaram o percurso de 5 horas menos difíceis, muito obrigada a vocês Sérgio Lara e Luciana Carvalho.

As minhas primas Adriana, Jaiane, Karine e Laiane que em meio a tanta seriedade que a vida requer vocês se tornam a minha melhor fuga da realidade.

Ao meu namorado, Marciano por me ajudar sempre, por confiar e acreditar em mim, obrigada, querido.

Muito obrigada às minhas “best friends” da UFT, Nathalia, Samara, Iane, Irene, Socorro, Ozelita e a todos os meus colegas de turma.

Meu muito obrigada ao tio Luís e à tia Bárbara do espetinho que me dedicam um carinho todo especial, por me alimentarem gratuitamente sempre que preciso.

Enfim, obrigada a todos que fizeram parte desse meu processo de construção profissional e pessoal. Gratidão é meu sentimento a todos aqueles que contribuíram para que eu alcançasse meu objetivo, muito obrigada a todos!

RESUMO

O professor precisa estar atento às diversidades e características individuais dos seus alunos, em virtude de os meios socioculturais, geográficos e históricos serem mutáveis e influenciarem significativamente na formação do indivíduo, assim sendo, o ensino precisa acompanhar essas variações e transformações sociais. Nessa perspectiva, este estudo versa sobre o letramento digital com ênfase na literatura digital infantil como dispositivo de auxílio ao ensino dinâmico e inovador que atenda aos anseios do perfil atual de alunos. Como objetivo, a busca aqui é por compreender como se dá o letramento multimodal em crianças por meio da literatura digital infantil, mais precisamente com a utilização de ferramentas digitais como o *E-picture-books apps*. A metodologia qualitativa de cunho bibliográfico permite avaliar o contexto sociocultural em que a criança está inserida como também auxiliar no apanhado teórico sobre o perfil de criança que utilizaria o *E-picture-books apps*. As ferramentas tecnológicas contribuem de forma positiva no processo de aprendizado da criança contemporânea, uma vez que o torna prazeroso, lúdico e dinâmico. Conclui-se que não foram esgotados os assuntos sobre o tema, fazendo-se necessário investigar, em pesquisas futuras, outros métodos que integrem o aluno ao letramento digital utilizando ferramentas tecnológicas para o ensino de línguas.

Palavras chave: Interatividade; letramento digital; livro-aplicativo; ludicidade.

ABSTRACT

The teacher needs to be attentive to the diversities and individual characteristics of his students, because the sociocultural, geographic and historical means are changeable and influence significantly in the formation of the individual, therefore, education must accompany these variations and social transformations. In this perspective, this study deals with digital literacy with an emphasis on children's digital literature as a device to aid dynamic and innovative teaching that meets the expectations of the current profile of students. As a goal, the search here is for understanding how multimodal literacy occurs in children through children's digital literature, more precisely with the use of digital tools such as E-picture-books apps. The qualitative bibliographic approach allows to evaluate the socio-cultural context in which the child is inserted as well as to help in the theoretical collection about the child profile that would use E-picture-books apps. The technological tools contribute positively to the learning process of the contemporary child, since it makes it pleasurable, playful and dynamic. It is concluded that the subjects on the subject have not been exhausted, making it necessary to investigate in future research other methods that integrate the student with digital literacy using technological tools for language teaching.

Keywords: Interactivity; digital literacy; books apps; playfulness

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Tela de abertura do E-Picture-book.....	30
Imagem 2 – Instruções para as configurações de uso do aplicativo.....	30
Imagem 3 - Instruções para as configurações de uso do aplicativo.....	31
Imagem 4 – Tela inicial do E-Picture-book.....	32
Imagem 5 – Painel de escolha das poesias.....	32
Imagem 6 – Poesia: Sombra Boa	33
Imagem 7 – Painel de escolha de vídeos e clipes infantis.....	34
Imagem 8 – Primeiro passo para desenhar no aplicativo: Escolha da textura.....	35
Imagem 9 - Segundo passo para desenhar no aplicativo: Escolha das figuras e cores.....	35
Imagem 10 – Resultado final da utilização do espaço para desenho.....	36
Imagem 11 – Galeria do E-Picture-book.....	36
Imagem 12 – Créditos do aplicativo.....	37
Imagem 13 – Breves informações sobre o aplicativo Crianceiras.....	37
Imagem 14 – Obter mais jogos.....	38

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 ANÁLISE DOS ASPECTOS SOCIOCULTURAIS E DAS FASES COGNITIVAS DA CRIANÇA PARA UTILIZAÇÃO EFICAZ DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS.....	14
2.1 Literatura infanto-juvenil Contemporânea no Brasil.....	21
2.2 Literatura Digital – Tendência atual.....	24
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	27
4 ANÁLISE DO E-PICTURE-BOOK: CRIANCEIRAS DE MANOEL DE BARROS.....	29
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	39
5.1 A literatura digital infantil como suporte pedagógico na sala de aula.....	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	46

1 INTRODUÇÃO

Assim como uma grande maioria dos trabalhos que atendem, subsidiam e formam os indivíduos, o trabalho docente também precisa ser sensível às mudanças que ocorrem dentro da sua área de atuação e, também, na sociedade como um todo, pois, os anseios e as necessidades formativas de cada indivíduo influenciam significativamente em como a escola e seus profissionais devem ofertar o ensino. Diante disso, embora existam conceitos e metodologias pré-estabelecidos pelos sistemas governamentais e gestões escolares para ajudarem no processo de ensino e aprendizagem, o professor não pode estar preso a parâmetros e paradigmas que, embora já tenham sido importantes, não atendem mais ao que se espera e necessita do ensino escolar, afinal a aquisição de conhecimento é um processo que requer ações contínuas, dinâmicas e em constante renovação.

O professor precisa estar atento à diversidade e às características individuais dos seus alunos que vêm de meios socioculturais, geográficos e históricos variados. Dessa forma, não há como haver uma métrica absoluta para se ensinar, principalmente quando se trata do estudo de uma língua materna – Língua Portuguesa, pois é preciso avaliar os contextos em que os alunos estão inseridos, para que se possa exercer um trabalho de qualidade, significância e funcionalidade.

Desta forma, visando discorrer acerca de um dos dispositivos disponíveis para auxiliar no trabalho do professor em contextos atuais, o presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado ao curso de Licenciatura em Letras – Português tem como finalidade apresentar um estudo sobre o letramento digital com ênfase na literatura digital infantil. Busca-se ainda compreender como se dá o letramento multimodal em crianças por meio da literatura digital infantil, mais precisamente com a utilização de ferramentas digitais como o *E-picture-books apps*.

Para auxiliar na compreensão do tema, será realizado um apanhado teórico sobre o perfil de criança que utilizaria o *E-picture-books apps* como ferramenta de auxílio ao aprendizado. Para essa construção teórica, a realização de uma pesquisa de cunho qualitativo permitiu avaliar o contexto sociocultural que a criança está inserida. O presente trabalho também tem finalidade de analisar pedagogicamente a utilização da literatura digital infantil, por isso, a pesquisa contou como apanhado teórico as teorias da aprendizagem de Jean Piaget e Lev Vygotsky e conceitos de literatura e letramento.

Após as análises, as considerações finais foram construídas no intuito de expor as reflexões alcançadas nesta pesquisa. Ressaltamos que, em virtude da delimitação do tipo de

trabalho proposto (TCC de graduação) não é possível alcançar uma abordagem que abarque todas as discussões acerca do letramento digital e da Literatura digital infantil, em razão disso, foram apresentados apenas alguns fatores que englobam esse tema e, portanto, reconhece-se que ainda não se esgotaram os assuntos para as discussões sobre o tema, fazendo-se necessário investigar, em pesquisas futuras, outros métodos que integrem o aluno ao letramento digital utilizando ferramentas tecnológicas para o ensino de línguas.

2 ANÁLISE DOS ASPECTOS SOCIOCULTURAIS E DAS FASES COGNITIVAS DA CRIANÇA PARA UTILIZAÇÃO EFICAZ DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS

A infância é caracterizada como um processo do desenvolvimento humano com maior quantidade de descobertas de si mesmo e do mundo a sua volta. Para compreender como se dá a construção dos saberes na infância, faz-se necessário, inicialmente, ter conhecimento sobre a geração na qual criança está inserida, uma vez que os avanços da época vivenciada na infância interferem no estilo de vida, vestimenta, alimentação, entre outros aspectos, que mudam à medida que, por exemplo, há a transição de uma geração à outra.

Ao longo dos anos, inúmeras mudanças e influências sociais são características de cada época da humanidade. De acordo com essas distintas características, há uma classificação das gerações para uma melhor visualização e compreensão de seus comportamentos. Neste trabalho veremos, resumidamente, um pouco de cada contexto.

As principais gerações da sociedade foram os denominados Veteranos, Baby Boomers, X, Y e Z, sendo que cada uma delas teve um aspecto individual que outra geração talvez não tenha tido, tais como, os aspectos econômicos, sociais e políticos que foram evoluindo com o passar do tempo e encarados de formas diferentes por cada época.

Os acontecimentos históricos e sociais, definitivamente, influenciam cada período do tempo. Para iniciar essa abordagem, destacamos que os nomeados Veteranos nasceram de 1922 a 1945 e, portanto, cresceram em um contexto que permeavam a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a Grande Depressão (1930) e o início da escola literária modernista no Brasil (1922). Esses “fatos históricos influenciaram de maneira decisiva no perfil das pessoas da época, marcada pelo autoritarismo, valorização hierárquica, dedicação e praticidade” (BEVILACQUA et al., 2016, p. 35).

Já os Baby Boomers, nascidos em 1948 a 1963, estiveram sob interferência de diversos movimentos sociais que, conforme Bevilacqua et al. (2016), interferiram significativamente na formação do caráter das pessoas daquela geração, afinal, esses foram:

influenciados pelo período pós-guerra e por movimentos de reivindicações por direitos feministas, a favor do homossexualismo, liberdade sexual entre outros. Essa geração foi marcada por eventos sociais e históricos que geraram uma perspectiva otimista e influenciaram as pessoas com os perfis de liderança para automotivação e consenso, além disso, tendem a permanecer vários anos no mesmo emprego (BEVILACQUA et al., 2016, p.35).

Continua-se a passar as épocas, emergindo, então, a geração X, que nasce entre a década de 70 a 80. A história relata que esse período foi um tanto conturbado devido à disseminação de doenças como a AIDS. Vivia-se, ainda, um contexto social marcado pelo crescimento do consumismo e pelo início dos avanços tecnológicos, fenômenos esses que despertaram um espírito egocêntrico, fazendo com que surgissem comportamentos caracterizados por subjugar os valores tradicionais familiares e pessoais.

Em seguida, a geração Y por sua vez, nascida em 1981 a 1990, teve maior influência do mundo tecnológico do que a geração X. Nessa época, a economia no Brasil estava em colapso, caracterizando a fase mais crítica de hiperinflação, quando o índice alcançou 80% ao mês e foi implementado o Plano Collor, que teve como medida mais traumática o confisco, por 18 meses, dos saldos de conta correntes e cadernetas de poupança. Bevilacqua et al. (2016) definem essa geração como:

[...] indivíduos “multiatarefados” e inquietos que tendem a ser inseguros e impacientes. A geração do “por que” busca rapidez e conectividade com a tecnologia que já é inerente ao dia a dia dessas pessoas que possuem uma visão global das coisas, embora necessitem desenvolver sua inteligência emocional (BEVILACQUA et al, 2016, p.35).

No que se refere às crianças nascidas no final do século XX e início do século XXI (1991 a 2010), chamada geração Z, assim como a geração Y, é sabido que sofreram grande influência dos meios tecnológicos, seja nas escolas ou em seus lares. Elas foram influenciadas por jogos de vídeo games e computadores, televisão, *smartphones*, *tablets*, internet, WI-FI e redes sociais, de forma que, é uma geração que se caracteriza como constituída por indivíduos altamente conectados e dinâmicos, mas “que acabam se tornando um tanto intolerantes e imediatistas, e possuem preferência pelo grupo ao individualismo. Tendem a não separar adequadamente as informações que recebem, pois elas são em muita quantidade e constante” (BEVILACQUA et al., 2016, p. 36).

Essa influência da tecnologia, por sua vez, leva a uma múltipla forma de se pensar o conhecimento, que ocasionou uma drástica mudança na educação e na forma de ensinar. Em outras palavras, tais mudanças afetaram a forma de alfabetização na infância, que se anteriormente estava focada apenas no valor da aprendizagem escrita e suas funções, agora, precisa atentar-se à aprendizagem digital, já que a geração deste século está imersa no mundo tecnológico.

Nesse contexto, o ensino precisa moldar-se para atender esse aluno com perfil formado pelo mergulho nos avanços tecnológicos e, segundo Candido (1995), a literatura tem

sido um instrumento poderoso de instrução e educação para esse público. Em relação aos currículos, a literatura é uma ferramenta eficaz durante o processo de alfabetização da criança, principalmente quando ela está adequada a sua faixa etária, que é o caso da literatura infantil. Aliando literatura infantil com a digitalização, o aluno tem seu primeiro contato com a leitura, usufruindo de seus benefícios no processo de alfabetização e, ainda, com o avanço tecnológico, que é prazeroso e foco da geração atual.

Essa nova conjuntura implica significativamente na construção do saber, influenciando o modo de ler, a postura do leitor, os suportes de leituras e a própria literatura que se desdobra de forma a atender a evolução e especificidade de cada geração. Nesses contextos em que há mudanças profundas de comportamento, também suscitadas pelas tecnologias às quais têm acesso as diferentes gerações, os produtos culturais se apropriam e são apropriados e modificados pelos novos recursos, dentre eles o digital. É notável que a literatura, entre outras manifestações artísticas, também ganham ramificações fora do universo impresso, manifestando-se em ambientes multimodais e hipertextuais.

A construção do saber na infância com a utilização da literatura infantil se concretiza mediante a interação da criança com o livro, com o adulto, com as outras crianças, etc. Essas interações são essenciais no processo de alfabetização, e a teoria da aprendizagem de Jean Piaget e Lev Vygotsky aborda pontualmente esse assunto ao trabalharem, respectivamente, a epistemologia genética do desenvolvimento e a psicologia sociointeracionista.

Conforme a teoria de Piaget, “[...] a criança constrói, gradativamente, suas estruturas cognitivas que se manifestam numa organização sequencial” (PALANGANA, 2015, p.13), isto é, a criança ao ter contato com a literatura infantil tem a possibilidade de construir seu saber a partir das suas interações com o objeto – o livro, dentro de uma faixa etária que o faz ter condições de compreender a mensagem do mesmo.

Já a teoria de Vygotsky, exemplifica-se no fato de se realizar uma roda de leitura ou contação de histórias com as crianças, onde elas interagem com o meio ambiente – colegas e professores – e, sendo mediada pelo adulto, construir seus saberes quando passa a imitá-lo, ou seja, “numa atividade coletiva ou sob a orientação dos adultos, elas podem aumentar suas capacidades de desempenho, pois essa imitação de atos e habilidades... cria zonas de desenvolvimento proximal” (PALANGANA, 2015, p.108).

Para compreender melhor a linha de pesquisa dos dois estudiosos e conseguir relacioná-las à eficácia do uso da literatura infantil para a alfabetização de crianças, primeiro é necessário compreender os pontos-chaves de cada teoria da aprendizagem. A epistemologia genética do desenvolvimento de Jean Piaget trata de um estudo da Psicologia Cognitiva, que

propõe que o conhecimento da criança é construído a partir da organização das estruturas mentais e cognitivas, combinando com os estágios de desenvolvimento da inteligência.

[...] a ênfase da obra de Piaget centra-se na ação e na manipulação dos objetos que passam a constituir, juntamente com a maturação biológica, os fatores essenciais à estruturação do pensamento. Em outras palavras, Piaget orienta sua teorização sobre as estruturas cognitivas para a dimensão lógico-formal (PALANGANA, 2015, p.09).

Segundo Piaget, a criança possui períodos da vida que são determinados pela idade, em tais etapas é que acontece o desenvolvimento da inteligência da criança. Há quatro estágios de desenvolvimento: o sensório-motor de 0 a 2 anos, o pré-operatório de 2 a 7 anos, as operações concretas de 7 a 12 anos e as operações formais de 12 anos em diante. Esses estágios não devem ser tidos como métrica absoluta para todas as crianças, uma vez que cada uma amadurece de formas diferentes. Assim, para que a criança siga para outro período “é necessário que ela tenha construído habilidades no período anterior, pois ele é que servirá de base para o desenvolvimento do próximo estágio” (PALANGANA, 2015).

Compreender a teoria cognitiva de Piaget se torna importante quando se quer ter êxito durante o processo de alfabetização por meio da literatura infantil de crianças inseridas no meio tecnológico. Pois, baseado nos estudos feitos pelo autor, compreende-se que a escola precisa ser ativa, uma vez que a criança constrói ativamente seu conhecimento.

A utilização de atividades e ferramentas adequadas aos estágios do desenvolvimento cognitivo infantil proporciona à criança maior interação e observação do meio, e assim ela faz suas próprias tentativas que contribuem para a elaboração do pensamento próprio. Desta forma, ela é sujeito fundamental no seu processo de aprendizagem, lembrando que, por meio de mediação de um adulto a criança será preparada à autonomia.

Ainda sobre as teorias da aprendizagem, Vygotsky também deixou sua contribuição, em seus estudos foca no desenvolvimento da inteligência por meio de interações sociais, isto é, no estudo dos processos sociocognitivos. Ele aborda o funcionamento mental de duas maneiras: os processos mentais elementares – zona de desenvolvimento proximal (ZDP) – e as funções psicológicas superiores. Os processos elementares obedecem ao estágio sensório motor de Piaget, que fazem parte da maturação biológica e da experiência com o ambiente, já as funções psicológicas superiores são funções já amadurecidas no indivíduo.

Dessa maneira, Vygotsky discute que o meio social é primordial para o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo, já que a maturação biológica e as funções psicológicas superiores ocorrem a partir da interação com o meio de forma dialética. Para a criança no

processo de alfabetização, a utilização de literatura infantil a transforma, conforme essa teoria, em um ser ativo no processo de aprendizagem, assim como explica também a teoria de Piaget, e a criança é vista como ser social que constrói seu aprendizado através de interações com o meio e com outros indivíduos ao longo de sua vida.

Partindo da concepção de um organismo ativo, Vygotsky defende o princípio de contínua interação entre as mutáveis condições sociais e a base biológica do comportamento humano. Ele observou que a partir das estruturas orgânicas elementares, determinadas basicamente pela maturação, formam-se novas e mais complexas funções mentais, dependendo da natureza das experiências sociais a que as crianças se acham expostas (PALANGANA, 2015, p.78).

É importante ressaltar que a criança que está sendo alvo do aprendizado, certamente faz parte de uma geração, e levando em consideração a geração Z que está intimamente ligada aos avanços tecnológicos, faz-se um paralelo a teoria de Vygotsky, que acredita que é impossível separar o âmbito psicológico do mundo material e social. Em outras palavras, o pensamento da criança vai ter a forma que a geração em que ela vive a faz ter, portanto, a criança inserida na era digital, demanda múltiplas maneira de aprendizado.

Por meio do contato com a sua geração que se dá o desenvolvimento, para Vygotsky o conhecimento vem de fora para dentro, ou seja, precisa ter, primeiramente, uma existência exterior e social para que depois seja feita a internalização, em forma de pensamento. Conseqüentemente, através da apropriação do mundo externo e relações sociais é que a criança pode desenvolver o seu mundo interno e individualidade.

Na perspectiva vygotskyana, a constituição das funções complexas do pensamento é veiculada principalmente pelas trocas sociais e, nesta interação, o fator de maior peso é a linguagem, ou seja, a comunicação entre os homens (PALANGANA, 2015, p.79).

Após a explanação das teorias da aprendizagem segundo Piaget e Vygotsky, percebeu-se que a utilização da literatura infantil na alfabetização de crianças é, de fato, muito útil. Pois se adequada ao estágio do desenvolvimento cognitivo da criança e com a contribuição das interações sociais através de atividades lúdicas, rodas de leitura, entre outras metodologias, que atendam às necessidades da criança, ela se desenvolve plenamente dotando de competências em leitura e escrita.

E para que esse processo de aprendizagem seja verdadeiramente significativo, há um conceito que é indispensável a ser tratado, o letramento. Embora os termos alfabetização e letramento estejam interligados, eles não são sinônimos, precisa-se observar atentamente cada

conceito, em por menores, a alfabetização é quando um indivíduo adquire a habilidade de decodificar o sistema alfabético de uma língua, podendo ele ler e escrever.

Assim, por um lado, é necessário reconhecer que alfabetização – entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita – distingue-se de letramento – entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais: distinguem-se tanto em relação aos objetos de conhecimento quanto em relação aos processos cognitivos e linguísticos de aprendizagem e, portanto, também de ensino desses diferentes objetos. Tal fato explica por que é conveniente a distinção entre os dois processos. Por outro lado, também é necessário reconhecer que, embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento; este, por sua vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita (SOARES, 2004, p. 37).

Alfabetização é “o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de utilizá-lo para ler e escrever, ou seja: o domínio da tecnologia, técnicas para exercer a arte e ciência da escrita” (SOARES, 2004).

Não obstante, letramento é “desenvolvimento de habilidades de uso da leitura e da escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, e de atitudes positivas em relação a essas práticas” (SOARES, 2004).

O termo letramento é a tradução da palavra inglesa *literacy* que significa habilidade para ler e escrever. Surge no Brasil em meados da década de 80, mas toma maiores proporções dentro do contexto educacional brasileiro apenas em 1990, no contexto mundial existe apenas o termo letramento, mas que não é equivalente ao processo de leitura e escrita visto no cenário brasileiro. O motivo pelo qual houve a necessidade do surgimento desse termo no Brasil foi à nova demanda que dizia a respeito ao uso da prática social da leitura e da escrita, não se restringindo mais somente a alfabetização que até então, era somente ato de adquirir habilidade para ler e escrever, ou seja, decodificar códigos.

Concluindo que o termo letramento nasce da necessidade de nomear a condição daqueles que faziam o uso da escrita e leitura de forma objetiva e para fins específicos e “o fato de que muitas pessoas, mesmo sendo alfabetizadas, não adquiriam competências simples, tais como redigir ou localizar informações em um texto, e não se tornavam efetivamente leitores e escritores” (SINALGE, 2017, p.03).

No âmbito escolar, por exemplo, o processo de letramento pode e deve ser mediado pelo professor, já que ele é um profissional agente de transformação na vida da criança. E ela precisa estar em constante construção do letramento, o que, para o ensino de uma língua

materna é de suma importância na formação escolar de um indivíduo, pois não basta somente que o aluno saiba ler e escrever, mas que ele tenha competência para responder adequadamente às demandas sociais da leitura e da escrita. Desta forma, Kleiman ratifica que:

[...] que é na escola, agência de letramento por excelência de nossa sociedade, que devem ser criados espaços para experimentar formas de participação nas práticas sociais letradas e, portanto, acredito também na pertinência de assumir o letramento, ou melhor, os múltiplos letramentos da vida social, como o objetivo estruturante do trabalho escolar em todos os ciclos (KLEIMAN, 2007, p. 04).

Faz-se relevante ressaltar que com o surgimento do conceito de letramento não se deve descartar o termo alfabetização, uma vez que ambas são complementares, pois a partir do momento que a criança passa a ter o domínio do sistema alfabético e ortográfico da língua escrita, ela ao ser integrada a prática social de leitura e escrita desenvolve habilidades de uso competente da língua escrita.

[...] os dois processos –alfabetização e letramento – são, no estado atual do conhecimento sobre a aprendizagem inicial da língua escrita, indissociáveis, simultâneos e interdependentes: a criança alfabetiza-se, constrói seu conhecimento do sistema alfabético e ortográfico da língua escrita, em situação de letramento, isto é, no contexto de e por meio de interação com material escrito real, e não artificial construído, e de sua participação em práticas sociais de leitura e de escrita; por outro lado, a criança desenvolve habilidades e comportamentos de uso competente da língua escrita nas práticas sociais que a envolvem no contexto do, por meio do, em dependência do processo de aquisição do sistema alfabético e ortográfico da escrita (SOARES, 2004a, p. 100 *apud* SINALGE, 2017, p. 04).

Sendo assim, o letramento “surge para designar a necessária inserção dos indivíduos nas práticas de leitura e escrita cotidianas” (SOARES, 2009, p. 45-6 *apud* SINALGE, 2017, p. 03). Retomando ao fato de que cada criança vivencia sua infância em uma determinada época, as que estão no século XXI são intituladas de Geração Z como, explicado anteriormente, essa geração está intimamente ligada às tecnologias, por esse motivo fazem uso dela cotidianamente, seja para estudar, jogar, comunicar-se, entre outros. Compreende-se, agora, que o modo que os indivíduos se comunicam e participam das práticas de leitura e escrita na contemporaneidade é digital.

Com base nesse contexto, o modo de letramento precisa acompanhar as demandas do novo público, já que a sociedade modificou-se ao longo das gerações, e na contemporaneidade as formas de leitura e escrita acompanhou esse processo de mudança, a tecnologia está inserida no cotidiano da população. Surgiu, então, a necessidade de se adequar este conceito à nova realidade, agregou-se o digital e formou-se o letramento digital. “Não

obstante, percebeu-se que o letramento não é o mesmo em todos os tempos e espaços, em virtude da pluralidade cultural e de fatores de ordem histórica. Dessas observações, surge a perspectiva de que há múltiplos letramentos” (SINALGE, 2017, p.04).

Não somente o letramento precisou de repaginação, mas também a literatura, que para ser mais atrativa e significativa no processo de aprendizagem, inovou-se e passou a estar vinculada aos meios tecnológicos como, *tablets* e *smartphones*. E uma ferramenta bastante utilizada, principalmente para público infantil, chama-se *E-picture-books apps*, que possibilita o multiletramento.

O multiletramento é uma forma de caracterizar as mudanças que ocorreram no mundo globalizado, que modificou as formas de comunicação na contemporaneidade. Segundo Rojo (2012, p.242), o conceito de multiletramentos engloba dois “multi” “a multiculturalidade característica das sociedades globalizadas e a multimodalidade dos textos por meio dos quais a multiculturalidade se comunica e informa”, multiletramento é “as habilidades de interagir com a pluralidade, como leitores e produtores de texto” (CATTO, 2013, p.159). Hoje, as pessoas possuem uma vasta diversidade cultural e linguística, isto é, uma multiplicidade de modalidades e meios de se comunicar utilizando a tecnologia. O multiletramento, que surgiu em 1996 a partir de estudos de um grupo de acadêmicos, é sensível às novas demandas do meio social e está incluso nas literaturas infantis.

2.1 Literatura infanto-juvenil Contemporânea no Brasil

A produção literária infanto-juvenil contemporânea surge no Brasil em um contexto político de transição de governo ditatorial para democrático em meados da década de 70. Após o fim da ditadura que foi um período marcado pela censura e repressão cultural, a política passa por uma reconfiguração para um governo democrático, surge assim uma política cultural de leitura que expandiu o mercado editorial que foi consequência do período conhecido como “milagre”, que ampliou no crescimento da classe média e conseqüentemente o nível de escolaridade.

Diante de condições favoráveis para o mercado editorial, às novas demandas foram respondidas, surgindo um considerável número de obras destinada ao público infantil e juvenil que segundo Lajolo e Zilberman (2004, p. 124), foi um período de grande atratividade, inclusive, para renomados autores da nossa literatura “(...) não desprezaram a oportunidade de inserir-se nesse promissor mercado de livros, o que trouxe para as letras infantis o prestígio de

figuras como Mario Quintana, Cecília Meireles, Vinícius de Moraes e Clarice Lispector”. A literatura ganha espaço e consegue se consolidar no mercado.

Segundo Coelho (1995), Monteiro Lobato é tido como um divisor de águas na história da literatura infantil brasileira, ele introduziu uma gama de elementos novos, tanto formais, quanto no conteúdo. Sendo esta dividida em três fases, a primeira foi a precursora: período pré-lobatiano (1808-1919); moderna: período lobatiano (anos 20/70); pós-moderna: período pós-lobatiano (anos 70/...).

Após o “boom” da literatura infanto-juvenil na década de 70, trouxe consigo características inovadoras. A literatura infanto-juvenil após esse período de proliferação passa a introduzir nas obras, elementos que ressaltasse a busca de valores literários de caráter formativo, valores esses que tinham como objetivo, trazer uma literatura capaz de questionar o mundo e fazer com que o leitor fosse capaz de fazer suas próprias inferências de mundo, ou seja, uma leitura emancipadora. Nas palavras de Zilberman (1984, p. 134), “(...) cabe-lhe uma formação especial que, antes de tudo, interrogue a circunstância social de onde provém o destinatário e seu lugar dentro dela”. E é nesse contexto que a literatura tem destaque, pelo poder emancipador, pelo alcance de grande importância, como afirma Nascimento (2006), a literatura é:

[...] uma maneira de compreender o mundo é através da literatura infantil, sua função é exatamente fazer com que a criança tenha uma visão mais ampla de tudo que a rodeia, tornando-a mais reflexiva e crítica, frente à realidade social em que vive e atua, desenvolvendo seu pensamento organizado. A literatura infantil tem o poder de suscitar o imaginário, de responder as dúvidas em relação a tantas perguntas, de encontrar novas ideias para solucionar questões e instigar a curiosidade do pequeno leitor (NASCIMENTO, 2006, p. 23).

Segundo as contribuições de Zilberman (2005), essa literatura contemporânea, ou pós-lobatiana trouxe atributos inovadores “(...) para tomar o impulso necessário para cruzar fronteiras e impor novas regras de criação e de textos destinados à infância”. Ainda nessas contribuições, o autor ressalta que as inovações se deram nas concepções ideológicas, culturais e de estilo, iniciadas com mudanças na linguagem, onde “a linguagem passa a abranger a intensificação da oralização do discurso com a incorporação de modos de fala distantes da norma culta e mais próximos à representação das identidades marginalizadas; estão presentes a metalinguagem e a intertextualidade como forma de questionar, inverter e transformar a realidade”. Essas mudanças seguiram também no que diz respeito ao fluxo linear das narrativas, corroborando contextos reflexivos. “A sequência narrativa abarca agora o rompimento com a linearidade, apresentando o fluxo de consciência como alternativa para

apresentar conflitos existenciais das personagens ou mesmo como estratégia temporal, misturando experiências do passado com as do presente narrativo (*flashback*), a fim de provocar reflexões na busca da solução dos problemas apresentados”. (ZILBERMAN, 2005, p. 56-57).

Como já foi dito essa literatura contemporânea traz inovações não só na estrutura formal, mas também no conteúdo, em relação à temática, a exemplaridade desaparece para dar lugar à ambiguidade, a pontos de vistas mais plurais e contraditórios, próprios à condição humana. Segundo Segabinazi e Oliveira (2018, p. 275), “os temas alinham-se aos problemas enfrentados na sociedade contemporânea, como: sexualidade, injustiças sociais, preconceito racial, gêneros e minorias, morte, separação, identidade, entre tantos outros até então considerados tabus para crianças e adolescentes”.

Logo há uma modernização nas obras com a inserção da ilustração junta ao texto verbal, a qual foi proposta exclusivamente para livros de imagens, adquirindo valor estético e literário no atual contexto contemporâneo “(...) é a maior descoberta da narração de histórias do século XX: ou seja, o contraponto.” (PULLMAN *apud* HUNT, 2010, p. 233). Sendo assim, podemos afirmar que a ilustração é uma das grandes revelações nas produções contemporâneas e, certamente, uma das maiores revoluções na literatura infantil e juvenil.

Novas tendências surgem a partir das transformações nas concepções ideológicas, culturais e de estilo, e com o avanço tecnológico que cada vez mais ganha espaço são agregadas novas formas de produção que possibilita a ampliação de experimentação na produção gráfica, na diversidade temática e novos suportes de veiculação de textos.

Sabemos que a literatura tem tendências e mutações, Colomer (2003; 2007), destaca entre múltiplas mudanças dois movimentos sendo o primeiro “à evolução dos gêneros segundo a idade dos destinatários”, em que ele chama a atenção para as “alterações de qualidade e quantidade de obras segundo as idades dos seus leitores, isto é, conforme aumenta a idade, passando de crianças (até mais ou menos 10 anos) para jovens (a partir dos 10 anos), aumenta a quantidade, mas o mesmo não vale para a qualidade, bem como mudam as temáticas e os gêneros”.

E para dar continuidade a este trabalho iremos abordar o movimento da literatura atual (final do século XX e início do XXI) o qual foi elencado por Colomer (2007) como o segundo desta fase da literatura, o qual é compreendido pela a criação e a expansão de novos gêneros, novos suportes de leitura da literatura e consequentemente um novo leitor. E diante dessa nova repaginação da literatura que destaca a produção de obras interativas, audiovisuais em

meios hipermidiáticos, a nomenclatura também se reconfigura sendo denominada de literatura digital ou literatura eletrônica.

2.2 Literatura Digital – Tendência atual

Conforme Coelho (2000), toda produção cultural reflete o contexto histórico na qual está inserida, representam maneiras de ver e pensar o mundo. Sendo assim, a literatura digital um produto cultural, ela reflete o momento atual que em vivemos conectados na rede e a seus suportes tecnológicos. E para melhor compreendermos o que seria a literatura digital abriremos esse tópico com o manifesto da literatura digital, o qual tem o intuito de esclarecer o que seria essa literatura. Segundo o “manifesto da literatura digital” disponível no *site* “Literatura digital” idealizado, organizado e produzido por Marcelo Spalding, a literatura é assim definida:

- 1 –A Literatura Digital é aquela obra literária **feita especialmente para mídias digitais**, impossível de ser publicada em papel;
- 2 –A Literatura Digital busca criar uma **nova experiência de leitura** para o usuário;
- 3 –A Literatura Digital requer um **novo tipo de texto e de autor**;
- 4 –Por literatura entende-se a arte da palavra; portanto, um projeto de literatura digital **deve conter texto**. Não ser um projeto de literatura digital não é ser melhor ou pior, apenas outra coisa, como videoarte;
- 5 –A Literatura Digital é um novo gênero literário, **não substituindo** os gêneros da literatura tradicional em papel ou *e-book*;
- 6 –A Literatura Digital pode ser multimídia, hipertextual, colaborativa, etc, mas **não é necessário** que todos os recursos sejam usados simultaneamente;
- 7 –A Literatura Digital pode ser encarada como uma ferramenta para **incentivar a leitura em ambientes digitais**. Não queremos que um usuário largue um livro para ler literatura digital, e sim que ele largue por 10 minutos seus joguinhos ou redes sociais e leia um projeto de literatura digital;
- 8 –Livro digital **não é** livro digitalizado –confundi-los seria o mesmo que filmar uma peça de teatro e chamar isso de cinema;
- 9 –A Literatura Digital é uma atividade lúdica, mas **não é um jogo**, pois num jogo o “objetivo principal é antes de mais nada e principalmente a vitória” (vide *Homo Ludens*, de Huizinga);
- 10 –Substitui-se aqui o **conceito de livro pelo conceito de obra**, entendido como “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (vide *Obra Aberta*, de Umberto Eco *apud* Literatura digital).

Outro termo usado para definir esta literatura foi “literatura eletrônica” que assim como no manifesto da literatura digital também é compreendida como toda obra que tenha sido gerada em um suporte digital, exceto “(...) textos primeiramente produzidos e editados de forma tradicional e posteriormente digitalizados” (KIRCHOF, 2009, p. 49), não apresentando

nenhuma ruptura ao ser transmitido pelo suporte digital, ou seja, textos meramente digitalizados.

Assim como os outros autores citados, Kirchof (2014) define a literatura digital para crianças como “todo e qualquer experimento literário endereçado ao público infantil para ser lido exclusivamente em meio digital”, geralmente apresentando “recursos hipertextuais e hipermediáticos como parte integrante da composição”, constituindo produtos híbridos por mesclar “formas literárias com jogos eletrônicos, filmes, animações, arte digital, *design* gráfico, cultura visual eletrônica, recursos acústicos eletrônicos”.

O percurso que a literatura tem feito tem gerado características específicas de acordo o seu contexto de produção e época, desde o *boom* da literatura nos anos 70 esse mercado tem se desenvolvido apresentando um “leque de opções” de obras que apresentam qualidade estética, e novas plataformas de leitura. Conforme Reis (2012, p.257-258), “a literatura digital constitui um novo terreno para a inovação, por exemplo, no facto de as questões estéticas se colocarem não só ao nível do produto, mas também ao nível da produção ao implicar programação, a literatura digital torna-se imaterial, dinâmica, múltipla”.

É certo que as novas mídias implicaram na forma de ver e ler literatura trazendo uma repaginação inovadora que, de acordo Reis (2012), amplia condições inéditas de produção que transformam desde logo a noção de texto da literatura dominante enquanto realização verbal impressa, logo fixa e inalterável, assim como conferem renovadas possibilidades a características já conceitualizadas em tendências experimentais anteriores, ao mesmo tempo em que permitem a criação de novas características textuais.

Essa literatura inovadora e múltipla tem suas características pautadas em recursos hipertextuais e hipermediáticos como parte integrante da composição e mesclam formas literárias com jogos eletrônicos, filmes, animações, arte digital, *design* gráfico, cultura visual eletrônica, recursos acústicos eletrônicos, entre outros, o que as torna produtos híbridos.

Na quebra da linearidade, a conexão com outros textos em ambientes midiáticos é que se dá a hipertextualidade, nas opções de caminho de leitura sendo múltipla ou de ordem variável que é uma das principais características atribuídas à literatura contemporânea, tal termo é entendido por Ribeiro (2012) como:

hipertexto é definido, mais comumente, na atualidade, e de forma muito simplificada, como o texto em ambiente digital. Do modo como vem sendo apresentado na internet, e mesmo em ambientes off-line, o hipertexto é construído de maneira que algumas de suas partes ou palavras sejam ligações com outros textos, isto é, com a indicação de links. Essa característica tem sido entendida como a não linearidade do texto on-line ou sua multilinear idade, já que, em tese, o leitor

poderia escolher os links e trilhas que desejasse acessar. O hipertexto teria, então, necessariamente, natureza digital, somente existindo em ambientes como os computadores e o ciberespaço, ambiente virtual no qual os textos verbais e não verbais circulam.

Essa hipertextualidade destaca outra característica marcante que é a interatividade, a participação direta do leitor no processo de construção da leitura. A qual é entendida por Reis (2012, p.48) da seguinte maneira:

Verifica-se interactividade quando um leitor age sobre os percursos de leitura, quer sejam ou não totalmente predeterminados pelos conceptores, visto que no decorrer desses percursos, pelas suas respostas às propostas do computador, o leitor pode operar variações textuais, alterar o desenrolar do texto que está a ler e, por vezes, mesmo o seu conteúdo⁷. Assim sendo, o texto não fica definitivamente materializado nos suportes de registo; ele permanece aberto a transformações, tornando-se o produto dos comportamentos activos dos leitores. De facto, um texto interactivo só adquire verdadeiramente sentido através da leitura participativa, na qual a significação passa pelo estabelecimento de conexões não previamente determinadas, já que o texto está necessariamente “por fazer”, portador apenas de potencialidades latentes que o leitor aceita revelar.

A hipermídia é um desdobramento do hipertexto a qual visa incluir representações imagéticas, animação, vídeo e som. Munari (2011, p.2) define hipermídia como, “(...) convergência entre mídias, artes, gêneros, linguagens, textos e usuários no ciberespaço”, e aponta que em hipermídia “a literatura perde suas bordas, embaralha-se com as outras artes e linguagens do meio”, apresentando-se geralmente de forma fragmentada.

Assim como as demais características a multimodalidade é o carro chefe dessa literatura. A qual permeia as variadas modalidades de leitura, requerendo cada vez mais do leitor a capacidade de construir sentido para as várias linguagens com que interage simultaneamente, diante dos materiais impressos e também dos novos aparatos tecnológicos.

Todo esse desdobramento literário suscita a ludicidade e outras maneiras de desenvolver a criatividade e produzir conhecimento de forma prazerosa. A multimodalidade que implica na variedade dos modos de comunicação existentes que é de suma importância para o letramento digital, literário, artístico, ou seja, em um letramento multimodal.

Sabendo então o que é a literatura digital, a qual é compreendida como obras geradas em suporte digital, que compreende recursos hipermidiáticos, hipertextuais, multimodalidade na linguagem, ludicidade, interatividade, novas formas de ler. Iremos analisar uma obra de literatura infantil digital com o objetivo de compreender como os multiletramentos se processam dentro desta, formando leitor e contribuindo para o ensino de língua materna.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a produção de conhecimento científico é necessário estabelecer linha de pesquisa, objetivos, revisão teórica, métodos, etc., pois não há como produzir uma pesquisa séria e de qualidade sem se determinar o assunto pesquisado, os objetos a serem alcançados com o assunto, sem que haja uma abordagem teórica que lhe dê suporte e sem um conjunto de regras básicas para desenvolver um trabalho a fim de produzir novos conceitos, também corrigir e integrar conhecimentos já existentes.

Exposto isso, para a realização desta pesquisa foi adotada uma abordagem de caráter qualitativo. Sendo uma escolha metodológica mais eficiente para atingir os objetivos traçados para essa pesquisa. Lazzarin (2016) em seu estudo das bases epistemológicas da pesquisa em educação apresenta alguns passos para se entender a lógica interna de grupos sociais.

A pesquisa qualitativa interessa-se pelos *qualia*, ou seja, pelos atributos holísticos e integrais de um campo social. Ela é interpretativa, dialógica, interativa (na relação entre pesquisador e o grupo e os indivíduos pesquisados). Visa compreender a lógica interna de grupos, instituições e atores quanto a:

- » valores culturais e representações sobre sua história e temas específicos;
- » relações entre indivíduos, instituições e movimentos sociais;
- » processos, históricos, sociais e implementação de políticas públicas e sociais (LAZZARIN, 2016, p. 38).

O método qualitativo na área de Ciências Humanas e sociais é um norte para que se estabeleça uma coerência no assunto tratado, pois ela nos direciona a observar aspectos sociais, históricos e culturais do público alvo da pesquisa. Desta maneira, após a análise dos elementos, é possível “compreender os aspectos formadores do humano, suas relações e construções culturais e sociais, comunitárias e pessoais. Elas colocam em xeque os ideais de neutralidade do pesquisador, visto que sua subjetividade é inerente ao processo interpretativo e compreensivo da pesquisa qualitativa” (LAZZARIN, 2016, p.38).

Em virtude do exposto, para a elaboração desta pesquisa, traçou-se um retrato da vida sociocultural das gerações da sociedade cujo nascimento ocorreu entre 1922 a 2010, como também se fez uma análise das estruturas e princípios subjacentes a essa realidade social e se descreveu de forma analítica a dinâmica das relações humanas dentro do contexto estudado.

Em outras palavras, para que se pudesse discutir o letramento digital: literatura digital infantil precisou-se realizar um apanhado teórico sobre o perfil de criança que utilizaria esse tipo de ferramenta tecnologia, avaliar o contexto sociocultural que ela está inserida, sem esquecer que o presente trabalho buscar analisar pedagogicamente a utilização da literatura

digital infantil, por isso, a pesquisa contou como apanhado teórico as teorias da aprendizagem de Jean Piaget e Lev Vygotsky e conceitos de literatura e letramento.

4 ANÁLISE DO E-PICTURE-BOOK: CRIANCEIRAS DE MANOEL DE BARROS

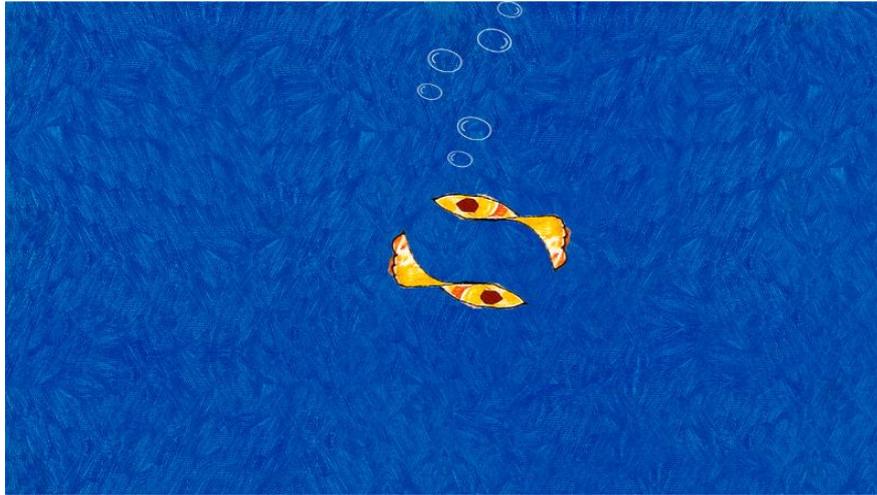
Para analisarmos como se processa os multiletramentos dentro da literatura digital, iremos analisar uma obra de literatura digital infantil na qual predomina recursos hipermediáticos, a qual está disponível gratuitamente para baixar no aplicativo play store com versões para sistema Androide e IOS.

A obra escolhida para ser analisada será a obra do poeta Manoel de Barros, intitulada por Criações. A obra é em formato de aplicativo, lançado no ano de 2016 pela Webcore Gomes, um aplicativo que reúne alguns poemas de Manoel de Barros, um dos poetas brasileiros mais expressivos, musicados por Márcio De Camillo, ilustrados e animados pelas “iluminuras” de Martha Barros, artista plástica e filha do poeta.

O aplicativo Criações é cheio de animações e interatividade, são quatro lugares para descobrir: Clipes- cada poema musicado vem acompanhado de um clipe, são dez ao todo. Poesia – um caderno único em que os quatro poemas se tornam brinquedos. Em cada texto moram palavras interativas que guardam uma surpresa dentro de si: um som, um significado ou uma iluminura. Desenhar – quem quiser desenhar fora do papel, fora da caixa, vai encontrar diferentes texturas e iluminuras da obra para compor desenhos e invenções. Foto- é possível capturar momentos e criar com figurinhas e personagens da obra. Aqui descreveremos a obra passo a passo, os caminhos que essa nova literatura eletrônica ou hipermediática oferece ao leitor.

Ao abrirmos, na primeira face desse E-picture-book, nos deparamos com um efeito sonoro de águas em movimentos, o que já nos remete a mobilizar a nossa sensibilidade e perceptividade com as experiências ou conhecimento de mundo, a junção estética gráfica do aplicativo, dois peixes amarelos fazendo borbulhas no fundo azul que remete aos rios, o colorido vivo dos elementos, faz um contraste incisivo na imagem, e o conjunto dos recursos visuais com o sonoro faz um convite atrativo para adentrarmos e mergulharmos na obra.

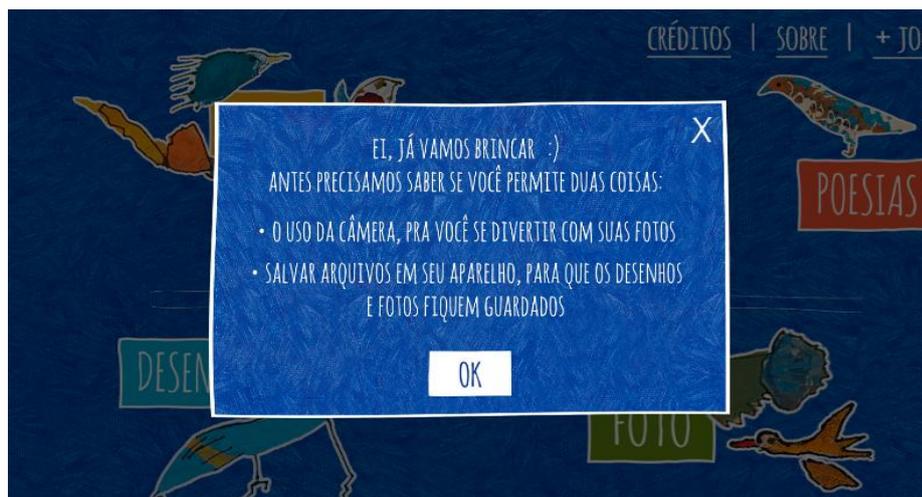
Imagem 1 – Tela de abertura do E-Picture-book



Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Na sequência o aplicativo abre outra janela, na qual o usuário irá poder escolher o modo de uso, aparece na tela uma janela com um link, na qual o leitor pode optar por permitir que o App acesse ou não os dados do aparelho no qual está instalado, o que caracteriza essa nova cultura que é o poder da escolha, e não só da escolha, mas, a junção de vários elementos e recursos em um só ambiente ou suporte. O que também podemos observar é a escolha do uso da linguagem cibernética, o jogo entre a linguagem verbal com a linguagem não verbal, é um modo de percebermos como a linguagem é multifacetada.

Imagem 2 – Instruções para as configurações de uso do aplicativo



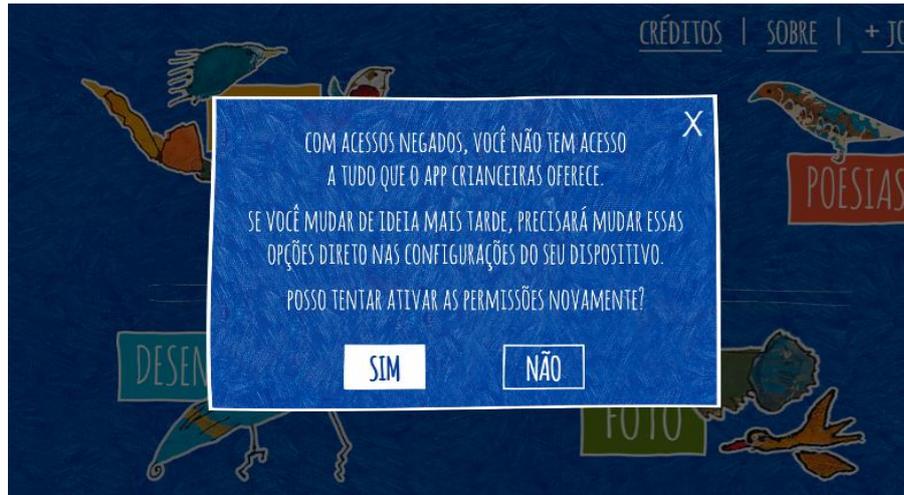
Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

A partir da escolha o leitor usuário do App, terá que optar por um caminho a seguir, caso permita o acesso clicando no link de permissão, o leitor terá acesso a brincar com fotos, já salvas na galeria do dispositivo ou tirar novas fotos e acrescentar imagens e elementos que

compõem as poesias e clipes, além de poder desenhar.

Caso contrário, o acesso a esse recurso será bloqueado ao fechar a janela clicando no X, e só será possível usá-lo reconfigurando o aplicativo, ou seja, o leitor interage diretamente com o App, no qual sua escolha implicará no modo de uso.

Imagem 3 - Instruções para as configurações de uso do aplicativo



Fonte: Print screen do aplicativo Criançeira de Manoel de Barros

A obra é marcada pela sonoridade e um despertar de sentidos, de início, pode-se perceber a presença dos elementos da natureza sendo representado, como o canto dos bentevis, o que é uma característica marcante do autor que traz os elementos do pantanal e suas memórias de infância para a literatura. Na interface principal do aplicativo, temos a apresentação da obra, o título, autores do conjunto da obra, e links com os créditos, um breve resumo e mais a opção de jogos, além das multifaces do app, os clipes, poesias, desenhos e fotos acompanhados da melodia dos pássaros presentes, que compõem tanto a parte visual quanto a sonora.

Então chegamos à parte principal de fruir das opções de deleite que a obra proporciona, já que foi uma obra pensada para o entretenimento, descontração, fruição da leitura nas diversas modalidades. Essa escolha de poder escolher o modo como fruir uma leitura é de grande importância na construção de um leitor, Graça Paulino (2004, p.) define que “a formação de um leitor literário significa a formação de um leitor que saiba escolher suas leituras, que aprecie construções e significações verbais de cunho artístico, que faça disso parte de seus fazeres e prazeres”.

Imagem 4 – Tela inicial do E-Picture-book



Fonte: Print screen do aplicativo Criança de Manoel de Barros

O caderno de poesia conta com quatro poesias interativas que são: A Sombra Boa, O menino e o rio, Bernardo e Se achante. São poesias marcadas pela multimodalidade e combinações de linguagens, verbal, não verbal, visual, e sonora além de contar com a interatividade que permite o leitor quebrar o fluxo linear da narrativa. Todos os poemas são construídos com iluminuras que remetem a elementos ligados a natureza.

Vale ressaltar a sonoridade que evoca a nossa memória da infância nossa memória afetiva, por exemplo, ao clicarmos no caderno de poesia, essa passagem de ambiente é feita com sons que remetem ao som de sinos do vento que nos faz viajar lá para o Sítio do pica-pau amarelo de Monteiro Lobato, nas viagens da Emília no tempo e espaço com o pó de pilimpimpim, é como se estivéssemos embarcando em uma aventura nova, com referências.

Imagem 5 – Painel de escolha das poesias



Fonte: Print screen do aplicativo Criança de Manoel de Barros

Cada poesia contém sua própria ilustração acompanhada de um som que a represente, o seu significado em forma verbal, não verbal ou oral; a construção do vocabulário remete a uma linguagem interiorana, marcada pela oralidade de expressões cotiadas como “arta” e entre outros elementos que condizem com a proposta principal do poeta Manoel de Barros que era criar poesia que remetesse a sua infância, reconstituindo as lembranças em forma de poesia. Essa obra permite o professor trabalhar a linguagem de forma ampliada desde os seus significados até as variações linguísticas.

Imagem 6 – Poesia: Sombra Boa



Fonte: Print screen do aplicativo Criançeira de Manoel de Barros

O aplicativo além das poesias ilustradas nos traz algumas poesias musicadas com vídeo e clipes com a arte gráfica riquíssima e variados ritmos de músicas, tem música para

relaxar, ninar, apreciar a letra e a melodia, outras mais agitadas e dançantes, exploram os sons como onomatopeias, enfim é uma mistura de linguagens. Outra característica importante nessa parte desta obra, além da beleza estética, são as temáticas que são abordadas dentro das canções, como valorização as diferenças individuais de cada um, como é abordado na canção “linha torta” e “Sabastião” sem perder a referência da natureza.

Imagem 7 – Painel de escolha de vídeos e clipes infantis



Fonte: Print screen do aplicativo Criançeira de Manoel de Barros

Podemos perceber que apesar de um suporte diferente, em outras linguagens, após todas as mudanças ocorridas no percurso da literatura, ela não perdeu seu valor, o caráter formador e humanizador conforme Candido é:

[...] o processo que confirma no homem aqueles traços que reputamos essenciais, como o exercício da reflexão, a aquisição do saber, a boa disposição para com o próximo, o afinamento das emoções, a capacidade de penetrar nos problemas da vida, o senso da beleza, a percepção da complexidade do mundo e dos seres, o cultivo do humor. A literatura desenvolve em nós a quota de humanidade na medida em que nos torna mais compreensivos e abertos à natureza, à sociedade e ao semelhante (CANDIDO, 1989, p. 117).

Essa obra é carregada de elementos multimodais, a terceira opção de descontração e fruição desse aplicativo é o ambiente onde podemos exercer nosso lado artístico ao produzirmos nossas próprias ilustrações e adicionar e combinar as iluminuras que encontramos dentro desta obra. Aqui podemos conhecer de forma lúdica as linguagens da arte visual de forma despreziosa, é um diálogo entre artes. O primeiro passo para fruir dessa parte de produção artística e desfrute da imaginação é só escolher uma textura na qual será desenhada.

Imagem 8 – Primeiro passo para desenhar no aplicativo: Escolha da textura



Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Feita a escolha da textura é só deixar a imaginação aflorar e produzir arte. Aqui o leitor poderá desenhar com a caneta, ou com o toque dos dedos, escolher cores e texturas, acrescentar iluminuras, e também poderá apagar com a borracha, a qual tem três dimensões a qual pode ser escolhida de acordo com a necessidade. Feito o desenho, ele poderá ser salvo na galeria do aparelho celular.

Imagem 9 - Segundo passo para desenhar no aplicativo: Escolha das figuras e cores



Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Imagem 10 – Resultado final da utilização do espaço para desenho



Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Na quarta e última parte do app, o usuário poderá optar por tirar fotos ou buscar na galeria e brincar com as iluminuras. Vale ressaltar a presença dos sons presentes em toda obra como, por exemplo, ao clicarmos na janela de tirar foto ou escolher, cada toque vem acompanhado de um som, aqui encontramos o som de chocalho de cobra.

Imagem 11 – Galeria do E-Picture-book



Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Após conhecer os quatro ambientes do aplicativo Crianceiras, podemos ter acesso através de links aos créditos, como mostra a imagem 12, há também uma síntese sobre o app (observe a imagem 13) e a opção “mais jogos”. A síntese apresenta uma breve justificativa do porquê da produção deste app, o qual tem uma link que direciona para uma página da webcore Gomes na internet que traz toda uma apresentação do projeto e suas motivações, para seguir o endereço é preciso seguir as instruções que aparece na janela mais jogos que se abre,

somente após essa etapa o app nos direciona para a página na internet, a qual só será possível acessar se estivermos conectados a algum servidor de internet.

Imagem 12 – Créditos do aplicativo



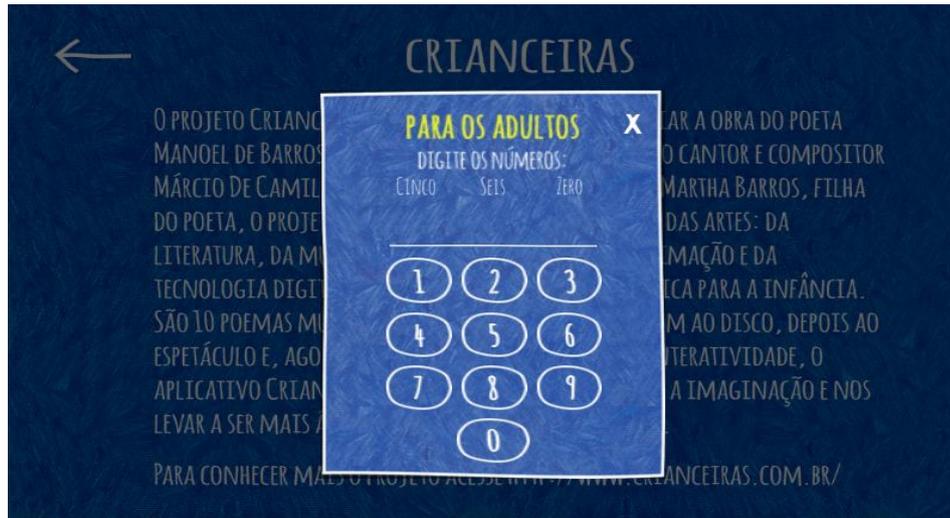
Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Imagem 13 – Breves informações sobre o aplicativo Crianceiras



Fonte: Print screen do aplicativo Crianceira de Manoel de Barros

Imagem 14 – Obter mais jogos



Fonte: Print screen do aplicativo Criançeira de Manoel de Barros

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Abordaremos a seguir os resultados obtidos e discutiremos a respeito da obra descrita acima. O nosso objetivo é compreender como se processa os multiletramentos dentro da literatura digital. Compreender o contexto histórico e social que é de suma importância para entendermos os eventos culturais que nos acometem, e diante do nosso contexto tecnológico surge novos produtos culturais que são apropriados, um desses eventos ocorre na literatura, que são os multiletramentos.

Sobre o conceito de multiletramento, já sabemos que está ligado à multiculturalidade das sociedades globalizadas e à multimodalidade dos textos que circulam nelas. A obra descrita compreende todos esses requisitos para se processar os multiletramento. Já que essa contempla a cultura digital em que vivemos, motivados pelos avanços tecnológicos e a produção artística literária em meios digitais, que engloba as multimodalidades de textos que compreende a linguagem verbal, visual, e sonora entre outras.

A literatura digital, apesar das mudanças sofridas ela não perde seu caráter literário, pelo contrário ela se amplia a novas experiências de leitura, linguagens, novos suportes conforme o manifesto da literatura digital: “A Literatura Digital é um novo gênero literário, não substituindo os gêneros da literatura tradicional em papel ou *e-book*”.

Sendo assim, a literatura digital se torna multimodal porque traz um novo suporte, suporte que permite a literatura se desdobrar e experimentar outros tipos de linguagem além da verbal que conseqüentemente implica em novos letramentos, e como essa nova literatura é multimodal, ou seja as distintas linguagens interagindo em um só ambiente ou suporte acaba tornando-a um meio de promover multiletramentos.

As novas tecnologias propiciam produções que se caracterizam pela articulação de diferentes tipos de linguagem em um único “material”. Esta articulação mista e simultânea de linguagens é o recurso à multimodalidade que faz com que o papel do leitor não se restrinja apenas à capacidade de compreender e produzir sentido para o texto verbal, surgindo agora a necessidade de que a preocupação do leitor inclua os diferentes aspectos e dimensões do “objeto de leitura” com o qual ele se propõe a interagir (BELTRAMIM).

Em meios aos conceitos entendemos que a linguagem é mista e múltipla e cabe ao leitor acompanhar essa mistura de signos e não só mais ser capaz de ler, mas de se apropriar, dominar e produzir sentidos. E diante dessa contextualização da produção literária digital compreendemos que o leitor deve explorar os aspectos computacionais, incluindo meios digitais, hipertextualidade, interatividade, processo interativo e hipermedialidade e, nas

situações em que envolver a produção literária, o leitor deve ainda explorar, na dimensão artística, além da linguagem verbal, a linguagem visual, a cinética e a sonora. Assim processando dentro da literatura os multiletramentos.

5.1 A literatura digital infantil como suporte pedagógico na sala de aula

No decorrer deste trabalho foi possível perceber que a construção do saber na infância com a utilização da literatura infantil digital se concretiza mediante a interação da criança com a ferramenta e sob a mediação do adulto. Essas interações são essenciais no processo de alfabetização, e a teoria da aprendizagem de Jean Piaget e Lev Vygotsky aborda pontualmente esse assunto. Como foi abordado no decorrer da pesquisa, Piaget argumenta que a criança ao ter contato com a literatura infantil tem a possibilidade de construir seu saber a partir das suas interações com o objeto, dentro de uma faixa etária que o faz ter condições de compreender a mensagem do mesmo.

Já a teoria de Vygotsky, exemplifica-se no fato de se realizar uma roda de leitura ou contação de histórias com as crianças, onde elas interagem com o meio ambiente – colegas e professores - e sendo mediada pelo adulto, construir seus saberes quando passa a imita-lo. E para que o professor obtenha técnicas para fazer a melhor utilização dos E-picture-books em aula é necessário que ele tenha embasamento teórico que o norteará a fazer um trabalho significativo.

Compreender a teoria cognitiva de Piaget se torna importante quando se quer ter êxito durante o processo de alfabetização por meio da literatura infantil para crianças inseridas no meio tecnológico. Pois, baseado nos estudos feitos pelos estudiosos, compreende-se que a escola precisa ser ativa, uma vez que a criança constrói ativamente seu conhecimento.

A utilização de atividades e ferramentas adequadas aos estágios do desenvolvimento cognitivo infantil proporciona à criança maior interação e observação do meio, e assim ela faz suas próprias tentativas que contribui para a elaboração do pensamento próprio. Desta forma, ela é sujeito fundamental no seu processo de aprendizagem, lembrando que, por meio de mediação de um adulto e dos múltiplos estímulos que os livros digitais proporcionam a criança será preparada à autonomia.

Aplicativos como o E-picture-book Crianceiras de Manuel de Barros são formas de se exercitar os múltiplos letramentos, já que as histórias dos livros podem ser apresentadas as crianças de forma interativa, com interfaces gráficas bastante coloridas, com movimentos e sons, que prendem a atenção da criança e passam a estabelecer um elo de linguagem verbal e

visual. A criança a partir das interações com o livro digital estabelece relações simbólicas, metafóricas e poéticas sobre a percepção de todos os elementos ali contidos. Aline Frederico em seu artigo aborda muito bem questão do aprendizado multimodal quando trata:

A literatura infantil pode ser uma importante aliada na promoção do letramento multimodal, pois livros ilustrados, histórias em quadrinhos e novelas gráficas de qualidade apresentam complexas relações entre as linguagens verbal e visual, criando efeitos simbólicos, metafóricos e poéticos. Esses textos requerem não apenas a capacidade de ler e compreender os códigos verbais e visuais individualmente, mas ainda compreender como as relações intermodais corroboram ou contestam seus significados individuais na criação de um novo signo multimodal com um significado único (FREDERICO, 2016, p.109).

A autora continua a explicar que o texto interativo requeira da criança outras capacidades além daquelas de ler e escrever, ou seja, não ser apenas alfabetizada, mas pede que ela tenha competência de perceber todos os códigos verbais e visuais ali contidos, não como componentes isolados, mas estabelecer as relações entre todos os componentes apresentados e formar um único significado.

O ponto chave da utilização de livros interativos é a interdisciplinaridade, pois alavanca a integração entre os professores de diversas disciplinas e o maior beneficiado é o aluno que constrói suas habilidades em várias áreas do conhecimento simultaneamente. Conforme Frederico (2016, p.109), “a integração entre o professor primário e professores de música, de artes visuais e de informática, por exemplo, e que podem trabalhar em conjunto essas habilidades por meio de diferentes disciplinas”.

Para que o multiletramento seja de fato significativo para a criança, não basta apenas que o professor pegue um equipamento tecnológico com ferramentas como, por exemplo, um tablet com uma literatura infantil interativa e entregar nas mãos do aluno achando que ele irá desenvolver suas competências e habilidades sozinho. O adulto ou professor, precisa ter domínio de metodologias para maior promoção do letramento multimodal.

Frederico (2016) apresenta um modelo que possui três etapas, esse modelo serve para que os leitores não somente adquiram habilidades na utilização e percepção de diferentes formas de linguagem que compõem o texto multimodal, como também adquiram competência de fazerem leituras críticas do texto multimodal como um todo, tal habilidade constitui um ser multiletrado.

Mas, ainda não se falou sobre o modelo de análise de textos interativos que proporcionará tantos benefícios na construção de conhecimento multimodal. O método compõe três estágios, sendo o primeiro denominado *perceptivo*, depois o *estrutural* e por fim

o *ideológico*, então, forma-se um tripé, que para o professor a execução do modelo pode se tornar difícil devido a complexidade dos textos interativos, Frederico (2016, p. 110) expõe que “a complexidade do texto digital e a falta de experiência de professores em lidar, por exemplo, com os signos sonoros, resultam em um desafio para sua aplicação didática”.

Perceptivo: nível mais básico de análise, em que o enfoque se dá no sentido literal dos signos. Em termos didáticos, significa olhar em detalhe para os signos que compõe o texto, identificar, elencar e nomear esses elementos.

Estrutural: nível em que se analisa a gramática funcional das diversas modalidades que compõe o texto, ou como as estruturas das modalidades verbal, visual, sonora, etc., faz com que esses elementos possuam determinados sentidos. Nesse nível, são também consideradas as relações entre as diferentes modalidades ou relações intermodais.

Ideológico: nível em que são analisados os contextos sociocultural, histórico e político em que esses textos foram criados e em que esses textos são lidos. Essa discussão inclui o processo de criação e distribuição dos textos e a análise crítica das representações presentes nesse texto, abordando questões raciais, de gênero, distribuição de poder e estereótipos (FREDERICO, 2016, p.110).

O primeiro aspecto de análise do modelo visa à observação detalhada dos componentes do texto como, por exemplo, as imagens, palavras, cores, formas, etc. Após o aluno realizar a observação, para que ele possa alcançar o estágio dois, é necessário relacionar todos os elementos visualizados de modo que consiga formar um sentido único. Por fim, explora-se, no terceiro estágio, a análise crítica das representações presentes nos textos, envolvendo o contexto sociocultural, histórico e político, cujo aluno pensa sobre o ambiente em que o texto foi criado e em que são lidos.

Entende-se que os livros infantis interativos contribuam para o desenvolvimento do aprendizado da criança, visto o contexto em que ela está inserida. O *E-picture-books apps* é um livro digital que vem em forma de aplicativo nos *smartphones* e *tablets*, cuja tradução nos revela sua funcionalidade, em português significa livro-aplicativo. Essa ferramenta, assim como os livros impressos, é verbo-visual, mas com a adição de movimentos, sons e interatividade que desde 2010 tornou-se convidativo às crianças por conta da sua dinamicidade (FREDERICO, 2016).

O *E-picture-books apps* dentro do âmbito escolar durante o processo de alfabetização é um potencializador. Pois, os livros-aplicativos estabelecem “relação entre o som das palavras e a palavra escrita que é fundamental nesse primeiro estágio para o desenvolvimento da consciência fonológica e ganha mais significado se realizado de forma contextualizada, como durante a leitura de uma história” (FREDERICO, 2016, p.107).

A interatividade que o aplicativo fornece às histórias proporciona às crianças para a elaboração de significados, onde ela relaciona os efeitos e trilhas sonoras, imagens e palavras escritas. Como também, a interatividade dos jogos que inclui a participação da criança na narrativa, reforçando os aspectos lúdicos da literatura infantil. Outros mecanismos também contribuem na potencialização da aprendizagem, como as narrativas a qual a criança pode gravar suas próprias histórias, que é o caso dos “Pequenos grandes contos de verdade”.

Narrativas como *Pequenos grandes contos de verdade* possuem ainda a funcionalidade que permite ao leitor gravar sua própria narração da história. Um dos aspectos menos positivos da presença de uma narração pré-gravada no aplicativo é que a perda da ligação emocional entre a criança e o co-leitor, pai ou professor, aspecto que influi na relação da criança com o texto e com a palavra escrita. Com a função de gravação, no entanto, pais, avós, professores, entre outros, podem gravar leituras personalizadas da história, retomando esse vínculo emocional em momentos em que não podem estar presentes. Em termos de fortalecimento dos processos de alfabetização e de letramento inicial, essa função permite ao leitor iniciante exercitar o caminho inverso, em que ele decodifica o texto escrito e tem um registro verbal desse processo (FREDERICO, 2016, 107-108).

Se com uma ferramenta tradicional como o livro impresso é possível cativar as crianças, um livro digital dotado de inúmeros recursos gráficos, auditivos e sensórios, certamente prende a atenção. Com maior interatividade, o processo de multiletramento se torna mais prazeroso, uma vez que a criança aprende de forma lúdica e simples.

A ludicidade é peça fundamental nesse tabuleiro, pois assim como a tecnologia, as crianças são velozes, interativas e dinâmicas, e a ludicidade em literatura digital infantil transforma a criança em um sujeito ativo no processo de construção da aprendizagem, onde ela pode questionar, discutir, fantasiar, brincar, criar, etc. (COUTO, 2013).

Assim, como foi exposto no início deste trabalho, o adulto apresenta de forma lúdica a história, utilizando-se de ilustrações, encenações, rodas de leitura e contação de histórias, desta forma, a criança realiza suas interpretações e exercita sua imaginação sobre o que é visto e ouvido. Com o auxílio de livros-aplicativo, esse processo de imaginar, de criar o lúdico se torna mais enfatizado, já que a criança brinca e também se fascina com as descobertas, pois a tecnologia é um mundo que elas têm “controle” e dessa maneira elas mesmas produzem e dão significados.

Tapscott (2010) argumenta que, por meio do toque lúdico nas telas, as crianças estão mudando tudo. Elas não se preocupam com os meandros de uma operação, simplesmente tocam e fazem as coisas acontecerem nas telas diante de si. Essas ações, sempre aceleradas e divertidas, são simplesmente parte da vida. Acabou o tempo de “assistir” aos acontecimentos, como se fazia diante da televisão, sem responder ao que se via. Agora só faz sentido acessar informações ou desenvolver

qualquer tipo de brincadeira se estivermos conectados com os amigos, não necessariamente num mesmo aposento, mas *online*, pois é conectado aos outros que promovemos as trocas importantes e necessárias capazes de dinamizar a vida e produzir a “nossa” cultura (COUTO, 2013, p. 907-908).

Couto (2013) apresenta em seu artigo que as crianças são espontâneas e ao manusear os livros interativos, elas não estão preocupadas em seguir uma ordem de manuseio, e sim simplesmente “fuçar”, “cutucar” e fazerem as coisas acontecerem. As crianças da atualidade não se contentam em apenas serem receptoras de alguma informação, elas gostam de interagir, e essa interação está sendo feita de forma digital que permite a troca de saberes de maneira dinâmica e produz a nova cultura.

É importante salientar que as crianças não deixaram de brincar ao estarem mais conectadas à *tablets* e *smartphones*, mas a forma de brincar transformou-se. A cybercultura infantil é marcada por diversas práticas e descobertas lúdicas e, portanto, a ludicidade no mundo digital vigora, pois “as reconfigurações fazem aparecer outras maneiras de brincar, dão outros significados e sentidos ao brincar e a própria ludicidade” (COUTO, 2013, p.908).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que a criança adquira competência para responder adequadamente às demandas sociais da leitura e da escrita, o processo de aquisição da língua materna precisa ser significativo. Uma vez avaliada as questões socioculturais e históricas que o ser alvo do letramento está inserido, cabe ao professor agente de transformação adequar suas metodologias para que o ensino e aprendizado não destoem da realidade do aluno. Levando em consideração o ambiente que as crianças estão inseridas, percebe-se que a tecnologia está inclusa em seu cotidiano.

A interatividade é a chave para garantir o letramento da criança na era digital. Para alguns o uso de *tablets* e *smartphone* pode ser um problema, que de fato pode se seu uso for mal planejado pelo professor, com isso, cabe a ele elaborar estratégias para que o momento de aprendizado seja aproveitado ao máximo. Já que as crianças da atualidade não se contentam em apenas serem receptoras de alguma informação, elas gostam de interagir, e essa interação está sendo feita de forma digital que permite a troca de saberes de maneira dinâmica e produz a nova cultura.

É importante salientar que as crianças não deixaram de brincar ao estarem mais conectadas à *tablets* e *smartphones*, mas entende-se que a forma de brincar transformou-se. Portanto, a cybercultura infantil é marcada por diversas práticas e descobertas lúdicas para que a criança realmente aprenda algo significativo e que ela desenvolva sua inteligência plenamente.

Com base nos fatos apresentados no decorrer do trabalho, conclui-se que a utilização da tecnologia no âmbito escola é necessária, uma vez que ela está inserida no cotidiano do aluno. E o uso de ferramentas como o *E-picture-books* apps servem para potencializar o aprendizado das crianças na contemporaneidade, mas para que todos os objetivos sejam alcançados por meio desse mecanismo é primordial um planejamento adequado levando em consideração a faixa etária de cada criança e suas características.

Não foram abordadas todas as discussões a cerca do letramento digital: Literatura digital infantil, foram apresentados apenas alguns fatores que englobam esse tema. A partir disso, reconhece-se que ainda não se esgotou os assuntos para as discussões sobre o tema, fazendo-se necessário investigar, em pesquisas futuras, outros métodos que integrem o aluno ao letramento digital utilizando ferramentas tecnológicas para o ensino de línguas.

REFERÊNCIAS

- BEVILACQUA et al. O perfil das gerações X, Y e Z. **Rev. Científica Eletrônica UNISEB**, Ribeirão Preto, v.7, n.7, p.33-44, jan/jun. 2016. Disponível em: <http://estacioribeirao.com.br/revistacientifica/arquivos/revista7/3.pdf> Acesso em: 23/10/2018
- BELTRAMIM, Alessandra Oliveira dos Santos. **Literatura eletrônica e multimodalidade**: novas leituras, novos leitores e novos modos de ler.
- CANDIDO, Antonio. Direitos Humanos e literatura. In: A.C.R. Fester (Org.) **Direitos humanos E...** Cjp / Ed. Brasiliense, 1989. Disponível em: <https://homoliteratus.com/antonio-candido-o-direito-humano-literatura/>.
- CATTO, Nathalia Rodrigues. **A relação entre o letramento multimodal e os multiletramentos na literatura contemporânea**: Alinhamentos e distanciamentos. Fórum Linguístico, Florianópolis, v. 10, n. 2, p. 157-163, abr./jun. 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/5388621/A_RELAC%C3%87%C3%83O_ENTRE_O_LETRAMENTO_MULTIMODAL_E_OS_MULTILETRAMENTOS_NA_LITERATURA_CONTEMPOR%C3%82NEA_ALINHAMENTOS_E_DISTANCIAMENTOS Acesso em: 10/10/2018
- COELHO, N. N. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.
- COLOMER, T. **A formação do leitor literário**. Trad. Laura Sandroni. São Paulo:
- COUTO, E.S. “A infância e o brincar na cultura digital”. In **Perspectiva**. Florianópolis, v. 31, número 3, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/29078> Acessos em 23 out. 2018.
- FREDERICO, A. “O futuro do leitor ou o leitor do futuro: o livro infantil interativo e os letramentos múltiplos”. In **Cadernos de Letras da UFF**. Rio de Janeiro: Número 52, p. 101-129, 2016.
- HUNT, P. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- IV SIMPÓSIO NACIONAL DE LINGUAGENS E GÊNEROS TEXTUAIS - SINALGE, 2017, Universidade Federal de Pernambuco. **Literatura Infantil Eletrônica: Intercâmbios entre a alfabetização e o letramento literário e digital**. Pernambuco: Editora Realize, 2017, 13p. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/sinalge/resumo.php?idtrabalho=201> Acessos 23 out. 2018.
- KIRCHOF, E. R. **Leitura digital para crianças**. Universidade Luterana do Brasil - ULBRA. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/literatura-digital-para-criancas>. Acesso em: 13 fev. 2018.
- KIRCHOF, E. R. O desaparecimento do autor nas tramas da literatura digital: uma reflexão foucaultiana. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 34, n. 56, p. 47-63. jan./ jun. 2009. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/962>. Acesso em: 13 fev. 2018.

KLEIMAN, Ângela B., Letramento e suas implicações para o ensino de língua materna. In **Signo**. Santa Cruz do Sul, v. 32 n 53, p. 1-25, dez, 2007. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/242> Acesso 23 out. 2018.

LAJOLO, M.; ZILBERMAN, R. **Literatura infantil brasileira: História & histórias**. São Paulo: Ática, 2007.

LAZZARIN, Luís Fernando. Educação especial: Bases epistemológicas da pesquisa em educação. **Universidade Federal de Santa Maria-UFSM**, Santa Maria, p. 37-43, 2016. Disponível em

<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wkg8J8a4XnwJ:https://nte.ufsm.br/images/identidade_visual/FINAL_Educao_Especial_BEPE.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br> . Acessos em 23 out. 2018.

LITERATURA DIGITAL. **Manifesto literatura digital**. Disponível em: <http://www.literaturadigital.com.br/?pg=25012>. Acesso em 23 out. 2018.

MUNARI, A. C. Literatura e internet. In: XI SEMANA DE LETRAS, 11, 2011, Porto Alegre. **O cotidiano das letras: anais**. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2011.

NASCIMENTO, J. A. A. **Literatura infantil e cultura hipermidiática: Relações sóciohistóricas entre suportes textuais, leitura e literatura**. Dissertação (Mestrado em Letras) Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, São Paulo, 2009, 215 f.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social**. 6. ed. São Paulo: Summus, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=BjPXCgAAQBAJ&lpg=PT4&ots=D5EUpZVZOF&dq=teoria%20da%20aprendizagem%20piaget&lr&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q=crian%C3%A7a&f=false> Acesso em: 23/10/ 2018

REIS, Pedro. Media digitais: novos terrenos para a expansão da textualidade. In: TORRES, Rui; (Org). **Cibertextualidades**. UFP: Centro de Estudos Informático e Cibercultura, n. 1 v.1, p. 43-52, 2006.

RIBEIRO, Ana Lisa. **Hipertexto**. Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais-CEFET-MG / Departamento de Linguagem e Tecnologia. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/hipertexto> Acesso em: 23/10/2018.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo(orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 264p. Disponível em: https://www.academia.edu/23132725/Rojo_Letramentos Acesso em: 23/10/ 2018

SEGABINAZI, Daniela Maria; OLIVEIRA, Valnikson Viana de. Literatura digital, eletrônica ou hipermidiática: tendências contemporâneas de leitura para crianças e adolescentes. São Paulo: **Revista Fronteira Z** – nº 20 – julho de 2018

SOARES, Magda Becker. Alfabetização e Letramento: Caminhos e Descaminhos. **Rev. Pátio**. São Paulo, 2004, p. 96-100. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf> Acesso em: 23/10/2018

SOARES, Magda Becker. Letramento e alfabetização: As muitas facetas. **Rev. Brasileira de Educação**. Minas Gerais, n. 25, p. 5-17, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf> Acesso em: 27/05/2019.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. São Paulo: Global, 1984.