

Era Uma (Outra) Vez: O Design do Livro Digital Infantil no Brasil

Once Upon (Another) Time: Digital Children Books Design in Brazil

Crenzel, Silvina Ruth; Doutoranda; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
silvina@net-expert.com

Nojima, Vera M ; Doutora; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
nojima@puc-rio.br

Brito, Leandro Cardoso Xavier; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
leandrocx@gmail.com

Resumo

Diversas pesquisas vêm constatando que os meios digitais interativos têm um elevado potencial narrativo e grande apelo junto ao público infantil, podendo, também, ser coadjuvantes no processo de estímulo ao prazer de ler. No Brasil, até hoje, poucos títulos foram adaptados ou criados para o meio digital. Neste texto pretende-se abordar alguns dos aspectos que definem o livro digital infantil em geral e analisar a produção brasileira em particular.

Palavras-chave: design interativo, livro digital, literatura infantil.

Abstract

Researchers in several countries have proved, over the past few years, that digital media has a high narrative potential and a strong appeal for children. Some have had evidence that this kind of communication means can help small children in their early literacy efforts and enhance the pleasure of reading. In Brazil, so far, only a few titles have been adapted or created to be read in a computer screen. This paper brings the result of an extensive research: Brazilian production has been cataloged and analyzed from the point of view of the Design

Keywords: interactive design, digital book, children e-books, children literature.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

A literatura voltada para o público infantil é relativamente recente (Ariés, 1981) sendo o primeiro registro da aparição de um título desse gênero de 1580, na Alemanha (Salisbury, 2004). Os livros brasileiros para crianças só passaram a ser produzidos no final do século XIX (Zilberman e Lajolo, 1986).

Ouvir contos narrados por adultos e olhar as imagens impressas foi, por mais de quatro séculos, o único caminho para crianças pequenas se relacionarem com o conteúdo de livros. Com o advento da multimídia digital, a literatura passou a dispor de um novo suporte e, com ele, abrindo-se um leque novas possibilidades narrativas (Bus e De Jong, 2006 De Jong e Bus, 2003; Korat e Shamir, 2006).

Diversas pesquisas demonstraram que os meios digitais interativos têm um elevado potencial narrativo e grande apelo junto ao público infantil, podendo, também, ser coadjuvantes no processo de estímulo ao prazer de ler (Shamir e Korat, 2006), “lembrando de comentar que a leitura exige esforço e que o chamado prazer da leitura é uma construção que pressupõe treino, capacitação e acumulação” (Azevedo 2005 p.2). Há, também, evidências de que livros digitais podem funcionar como mais uma ferramenta para desenvolver e melhorar a capacidade de leitura e escrita de crianças (Shamir e Korat, 2006).

A oferta de livros digitais infantis em todo o mundo já atinge um número respeitável de títulos. Basta procurar nas grandes livrarias virtuais brasileiras e estrangeiras para conferir esse dado. Por alguma razão, a produção brasileira é hoje muito limitada e está restrita a duas grandes empresas. Já não é possível localizar exemplares de diversos títulos lançados na década de, mesmo de autores consagrados como Ziraldo (Pinto, 1995,1997).

Embora não seja possível afirmar com precisão quantos livros digitais para crianças já tenham sido desenvolvidos em português no Brasil, o levantamento realizado para tentar relacioná-los resultou em cerca de vinte títulos. De todos, só os de duas grandes empresas continuavam à venda em 2007, além de um único título de 1995, de uma terceira editora.

No texto das próximas páginas serão abordados alguns aspectos do design do livro digital infantil e a qualidade da produção de títulos desse gênero no Brasil desde a década de 1990.

Este estudo integra o capítulo de referencial teórico da Tese de Doutorado da primeira autora que trata da apreensão de conteúdo de narrativas digitais por crianças.

O Livro Infantil

Para os pequeninos leitores, a boa lei parece ser a de grandes ilustrações e pequenos textos. Grandes ilustrações, - pois à criança só se devia dar o ótimo (Meireles, 1979 p. 112).

Costuma-se classificar como livro infantil o que se escreve para crianças (Meireles, 1979) e tem como objetivo básico contar uma história (Lins, 2002). Esse livro traz em seu conteúdo fatos ao alcance da criança e dos quais decorrem “ensinamentos que o adulto julga interessantes para ela” (Meireles, 1979 p. 27). Trata-se, portanto, do livro escrito por adultos para crianças, com linguagem, pontos de vista e estilos que o autor considera mais adequados a seus leitores (Ibid).

O advento do livro voltado especificamente para o público infantil é relativamente recente, o que não causa surpresa, já que a mesma noção de infância, tal como a entendemos hoje, teve a sua origem somente depois da metade do século XVII (Ariés, 1981).

Quanto ao projeto de design do livro infantil, trata-se de “um produto no qual convivem interpretação de texto, projeto gráfico, as mais variadas técnicas de ilustração e todos os recursos das artes gráficas disponíveis” (Lins, 2002 p. 12). A elaboração do livro desse gênero exige especial atenção quanto à ilustração, por assumir especial importância:

embora à ilustração sejam usualmente atribuídas funções estéticas ou complementares do texto junto ao qual ela aparece, ela pode ter várias outras funções. Particularmente no livro infantil o conceito de texto ultrapassa os limites do código verbal pela associação entre a linguagem textual e a ilustração. Muito mais do que apenas *ornar* ou *elucidar* o texto, a ilustração pode, assim, representar, descrever, narrar, simbolizar, expressar, brincar, persuadir, pontuar, além de enfatizar sua própria configuração, chamar atenção para o seu suporte ou para a linguagem visual (Camargo, 1995).

A definição para “livro infantil” neste trabalho será a de toda narrativa literária que lança mão de palavras, como escritos ou texto oral, com ilustrações e /ou animações e pensada para crianças com finalidade principal, ou unicamente, lúdica, não sendo contemplados livros didáticos ou para-didáticos, com finalidade primordialmente educativa.

O Livro Digital Infantil

Encontra-se sob o rótulo de *livro digital* qualquer história escrita disponibilizada em suporte eletrônico, como a Internet ou CD-ROM. Na Internet, principalmente, encontram-se livros que foram digitalizados e disponibilizados como seqüências de imagens, sob essa classificação. Nesses há os que contêm algumas imagens estáticas ilustrativas (ICDL, 2005), entre outros .

Em *A aventura do livro: do leitor ao navegador* (1998), o historiador Roger Chartier inclui o meio eletrônico quando fala sobre as diferentes formas existentes que, com o texto como pressuposto, são atualmente utilizadas na comunicação. Para ele, cada suporte de leitura do texto deve configurá-lo, para que as peculiaridades de cada meio sejam aproveitadas, caracterizando, assim, para um mesmo texto, diferentes versões e formas de interação (entre o texto) e o leitor (Ibid).

Definimos como livro digital infantil, portanto, a narrativa apresentada em suporte eletrônico que integra, com efeitos multimídia, texto escrito, podendo, também, ser narrado, música e/ou efeitos sonoros, animações e, eventualmente *hot spots* - que são jogos e ações ocultas ao longo da história – e / ou atividades paralelas às narrativas centrais para serem ativas pelos leitores/usuários (Madej, 2003; De Jong e Bus, 2000; Korat e Shamir, 2006), que, a partir de agora, serão chamados *interatores* (Murray, 2000).

Como acontece com relação ao conteúdo literário de qualquer livro impresso, há para todos os gostos (e desgostos): livros digitais infantis de excelente qualidade, bons, ruins e, “no plano ínfimo, a baixa qualidade da literatura que, em geral, se põe ao alcance das crianças” (Meireles, 1979, p. 11).

O que define o bom design de livros digitais infantis

Como lápis de cera ou qualquer outro recurso que oferecemos a crianças pequenas, computadores não são nem bons nem maus. O impacto do uso de computadores na vida e desenvolvimento das crianças depende da sabedoria dos adultos para fazerem escolhas inteligentes no que cabe a proporcionar experiências que sejam adequadas para crianças pequenas (Haugland² p. 28 apud Korat e Shamir, 2006).

Visto sob o prisma do design, cabe um lugar de destaque para alguns dos aspectos ergonômicos relativos à usabilidade das interfaces digitais desenvolvidas para crianças.

¹ Pela limitação do número de caracteres permitidos nesta publicação, não será possível discorrer sobre todos.

² Haugland, S.W. The effect of computer software on preschool children’s developmental gains. *Journal of Computing in Childhood Education*, 3 (1), 1992 p.15–30.

Baseados em um conjunto de pesquisas, Haugland e Wright (1997) definiram critérios sobre algumas das questões que determinariam o que seria “bom e apropriado” em *softwares* para crianças, e construíram um sistema de avaliação em uso até hoje (De Jong, 2006; De Jong e Bus, 2003). Por esse sistema deve-se observar:

- **Adequação à faixa etária:** Estruturação da linguagem: léxico, sintaxe e complexidade gramatical | Tipografia: tipo e tamanho das fontes | Quantidade de texto por tela | Texto iluminado acompanhando a narração.
- **Controle exercido pela criança:** modalidades separadas (ex: tela introdutória, separação de atividades por itens) | Para leitura, incluir: (a) botão para retroceder e avançar páginas (b) interromper leitura (c) recomeçar (d) leitura parcial de textos (e) tela de “overview” | dicionário | opção para impressão de telas | “replay”.
- **Oferecer Instruções claras** (a) simples e objetivas, (b) incluindo imagens, (c) escritas e orais.
- **Independência:** Livros digitais de boa qualidade devem permitir que a criança aprenda a manuseá-lo com o mínimo de ajuda de adultos.
- **Orientação:** promover a sensação de descoberta | *hot-spots* coerentes com a história | oferecer módulo separado para atividades recreativas (ex: jogos).
- **Requisitos técnicos:** *softwares* fáceis de instalar | funcionar bem sempre, sem falhas ou interrupções | incluir: (a) música, (b) som, e (c) animações (Haugland e Wright, 1997).

O livro digital infantil brasileiro

Consideram-se como produto de design brasileiro os livros digitais infantis que preenchem as características que o definem genericamente e que foram idealizados, projetados e produzidos no Brasil, seja qual for a origem cultural das narrativas. Neste trabalho só estão sendo considerados os livros com conteúdo principal, ou unicamente, literário, excluindo-se os didáticos e *para-didáticos*, que têm como principal objetivo serem coadjuvantes na educação infantil (Azevedo, 2005).

Há no mercado livros digitais infantis brasileiros disponíveis em CD-ROM e *on-line*, na Internet. Os títulos encontrados disponíveis para venda em CD-ROM (em 2007) foram: o *Mundo da Criança* (Delta, 2004), alguns da série do *Sítio do Pica-pau Amarelo* (Globo /Pan Informática, 2001) e três histórias de Maurício de Souza, baseados na *Turma da Mônica* (Melhoramentos, 1995-1997).

A seguir será apresentada parte da história desses três conjuntos de livros digitais e, sob o olhar do Design, uma análise de suas narrativas.

Mundo da criança: Era uma vez, Volume I ³

Da coleção de CD-ROMs da Editora Delta, (2003) apenas um dos oito títulos se enquadra como de conteúdo essencialmente literário e, portanto, como livro digital. Trata-se do *Era uma Vez Volume I* que contém os contos *A Galinha Ruiva*, *A Roupa Nova do Imperador*, *Os Três Carneirinhos* e *A Casa que João Construiu*.

O *Mundo da Criança* tem, também, um portal e um navegador próprio para a Internet. As crianças que se associam, pagando uma taxa mensal, têm acesso 40 conteúdos aproximadamente, dez dos quais são literários. Estão *on-line* as quatro histórias do CD-ROM e outras seis. Para análise dos conteúdos trataremos do conjunto de contos como um produto único.

³ Todas as informações aqui disponibilizadas sobre a Delta foram extraídas de uma série de entrevistas e correspondência com dois gerentes da divisão multimídia da editora Delta em junho de 2007.

Era Uma Vez está composto por dez fábulas ou contos tradicionais de diversos países. O planejamento dos livros digitais como um todo, a ambientação de cada cenário, bem como a definição dos traços, música e narração, foram cuidadosamente estudadas antes de serem implementadas envolvendo uma equipe multidisciplinar com designers, pedagogos, músicos, educadores, roteiristas e programadores, entre outros⁴.

Pela avaliação feita sobre o resultado que aparece no monitor, confirma-se que houve projeto e planejamento consciente já que a forma como as histórias são exibidas obedecem aos critérios Haugland e Wright (1997) já internacionalmente consagrados (De Jong, 2006; Korat e Shamir, 2004, 2006; Stephen e Plowman, 2003).

As telas iniciais, que permitem escolher entre os conteúdos disponíveis, estão bem diagramadas, são legíveis e não demoram em carregar (Figura 1). No que diz respeito à interface gráfica, as cores utilizadas, contrastes, traços, caracterização de personagens e cenários, são equilibrados, permitem a fácil distinção entre figura e fundo e seguem padrões estéticos avaliados como sendo agradáveis para crianças (Barbosa, 2002; Shulevitz, 2004; Salysbury, 1985). O som e a narração se encaixam às imagens em agradável processo de sinestesia (Riccó, 2002). As animações não “contam a história”, apenas as ilustram, deixando espaço para a construção dos trechos faltantes por conta da imaginação de cada interator. Há também narrativas paralelas às histórias centrais aproveitando bem o espaço da tela e oferecendo diversão adicional às crianças.



Figura 1. Tela de abertura. Nos cantos é possível identificar botões de controle como o de som e saída da tela.

No que diz respeito aos aspectos ergonômicos e de usabilidade de *Era Uma Vez*, embora ao se ativar o programa do CD-ROM a tela seja automaticamente reconfigurada sem a intervenção ou autorização do interator, eliminando a visibilidade dos menus de navegação, as telas oferecem controle ao interator, permitindo que, com os botões posicionados ao redor e nas extremidades do conteúdo central, se possa avançar, interromper, sair, voltar e alterar o volume do som em qualquer ponto da história.

⁴ Segundo informações fornecidas pela editora.

As fontes utilizadas nos textos que vão sendo acompanhados por um narrador foram corretamente escolhidas e facilitam a leitura em monitores (Santa Maria, 2002). Entretanto, em alguns casos, as cores utilizadas na demarcação dos trechos sendo narrados, e que têm por objetivo facilitar a leitura das crianças, podem não estar alcançando o efeito desejado, por prejudicarem a legibilidade que depende, também, da cor de fundo de cada tela (Figura 2).



Figura 2. História australiana: o estilo dos desenhos remete a motivos aborígenes. A frase com destaque em vermelho corresponde àquela sendo narrada. O texto em vermelho sob fundo lilás, prejudica a leitura

Os livros digitais disponibilizados on-line obedecem aos mesmos critérios e padrões estéticos do CD-ROM, com a vantagem de não interferirem nas configurações dos computadores onde são exibidos.

Monteiro Lobato: o SÍTIO modernizado em CD-ROM⁵

Na coleção das seis histórias adaptadas pela rede Globo dos livros de Monteiro Lobato da série do Sítio do Pica-Pau Amarelo, embora todas elas tenham algum conteúdo para-didático, podem-se ser considerar cinco como livros digitais: *As Novas Reinações de Narizinho no Reino das Águas Claras*, *Caçadas de Pedrinho*, *Emília e a Reforma da Natureza*, *Geografia de Dona Benta* e *A Nova Aritmética da Emília*.

Com a publicação de *A menina do narizinho arrebitado*, seu primeiro livro infantil, José Bento Monteiro Lobato (1882-1948) passou a ser um nome muito conhecido pelas crianças brasileiras. Esse título foi um sucesso de vendas desde a primeira edição, em 1921 (Zilberman e Lajolo, 1986).

Como no programa de TV, os desenhos da versão digital mantêm coerência com as outras publicações do *Sítio*: a boneca de pano continua muito colorida, mas, na versão animada, em muitos quadros suas feições se tornaram grotescas. Outras personagens assumiram aspecto contemporâneo: Narizinho usa tênis, jeans, e camiseta. Dona Benta é uma avó magra de cabelos soltos. Tia Nastácia parece manter bastante da descrição lobatiana

⁵ Não foi possível contatar ninguém que participara do projeto da *Globo* para as versões digitais do Sítio.

original, não sendo algo muito positivo ⁶. Como referência da coleção foi analisado *Novas reinações de Narizinho: no reino das águas claras*.

Esse CD-ROM apresenta uma série de problemas de usabilidade e navegação já na tela de abertura, pois obriga o interator a escutar a apresentação que a Emília faz a cada vez que se inicia o programa que, também, esconde todos os comandos do sistema operacional destituindo o interator da possibilidade de exercer algum controle sobre o que está acontecendo em seu computador.

As animações não vêm acompanhadas de texto escrito (só oral). As animações lembram o de alguns desenhos para TV de baixa qualidade. Os diálogos parecem obedecer integralmente à versão original impressa.

As animações são interrompidas, sem justificativa aparente, para oferecer a possibilidade de se acionar algum jogo (único recurso interativo incluído). A navegação (alternar para outra cena ou sair), fica escondida sob um ícone transparente (apenas é possível distinguir parte do contorno) (Figuras 3 e 4), o que já tinha sido avaliado como problemático em CD-ROM mais antigo da mesma coleção ⁷: “A maior dificuldade apresentada no software é que o menu fica escondido, não aparece. Causa certa dificuldade até descobrir e se acostumar com este tipo de interface” (Moro e Estabel, S/D) ⁸.



Figura 3. No topo, à esquerda o ícone de um peixe transparente, que se só é possível distinguir pelo contorno em relevo, e esconde o menu de navegação que só fica visível quando o cursor do mouse é posto sobre ele:...

A versão digital não consegue transmitir as emoções da narrativa original impressa, nem suscitar a criatividade dos interatores na medida em que nada é deixado à sua imaginação, uma vez que tudo é traduzido em animações, não deixando espaço para o preenchimento das lacunas presentes em outros tipos de narrativas.

⁶ “Tia Nastácia, negra de estimação” (Lobato, 2001 p. 13). A pesar das modificações nas demais personagens parece não haver atenuantes ao que denota a descrição original.

⁷ Requeria PC 486 e Windows 3.1 que fora lançado em agosto de 1992 (www.microsoft.com).

⁸ <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4783116J1>



Figura 4o ícone do peixe fica colorido e surgem os *links* “menu” e “avançar”.

A Turma da Mônica digital

Das três histórias de Maurício de Souza transpostas para o suporte digital baseadas em livros impressos homônimos (Melhoramentos 1995- 1997), só *Mônica Dentuça* (1995) continuava à venda em 2007 em uma loja virtual de grande porte e outras menos expressivas. *Cebolina e Floquinho* (1995) embora relacionado, aparece com aviso de *não disponível* e *Chico Bento – um dia na Roça* (1997) consta como *fora de catálogo*.

Mantendo coerência com os livros impressos e gibis assinados pelo mesmo autor, as três histórias digitais apresentam narrativas simples, destinadas a crianças bem pequenas (Softmarket.com.br,2007). Contém frases curtas que, além de escritas, também são narradas, mas sem dar destaque visual às palavras “ativas” e as fontes utilizadas são adequadas para o meio digital [não serifadas, com espaçamento entre letras e entre linhas e “altura X” dentro de padrões considerados corretos para esse meio (Santa Maria, 2002; White, 1992)].

As apresentações orais feitas pelas personagens são claras e as opções de navegação aparecem em quase todas as telas (Figura 5), podendo levar o interator a se confundir quando não estão visíveis. Por exemplo, durante a leitura de “Chico Bento”, quando surgiu uma tela de jogo integrada à história na qual a criança foi convidada a jogar e participar da narrativa acionando *hot-spots* (coerentes com o conteúdo), o que vinha sendo uma muito boa experiência interativa deixou de sê-lo, pois a única forma encontrada para sair dela foi abortando o programa.

Um dos aspectos mais positivos de um desses livros ficou evidenciado durante a observação de uma criança de quatro anos interagindo com o livro digital *Cebolinha e Floquinho*: a história tem três finais diferentes e os desfechos se alternam dependendo de algumas ações ativadas pelo interator (pela escolha de um ou outro ícone com *hot-spots*) e, ainda, narrativas adicionais e brincadeiras coerentes com a narrativa que levaram essa criança a se divertir ao ponto de dar gargalhadas e querer repetir a experiência da leitura por diversas vezes consecutivas.



Figura 5. Tela de apresentação de Chico Bento: enquanto a personagem fala o texto correspondente aparece. Os números identificam as cenas e o ícone “fim” serve para sair do programa

Um passado nada distante: o que ficou para trás

Foram localizados em páginas mortas de sites abandonados⁹ alguns livros digitais infantis que não estão mais no mercado. Houve, pelo menos, dois títulos digitais de Ziraldo (Melhoramentos, 1995; 1997), “Flicts” e “O pequeno planeta perdido” e uma história “cantada” da cantora, compositora e escritora infantil, Bia Bedran (A menina Bia na Ilha encantada, S/D)¹⁰. Há, também, entre outros, registros de “As mil e uma noites: A doninha e o rato” e “A cigarra e a formiga” em CD-ROM, cujos autores ou produtoras não foram identificados. Por não mais existirem à venda ou revenda¹¹ não foi possível avaliá-los.

Foi também na década de 1990 que uma produtora formada por jovens recém formados lançou um livro digital infantil com enredo original, integralmente concebido, projetado e implementado por eles¹². Trata-se de “O Enigma da Esfinge”, uma mistura de jogo e narrativa, protagonizada por Gustavinho, uma das personagens criadas pela produtora que contracenou com a atriz Marisa Orth, na primeira produção de CD-ROM de que se tem notícia misturando desenhos e animações com atores filmados. Tanto as personagens animadas como as ilustrações que compunham os cenários foram ricamente elaboradas. Embora esse produto não esteja mais à venda por ser ‘velho’¹³, na época em que foi lançado recebeu críticas muito positivas e foi, inclusive, tema e principal conteúdo da 23ª edição da revista *CD Expert Kids* (Anasoft).

⁹ Ex: http://www.visaoeducacional.com.br/visao_educacional/produtos/j_mult-7.htm

¹⁰ O agente de Bia Bedran ofereceu um exemplar. Esse título está fora do mercado por ser *velho* e a empresa que o produziu não mais existir.

¹¹ Em sebos digitais e sites como Mercado Livre. com.br

¹² 44bicolargo com Ale Mac Haddo.

¹³ Funcionava em Windows 95.



Figura 6. Gustavinho contracena com a atriz Marisa Orth, no papel de Cleópatra

O Enigma da Esfinge é um livro/jogo de aventura, “no qual o interator controla Gustavinho (...). Para dar continuidade à história é preciso encontrar respostas aos quebra-cabeças contidos em cada tela. O resultado final é uma espécie de desenho animado interativo¹⁴.

O Enigma pode ser tido como exemplo de produto digital brasileiro de sucesso graças à sua boa qualidade gráfica, projetual e interativa (Figuras 6 e 7).

Até hoje alguns fãs escrevem sobre ele e oferecem dicas para avançar etapas “difíceis” em blogs e fóruns na Internet¹⁵. A aceitação desse título pelo público pode ser traduzida nas palavras de um fã que recentemente disponibilizou o conteúdo do jogo no fórum *ScummBR_Forum*¹⁶ e escreveu: “Desfrutem! Afinal de contas, não é todo dia que podemos jogar um ADV Brazuca!



Figura 7. À esquerda, detalhe da embalagem do livro /jogo. À direita, de telas da narrativa: cores vivas, desenhos bem elaborados e bons efeitos de contraste, luz e sombra.

¹⁴ Segundo Ale Mac Haddo em entrevista pessoal.

¹⁵ ScummBR_Forum, 2007; www.genesisgames.com.br.

¹⁶ http://s15.invisionfree.com/ScummBR_Forum

Considerações finais

Embora exista uma boa oferta de livros digitais infantis em muitos países, a produção brasileira hoje é ainda mais limitada do que era na década de 1990.

Curiosamente, proliferam, nos grandes centros urbanos do país, os cursos de graduação, pós-graduação e de nível técnico para capacitar profissionais de multimídia. O departamento de Artes e Design da PUC-RIO, para citar um, já oferece a habilitação em Mídia Digital e cursos de especialização em Multimeios.

Desenvolver livros digitais de boa qualidade, no Brasil e em qualquer lugar do mundo, requer projeto, planejamento e uma equipe multidisciplinar.

Boas histórias digitais, como as que a Editora Delta disponibiliza e a 44bicolargo já produziu exemplificam que não é por falta de criatividade que ainda não existe uma gama mais ampla de livros digitais infantis nacionais. Por outro lado, é lamentável que a narrativa de Monteiro Lobato tenha sido reduzida a desenhos animados mal-ajambrados, em peças que ignoram os princípios básicos do bom design interativo. Considerando que sempre que surge um novo meio de comunicação leva tempo para que as formas e significados das narrativas se desenvolvam em profundidade (Madej, 2003), resta esperar que o público amadureça e passe a escolher com base em um padrão de exigência mais elevado.

Finalmente, graças à popularização do acesso à Web com maior largura de banda, tornam-se mais baratas e democráticas as possibilidades para distribuir e divulgar produtos desse gênero. Abrem-se, assim, as portas para a exposição da criatividade em design e narrativa digital em todo o mundo e expande-se o universo de crianças que poderão ter acesso a esse tipo de entretenimento.

Agradecimentos

Agradecemos a Ale Mac Haddo (44bicolargo) pelas informações enviadas e pela doação do *Enigma da Esfinge*, e a Kleber e Marcello Pignataro (Editora Delta), por proporcionarem informações sobre a trajetória e projetos multimídia da empresa. A todos eles, o nosso sincero reconhecimento pela boa vontade em colaborar para esta pesquisa.

Referências

ARIÈS, P., 1981. História social da criança e da família. Rio de Janeiro, Editora LCT.

BROOKSHIRE, J; SCHARFF, L F. V. E MOSES, L.E. The Influence of Illustrations on Children's Book Preferences and Comprehension. *Reading Psychology*, v. 23, issue 4, p. 323, out-dez. 2002

CAMARGO, L. 1995. *A relação entre imagem e texto na ilustração de poesia infantil*. Disponível em <<http://www.unicamp.br/iel/memória/Ensaios/poesiainfantilport.htm>>. Download em: 5 abril. 2007.

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

DE JONG, M. T.; BUS, A. G. Quality of Book-Reading Matters for Emergent Readers: An Experiment With the Same Book in a Regular or Electronic Format. *Journal of Educational Psychology*, v. 94, nº 1. 2002

_____. How suitable are electronic books to support literacy? *Journal of Early Childhood Literacy* 3. p. 147–164. 2003.

DE JONG, M. T, Where did mister Owl take us? Are multimedia stories a barrier or walking frame for preschoolers on their way to literacy? In: *KNAW Academy Colloquium. How media can contribute to early literacy*. 2006.

FEREIRO, E. *Passado e Presente dos Verbos Ler e Escrever*. Rio de Janeiro, Ed. Cortez. 2002

FREIRE, P. *Educação como prática da liberdade*. São Paulo: Paz e Terra. 1983

HOUSE, C. A.; RULE, A. C. Preschoolers' Ideas of What Makes a Picture Book Illustration Beautiful. *Early Childhood Education Journal*, v. 32, issue 5, p. 283. 2005

ICDL. *International Children's Digital Library*. Acesso em 10 de julho de 2007
<<http://www.childrenslibrary.org/>>

LINS, G.,. *Livro Infantil?* São Paulo: Edições Rosari Ltda. 2002

MURRAY, J.H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press. 2000

SALISBURY, M., 2004. *Illustrating children's books: Creating pictures for publication*. New York: Watson-Guptill Publications, em <<http://www.childrenslibrary.org/>>. Acesso em 10 de março, 2007.

KORAT, O; SHAMIR, A.. Do Hebrew electronic books differ from Dutch electronic books? A replication of a Dutch content analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*. Blackwell Publishing Ltd 2004, 20 p. 257-268. 2004

KORAT, O. Effects of multimedia storybooks on children's emergent literacy in low-versus middle income groups in Israel. In: *KNAW Academy Colloquium. How media can contribute to early literacy*. Amsterdam. 27-29 Junho. 2006.

LAJOLO, M; ZILBERMAN, R. *A formação da leitura no Brasil*. São Paulo: Editora Ática, 1996

MADEJ, K. Towards Digital Narrative for Children: From Education to Entertainment: A Historical Perspective. In: *ACM Computers in Entertainment*. v. 1, n. 1, October. 2003

MEIRELES, C.. *Problemas da literatura infantil*. Rio de Janeiro: Melhoramentos. 1979

SANTA MARIA DE, L. E.. Leiturabilidade em Terminais de Vídeo de Computador: Uma Questão de Ergodesign. In: MORAES, Anamaria de. (Org.). **Design e Avaliação de Interface: ergodesign e interação humano-computador**. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002. p. 115-146.

SHAMIR, A.; KORAT, O.. *How to select CD-ROM storybooks for young children: The teacher's role*. 2006

SHAMIR, A.. Multimedia stories as a tool for supporting children's emergent literacy. In: *KNAW Academy Colloquium. How media can contribute to early literacy*. Amsterdam. 27-29 Junho. 2006

SHULEVITZ, U. *Writing with pictures: how to write and illustrate children's books*. New York: Watson-Guptill Publications. 1985

ZILBERMAN, R; LAJOLO; M.,. *Um Brasil para crianças*. São Paulo, Global Universitária. 1986