

**Toca que lá vem história**





**Mestrado em Ciências da Educação**

**Ano letivo de 2019/20**

**Seminário de Investigação em Tecnologia Educativa**

Docente: Doutora Lia Raquel Oliveira

Alunos: Felipe Gonzalez Cardoso da Costa PG40512

Marilândia Grangeiro da Silva PG40519 Samara Albino

Ribeiro PG40524

**Toca que lá vem  
história: a  
reconfiguração das  
experiências de  
*storytelling* nos e-  
*picturebooks* infantis**

# Introdução

- O hábito de contar histórias por meio de imagens vem desde os primórdios da humanidade, onde eram gravadas nas paredes das cavernas, incluindo narrativas, rituais mágicos e até a comunicação da vida prática. - Na época do Paleolítico tinha a posse do objeto quem tivesse sua imagem, eles acreditavam “adquirir poder sobre o objeto por intermédio da sua representação” (HAUSER, 1972, p.16).
- A imagem, já era relevante, antes mesmo do código para comunicação verbal. Apesar de ser difundida ao longo da história a imagem abrange signos e significados que somente os olhares mais atentos conseguem extrair.
- Atualmente a imagem se tornou virtual, alterando nossa percepção. A era digital, segundo Salisbury; Styles (2013), induz a um alfabetismo visual. Um sistema básico para a compreensão dessas imagens e seus significados.



# PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Essa pesquisa pode ser classificada metodologicamente como qualitativa, quanto à natureza; exploratória e explicativa, quanto aos objetivos; e bibliográfica, quanto à operacionalidade. Em relação aos procedimentos metodológicos recorreu-se a fontes de papel e digital e posteriormente a análise das características dos livros digitais infantis presentes em aplicativos e sites elencados.



Fonte: <http://norte.art.br/work/itau-kidsbook/>

## **Prêmio Jabuti Digital Infantil e Bologna Ragazzi Digital Award: uma proposta de análise dos e-picturebooks infantis**

Os exemplos demonstrados nesta pesquisa são oriundos de dois dos maiores eventos relacionados ao livro e à literatura infantil no Brasil e no mundo. O Prêmio Jabuti, foi lançado em 1959 e é conhecido como o “Oscar” da Literatura no Brasil, sendo o mais tradicional e antigo prêmio literário no país. E o Bologna Children’s Book Fair, um dos maiores eventos mundiais de promoção do livro ilustrado infantil. Com base nesses dois eventos, selecionou-se, dentre vencedores e finalistas, quatro obras que podem ilustrar o cenário dos e-picturebooks atualmente e apontar para categorizações de storytelling presentes agora também em ambientes digitais.

## **E-picturebooks a nível nacional: análise das obras do Prêmio JabutiInfantil Digital**

A obra *Pequenos grandes contos de verdade*, da Editora Caixote, vencedora do Prêmio Jabuti 2016 na categoria Infantil Digital, e *Kidsbook Itaú Criança*, da Agência África, finalista do Prêmio Jabuti 2017, é um exemplo em nível nacional. Nessa obra é utilizado recursos multimídia presentes no storytelling digital dos e-picturebooks em questão, o leitor/usuário é convidado a participar das ilustrações dinâmicas (autoinicializáveis). No primeiro e-picturebook, por exemplo, podemos citar a cena em que o usuário/leitor é condicionado a utilizar recursos touchscreen para convocar ajuda e, assim, resgatar o pinguim contaminado pelo petróleo dos navios em alto mar(Figura 1).



Fonte: Pequenos grandes contos de verdade (livro-aplicativo).

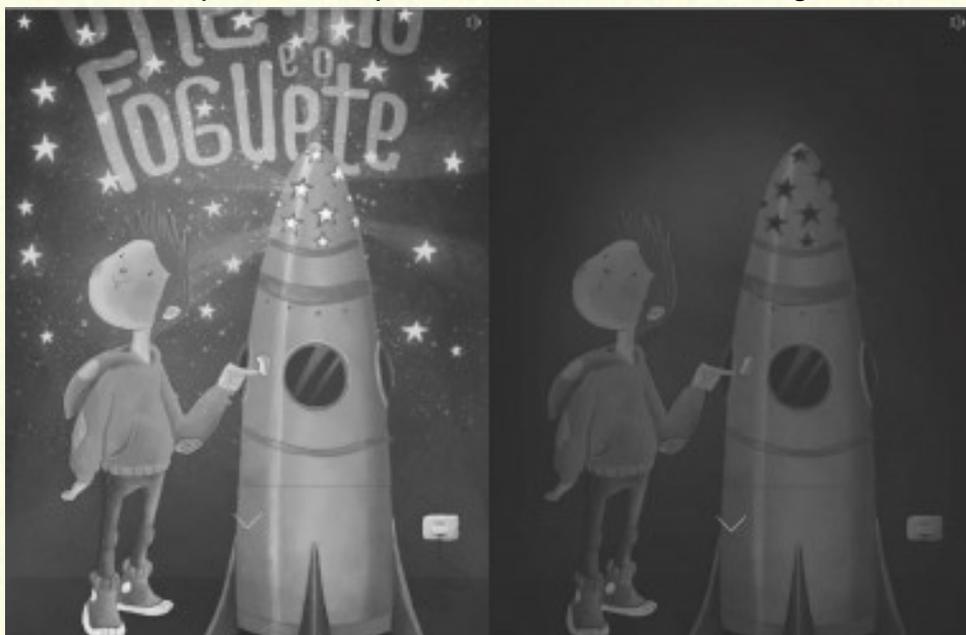
Versão 1.1. Editora Caixote, 2015. Figura 1 Participação do usuário/interator

É possível através de pequenos círculos de cor azul nas cenas, perceber as áreas em que o leitor interator poderá agir com a utilização do recurso multi touch. Isso através da fricção do seu dedo sobre o personagem e assim, realizar mais de um input por ação, livrando o pinguim do petróleo presente em suas penas, como no caso da cena da Figura 2.



Fonte: Pequenos grandes contos de verdade (livro-aplicativo). Versão 1.1. Editora Caixote, 2015. Figura 2  
Touchscreen no storytelling digital

Na coleção Kidsbook Itaú Criança, da Agência África, os recursos multimídia e interacionais bastante limitados em devido os seus conteúdos serem veiculados online e não através de um aplicativo, como é o caso de Pequenos grandes contos de verdade e as demais obras. Através do projeto Leia para uma criança, #issomudaomundo. As narrativas da Kidsbook Itaú Criança apresentam recursos como iluminação/brilho diferenciado ao toque do leitor e tem como principal característica a iniciativa de distribuição dos e-picturebooks na web(Figura 3).



Fonte: Kidsbook Itaú Criança (coleção online), 2016. Disponível em:<http://www.euleioparaumacrianca.com.br/>. Figura 3

Iluminação interativa



