

## **ANÁLISE MULTIMODAL DO *DESIGN* DO LIVRO DIGITAL “O MENINO E O FOGUETE”**

Mariana Jeronimo Borges da Luz<sup>1</sup>; Denise Giarola Maia <sup>2</sup>

1 Mariana Jeronimo Borges da Luz, Bolsista (PIBIC/IFMG), Curso de Licenciatura em Pedagogia, IFMG Campus Ouro Branco, Ouro Branco- MG; mariana20s11@hotmail.com

2 Denise Giarola Maia: Pesquisadora do IFMG, Campus Ouro Branco; denise.maia@ifmg.edu.br

### **RESUMO**

O projeto de pesquisa “Análise multimodal do *design* de livros digitais e aplicativos de Literatura Infantil” teve início no ano de 2020. Seu objetivo é analisar os aspectos estruturais e do *design* de livros digitais de literatura infantil, tendo como principal referencial teórico e metodológico a Semiótica Social e a Abordagem da Multimodalidade. Em um primeiro momento da pesquisa, foi realizado um estudo do estado da arte, por meio de uma revisão literária e discussão de trabalhos que tratam da temática. O livro não é apenas um suporte que carrega o texto literário infantil - que, normalmente, conta uma história a partir da interação entre escrita e ilustração -, mas também que influencia na construção da narrativa e, conseqüentemente, na leitura que se faz desse texto. Assim, um livro que, de fato, foi planejado para o ambiente digital pode potencializar as semioses empregadas no percurso de produção de sentido e sobrelevar a necessidade de maior interatividade por parte do leitor. No entanto, é importante questionar a literariedade das semioses. Será que estes recursos de som, de movimento ou de animações, muito explorados no livro infantil digital, contribuem para a construção da narrativa? Se sim, qual é o papel desses recursos? Que sentidos eles produzem no texto? Essas foram as perguntas que se buscou responder por meio da análise multimodal do *design* do livro digital “O menino e o foguete”, escrito por Marcelo Paiva e ilustrado por Alexandre Rampazo. Essa obra faz parte de uma coleção de livros digitais disponibilizada gratuitamente pelo projeto “Leia para uma Criança” do Itaú Social. Então, no segundo momento da pesquisa, foram identificados os modos utilizados na composição do texto de cada tela (ou “página”) do livro. Em seguida, foi realizada uma descrição dos elementos da ilustração, buscando situá-los na configuração da tela, o que está relacionado ao significado composicional (Kress e Van Leeuwen, 2006). Também foram classificados os elementos (participantes representados), de acordo com a estrutura que formam, que diz respeito ao significado representacional (Kress e Van Leeuwen, 2006). E, finalmente, foi feita uma interpretação dos efeitos e sentidos da combinação dos modos identificados, buscando responder as perguntas de pesquisa. Concluindo, os dados da análise mostraram que, em algumas telas, o recurso de som/música possui duas funções no texto: (i) ambientar a história e (ii) representar o que está acontecendo na cena. Em momentos específicos da narrativa, esse recurso sonoro combinado ao movimento de “arrastar” a tela para os lados ou de subí-la relacionam com a escrita, de maneira a antecipar alguma informação, isto é, o leitor é capaz de inferir o que está prestes a acontecer na história. Outro efeito criado pelo movimento de “arrastar” a tela é a impressão de deslocamento dos participantes, conforme narra a parte escrita. Ao fazer a leitura, percebe-se o quanto a narrativa “perderia” com a ausência desses recursos de som e de movimento de tela. Afinal, eles têm suas funções nesse texto e não estão em excesso, pelo contrário, estão adequados para o momento em que eles ocorrem.

Palavras-chave: Multimodalidade, *Design*, Livro digital, Literatura Infantil.

Área do conhecimento (CNPq): 8.00.00.00-2 Linguística, Letras e Artes.

### **INTRODUÇÃO:**

Se buscarmos a palavra “livro” no dicionário, encontraremos uma definição como a seguinte: “coleção de folhas escritas, coberta com capa, com páginas ordenadas, que são coladas ou costuradas”, ou então “obra de cunho literário, científico, técnico etc.” (HOUAISS, 2009, p. 467). Contudo, na contemporaneidade, o livro não é visto apenas como um suporte que carrega um texto, no qual, geralmente, predomina a escrita, mas sua materialidade (formato, textura etc.) acaba influenciando na produção do texto de diferentes gêneros que são impressos sobre suas páginas. É o caso do gênero literário, mais especificamente o conto infantil. A depender do público (em alguns livros há uma indicação da faixa etária ou das habilidades leitoras) para o qual o livro é recomendável, observa-se que o texto narrativo pode ou não ser formado, predominantemente, pela escrita. Isto porque, em alguns casos, a narrativa é contada por meio da ilustração. Também o suporte

pode interferir na maneira como essa narrativa é contada, inclusive, a escolha da materialidade (formato, textura etc.) é, muitas vezes, pensada no intuito de potencializar os sentidos do texto e a ludicidade.

No mercado editorial, encontram-se inúmeros formatos de livros, tais como, o livro-álbum, o livro *pop-up*, o livro-túnel, o livro carrossel, o livro *pull-the-tab*, livro-brinquedo etc. Assim, neste contexto, o livro passa a ser compreendido como um objeto que inclui, em sua composição, múltiplos modos (escrita, ilustração, som), e que promovem um tipo de leitura que, além de uma atividade cognitiva, é também uma interação física e sensorial com o objeto impresso.

Considerando ainda as novas tecnologias e a *internet*, outro fenômeno relacionado a esse objeto são os chamados livros digitais (*e-book*) e outros formatos não analógicos. Matsuda e Conte (2018) explicam a existência de, pelo menos, dois tipos de livros digitais: (i) aqueles que circulam nesse ambiente, mas, a princípio, foram planejados para a materialidade do papel, logo sua configuração e leitura são semelhantes ao do livro físico, e (ii) aqueles que são, de fato, criados para esse ambiente e que podem, por exemplo, proporcionar ao leitor uma experiência de leitura em que ele pode escolher os rumos da narrativa e/ou participar da história. Sobre esse último, Matsuda e Conte (2018, p. 85) dizem que o livro digital infantil possui características muito peculiares, pois se trata de “[...] um novo formato de expressão literária voltado ao público infantil que expande as narrativas verbo-visuais características do livro ilustrado impresso ao incorporar sons, movimentos e interatividade.”

De acordo com Moraes (2015, p. 237), “nos livros ilustrados, assim como na literatura digital para crianças, o ato de ler literatura não depende apenas da compreensão do texto escrito, pois é preciso manejar muito mais elementos para interagir com a obra.” Essa compreensão de Moraes (2015) sobre o livro digital infantil é bem oportuna, pois, a autora parece enfatizar não tanto o “livro” em si, mas o “texto”, ou seja, a “mensagem”. Essa sim é o que mobiliza o uso ou não de determinados modos e recursos. Por exemplo, durante a criação do texto literário (do seu *design*), o(s) autor(es) deveria(m) se perguntar se tal ideia deveria ser expressa através da imagem ou da música. Conseqüentemente, para compreensão dessa mensagem (aqui, mais especificamente, do texto literário), o leitor deveria também ser capaz de ler todos os modos e recursos.

Portanto, por causa da interatividade do livro digital e da sua multiplicidade semiótica, o objetivo geral do projeto de pesquisa “Análise multimodal do design de livros digitais e aplicativos de Literatura Infantil” é analisar os aspectos estruturais e do *design* dos livros digitais e aplicativos de Literatura Infantil, tomando como referência a Semiótica Social e a Abordagem da Multimodalidade. Já os objetivos específicos são: (1) identificar os modos e recursos semióticos presentes no *design* dos livros e aplicativos; (2) descrever a dimensão espacial, isto é, a distribuição e posicionamento desses elementos na tela; e (3) analisar seus efeitos para o estabelecimento de significados representacionais. Para isso, foi selecionado como objeto de pesquisa os livros digitais de uma coleção disponibilizada gratuitamente no site do programa “Leia para uma criança” do Itaú Social. O livro que foi analisado, até o momento, chama-se “O menino e o foguete” e foi escrito por Marcelo Paiva e ilustrado por Alexandre Rampazo.

Ao analisar os livros da coleção *Kidsbook* Itaú criança, esta pesquisa busca contribuir não só com os Estudos do Texto e do Discurso, de modo especial com aqueles fundamentados na Abordagem da Multimodalidade e da Semiótica Social, mas também com a Crítica e Teoria Literária Infantil, a qual ainda é um campo muito pouco explorado. Por exemplo, essa pesquisa nos provoca a refletir sobre a tarefa desafiadora, e também um tema muito caro aos estudos tanto da Crítica Literária quando da Educação/Pedagogia, que é a formação do leitor, de modo particular, do leitor do texto literário, e ainda do texto literário no ambiente digital. Considerando esse último, há muitos desafios para essa promoção, a começar pelo acesso às tecnologias, isto é, aos dispositivos necessários para leitura, pois alguns livros só funcionam em determinado sistema operacional, bem como pelo letramento digital e visual.

A Multimodalidade é uma abordagem que surge da Semiótica Social e que reivindica, portanto, que a comunicação e a representação ocorrem por meio da combinação de vários modos, isto é, os textos que produzimos não são monomodais (presença de apenas um modo), mas multimodais. Assim, essa abordagem busca investigar os arranjos, que dizem respeito à integração de diversos recursos, que são escolhidos no momento do *design*, ou seja, durante o processo de criação e de caracterização estética do texto, que varia de acordo com a intenção do produtor, com o público-alvo para o qual o texto se destina etc.

Portanto, a partir da análise multimodal dos recursos dos modos utilizados no *design* dos livros digitais infantis, buscamos responder as seguintes questões: que modos e recursos foram empregados pelos produtores do livro “O menino e o foguete”? Que função eles têm na mensagem? Como os recursos de imagem e de som, por exemplo, interagem com a escrita? Eles reforçam a ideia representada pela escrita ou apresentam novas ideias? Se eles apresentam, isso se deve a sua constituição (*affordance*)? Quais são seus efeitos de sentido? De que forma recursos de som e de movimento (próprios desse formato digital) contribuem para a narrativa e experiência literária da criança?

## METODOLOGIA:

O livro digital “O menino e o foguete” é a narrativa de um menino que adorava contemplar o céu à noite. Quando seu irmão nasceu, seu avô lhes deu de presente um abajur enorme com formato de um foguete Azul. No princípio, o menino não gostou do objeto, mas depois seu avô lhe mostrou que ele poderia ser útil. Havia uma abertura nele, onde poderia guardar seus objetos pessoais. Certo dia, então, ao guardar sua mochila no foguete Azul, ele percebeu um botão vermelho. Deixando-se levar pela curiosidade, o menino apertou o botão e decolou em uma aventura pelo espaço. Ao retornar para seu quarto, o menino correu para contar aos pais sobre sua viagem pelo sistema solar, porém ninguém de sua casa ou da sua escola acreditou nele, apenas o seu avô, que achou tudo muito engraçado, e juntos deram boas risadas.

O menino, personagem principal do livro, não tem nome na história, sugerindo, assim, ser qualquer criança (ou mesmo pessoa adulta) curiosa para saber o que existe naquela escuridão do espaço. Afinal, quem nunca ficou a admirar o céu estrelado?

A narrativa de “O menino e o foguete” é um convite para que a criança conheça um pouco sobre o sistema solar e sobre a decolagem de um foguete. Há um grande potencial pedagógico no livro, que pode ser trabalhado pelos professores em atividades de leitura com seus alunos.

O escritor dessa história é Marcelo Rubens Paiva. Ele nasceu em 1959 em São Paulo. Seu pai era o deputado Rubens Paiva, que foi preso, torturado e morto pela ditadura. Aos 20 anos, Marcelo ficou tetraplégico em um acidente. Seu livro “Feliz ano velho”, que foi adaptado para o cinema e o teatro, é uma autobiografia, em que ele narra sua experiência com a deficiência e as memórias que tem do pai. Já o ilustrador de “O menino e o foguete” é Alexandre Rampazo. Ele também nasceu em São Paulo, viveu lá e se formou Design pela Faculdade de Belas Artes. Possui várias histórias infantis ilustrados por ele, mas também tantas outras que ele escreveu. Seu trabalho como ilustrador já lhe rendeu alguns prêmios, entre eles, o Jabuti.

Após a leitura desse livro, foi realizada a transcrição e análise desse material. Para isso, foi criada a tabela (figura 1) a seguir.

Figura 1. Tabela de análise multimodal do livro "O menino e o foguete"

Nº	RECURSOS MULTIMODAIS				SIGNIFICADO REPRESENTACIONAL DO DESENHO	INTERAÇÃO ENTRE OS MODOS E RECURSOS
	Escrita	Desenho	Animação	Som/Música	Tipo de estrutura	
1	Sim  No título da história e no nome do autor e ilustrador.	Sim.	Sim.  O vetor que sai do (braço/dedo) do PR 1 – menino, formando o processo de ação, possui movimento e parte em direção a um apagador, localizado no foguete.  O efeito dessa ação são as estrelas que aparecem no céu, as quais PR1 – menino contempla, isto é, o vetor que sai de seus olhos formam o processo de reação. PR 3 – estrelas também possuem movimento.	Sim.  Um barulho “toc” é ouvido quando o PR1 aperta o apagador, bem como um som suave de “sinos de vento” com o de grilhos.	Narrativa  PR1 – menino (ator e reator) PR 2 – Foguete (meta) PR 3 – Estrelas (fenômeno)	A imagem refere diretamente ao texto escrito do título. Já os recursos de animação interage com os processos que são realizados no desenho, de maneira a trazer um aspecto divertido e lúdico. O som também cria esse efeito lúdico, embora também ajude a criar uma atmosfera noturna que é quando se pode contemplar as estrelas. Esse recurso sonoro e visual já antecipam algo que será revelado no verbal, na tela seguinte, ou seja, que PR1 “gostava muito de dormir no escuro com a janela aberta. Ele via os aviões passando, as nuvens, as estrelas e a lua, sua grande paixão. Só quando tinha raio, ele tinha medo e fechava a janela.” (PAIVA,?) Portanto, as estrelas e o som suave do “sino de ventos” e grilos representam esse céu noturno, do qual ele gostava e não tinha medo.

Fonte: Dados da pesquisa

Na primeira coluna, enumeramos as fotos da tela do celular aberta nas páginas do livro. Na segunda, “recursos multimodais”, há quatro divisões, nas quais identificamos os modos, a saber: escrita, desenho, animação e som/música utilizados na composição do texto naquela página (objetivo específico 1). Especialmente, na coluna denominada “desenho”, fazemos uma descrição dos elementos da ilustração, buscando, quando relevante, situá-los na configuração da página, ou seja, a posição em que ocupam (objetivo específico 2), o que está relacionado ao significado composicional, o qual pode ser descrito em termos de valor da informação, saliência e moldura (Kress e Van Leeuwen, 2006).

Já na terceira coluna, classificamos os seguintes elementos: participantes representados (RP) e processos, de acordo com a estrutura que eles formam (objetivo específico 3), que diz respeito ao significado representacional (Kress e Van Leeuwen, 2006).

Finalmente, na última coluna, fazemos uma interpretação dos efeitos de sentidos da combinação desses vários modos, observando, especialmente, a interação entre a escrita e a ilustração. É nesse momento da análise, que buscamos responder aquelas perguntas que o produtor de um texto faz durante o seu *design*.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Os dados da análise mostram que, em algumas páginas, o recurso de som/música ajuda a ambientar a narrativa, reforçando o conteúdo apresentado pela parte escrita. Por exemplo, na primeira tela, a da capa do livro, encontram-se os seguintes modos: (i) escrita: no título da história e no nome do autor e ilustrador; (ii) desenho: há dois participantes representados, PR1 -menino e PR 2 – foguete; (iii) animação: o vetor que sai do (braço/dedo) do PR 1 – menino, formando o processo de ação, possui movimento e parte em direção a um apagador, localizado no foguete; (iv) som/música: o movimento do dedo é seguido por um barulho “toc”.

O processo de ação resulta nas estrelas que se acendem no céu, iluminando toda a escuridão do universo. PR1 – menino contempla esse aparente brilho das estrelas, assim o vetor que sai de seus olhos forma o processo de reação. PR 3 – estrelas é, portanto, a meta. Elas também possuem movimento. Além da ilustração e animação, essa tela possui um recurso de som. O barulho “toc” é ouvido quando o PR1 aperta o apagador, realizando e reforçando, assim, o processo de ação. Há o som suave de “sinos de vento” com o som de grilos. O desenho da capa refere diretamente ao texto escrito do título. Já os recursos de animação interagem com os processos que são realizados no desenho, de maneira a trazer um aspecto divertido para história. O som também cria esse efeito lúdico, embora ajude a criar uma atmosfera noturna que é quando se pode contemplar as estrelas. Esses recursos de som e do desenho já antecipam algo que será revelado no verbal, na tela seguinte, ou seja, que PR1

[...] gostava muito de dormir no escuro com a janela aberta. Ele via os aviões passando, as nuvens, as estrelas e a lua, sua grande paixão. Só quando tinha raio, ele tinha medo e fechava a janela.”  
(Fragmento retirado do livro “O menino e o foguete, texto de Marcelo Paiva.)

Portanto, o som suave do sino de ventos e dos grilos funcionam como circunstâncias temporais, isto é, representando o céu noturno, do qual ele gostava tanto e não tinha medo.

Esse recurso de som e de animação/movimento é usado, em outros momentos, para gerar um vetor indicando um processo de ação, ou melhor, que algo está acontecendo na cena. Por exemplo, quando o foguete está prestes a decolar. Nessa tela, foram identificados os seguintes modos: (i) escrita: porém o leitor só tem acesso a parte verbal se ele inclinar o celular, virando-o na horizontal; (ii) desenho: composto por três divisões verticais, demarcadas pelas linhas do painel. Na parte inferior, temos o chão do foguete e as pernas e pés do PR1-menino. No centro, observamos o painel de controle e alguns botões. No centro também se encontra parte do PR1-menino (seu tronco). No canto direito do PR1-menino, há uma cadeira onde o PR5-gato se acomoda. Na parte superior, localiza-se o céu com inúmeras estrelas que compõem a paisagem de fundo. A cabeça do PR1- menino ocupa esse espaço. Ele está com as mãos na cabeça. Parece ter se assustado com o ambiente e a extensão do painel com botões. Contudo, essa tela é uma página descrita como “panorâmica”, o que significa que o leitor precisa inclinar o celular para visualizar todo o desenho e para ter acesso a parte escrita. Tanto no lado esquerdo quanto direito, há a continuidade do painel de controle com milhares de botões. Sabe-se que a posição dos elementos carrega alguns significados compartilhados socialmente. Por exemplo, na composição vertical, a parte inferior é onde se localiza as informações reais. Nesse desenho, é onde aparece os pés de PR1-menino, sugerindo a realidade, ou seja, que ele está na Terra. A parte superior indica aquilo que é ideal. No desenho, é onde está o céu e a cabeça do PR1-menino, significando, então, aquilo que ele sonha conhecer, o universo. É o mundo da sua imaginação, pois ele ficava olhando as estrelas e, provavelmente, pensando como seria esse lugar que é quase impossível de ir, ao menos que você seja um astronauta. O centro carrega a informação mais importante. Nesse caso, seria o painel do foguete. Ele é o elemento mais importante, que faz a mediação entre esses “dois mundos”, realidade e imaginação. É por meio do PR2-foguete que PR1-menino conseguirá embarcar nessa aventura de viajar para o espaço. (iii) animação: é possível mover a tela para os lados (direita e esquerda). Esse movimento juntamente com o som dão a impressão de que o foguete está se deslocando, especialmente se o leitor ficar mexendo a tela para os lados rapidamente por muitas vezes. (iv) som: há um barulho como se fosse um vidro estremeando. Logo, interpretamos como se esse som fosse o do foguete prestes a decolar, por isso PR1 segura o corpo, ou melhor, sua cabeça, tentando se equilibrar.

Portanto, nessa tela, os recursos de som e de animação, isto é, de movimento de “arrastar” a tela para os lados antecipa uma informação. Antes mesmo de ler a parte escrita, o leitor infere que o foguete irá decolar. Em outros momentos da narrativa, igualmente observamos como o movimento de deslizá-las para cima, de modo a passar para a próxima “página” ajuda a criar a impressão de que o PR2-foguete está voando

verticalmente em direção ao espaço e se afastando da Terra. Assim, o desenho dessa cena surge aos poucos, à medida que o leitor sobe a tela do seu celular. Inicialmente, aparece o céu estrelado e as nuvens, também o desenho do foguete, e atrás dele, a lua. Na composição como um todo, esses elementos estão localizados na parte superior. Na sequência, são mostradas as casas da rua do menino, que ocupam a parte inferior. Entre esses dois polos, ou seja, entre o PR2-foguete e as casas, há um espaço grande ocupado pelas estrelas e pelo rastro do foguete, sugerindo a distância que os separam. Aqui, o deslizar a tela para cima significa mais do que apenas prosseguir na leitura do livro, mas esse movimento reforça a informação da parte escrita: “[...] o foguete começou a voar [...]” (fragmento retirado do livro “O menino e o foguete, texto de Marcelo Paiva). Continuando a subir a tela, há um momento em que não se pode mais ver o foguete, apenas o rastro comprido de “fogo” que se formou atrás do foguete. O desenho interage com a parte escrita que diz:

[...]  
passou pela janela, e o menino viu sua casa se afastar  
sua rua, e a escola e a sua cidade do alto, lá no céu  
cruzou nuvens e um avião azul  
de repente estava no espaço.  
(Fragmento retirado do livro “O menino e o foguete, texto de Marcelo Paiva)

Assim, esse movimento nos permite ter essa “experiência” do lançamento de um foguete, quando ele atinge a troposfera. A distância da superfície da Terra é entre 0km a 16 km. Na troposfera é onde ocorre fenômenos atmosféricos como a formação de nuvens e ventos, e também onde os aviões comerciais costumam voar. De acordo com o site moderna, “em áreas de lançamento de foguetes, o tráfego aéreo é interrompido para garantir a segurança da operação”. Outro recurso que reforça esse efeito de sentido é o som que busca se assemelhar ao barulho emitido pelo foguete ao decolar.

Desse modo, a tela é verticalmente estendida, permitindo mensurar a distância percorrida pelo PR2-foguete. O conteúdo da parte escrita revela que cada vez mais o PR2-foguete está subindo. As estrofes são apresentadas para o leitor em sentido oposto à ilustração. Enquanto o PR2-foguete já está no topo (parte superior), o texto que anuncia sua chegada está na base (parte inferior), onde quase não se pode observar mais o rastro do PR2, pois ele já está distante demais. O movimento de tela, o desenho e a parte escrita reproduzem essa experiência de lançamento do foguete.

## CONCLUSÕES:

Com base na revisão bibliográfica feita, pode-se perceber que esse tema de pesquisa é muito produtivo e que há ainda muitas lacunas a se pesquisar, como sinalizam Matsuda e Conte (2018, p.102), em relação à recepção desses livros por parte das crianças, “aí, a necessidade de comprovação com novos estudos sobre a recepção dessas produções por parte das crianças”. Também em uma citação que essas autoras fazem da fala de Zilberman, proferida em um evento realizado em Curitiba em 2017, nota-se uma questão provocante: a desigualdade no acesso do livro digital infantil, e, conseqüentemente, o direito infringido da criança à Literatura digital.

Machado e Remenche (2017, p. 174) também indicam duas lacunas. A primeira, “se os avanços tecnológicos têm possibilitado aos livros de literatura infantil em meio digital deixarem de constituir simples transposição do(s) texto(s) em papel para *softwares* ou para o ciberespaço”. A segunda, “se as possibilidades discursivas e de produção de sentido são realmente potencializadas por meio da leitura dos livros digitais, para além do diálogo verbo-visual já existente nos livros impressos”.

A partir da análise realizada do livro “O menino e o foguete”, podemos, pelo menos, em relação a essa obra, responder assertivamente a essas duas lacunas apresentadas por Machado e Remenche (2017). Todos os livros digitais da coleção Kidsbook Itaú criança estão também disponíveis em versão PDF. Ao fazermos a leitura nesse formato, percebe-se o quanto a narrativa “perde” com a ausência desse recurso de som e de movimento de tela. Afinal, esses recursos, tal como foram descritos na seção anterior, têm suas funções no texto, e não estão em excesso, pelo contrário, julgamos que estão adequados para o momento em que eles ocorrem.

Esse é um livro digital que recomendamos a leitura, pois é uma experiência literária que abre espaço para boas conversas, e, a partir dessas conversas, ampliar o repertório de mundo das crianças. Nesse livro especificamente, há uma possibilidade de introduzir as crianças ao mundo das Ciências (Astronomia). Além disso, é uma obra gratuita, que pode facilmente ser acessada pelo celular. Muitas vezes, as famílias não possuem uma condição financeira que lhes permitem adquirir livros literários. Desse modo, a leitura desses livros digitais da coleção poderiam ser um incentivo para que os adultos lessem com as crianças. Para além do livro, a experiência literária também envolve esse momento de interação e de afeto entre o livro, a criança e o adulto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ESTÁGIOS do lançamento de um foguete. Moderna. Disponível em: <https://web.moderna.com.br/html/html5/foguete/> Acessado dia 18 de maio de 2021

HOUAISS, Antônio. *Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: the grammar of Visual Design*. Lodon/New York: Routledge, 2006, p. 6-8, 13. Disponível em: <https://cdn.glitch.com/05cf2253-657b-4ca7-a4fe-293daf3e7498%2Fkress%20and%20van%20leeuwen%20-%20reading%20images%20the%20grammar%20of%20visual%20design%202.pdf?1547629033311>

MATSUDA, Alice Atsuko; CONTE, Jaqueline. *O livro digital infantil: análise do livro-aplicativo Pequenos Grandes Contos de Verdade*. TEXTURA -ULBRA, v. 20, p. 83-105, 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/3583/2780> . Acesso em: 04 jul. 2020.

MORAES, Giselly. *Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças*. Estudos de literatura brasileira contemporânea, Estudos de literatura brasileira contemporânea, ano 2015, v. 46, p. 231-253, 1 jul. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/elbc/a/YvVT7xhDvVG9WbbqGKSDz8n/?lang=pt> . Acesso em: 16 jun. 2020.

PAIVA, Marcelo. *O menino e o foguete*. Disponível em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/o-menino-e-o-foguete/> Acessado em novembro de 2021

## Participação em Congressos, publicações e/ou pedidos de proteção intelectual:

Este projeto de pesquisa foi apresentado XIV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online, em 04 a 06 de novembro de 2020. A seguir a referência bibliográfica do artigo publicado nos anais do evento.

BORGES, Mariana; MAIA, Denise Giarola. O LIVRO INFANTIL NO AMBIENTE DIGITAL E A MOBILIZAÇÃO DE OUTROS RECURSOS SEMIÓTICOS NA PRODUÇÃO DO TEXTO LITERÁRIO. Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online, [S.l.], v. 9, n. 1, nov. 2020. ISSN 2317-0239. Disponível em: [http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais\\_linguagem\\_tecnologia/article/view/17772](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/17772) Acesso em: 18 jun. 2021.