

GERAÇÃO ALPHA E A LEITURA LITERÁRIA: os aplicativos de literatura – serviços incentivam a prática?

Cassia Cordeiro Furtado

Professora Associada da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Estágio Pós-Doutoral, no Departamento de Comunicação e Arte, na Universidade de Aveiro, Portugal.

E-mail: cassia.furtado@ufma.br

RESUMO

Estudo sobre um contexto singular e original, onde o fluxo da leitura é entremeado com interação, partilha e produção de conteúdo, a partir do uso de aplicativos e *streamings*. A associação entre essas novas tecnologias no oferecimento de livros literários interativos é denominada de plataformas de literatura-serviço, já que seu conteúdo é oferecido pela tecnologia digital e móvel, e apresentado em forma de serviços, transmutando o comportamento e a experiência do leitor no processo de leitura. A Geração Alpha chega às instituições educacionais com um desempenho instrumental elevado das tecnologias, para uso multifuncional, com destaque para a interação, comunicação e produção síncrona, mas com pesada lacuna em relação à competência literária. Apresenta-se um recorte de investigação, em desenvolvimento, que tem como objetivo analisar o comportamento e a experiência do leitor infantil de aplicativos de literatura-serviço. Neste artigo, destaca-se, além do referencial teórico, a análise de *hotspots* do aplicativo TecTeca, objeto da pesquisa. Conjectura-se que os aplicativos de literatura-serviço, por usar mídias dinâmicas e ferramentas de interação, expressão e comunidade de leitores, ocasiona pontos relevantes no estímulo à prática de leitura literária para a Geração Alpha. Portanto, recomenda-se seu uso, nas bibliotecas escolares, como um novo instrumento para as atividades com a literatura.

Palavras-chave: Literatura-serviço; Geração Alpha; Livros digitais interativos; Biblioteca escolar – literatura digital; Aplicativo TecTeca.

**ALPHA GENERATION AND LITERARY READING:
literature - services apps encourage the practice?**

ABSTRACT

Study about the singular and original context, where the reading flow is interspersed with tools of interaction, sharing and production of content, performed using applications and streamings. The association between these new technologies in the provision of interactive literary books is called service-literature platforms, as their content is offered by digital and mobile technology,

and presented in the form of services, transmuting reader behavior and experience. in the reading process. The Alpha Generation reaches educational institutions with a high instrumental performance of technologies, for multifunctional use, highlighting interaction, communication and synchronous production, but with a heavy gap in literary competence. We present a research clip, under development, which aims to analyze the behavior and experience of the child reader of literature-service applications. In this article, we highlight, besides the theoretical framework, the hotspot analysis of the TecTeca application, object of the research. Literature-service applications, due to the use of dynamic media and interaction, expression and reader community tools, are conjectured, causing relevant points in stimulating the practice of literary reading for the Alpha Generation. Therefore, its use in school libraries is recommended as a new instrument for literature activities.

Keywords: Literature-service; Alpha generation; Interactive digital books; School library - digital literature; App TecTeca.

1 INTRODUÇÃO

O cenário atual apresenta como característica o acesso e uso da informação e comunicação num ambiente digital de imaterialidade e mobilidade, o que ocasiona mutação educacional e cultural. A pessoa adulta vivencia mudanças na sua relação com os bens culturais e presença, nas novas gerações, o consumo e a experiência multissensorial com o digital. Dessa maneira, o livro e a literatura integram a cibercultura e desviam-se dos conceitos e significados tradicionais operados no suporte impresso.

Dentre as inovações e convergências tecnológicas mais populares na sociedade, têm-se os aplicativos móveis e os *streamings*, que encontraram no mercado cultural e de entretenimento uma parceria de grande aceitação, notadamente entre a Geração Alpha (MCCRINDLE, 2011). O livro digital, sendo igualmente um serviço da cibercultura, é agora apresentado em *app* e *streamings*, os quais são denominados de aplicativos de literatura-serviço (FURTADO, 2018).

Este artigo constitui-se num recorte da investigação em desenvolvimento, que corresponde ao Estágio Pós-Doutoral no Departamento de Comunicação e Arte, da

Universidade de Aveiro-Portugal¹, e que objetiva analisar o comportamento e a experiência de leitura em livros que integram a ciberliteratura infantil. Destaca-se o referencial teórico sobre a Geração Alpha, os aplicativos de literatura-serviço e a análise dos *hotspots* do *app* investigado.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A investigação situa-se no paradigma qualitativo, considerando a forma e a abordagem do problema, pois tem-se como proposta descrever e compreender casos particulares, com posterior formulação de teorias gerais. Quanto aos objetivos, caracteriza-se como estudo exploratório, descritivo e explicativo. A estratégia de pesquisa envolve um estudo de caso, percebido por Yin (2005, p. 32) como uma investigação empírica que corresponde a um fenômeno contemporâneo no contexto real, visto que se trabalha com um aplicativo específico, que exhibe particularidades nas ferramentas de interação e imersão do leitor.

Os sujeitos da pesquisa serão os usuários do aplicativo TecTeca², os quais foram escolhidos pelo critério de idade, no caso crianças na faixa etária de 7 a 10 anos; e nível educacional, ser aluno da Educação Básica, no eixo do Ensino Fundamental 1, cursando do 2º ao 5º ano. O estudo terá como objeto o aplicativo de literatura-serviço TecTeca³, que, através de assinatura, oferece livros literários interativos para o público infantil.

A coleta de dados será realizada em duas sessões: a primeira de forma individual e, em seguida, em grupo. Tem-se como instrumento o ensaio de interação individual, com ênfase para a observação do processo de leitura e interação com o aplicativo, a fim de analisar o comportamento do usuário no uso dos *hotspots* e identificar se a interação foi autônoma ou mediada e os níveis de dúvida e clareza.

Abaixo, apresenta-se a análise dos *hotspots* presentes no objeto da pesquisa. Em seguida, tem-se o grupo focal, que identificará a experiência de leitura dos leitores, quando em interação com a plataforma de livros interativos. A escolha por essa técnica de coleta de dados justifica-se pelo fato de que reunir pessoas, na mesma faixa etária e

¹ Orientação da Professora Doutora Lídia Oliveira - DigiMedia - Digital Media and Interaction Research Centre - <http://digimedia.web.ua.pt/>

² <https://tecteca.com/>

pertencentes ao mesmo ambiente, promove uma atmosfera agradável e informal, especialmente no caso de crianças, quando tensionadas pelo experimento.

2.1 Aplicativo TecTeca: análise dos hotspots

O objeto de pesquisa recai sobre a TecTeca, aplicativo de literatura infantil em língua portuguesa incorporada aos recursos de interação, customização e gamificação. A seleção pelo aplicativo deve-se às peculiaridades apresentadas, tanto em sua forma de apresentação quanto nas ferramentas adicionadas ao serviço de assinatura e por ter seu projeto de desenvolvimento oriundo de trabalhos científicos.

O aplicativo TecTeca integra o Programa “Inova Maranhão”, da Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI), do Governo do Estado do Maranhão, através do “Edital FAPEMA Nº 007/2019 – STARTUPS”, que apoia projetos voltados à criação de soluções de base tecnológica e inovação, com potencial de escalabilidade e replicabilidade por parte de empresas emergentes (MARANHÃO, 2019).

A origem da denominação TecTeca veio da junção das palavras **Tecnologia** e **BiblioTeca**. A palavra, ao ser pronunciada, remete ao som dos teclados dos computadores e é significativa no contexto em que o aplicativo se apresenta.

A TecTeca é composta por uma biblioteca de livros digitais, voltada para crianças de cinco a dez anos, organizada por faixa etária e temas. No aplicativo encontram-se narrativas já publicadas em formato impresso e outras originadas de *ebooks*, além de livros de novos autores junto aos clássicos, já em domínio público.

Para estudo dos *hotspots*, os quais são entendidos como áreas interativas presentes no *app*, destaca-se o trabalho de Menegazzi, Sylla e Padovani (2018), que mapeou treze diferentes tipos de interações presentes em livros infantis digitais. Dessa forma, foram encontradas as ferramentas expostas no Quadro 1:

Quadro 1 – Hotspots presentes no aplicativo TecTeca

HOTSPOTS	DESCRIÇÃO
Vídeos/Animações	O texto é emoldurado por mídias dinâmicas, com destaque na amostra para as animações .
Configurações	Permite controle e alterações, com base nas necessidades e preferências do usuário. Na TecTeca foi encontrada a alternativa de uso opcional da narração literária e customização de alguns personagens.
Menu	Acesso a ações comuns dos arquivos, através de lista de itens, oferecida na interface do usuário. No <i>app</i> em questão, têm-se as interfaces Descobrir, Amigos e Perfil .
Personalização	O recurso oferece individualidade e marca a presença do leitor na rede, através do avatar personalizado , com itens como corpo, olhos e boca.
Navegação	Permite aos usuários entrar, usar e sair de diferentes partes e seções do conteúdo no aplicativo, com uso de ícones para representar cada ação.

Fonte: adaptação de Menegazzi, Sylla e Padovani (2018)

A seguir, alguns *hotspots* especiais, identificados no objeto de pesquisa, fogem aos anteriormente apresentados. Tais interações visam especificamente provocar a leitura literária, caracterizando-o como aplicativo de literatura-serviço (FURTADO, C., 2018).

A plataforma TecTeca oferece uma interface denominada **Amigos**, a qual propicia seguir amigos. Os objetivos são formar uma comunidade de leitores, promover conexões entre estes e estimular a troca de interpretações sobre o texto.

O usuário constrói sua **Biblioteca**, acervo particular de cada leitor, que, unido ao avatar, disponibiliza os livros já lidos, possibilitando o reconhecimento da leitura dos diversos atores da rede TecTeca. Assim, o aplicativo visa, através deste *hotspots*, ao incentivo da leitura, uma vez que o contágio social exerce um impacto sobre os amigos em ambiente *online* e, de tal modo, pode disseminar o gosto pelos títulos literários (CHRISTAKIS; FOWLER, 2010).

Valendo-se dos elementos da gamificação, o *app* usa o sistema de recompensa. As ações positivas do jogador são alimentadas pelo ganho de algum bônus que ele tenha interesse e que lhe oferece destaque dentro do ambiente do jogo. Na TecTeca, o comportamento estimulado é a leitura, por isso, o usuário é presenteado com acessórios dos personagens principais de cada livro lido, que são anexados ao avatar do leitor, visíveis à toda rede. Assim, o *hotspots* **Troféus** exibe a barra de experiência de leitura que cresce com cada livro, expondo aos amigos as recompensas adquiridas.

O aplicativo, além de oferecer a narrativa literária, promove a troca de experiências e interpretações sobre os textos, proporcionando sentimento de pertença na comunidade

de leitores. A literatura científica estabelece que, na comunidade *web*, o valor, a reputação e o uso de uma obra são medidos em função da quantidade e qualidade de atributos, sugestões, votos, comentários, *tag*, etc. que recebe dos leitores (CORDÓN-GARCÍA, 2012). Todo esse conjunto intervém nos participantes da comunidade, o que acarreta em forte motivação para a prática da leitura de outros usuários (FURTADO, C., 2013).

Diante do exposto, o TecTeca dispõe de dois espaços para estimular os leitores a expressarem suas apropriações e a interagirem em torno do texto **Avaliação e Comentários**. Com uso de estrelas classificatórias, o usuário faz a avaliação do livro e com recursos preestabelecidos pode emitir seu comentário sobre a narrativa. Destaca-se que a parte de comentários não é um ambiente aberto e livre para escrita, a comunicação e interação são assíncronas e delineadas, o que permitirá maior controle de todo o conteúdo disponibilizado na plataforma, sem riscos de ameaças sociais, como pedofilia, *bullying* ou conteúdos impróprios para as faixas etárias.

Atualmente, o aplicativo TecTeca encontra-se disponível somente para dispositivos móveis, através do *download* em lojas especializadas para iOS e Android. De acordo com o projeto de desenvolvimento, o *app* pode ser utilizado como recurso pedagógico nas atividades de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental I, nas áreas de Leitura, Produção de Textos e Análise Linguística/Semiótica. Ademais, com uso no ambiente doméstico, favorece o edutainment, que é um mix híbrido de educação informal e entretenimento (FURTADO, J., 2019).

3 GERAÇÃO ALPHA

O conceito de geração esteve durante muito tempo associado à idade biológica, num fluxo linear e sucessivo de ascendência. Entretanto, tem-se atualmente uma celeridade nas transformações, com pequenos ciclos de tempo, acarretando rupturas e mutações nos mais diversos contextos, aqui em destaque o educacional e o cultural. Assim, as classes genealógicas nascem extrapolando a classificação temporal e tem critérios mais voltados aos comportamentos sociais.

McCrinkle (2011) defende a definição de geração pautada em uma lógica social. A chamada Geração Alpha é a primeira geração nascida no conjunto da tecnologia digital, o que, em termos cronológicos, esbarra em meados dos anos 2010. Todavia, é preciso considerar as diferenças sociais, econômicas e geográficas, uma vez que, em se tratando

de tecnologia, o seu desenvolvimento não é escalável igualmente. Os fatores acima têm influência visceral na sua aplicação.

O ambiente contemporâneo exige dos mais novos, além de capacidade de leitura e escrita, competências para uso e compreensão de múltiplas linguagens, prática participativa em canais de interação e expressão nesses canais multimídias. Furtado (2013, p. 92) busca o conceito de *transliteracy* para esclarecer tais conhecimentos, afirmando que os indivíduos devem “aceder, compreender e utilizar a informação, em formatos tradicionais e advindos das plataformas digitais, e [desenvolver] interações a partir dessa informação”. Esse público consome, produz e compartilha conteúdos midiáticos em multiplataformas em construção coletiva, numa convergência de tecnologia, mas, principalmente, de pessoas (JENKINS, 2009).

O rápido desenvolvimento da tecnologia nos aparelhos telefônicos móveis transforma o *smartphone* no *gadget* de maior complexidade tecnológica e no mais proeminente do cenário atual. Logo, é o *smartphone* a porta de entrada para as informações e a conexão com tudo ao redor, principalmente para a Geração Alpha, que não conhece o mundo sem o *touch screen*.

Uma das mudanças mais radicais percebidas nas novas proles é a forma de acesso e consumo de informações, notadamente nos diferentes meios de envolvimento promovidos pela leitura e escrita na *web*. Lemos (2013, p. 112) alerta que “a tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo”. Dessa forma, em especial para a Geração Alpha, a tecnologia e o utensílio usados perdem relevância, sobretudo pela importância da informação. Para as crianças, a tecnologia e o celular ficam na esfera de recursos, utilizados somente como dispositivos mediadores para o acesso, uso e partilha de conteúdos e possibilidades de comunicação e interação.

As crianças Alpha entram mais cedo no ambiente escolar e estudam por mais tempo. Em consequência, percebe-se mudança na forma de aprender. Portanto, vale destacar o alerta, já remoto, de Amaral (2003, p. 46) sobre as crianças que têm “desenvolvimento diferenciado de sua cognição, inteligência, raciocínio, criatividade e personalidade”, tendo em vista a penetração da tecnologia no seu cotidiano. Imersos nessa realidade, a leitura e a escrita desse grupo são realizadas, notadamente, via *web*, com convivência de distintas linguagens e recursos, que, para os mais velhos, família e educadores, parecem ilimitados.

Com efeito, percebe-se o aumento na internet da oferta de material destinado a esse segmento, especialmente voltados à cibercultura e entretenimento. Um estudo da Organização das Nações Unidas (2014) acentua que a leitura no celular oportuniza inclusão digital e social para grupos que vivem no ostracismo social e econômico, em especial mulheres, crianças e jovens. Hourcade (2015, p. 1), ao abordar sobre a interação criança-computador, destaca que “é provável que crianças em regiões de baixa renda experimentem o mesmo [*smartphone*], até antes de terem acesso a serviços básicos, como saneamento”⁴.

Considerando que o livro sempre foi um objeto cultural das classes dominantes e, por conseguinte, a literatura destinada aos leitores de situação econômica favorável, ressalta-se que, para a maioria das pessoas em situações de vulnerabilidade social, o celular é o único objeto disponível para contato com a informação e com a ciberliteratura, já que o material impresso é falto e oneroso, como, por exemplo, no Brasil.

Diante de tais argumentações, o uso dos aplicativos de literatura-serviço por crianças e a interação com o conteúdo acessado mostram a relevância deste estudo.

4 APLICATIVOS DE LITERATURA-SERVIÇO: CIBERLITERATURA PARA UMA NOVA GERAÇÃO

Os aplicativos móveis, ou ‘*apps*’, surgiram em decorrência da evolução tecnológica dos *smartphones* e sua extrema notoriedade deve-se à praticidade, navegação otimizada, custo baixo e infinita aplicabilidade. Por outro lado, o *streaming* é a tecnologia que permite transferência de informações em formato multimídia, em alta velocidade, sem a condição prévia do *download* e com a possibilidade de conexão com pares.

A associação dos *apps* e *streamings* configura uma ruptura de paradigma nas várias dimensões da cibercultura. No tocante à literatura, abre espaço para alterações na sua configuração. Santaella (2012) destaca que a ciberliteratura suscitou um salto qualitativo em todos os aspectos da criação literária; já Novomisky e Américo (2016, p. 158) apontam o estágio vivido como a “terceira revolução da história da leitura”, pois o texto é desmaterializado do formato impresso, incorpora os *hotspots* e as mídias dinâmicas e é anexado às redes sociais.

⁴ “It is likely that children in low-income regions will experience the same even before they have access to basic services such as sanitation” (tradução nossa).

Segundo Furtado (2018), os *streamings* de livros literários são denominados de plataformas de literatura-serviço, pois seu conteúdo é oferecido pela tecnologia digital e móvel, e apresentado em forma de serviços, transmutando o comportamento e a experiência do leitor no processo de leitura.

O trabalho de Wolton (2006) usa o termo “informação-serviço” para designar os originais serviços informacionais oferecidos pelas novas mídias, enquanto Hidalgo e Malagón (2014) assinalam que o “livro como produto” migrou para o “livro como serviço”, em consequência da mudança de como as pessoas consomem textos na mídia eletrônica e do acesso aos serviços através de aplicativos. Com apoio dos trabalhos acima, Furtado (2018, p. 613) afirma que a literatura *online* é oferecida como serviço, partindo da compreensão de um “produto inacabado e imaterial, resultante da atividade humana, desenvolvido para responder às demandas, desejos e necessidades dos indivíduos”, e sendo construído pela competência literária dos seus usuários.

Nesse singular e original contexto, onde o fluxo da leitura é entremeado com *hotspots*, partilha e produção de conteúdo, o consumo hedônico e de experiência da literatura conjuga-se em uma atividade social. A ciberliteratura, como uma nova proposta estética que exige a tela para seu acesso, estende originais possibilidades para as práticas de leitura, fixando padrões comportamentais que afetam os modos de consumo da narrativa literária.

Segundo Novomisky e Américo (2016), os livros digitais interativos são propostas alternativas e criativas ao texto, pois acusam a complexidade momentânea que aborda o leitor, especificamente em torno de publicações para o público infantil.

A literatura na *web*, como um gênero digital, apresenta-se em formato de animação, vídeo, jogos e redes sociais, o que “implica em conhecer códigos, protocolos, práticas e convenções que identificam [...] e informam sobre os diversos modos de ler o texto literário” no momento presente (COSSON, 2015, p.169). Cabe salientar ainda que, nesse enquadramento, o leitor é protagonista e assume a função de mediador social da leitura (FURTADO, 2013) ao lado dos professores e bibliotecários. Diante disso, os tradicionais espaços de educação e cultura, ao trabalharem a leitura literária com a Geração Alpha, devem extrapolar o contorno da comunicação monomodal.

Assim, apoiando-se novamente em Azevedo (2003), quando o autor destaca que uma das mais vitais preocupações e funções das instituições educacionais, especialmente escola e biblioteca, deve ser provocar a aquisição eficiente da competência literária dos

alunos. Com repertório e aplicação vasta da tecnologia, a Geração Alpha faz uma utilização circundada dos *apps* e *streamings*, dirigidos para a diversão, e deixam exilada a ciberliteratura.

É notório que essa geração aprende enquanto se diverte, joga e interage em ambientes informais, sem professor, sem os pais e por conta própria. É o aprendizado informal que acontece pela *web*. Apesar de estarem inseridas no lazer e sem relação com currículo escolar, essas práticas e informações são extremamente relevantes e estão ligadas às novas formas culturais da Geração Alpha. Porém, o consumo de conteúdo supérfluo e o entretenimento vazio são problemas para a maioria das crianças e jovens das últimas gerações.

Então, cabe aos educadores e família fazerem a curadoria de conteúdo e indicarem aqueles que possam contribuir, de modo efetivo, às práticas socioculturais, educacionais e cidadãs. Por isso, a inserção da literatura infantil, em formato digital, na rotina dos mais novos contribui para amenizar esse problema.

A formação de leitores e o incentivo à leitura literária da Geração Alpha perpassam pelo uso da literatura em diversos suportes, com linguagens variadas e agregadas às ferramentas tecnológicas, pois aproximam o mundo literário da criança do século XXI. A competência literária desenvolve a capacidade de “compreender e de interpretar o material escrito [e multimodal], como também o desejo de ler e de escrever [em suportes variados e distintos]” (AZEVEDO, 2003, n.p.).

Colombo e Landoni (2014) realizaram pesquisa de campo sobre a experiência de leitura de lazer de crianças de 7 a 12 anos, envolvendo *ebooks* em plataformas de literatura-serviço. Os resultados apontaram para uma melhor experiência de leitura; os recursos interativos e de multimídia têm efeito positivo no processo; e há motivação para ler mais, visto que, além do texto, os sujeitos da investigação afirmaram ter interesse nas ferramentas de interação.

No Brasil foi realizada uma pesquisa com jovens usuários da plataforma Skoob, publicada em 2018, quando os autores Guanabara e Sakamoto identificaram que a principal motivação para a leitura na plataforma de literatura-serviço é a interação com amigos. A maior parte dos entrevistados teve o hábito de leitura modificado para uma maneira positiva. As conclusões são animadoras, já que o Skoob estimula os seus usuários a explorarem novos gêneros literários. O leitor tem papel de mediador e, dessa forma,

exerce influência na rede social, oportunizando o desenvolvimento de hábitos de leitura entre os pares.

Uma outra investigação, também efetivada por pesquisadores brasileiros e, igualmente, tendo como foco a plataforma Skoob, aponta a possibilidade de utilizá-la na escola, nas aulas de literatura e na formação do letramento digital e literário (BURLAMAQUE; BARTH, 2015).

Com base nos estudos citados, conjectura-se que os aplicativos de literatura-serviço, por usar *hotspots*, mídias dinâmicas e comunidade de leitores, oferecem pontos relevantes no estímulo à prática de leitura literária para a Geração Alpha. Portanto, recomenda-se inserir a ciberliteratura igualmente nas bibliotecas escolares como um novo serviço às atividades que envolvem narrativa literária.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se que a pesquisa em desenvolvimento trará expressivos contributos por ampliar o conhecimento sobre ciberliteratura. Do mesmo modo, os seus recursos oferecem mais valias para o aprendizado formal e para o edutainment, tendo em vista as características da Geração Alpha.

Na esfera da Biblioteconomia Escolar, almeja-se fomentar os debates sobre o uso da literatura-serviço como instrumento contemporâneo de leitura e escrita, e incentivar a formações de leitores. Especialmente dentro dos cursos de graduação, visando preparar os futuros profissionais para ocuparem o papel de mediadores da leitura e escrita digital nas novas gerações.

As instituições de leitura, como a biblioteca escolar, pública e infantil, devem aproveitar a inclinação da Geração Alpha para a tecnologia digital e móvel e descobrir, junto com ela, novas estratégias para o desenvolvimento da competência literária, com o emprego das plataformas de literatura-serviço. Do contrário, tais segmentos culturais correm o risco de assumir o papel de coadjuvantes nesse processo da “nova alfabetização” para crianças do século XXI.

As bibliotecas que têm como usuário a Geração Alpha devem ser um espaço híbrido, onde as experiências sejam nutridas pela inovação e onde esta seja enriquecida pelas práticas anteriores. Dessa forma, pretende-se que a experiência realizada nesta investigação encoraje as instituições de leitura a realizar atividades de integração do físico

e do digital, do presencial e do virtual, bem como a convergência entre pessoas na diversidade.

A Geração Alpha ainda está em desenvolvimento, pouco ainda se sabe sobre ela e, principalmente, sobre os benefícios e malefícios da sua imersão na tecnologia digital, crendices e receios ainda dominam o contexto. Portanto, espera-se enriquecer a literatura científica na temática Interação Criança-Computador, cooperando para valorização e maximização dos impactos positivos no desenvolvimento dos usuários mais novos.

A partir dos resultados desta investigação, almeja-se envolver a Ciência da Informação, Design da Interação e Educação, na perspectiva de um design de tecnologia interativa, em particular os livros apropriados para as crianças, a fim de melhorar qualitativamente as experiências de leitura e aprendizado. Registra-se a necessidade de trabalhos interdisciplinares entre as referidas áreas, de modo a sanar as lacunas de conhecimento científico e empírico sobre o consumo de conteúdos infantis digitais.

Enfim, destaca-se que o tema desta investigação é tempestivo e premente, tendo em vista o ambiente de progressão tecnológica que vive a sociedade, onde presenciam-se deslocamentos e mutações no contexto do livro, leitura e literatura e no comportamento social.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Sergio Ferreira do. Internet: novos valores e novos comportamentos. In: SILVA, Ezequiel Theodoro da, et. al. **A leitura nos oceanos da internet**. São Paulo: Cortez, 2003.

AZEVEDO, Fernando José Fraga de. Estudos literários para a infância e fomento da competência literária. In: CARVALHO, Graça Simões de (Org.). **Saberes e práticas na formação de professores e educadores**. Braga: Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho, 2003. p. 125-132.

BURLAMAQUE, Fabiane Verardi; BARTH, Pedro Afonso. Redes sociais e o ensino: o Skoob como ferramenta para o letramento digital e literário. **Nuances: estudos sobre Educação**, Presidente Prudente-SP, v. 26, n. 3, p. 53-73, set./dez. 2015.

CHRISTAKIS, N.; FOWLER, J. **O poder das conexões**. Rio de Janeiro, Campus, 2010.

COLOMBO, Luca; LANDONI, Momicca. A diary study of children's user experience with EBooks using flow theory as framework. In: **14th International Conference on Interaction Design & Children · IDC 2015**. Aarhus, Denmark, p.135-144, jun. 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/266657641_A_diary_study_of_children's_user_experience_with_EBooks_using_flow_theory_as_framework. Acesso em: 10 mar. 2019.

CORDÓN-GARCÍA, J. La socialización de la lectura: hacia un nuevo concepto de libro, de autor y de lector. **NUANCES: estudos sobre Educação**, Presidente Prudente, SP, v. 21, n. 22, p. 42-59, jan./abr. 2012.

COSSON, Rildo. A prática da leitura literária na escola: mediação ou ensino? **Nuances: estudos sobre Educação**, Presidente Prudente-SP, v. 26, n. 3, p. 161-173, set./dez. 2015. Disponível em: <http://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/3735>. Acesso em: 26 mar. 2019.

FURTADO, Cassia. O livro na *web* e a oferta da literatura-serviço. In: CASTRO, César; VELÁZQUEZ, Samuel (Org). **História da escola: métodos, disciplinas, currículos e espaços de leitura**. São Luís: EDUFMA; Café & Lápis, 2018. p. 605-628.

FURTADO, Cassia. **Rede social de leitores escritores juniores**: Portal Biblon. 2013. 338 f. Tese (Doutorado em informação e Comunicação em Plataformas Digitais) - Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2013.

FURTADO, Jessica. **Aplicativo de Literatura Infantil TecTeca**. São Luís, 2019. 10 p.

GUANABARA, Dayane; SAKAMOTO, Cleusa Kazue. Plataformas digitais e o hábito de leitura - um estudo sobre a rede Skoob. **Revista Comfilotec**, v. 4, n. 7, p.1-22, 2018.

HIDALGO, J; MALAGÓN, C. **Opportunities and Challenges of Building a Books-as-a-Service Platform**. Disponível em: <https://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0017.109?view=text;rgn=main>. Acesso em: 16 set. 2019.

HOURLCADE, J. **Child-Computer Interaction**. 2015. Disponível em: <http://homepage.cs.uiowa.edu/~hourcade/book/index.php>. Acesso em: 20 set. 2018.

JENKINS, H. **Cultura de convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009. 432 p.

LE MOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 6. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

MARANHÃO. Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação. **Programa Inova Maranhão**. Disponível em: <https://inova.ma.gov.br/>. Acesso em: 11 mar. 2019.

MCCRINDLE, M. **The ABC of the XYZ: understanding global generations**. Sydney: UNSW Press, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328347222_The_ABC_of_XYZ_Understanding_the_Global_Generations. Acesso em: 10 mar. 2019.

MENEGAZZI, D.; SYLLA, C.; PADOVANI, S. *Hotspots* em Livros Infantis Digitais: um estudo de classificação das funções. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL DESIGN & COMMUNICATION, 2, 2018, Barcelos. **Anais...** Barcelos, 2018.

NOVOMISKY, Sebastián; AMÉRICO, Marcos. **Convergencia: medios, tecnologías y educación en la era digital**. La Plata: EDULP, 2016.

SANTAELLA, L. Para Compreender a Ciberliteratura. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240, jul./dez. 2012.

UNESCO. **Reading in the mobile era: a study of mobile reading in developing countries.**

Paris: UNESCO, 2014. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227436>.

Acesso em: 10 nov. 2017.

WOLTON, Dominique. **É preciso salvar a comunicação.** São Paulo: Paulus, 2006.

YIN, R. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman Companhia, 2005.