

Livros digitais interativos: implicações comunicativas e culturais¹

Marina Bernardino Rezende²
Ana Luiza Bruzadelli de Souza³
Rafaela Delpasso Godoy Sampaio⁴
Taís Siqueira Secco⁵
Valentina Morita Fukuoka⁶
João Paulo Hergesel⁷

Pontifícia Universidade Católica de Campinas – PUC-Campinas

RESUMO

Este trabalho discute conceitos essenciais para entender os livros digitais interativos e suas implicações culturais e tecnológicas. Realizou-se uma revisão bibliográfica para identificar tendências, desafios e inovações na elaboração e uso desse material. Os resultados mostram que a interatividade e as tecnologias digitais transformam a leitura, promovendo maior engajamento e desenvolvimento cognitivo em crianças e jovens.

PALAVRAS-CHAVE: produção editorial; livros digitais interativos; revisão bibliográfica.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo discutir conceitos fundamentais para o entendimento dos livros digitais interativos, abordando suas implicações comunicativas e culturais. Para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica de obras importantes na área, incluindo os trabalhos de Azzari e Lopes (2013), Conte (2019), Frederico (2018), Garcia e Nakamoto (2019), Stumpf e Gonçalves (2012) e Teixeira (2015).

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Produção Editorial, evento integrante da programação do 28.º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

• O presente trabalho foi realizado no âmbito do Grupo de Estudos sobre Livros Digitais Interativos, em funcionamento junto ao Programa Manacás (PUC-Campinas).

² Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: marinarezende150904@gmail.com. Participante do Programa Voluntários de Iniciação Científica da PUC-Campinas (VIC/PUC-Campinas).

³ Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: analubruzadelli@gmail.com. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), Brasil. Processo n.º 2024/05938-1

⁴ Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: rafaeladgsampaio@gmail.com. Participante do Programa Voluntários de Iniciação Científica da PUC-Campinas (VIC/PUC-Campinas).

⁵ Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: taissecco1515@gmail.com. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), Brasil. Processo n.º 2024/05050-0.

⁶ Estudante de Letras: Português/Inglês na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). E-mail: tinamoritaf@gmail.com. Bolsista do Fundo de Apoio à Iniciação Científica da PUC-Campinas (FAPIC/PUC-Campinas).

⁷ Professor da Escola de Linguagem e Comunicação e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br.

Por meio dessa metodologia, buscamos identificar as tendências, desafios e inovações que caracterizam o uso de livros digitais interativos. Essa análise visa oferecer uma compreensão abrangente sobre como a interatividade e as tecnologias digitais estão transformando a leitura e o aprendizado, promovendo novas formas de engajamento e desenvolvimento cognitivo em crianças e jovens.

2 INTERATIVIDADE E TECNOLOGIA EM LIVROS ESCOLARES

Em capítulo de livro, Azzari e Lopes (2013) exploram a relação entre interatividade e tecnologia no contexto educacional, destacando a importância dos multiletramentos e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como ferramentas essenciais para o ensino contemporâneo. Os autores argumentam que a interatividade proporcionada pelas TICs transforma a dinâmica de aprendizagem, promovendo um ambiente mais colaborativo e participativo.

Azzari e Lopes (2013) identificam que a incorporação de tecnologias interativas nas práticas pedagógicas facilita a personalização do ensino, permitindo que os alunos se tornem agentes ativos em seu processo de aprendizado. Eles enfatizam que as TICs oferecem novas oportunidades para desenvolver habilidades críticas e criativas, essenciais para a cidadania digital.

O capítulo também aborda os desafios na implementação de tecnologias interativas nas escolas, como a necessidade de infraestrutura adequada, formação docente contínua e resistência à mudança. Os autores sugerem que a integração bem-sucedida das TICs depende de uma abordagem pedagógica que valorize a diversidade de linguagens e formatos de comunicação.

Em suma, o capítulo de Azzari e Lopes (2013) oferece uma perspectiva abrangente sobre o papel da interatividade e da tecnologia em livros escolares, destacando as oportunidades e desafios associados à integração das TICs nas práticas pedagógicas. O texto sublinha a importância de preparar educadores e alunos para os multiletramentos, promovendo um aprendizado mais dinâmico e significativo.

3 OS *APPBOOKS* E O USO DO FORMATO EPUB

A dissertação de mestrado de Jaqueline Conte (2019) analisa o mercado dos livros digitais interativos para crianças, com foco nos *appbooks* vencedores do Prêmio Jabuti.

No Capítulo 3, a autora discute diversos desafios enfrentados por esse segmento, como a multiplicidade de formatos, a autoria colaborativa, a materialidade efêmera dos produtos digitais, e as dinâmicas de demanda e mercado.

Conte utiliza uma metodologia que esclarece a escolha pelo formato EPUB, destacando suas vantagens em termos de compatibilidade e acessibilidade em dispositivos variados. O EPUB é apresentado como uma solução prática para a publicação de livros digitais interativos, por ser um formato padrão amplamente aceito que suporta recursos multimídia e interatividade, fundamentais para o público infantil.

A partir da análise dos *appbooks*, Conte (2019) identifica que o formato EPUB facilita a distribuição e o acesso dos livros digitais, permitindo que eles sejam utilizados em diferentes plataformas sem perda de qualidade ou funcionalidade. Além disso, ele oferece uma estrutura que acomoda a multiautoria, permitindo a integração de diferentes elementos criativos e colaborativos.

Em síntese, a dissertação de Conte (2019) fornece uma análise aprofundada dos livros digitais interativos para crianças, com um enfoque metodológico que justifica a adoção do formato EPUB. A escolha é fundamentada em sua capacidade de suportar interatividade e acessibilidade, características essenciais para o sucesso dos *appbooks* no mercado atual.

4 OS CONCEITOS DE “EMBODIMENT” E “AGENCY”

No subcapítulo “Literary Apps and Their Reading By Young Children”, da tese de doutorado de Aline Frederico (2018), a autora investiga como as crianças em idade pré-escolar interagem e criam significado por meio de aplicativos literários digitais. Frederico analisa a maneira como essas aplicações oferecem uma experiência de leitura multimodal, combinando texto, imagem, som e interatividade, o que transforma a leitura em uma atividade mais envolvente e dinâmica para as crianças.

Frederico (2018) enfatiza o conceito de “embodiment”, ou incorporação, que descreve como as crianças usam gestos e movimentos para interagir com os aplicativos, tornando-se participantes ativas no processo de leitura. Essa interação física com os dispositivos digitais permite que as crianças explorem e compreendam as narrativas de maneira mais intuitiva.

Frederico (2018) também discute a “agency”, ou agência, isto é, a forma como os leitores engajam-se ativamente na construção de significado, moldando suas experiências de leitura através de suas respostas e interações. Com foco em crianças, a autora ressalta que, durante a leitura digital, elas exercem controle sobre sua experiência de leitura, fazendo escolhas e influenciando o curso da narrativa, algo fundamental para o desenvolvimento da autonomia e da capacidade crítica das crianças.

O subcapítulo destaca ainda os desafios e oportunidades que os aplicativos literários apresentam, como a necessidade de equilibrar entretenimento e educação, garantindo que o conteúdo digital seja significativo e enriquecedor. Frederico (2018) conclui que os aplicativos literários, quando bem projetados, têm o potencial de apoiar o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, incentivando a criatividade e a curiosidade desde cedo.

Em resumo, a análise de Frederico (2018) sobre aplicativos literários e a leitura por crianças pequenas oferece contribuições valiosas sobre como a tecnologia pode enriquecer a experiência de leitura infantil, promovendo interatividade, agência e aprendizado de maneira inovadora.

5 A EXPERIÊNCIA MULTIMODAL OFERECIDA PELOS LIVROS DIGITAIS

Em artigo científico, Flávia Garcia e Paula Nakamoto (2019) exploram o potencial dos livros digitais interativos como recursos didático-pedagógicos, analisando suas capacidades de enriquecer o ensino e a aprendizagem. As autoras discutem como esses livros oferecem uma experiência educacional multimodal, integrando texto, imagem, som e interatividade para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

Garcia e Nakamoto (2019) destacam a importância da interatividade nos livros digitais, que permite aos alunos participar ativamente do processo de aprendizagem, resultando em maior engajamento e compreensão dos conteúdos, além de promover o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. O artigo também aborda os desafios da implementação de livros digitais interativos nas práticas pedagógicas, como a necessidade de formação adequada para educadores e a garantia de acessibilidade e inclusão dos alunos.

Em linhas gerais, o artigo de Garcia e Nakamoto (2019) fornece uma análise dos benefícios e desafios dos livros digitais interativos como ferramentas pedagógicas,

sublinhando seu potencial para inovar e enriquecer a prática educacional por meio de recursos multimodais e interativos.

6 DIRETRIZES DE DESIGN EDITORIAL PARA LIVROS INTERATIVOS

No estudo apresentado por Stumpf e Gonçalves (2012), os autores investigam o processo de design e produção do livro digital interativo *A Menina do Narizinho Arrebitado* para dispositivos tablet, destacando o papel dos diversos profissionais envolvidos. O artigo oferece uma visão detalhada das etapas de desenvolvimento, enfatizando a colaboração interdisciplinar necessária para criar uma experiência de leitura enriquecedora e interativa.

Stumpf e Gonçalves (2012) salientam a importância da integração entre design gráfico, programação, pedagogia e literatura na produção de livros digitais interativos. Essa colaboração permite que o produto final não só seja visualmente atraente, mas também funcional e educativo, atendendo às expectativas de um público jovem e tecnológico.

Os autores discutem os desafios enfrentados durante o processo de criação, como a necessidade de adaptar o conteúdo original para um formato digital que aproveite as capacidades interativas dos tablets. Eles destacam que a escolha de elementos multimídia, como animações e sons, deve ser cuidadosamente pensada para complementar e não distrair da narrativa central.

De forma sucinta, o artigo de Stumpf e Gonçalves (2012) fornece uma análise do processo de criação de livros digitais interativos, destacando a importância do trabalho em equipe e da integração de diferentes áreas de conhecimento para produzir conteúdos educacionais e envolventes para as novas gerações.

7 UMA MATRIZ DE ANÁLISE DE LIVROS DIGITAIS INTERATIVOS

No capítulo “Livro digital interativo infantil”, da dissertação de mestrado de Deglaucy Jorge Teixeira (2015), o autor examina as características específicas dos livros digitais interativos voltados para o público infantil, propondo uma matriz de análise que auxilia na avaliação dessas obras. Teixeira explora como a interatividade e a narrativa se entrelaçam para criar experiências de leitura que são ao mesmo tempo educativas e envolventes para crianças.

Teixeira aborda a importância de um design cuidadoso que integra texto, imagem e interatividade de forma harmoniosa. Ele enfatiza que o sucesso de um livro digital interativo infantil reside na capacidade de manter o equilíbrio entre entretenimento e educação, assegurando que a interatividade não sobrecarregue a narrativa, mas sim a complemente.

O capítulo também analisa os diversos elementos que compõem a interatividade, como a navegação intuitiva, a resposta do sistema às ações do usuário e o uso de elementos multimídia. Teixeira (2015) propõe uma matriz de análise que serve como ferramenta para designers e educadores avaliarem a eficácia dos livros digitais, considerando aspectos como a usabilidade, a qualidade narrativa e o potencial educativo.

Concluindo, o estudo de Teixeira (2015) mostra que a aplicação de uma matriz de análise pode guiar a criação e a avaliação de livros digitais infantis, garantindo que eles sejam não apenas atraentes, mas também pedagogicamente valiosos. Ele sugere que o uso criterioso da interatividade pode enriquecer a experiência de leitura e apoiar o desenvolvimento cognitivo das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos estudos revela uma convergência em torno da importância da interatividade e das tecnologias digitais na transformação da leitura e do aprendizado. Em comum, os autores destacam a capacidade dos livros digitais interativos de promover um aprendizado mais dinâmico e envolvente, ao integrar texto, imagem, som e interatividade.

Azzari e Lopes (2013) enfatizam o papel das TICs na educação, enquanto Conte (2019) destaca o formato EPUB como uma solução prática para livros infantis. Frederico (2018) explora a incorporação e a agência das crianças em apps literários, e Garcia e Nakamoto (2019) discutem a multimodalidade como ferramenta pedagógica. Stumpf e Gonçalves (2012) realçam a colaboração interdisciplinar no design de livros digitais, e Teixeira (2015) propõe uma matriz de análise para avaliar a eficácia dessas obras.

Atualmente, a pesquisa sobre livros digitais interativos está em um estágio de adaptação e inovação, requerendo uma integração contínua entre tecnologia, design e pedagogia para explorar plenamente seu potencial educativo.

REFERÊNCIAS

AZZARI, Eliane Fernandes; LOPES, Jezreel Gabriel. Interatividade e tecnologia. *In*: ROJO, Roxane (org.). **Escol@ conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 193-208.

CONTE, Jaqueline. Alguns gargalos: multiformatos, multiautoria, materialidade e evanescência, demanda e mercado. *In*: CONTE, Jaqueline. **O livro digital interativo para crianças: materialidade e evanescência, demanda e mercado: uma leitura a partir dos *appbooks* vencedores do Prêmio Jabuti**. 2019. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019. p. 129-143. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/4237>. Acesso em: 15 mar. 2025.

FREDERICO, Aline. Literary apps and their reading by young children. *In*: FREDERICO, Aline. **Embodiment and agency in digital reading: Preschoolers making meaning with literary apps**. 2018. Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidade de Cambridge, Cambridge (Reino Unido), 2018. p. 25-38. DOI: <https://doi.org/10.17863/CAM.31007>. Acesso em: 15 mar. 2025.

GARCIA, Flávia Junia Justino Pacheco; NAKAMOTO, Paula Teixeira. Análise do livro digital interativo como recurso didático-pedagógico. **Triângulo**, Uberaba, v. 12, n. 2, p. 3-13, 2019. DOI: <https://doi.org/10.18554/rt.v0i0.3620>. Acesso em: 15 mar. 2025.

STUMPF, Alexsandro; GONÇALVES, Berenice. O design do livro digital interativo: uma análise sobre a atuação dos profissionais envolvidos na produção do livro “A menina do narizinho arrebitado” para leitura em dispositivos *tablet*. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 13., 2012, Chapecó. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2012. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/sul2012/resumos/R30-0931-1.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2025.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. Livro digital interativo infantil. *In*: TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa do livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise**. 2015. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. p. 29-62. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/133086>. Acesso em: 15 mar. 2025.