



# A Literatura Infantil Digital: uma análise sobre *Oh! The magic drawing app*



Fernanda Lourenço Teske,  
Edgar Roberto Kirchof - ULBRA

## Introdução

Com o surgimento de formatos digitais na literatura infantil, é preciso pensar sobre as maneiras de avaliar e analisar essas obras, levando em consideração questões literárias, estéticas e pedagógicas. Este trabalho faz parte de uma pesquisa mais ampla, *A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor literário e Letramento digital*, coordenada pelo professor Edgar Roberto Kirchof, cujo objetivo é analisar a produção de obras de literatura digital direcionadas para crianças e jovens. A minha participação nesse projeto é como bolsista de iniciação científica e, aqui, apresento uma análise do *book app* (livro-aplicativo) *Oh! The Magic Drawing App*, vencedor dos prêmios Bologna Ragazzi Digital e Digital Ehoa, ambos em 2017.

## Objetivos

O principal objetivo da pesquisa é analisar obras de literatura digital endereçadas a jovens e crianças, especialmente *book apps*. Os objetivos específicos consistem em pesquisar bibliografia recente sobre qualidade de livros infantis digitais; sintetizar os principais critérios elencados pelos pesquisadores; utilizar esses critérios para analisar obras específicas.

## Metodologia

A metodologia empregada está baseada em pesquisa bibliográfica e na análise de *book apps* infantojuvenis. Como fundamento para as análises, foi utilizado principalmente o artigo *Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores*, escrito por Neus Real e Cristina Correro. Como bibliografia complementar, utilizou-se o artigo *Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes*, de Junko Yokota e William H. Teale.

## Resultados

O aplicativo *Oh! The Magic Drawing App* é uma adaptação do livro de imagens impresso *Oh! Meu chapéu*, ambos desenvolvidos pelos franceses Louis Rigaud e Anouck Boisrobert. As análises permitiram chegar às seguintes conclusões: com relação aos *aspectos formais*, o aplicativo opera nas plataformas IOS e Android e sua última atualização ocorreu em março de 2017, portanto, não é atualizado com frequência; com relação à

*segurança*, não há um sistema de controle parental: o aplicativo sugere, aos usuários, que doem uma quantia para auxiliar no desenvolvimento desse e de outros aplicativos semelhantes; com relação aos *elementos paratextuais*, a obra aposta em uma interatividade simples e autoexplicativa da criança com o aplicativo e, por isso, possui poucos paratextos. Quanto aos *idiomas*, O *book app* está disponível em Francês e Inglês, mas não há texto verbal, o que o torna acessível a crianças de qualquer país.



## Conclusões finais ou parciais

Após as análises foi possível concluir que se trata de um aplicativo dotado de elevada qualidade estética e literária. O aplicativo também faz um bom uso de recursos digitais como a multimídia e a interatividade, caracterizando-se como uma obra adequada para ser trabalhada com crianças.

## Referências bibliográficas

YOKOTA, Junko; TEALE, William H. Livros de imagem e o universo digital: educadores realizando escolhas conscientes. **Revista FronteiraZ**. São Paulo, nº 18, 2017  
REAL, Neus; CORRERO, Cristina. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. **Revista Texura**. Canoas, v. 20 n.42, 2018.  
APLICATIVO OH!. Disponível em: <<http://ludocube.fr/game/oh/?lang=fr&PHPSESSID=a35064bc57d5e1080f3c9ef201cfd930>>. Acesso em: 15 ago. 2018