

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
BACHARELADO EM DESIGN – HABILITAÇÃO DESIGN GRÁFICO

PAMELA VANESSA XAVIER

O QUE HÁ NO ESCURO?
PRODUÇÃO DE LIVRO DIGITAL INTERATIVO

BAURU

2024

PAMELA VANESSA XAVIER

O QUE HÁ NO ESCURO?
PRODUÇÃO DE LIVRO DIGITAL INTERATIVO

Projeto de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Design – Habilitação Design Gráfico

Orientação:

Professora Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade

Professor Dr. Maurício Elias Klafke Dick

Bauru
2024

Xavier, Pamela Vanessa.

O que há no escuro? - Produção de livro
digital interativo / Pamela Vanessa Xavier. -
Bauru, 2024
48 p.: il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Design) - Universidade Estadual Paulista
(UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru

Orientadores: Ana Beatriz Pereira de Andrade
e Maurício Elias Klafke Dick.

1. Design gráfico. 2. Livro infantil digital.
3. Literatura. 4. Interatividade. 5. Ilustração.
I. Título.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus orientadores, Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade e Dr. Maurício Elias Klafke Dick, por todo o apoio que me proporcionaram durante o desenvolvimento desse Projeto de Conclusão de Curso, desde o primeiro contato foram sempre solícitos e atenciosos, ajudando-me a criar o que antes existia apenas em meu imaginário.

Gostaria de agradecer também aos meus pais, minha mãe Valéria e meu pai Valdeci, que nunca mediram esforços para apoiarem meus sonhos e meus estudos e sempre estiveram ao meu lado desde o primeiro projeto até este final.

Meus mais sinceros agradecimentos a todos que me acompanharam até aqui, nada disso seria possível sem vocês.

Obrigada.

RESUMO

O hábito de leitura é algo essencial e precisa ser desenvolvido nos seres humanos desde cedo. É por meio dos livros que as crianças exercitam o imaginário e a criatividade, além de expandir seu vocabulário. O livro infantil é muito utilizado não apenas sala de aula, ajudando a enriquecer o desenvolvimento do indivíduo e apresentar novas experiências. Ao mesmo tempo, a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano da humanidade, de maneira que alguns tenham contato com ela desde muito cedo. Com esses acessos cada vez mais recorrentes, é necessário que existam conteúdos conscientes e desenvolvidos pensados nesse público. Como exemplo, tem-se os livros infantis digitais, que proporcionam praticidade, dinamismo, interatividade, ludicidade e imaginação. Diante desse cenário, este trabalho teve como objetivo produzir um livro infantil com uma narrativa sensível e capaz de se comunicar com crianças e adultos, utilizando de recursos interativos para que os leitores se sintam agentes participativos da história. Para tal, utilizou-se um método adaptado de Dick e Gonçalves, (2016), que divide a publicação digital em cinco eixos: Conceito, Conteúdo, Funcionalidades, Experiência e Superfície. Como resultado, tem-se um livro infantil digital intitulado "O que há no escuro?", que expõe uma narrativa sobre o medo do escuro e maneiras de lidar com ele de forma dinâmica e interativa.

Palavras-Chave: design gráfico. livro infantil digital. literatura. interatividade. ilustração.

ABSTRACT

The habit of reading is essential and needs to be developed in humans from an early age. It is through books that children exercise their imagination and creativity, in addition to expanding their vocabulary. Children's books are widely used not only in the classroom, helping to enrich the individual's development and present new experiences. At the same time, technology is increasingly present in humanity's daily lives, so that some have contact with it from a very early age. With these increasingly recurring accesses, there needs to be conscious and developed content designed for this audience. As an example, there are digital children's books, which provide practicality, dynamism, interactivity, playfulness and imagination. Given this scenario, this work aimed to produce a children's book with a sensitive narrative capable of communicating with children and adults, using interactive resources so that readers feel like participatory agents in the story. To this end, we used a method adapted from Dick and Gonçalves, (2016), which divides digital publication into five axes: Concept, Content, Functionalities, Experience and Surface. As a result, there is a digital children's book entitled "What's in the dark?", which presents a narrative about the fear of the dark and ways to deal with it in a dynamic and interactive way.

Keywords: graphic design. digital children's book. literature. interactivity. illustration.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
1.1 Contexto e justificativa.....	6
1.2 Objetivos.....	9
1.2.1 Objetivo geral.....	9
1.2.2 Objetivos específicos.....	9
1.3 Metodologia.....	10
2. DESENVOLVIMENTO.....	12
2.1 Conceito.....	12
2.1.1 Assunto.....	12
2.1.2 Análise de Similares.....	16
2.1.3 Público alvo.....	19
2.1.4 Objetivo da publicação.....	21
2.1.5 Tecnologia.....	21
2.1.6 Conceitos-chaves.....	22
2.2 Conteúdo.....	22
2.2.1 Organização.....	23
2.2.2 Fluxo.....	24
2.3 Funcionalidades.....	24
2.3.1 Análise das possibilidades.....	25
2.3.2 Funcionalidades e recursos interativos.....	26
2.4 Experiência.....	26
2. 5 Superfície.....	31
2.5.1 Referências de ilustração.....	32
2.5.2 Paleta cromática.....	32
2.5.3 Tipografia escolhida.....	33
2.5.4 Ícones e botões.....	35
3. RESULTADOS.....	36
3.1 Interatividade.....	42
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	45

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contexto e justificativa

O presente projeto parte da intenção de criar um livro infantil digital com uma narrativa capaz de estabelecer um contato emocional com o leitor, por meio de um formato interativo para que a criança sinta-se um agente participativo ao decorrer da história.

O acesso às telas é algo cada vez mais comum entre os jovens e, de acordo com a pesquisa intitulada TIC Kids Online Brasil, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic), no ano de 2023, cerca 95% das crianças e adolescentes na faixa etária de nove a dezessete anos de idade costumam acessar regularmente a internet por dispositivos móveis ou *notebooks*.

Na era digital na qual a sociedade se encontra, a facilidade de acesso ao conteúdo que a internet abriga é uma realidade não só para os adultos, onde o entretenimento pode ser rápido e volátil, como vídeos curtos em redes sociais que mal ultrapassam dez segundos, defende Mônica Garcia (2024).

Ainda de acordo com a autora (Garcia, 2024, p. 5), a exposição prolongada e negligente aos conteúdos rápidos, pode acarretar em *problemas de atenção, má memória e volume reduzido no córtex cingulado anterior, região que afeta o controle emocional e cognitivo*.

Segundo Juliana Costa Muller (2015) o uso das ferramentas tecnológicas para as crianças, sobretudo na educação infantil, possibilita o contato e trabalho com diferentes linguagens de forma lúdica, através disso a criança pode desenvolver e compreender diversas formas de representação da realidade.

O emprego dos recursos tecnológicos junto da apresentação das narrativas infantis como já são conhecidas é uma forma de oferecer opções e formatos diferentes para abordar novos assuntos, e contribuem para captar a atenção do público infantil.

Diante dos fatos expostos, qual seria uma forma saudável para as crianças utilizarem dos recursos tecnológicos com segurança e evitarem malefícios a curto e longo prazo?

Anderson Fernandes Alvez e Otto Silva Cerqueira (2013, p.10), apresentam uma alternativa para instigar o melhor aproveitamento do tempo de uso das telas, que é explorar diversos suportes de leitura, uma vez que "[...] o mais importante é fazer com que a leitura presente na hipermídia dê ao leitor a capacidade de interpretar informações tais como nos livros impressos".

Ademais, especialistas como Moacir Gadotti (2019) argumentam que o uso das tecnologias, sobretudo dos aparelhos móveis, auxilia no processo de aprendizagem pois possibilitam um acesso ao ensino facilitado e dinâmico.

De acordo com Maria Luiza Belloni (2005, p. 10) é necessário integrar as tecnologias de informação e comunicação nas escolas e redes, pois essas já se encontram presentes em diversas esferas da sociedade, atuando para mitigar as desigualdades sociais.

Exemplo disso é o uso dos livros digitais que contribui para tornar a leitura e o acesso a educação mais democráticos, uma vez que estas mídias podem ser encontradas em diversos sites, formatos e com diferentes formas de apresentação, utilizando dos recursos recreativos que a publicação digital oferece para ser explorada.

Os livros digitais estão disponíveis na *web* para consulta ou *download* em diversos formatos, desde ePUB, LIT, PDF, dentre muitos outros. Embora sua popularidade não ter ocorrido tão rápido quanto o esperado, Edinei Procópio (2010, p. 25) afirma que "[...] a revolução dos eBooks possibilita democratizar o acesso à leitura a um nível ainda mais abrangente e de uma maneira extraordinária".



Figura 1 - Ilustração das possibilidades de leitura através do meio digital.

Fonte: Feepik (2024).

Além disso, de acordo com o material “Estudos e Evidências sobre Potencialidades e Limites do Uso de Livros Digitais Infantis” (Itaú, 2021), a distribuição online é mais ampla e rápida do que a tradicional, e, por consequência, o formato digital tem potencial de aumentar o acesso aos livros.

Desse modo, com a internet as possibilidades de alcance de leitores são maiores do que o dos livros impressos e isso abriu portas para livros didáticos nesse formato, publicações independentes e livros infantis.

Em relação aos livros infantis digitais, estes ganharam força a partir dos anos 2000, através do ato de escanear as páginas (Junko Yokota; Teale, 2014), que possuía conteúdo analógico junto da facilidade do acesso digital.

Com o tempo, essas publicações foram sendo desenvolvidas desde o início até o final digitalmente, sem interferência da impressão durante o seu processo de produção, como antes ocorria.

No contexto digital, a experiência do leitor sobre o material em conjunto com plataformas de leitura, como tablets, foram capazes de impulsionar um maior desenvolvimento de aspectos como a interatividade e recursos multimídias (Guy

Merchant, 2015). Sobre interatividade, segundo Margallo Gonzales e Aliagas-Marín (2016), essa ocorre pela participação na narrativa que o texto sugere ao leitor.

Dessa forma, os livros digitais que possuíam algum tipo de conteúdo interativo com os leitores eram semelhantes aos livros impressos pop-up, por exemplo, que convidam o leitor a interagir com a história e por isso possuíam o apelo de convidar o leitor a participar como agente imersivo no conteúdo.

Nessa direção, o uso de ferramentas lúdicas para explicar diferentes temas para o público infantil já é um mecanismo utilizado em diversos materiais, como: livros, animações, materiais didáticos, entre outros.

De acordo com Nara Mendes Moreira e Carla Luzia Abreu (2013, p. 93) *dentro das Linguagens Artísticas, o desenho é um dos mais utilizados como forma de expressão das crianças*, logo, torna-se necessário comunicar-se com o público de acordo com a forma que ele se expressa. Portanto, essa é uma maneira de apresentar um assunto recorrente de modo leve.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Diante do exposto, o objetivo geral deste trabalho é produzir um livro infantil com uma narrativa sensível e capaz de se comunicar com crianças e adultos, utilizando de recursos interativos para que os leitores se sintam agentes participativos da história.

1.2.2 Objetivos específicos

- Criar uma narrativa sensível e coerente sobre o medo do escuro, apresentando a situação problema vivenciada de maneira leve para que o leitor se identifique com a história.
- Conceber ilustrações amigáveis que ajudem o leitor a entender sentimentos por meio da leitura de imagens.
- Produzir uma publicação que permita ao leitor interagir com o produto.

1.3 Metodologia

Para a elaboração do deste projeto, tendo em vista que o produto final se trata de uma publicação digital, foi utilizada como base metodológica a proposta de Maurício Elias Dick e Berenice Santos Gonçalves (2016), na qual os autores determinam uma segmentação do projeto em cinco eixos, sendo estes: Conceito, Conteúdo, Funcionalidades, Experiência e Superfície (Figura 01).

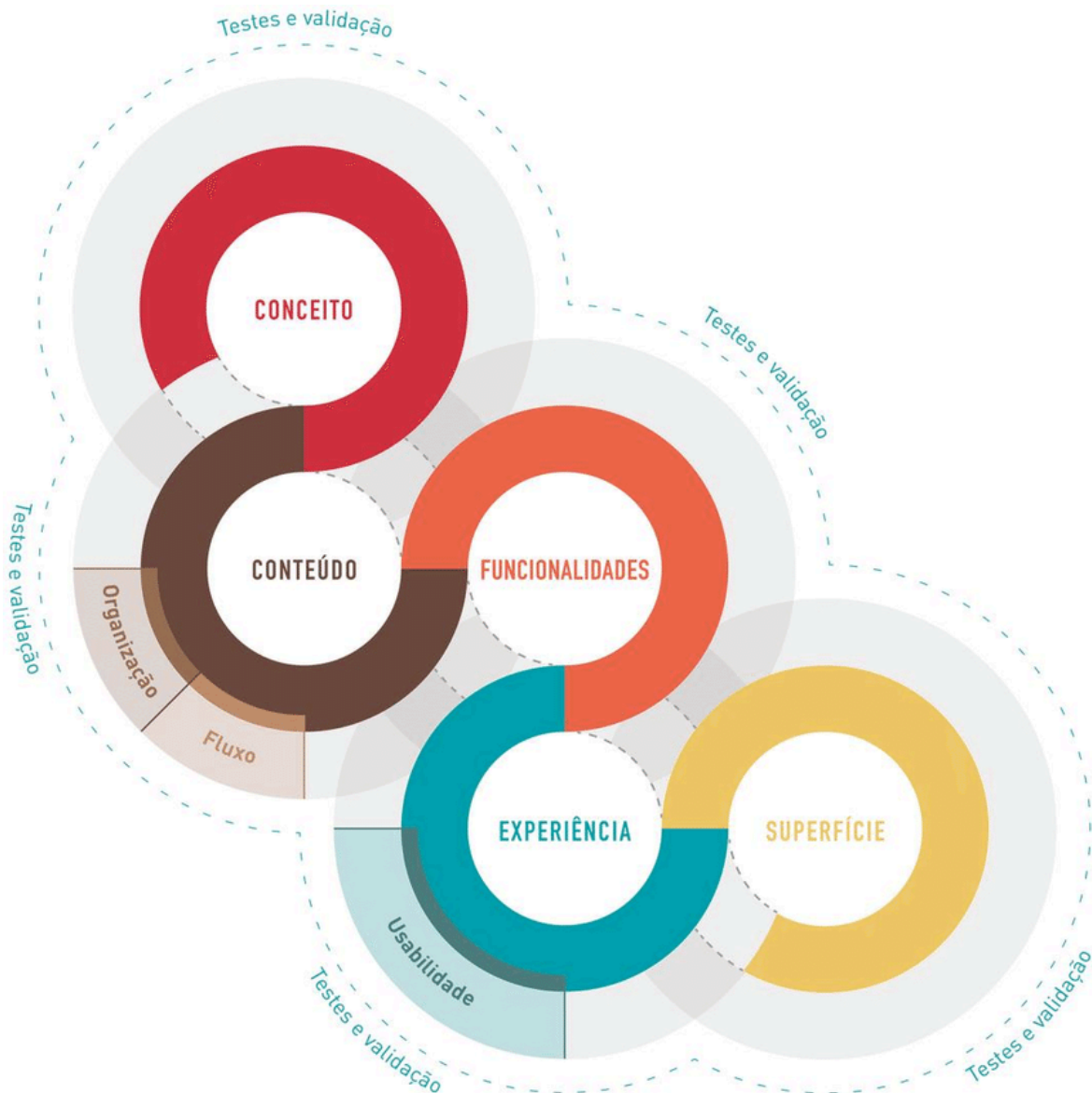


Figura 2 - Diagrama dos eixos e subeixos da publicação digital.

Fonte: Dick e Gonçalves (2016).

Eixo do Conceito: apresenta as definições iniciais do projeto, sendo responsável por nortear os demais eixos. A partir deste são estabelecidas as características que serão exploradas pela publicação digital, tal qual o objetivo da mesma.

Eixo do Conteúdo: responsável por definir e organizar o conteúdo do projeto. Uma vez decidida a temática, o conteúdo da publicação digital é estruturado e detalhado.

Eixo das Funcionalidades: trata do uso de recursos interativos presentes na publicação, organizados entre aqueles que são necessários para uma boa experiência do usuário; os desejáveis, que trarão um diferencial para o projeto, e os opcionais.

Eixo da Experiência: considera como o produto será utilizado pelo usuário, almejando uma boa experiência de leitura e o melhor desempenho do sistema.

Eixo da Superfície: refere-se aos aspectos que devem ser considerados na construção da apresentação e visualização da publicação, que por consequência influenciam na percepção e na compreensão do conteúdo pelo usuário.

Para a produção do projeto foram necessárias três ferramentas principais, todas do pacote Adobe. O Adobe Illustrator foi utilizado para a confecção dos desenhos vetoriais, assim como o Adobe Photoshop nos desenhos feitos com o auxílio da mesa digitalizadora. Quanto ao Adobe InDesign, este foi a base para a diagramação do livro, através do mesmo foi possível incluir os recursos interativos e animações que o projeto possui, além de garantir a facilidade no acesso, por meio da publicação online, disponível como uma de suas funcionalidades.



Figura 3 - Ferramentas do projeto.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Conceito

No início havia apenas uma ideia sobre um livro capaz de criar conexão com o leitor, no entanto, faltavam elementos que pudessem servir de alicerce para o desenvolvimento e amadurecimento dessa proposta. Mediante a isso, nessa primeira etapa foram realizadas pesquisas e atividades que colaboraram para o desenvolvimento inicial do projeto, sendo essas: definição do assunto, análise de similares, análise do público alvo e criação das proto pessoas e definição de conceitos-chave.

2.1.1 Assunto

O surgimento dos primeiros livros ilustrados para crianças aconteceu no século XX e segundo Adolfo Córdova (2021) com a ilustração dos textos de latim por meio das litografias. Acreditava-se que com a presença de figuras a atenção do público seria cativada por tempo maior do que o normal e ao constatar essa eficácia, obras comuns da época passaram a ter edições reformuladas, contendo a

presença das ilustrações apoio, como posteriormente aconteceu com o clássico Alice no País das Maravilhas, que possui diversas edições ilustradas publicadas.

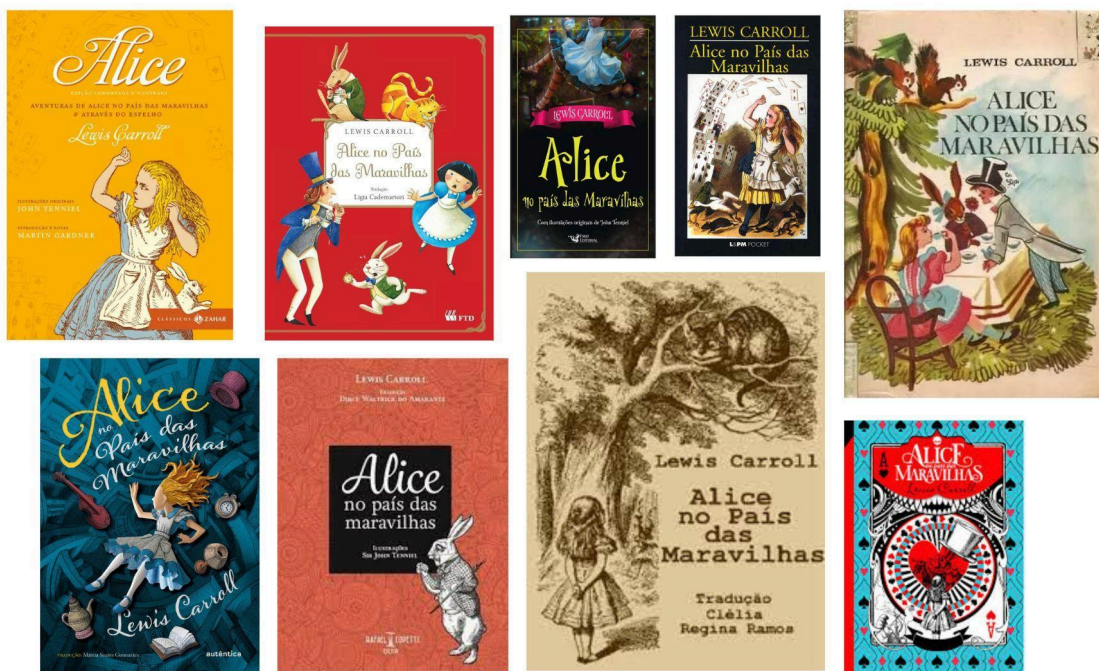


Figura 4 - Versões da capa do livro Alice no País das Maravilhas, Lewis Carroll.

Fonte: Acervo pessoal - com imagens retiradas do Pinterest (2024).

É importante ressaltar que as crianças são seres visuais, que observam e absorvem sobre os elementos à sua volta. Antes de ser alfabetizada ou de frequentar a escola ela já é uma leitora do mundo através de seus olhos e das imagens que visualiza com eles.

Sabe-se hoje que a criança, quando chega à escola, já é uma entusiasta e experiente leitora do mundo. Ela começa desde cedo a observar, atribuir significados aos seres e às situações do mundo à sua volta (Antônio Eugênio Cunha, 2012, p. 127).

As ilustrações servem como ferramenta de apoio a fim de garantir um bom entendimento da narrativa, aquilo que não é possível ser compreendido pelas palavras acaba sendo esclarecido com a presença das figuras.

A prática de interpretação de uma narrativa apenas por meio das ilustrações é denominada como leitura de imagens e Lúcia Santaella (2012) apresenta três tipologias como possibilidade de leitura de enunciados verbos visuais: as relações sintáticas, semânticas e pragmáticas.

A leitura realizada pelo indivíduo de um conjunto de recursos - tais como palavras, imagens e até mesmo sons - firma-o como um *leitor imersivo*.

Essa ação é muito comum no processo de alfabetização que se inicia no ensino infantil, a partir dos quatro anos de idade, quando o indivíduo ainda não sabe ler palavras mas inicia o processo de assimilação do conteúdo por meio da relação das figuras com as letras.

Nesse momento as crianças começam a ser inseridas no mundo da leitura, como leitores de imagens. Para Santaella (2012, p. 9), *podemos passar a chamar de leitor não apenas aquele que lê livros, mas também o que lê imagens*.

O medo do escuro é um acontecimento recorrente entre as crianças de diferentes idades, acompanhado muitas vezes do *bicho-papão* ou outro ser que só aparece durante a noite.



Figura 5 - Representações do bicho-papão. Fonte:
Acervo pessoal - com imagens retiradas do Pinterest (2024).

De acordo com Rafael Polakiewicz (2021), "O medo do escuro faz parte do desenvolvimento normal da criança, tem relação com estar ou não sozinho" e esse incidente costuma surgir a partir de um ano de idade, quando a criança começa a ter percepção da ausência dos pais quando acorda durante a noite em seu quarto. Como não se é possível observar o que está presente ao redor, a imaginação acaba tomando conta sem que ela tenha controle.

Igualmente, a origem desse sentimento está fortemente ligada ao medo do desconhecido, de maneira que, aquilo que não se vê, logo torna-se uma ameaça. A psicóloga Márcia Belmiro (2019) afirma que os medos surgem quando as crianças precisam lidar com inseguranças no dia a dia e "não é fingimento, elas de fato veem monstros no escuro, assim como veem amigos imaginários. A infância é uma fase na qual as fantasias assumem contornos reais".

Polakiewicz (2021) afirma que até que se alcance a fase da adolescência ou adulta, esse medo costuma ser superado pelos indivíduos. No entanto, adultos que apresentam sinais de nictofobia - medo extremo do escuro -, usualmente vivenciaram alguma situação traumática ou chocante na infância, carregando consigo esse abalo psicológico desde a tenra idade. O autor (Polakiewicz, 2021) encerra expondo que o medo pode vir a tornar-se um transtorno quando a ansiedade afeta o indivíduo ao ponto de impedi-lo de exercer suas atividades normais no período noturno.

De acordo com um artigo publicado na ABCMED (2017), quando a criança começa a manifestar o medo do escuro por um longo período de tempo, é aconselhável que os pais busquem um indicativo sobre o problema em questão e trabalhem em conjunto para que o filho possa superar essa fase.

Há diversas ferramentas que podem auxiliar nesse processo, uma delas é a leitura de livros que apresentam a temática, para que a criança entenda seus sentimentos e possa procurar maneiras para enfrentar o medo.

2.1.2 Análise de Similares

O projeto em questão abrange, além da estrutura digital interativa, uma narrativa sobre o medo do escuro e ilustrações que servem de complemento para a compreensão do tema. Foram levados em consideração alguns aspectos para a pesquisa de similares, tais como: o livro infantil em formato digital, o tema abordado em narrativas infantis independente do formato, e, por fim, o livro infantil dentro do tema e no formato escolhido. Nesse sentido, foram analisadas quatro publicações.

A primeira se intitula *Não tenho (muito) medo do escuro*, um livro ilustrado e no formato físico/impresso sobre a temática do medo do escuro. Está disponível para compra, mas não entrega para a maioria dos endereços e não possui prévia além da capa.



Não tenho (muito) medo do escuro

Quando o sol se põe, o Escuro se aproxima, e ele pode ser assustador, mas também outras coisas, dependendo de como o vemos. Este lindo livro ilustrado conta a história de um menino com medo do escuro e está repleto de textos amigáveis, e centenas de recortes para espiar, além de um lindo céu estrelado. Perfeito para inspirar nas crianças uma atitude positiva com relação ao escuro, incluindo a ideia que só é possível ver as estrelas quando está realmente escuro.

Figura 6 - Não tenho (muito) medo do escuro.

Fonte: Amazon (2024a).

O segundo é um e-book, *Blue e o Medo do Escuro*, que aborda a temática sobre o medo do escuro, possui prévia antes da compra e, quanto aos elementos interativos, estes estão limitados ao *pageflip*, que é a troca de página por rolagem na tela. Além disso, seu diferencial está ao trazer a narrativa de uma criança autista.



Blu e o Medo do Escuro

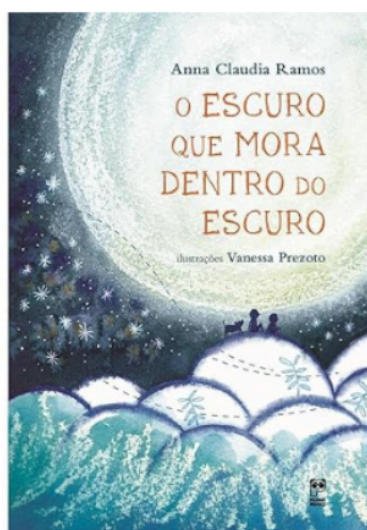
eBook Kindle

Blu é um menino autista que tem muito medo de dormir no escuro pois acredita que existem monstros que ficam atrás da porta do quarto só esperando para atacá-lo, mas ele irá descobrir que com coragem é possível superar seus medos. A aventura de Blu foi criada pelo autor mirim Daniel Lima, de 9 anos, autista e que transforma seus medos e suas emoções em histórias para melhor expressar seus sentimentos. Embarque nessa aventura junto com o Blu.

Figura 7 - Blu e o Medo do Escuro.

Fonte: Amazon (2024b).

A terceira publicação analisada, *O escuro que mora dentro do escuro*, possui uma narrativa mais desenvolvida sobre o tema, envolvendo outros sentimentos e assuntos, como a amizade. Possui a versão digital para compra, com prévia gratuita e também a versão impressa. No entanto, a versão digital não possui nenhum outro recurso além do *pageflip*.



O escuro que mora dentro do escuro

Paulo e Pedro se tornam amigos por terem algo em comum: medo daquilo que não podem ver com os olhos, medo do escuro que mora dentro do escuro. Desse encontro nasce uma amizade especial, retratada com rara delicadeza pela autora Anna Claudia Ramos em *O escuro que mora dentro do escuro*, recém-lançado pela editora Panda Books.

Repleta de exemplos de companheirismo, coragem e respeito pelo outro, a obra faz o leitor descobrir os pequenos mistérios do escuro e questionar seus próprios medos. Temas como os sentimentos das crianças e a descoberta dos sentidos passam pela história de Pedro, que guarda um segredo, e a história de Paulo, que guarda um sentimento. De modo sutil, a autora ressalta a importância da leitura para o desenvolvimento das crianças e o entendimento do mundo ao seu redor. Ao brincar com os cinco sentidos, estimula o autoconhecimento e ensina o jovem leitor a aceitar as diferenças e a desprezar o preconceito.

Figura 8 - O escuro que mora dentro do escuro.

Fonte: Amazon (2024c).

O quarto livro é um livro digital interativo, intitulado *O Sonho dos Meninos*. Esta publicação foge da temática do medo do escuro, mas que nos quesitos de estrutura de projeto e funcionalidades, é a que mais se assemelha ao resultado desejado. Possui diversas interações com o leitor, fazendo com que a leitura se torne dinâmica e imersiva.



O Sonho dos Meninos

Este livro imagina um encontro entre os artistas Candido Portinari e Franklin Cascaes no mundo dos sonhos. Embora tenham sido contemporâneos, não há evidências de que tenham se encontrado oficialmente; no entanto, suas obras compartilham muitas afinidades, sugerindo possíveis convergências e diálogos. Os leitores são convidados a explorar um universo onírico concebido a partir da interseção das produções artísticas desses dois personagens. Retratados como meninos, eles compartilham laços entre suas artes e imaginações, divertindo-se com elementos presentes em suas obras de arte. Esta jornada estimula a criatividade e a curiosidade das crianças por meio de uma experiência literária na qual os sonhos se tornam uma ponte para encontros e imaginação. Após a leitura, as crianças podem desvendar desafios mágicos para desbloquear uma surpresa.

Figura 9 - O Sonho dos Meninos.

Fonte: LIJ Digital e Design (2023).

Para ajudar na visualização desta pesquisa de mercado, foi elaborado um quadro com parâmetros sobre os livros analisados para comparar seus pontos principais: formato, valor, recursos utilizados, fácil acesso ou aquisição dos produtos.

Título da obra	Formato	Valor	Recursos utilizados	Fácil acesso / aquisição?
Não tenho (muito) medo do escuro	Impresso	R\$ 69,90	Texto verbal e ilustrações	Apenas um site faz a venda e não está disponível para o Brasil todo
Blu e o Medo do Escuro	E book	Gratuito para Kindle Unlimited ou R\$ 4,99	Texto verbal, ilustrações e ferramentas de troca de página	Sim, direto pelo site da Amazon ou aplicativo kindle para smartphone
O escuro que mora dentro do escuro	E-book e impresso	Digital: R\$ 31,90 Impresso: R\$ 43,86	Texto verbal, ilustrações e ferramentas de troca de página	Sim, direto pelo site da Amazon ou aplicativo kindle para smartphone. Versão física é entregue para todo o país
O Sonho dos Meninos	Digital interativo	Gratuito	Texto verbal; Navegação; Menus; Leitura automática; Ilustrações; Músicas; Animações; Efeitos Sonoros; Links Externos; Recursos e Mecanismos Locativos.	Sim, direto pelo site Lij Digital

Figura 10 - Análise de Similares.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Por mais que estejam ganhando espaço, os livros digitais sobre o tema são escassos, principalmente os interativos. Dos materiais analisados, nenhum foi capaz de suprir todos critérios que estavam sendo avaliados e dos que estão disponíveis nos dois formatos, há mais avaliações sobre a opção do livro impresso do que aquela do e-book. Dessa forma, observou-se a oportunidade para o desenvolvimento deste projeto, contribuindo também para a consolidação de livros infantis genuinamente digitais.

2.1.3 Público alvo

Apesar do projeto ser desenvolvido pensando na leitura e interpretação da história por parte das crianças, é fundamental abranger como público alvo também adultos que são os pais e facilitadores do acesso das crianças para os eletrônicos.

Foram criadas três proto personas: a primeira de uma criança que frequenta aulas de informática e tem acesso livre aos dispositivos eletrônicos em casa. A segunda de um pai que tem noção do uso frequente da internet pelo filho e procura uma forma de ter um aproveitamento mais produtivo do uso dos eletrônicos.

Já a terceira trata-se de uma mãe que tem o hábito de ler com a filha e, cuja a criança tem medo de escuro, buscando ferramentas que auxiliem nesse processo de entender o medo e superá-lo.

Ana



Ana tem dez anos, frequenta o quarto ano do ensino fundamental, gosta de assistir desenho, ler e participar das aulas de informática. Quando está em casa, sua mãe a deixa utilizar o smartphone ou computador algumas horas por dia, além de assistir ou jogar, ela aprendeu a acessar os livros digitais com a professora de informática e gosta muito deles, principalmente daqueles com os quais ela pode interagir.

Figura 11 - Proto persona 01 – criança.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Bruno



Bruno tem 35 anos, trabalha a maior parte do dia e tem um filho de oito anos. Recentemente, seu filho ganhou um tablet dos avós e Bruno está procurando formas diferentes de fazê-lo utilizar o aparelho além de assistir desenhos ou para jogos. A professora de seu filho, indicou que ele procurasse por livros digitais, para que o tempo de lazer seja preenchido por materiais que auxiliam no processo de aprendizagem da criança. Pesquisando, ele encontrou os livros digitais interativos, que além da narrativa em si, estimulam a interação do leitor, capturando sua atenção.

Figura 12 - Proto persona 02 – adulto.

Fonte: Acervo pessoal (2024).



Alice

Alice tem 29 anos e sua filha, Livia, tem seis anos. Elas desenvolveram uma rotina em que toda noite Alice lê um livro, físico ou digital, antes que ela durma. Recentemente, sua filha começou a ter pesadelos e não gosta de dormir mais no escuro, fazendo com que fosse necessário comprar uma luz noturna para manter o quarto iluminado durante a noite. Assim, Alice está buscando por materiais infantis que falem sobre o medo do escuro e ajudem a superá-lo, principalmente por livros, para lerem juntas.

Figura 13 - Proto Persona 03 – adulto.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2.1.4 Objetivo da publicação

O objetivo da publicação é apresentar uma situação corriqueira para as crianças, o medo do escuro, de maneira leve e de forma que elas possam entender o conteúdo. Ao mesmo tempo, espera-se criar uma conexão com os adultos que já passaram por isso, relacionando o medo com questões de controle e ansiedade, que só são possíveis de serem observadas por um viés de experiência adulta.

O livro faz um contato direto com o leitor, instigando-o a questionar alguns conceitos pré-estabelecidos, por exemplo, o que havia antes de nascer, se aquele ambiente já era escuro, aparição de *bichos-papões* na infância, o medo de ter algo nas sombras. Ademais, durante a narrativa são apresentadas formas que esta autora utilizou para passar por esse processo até a superação do medo, que podem ser úteis para pessoas em situações semelhantes.

2.1.5 Tecnologia

O formato escolhido para abrigar o conteúdo foi o EPUB - Electronic Publication (Publicação Eletrônica), desenvolvido por um conjunto de instituições IDPF – International Digital Publishing Forum, da qual empresas como Adobe e Microsoft fazem parte.

A Paco Editorial (2019) tem um artigo em seu site que afirma que o formato EPUB é um dos melhores a serem escolhidos pensando em qualidade e forma de distribuição pelo autor. Isso, por se tratar de um formato de publicação digital dinâmico e que permite ao leitor interação, ajustes de acordo com o suporte de leitura e outras funcionalidades, sem que haja interferências na qualidade.



Figura 14 - Formato E-PUB.

Fonte: Freepik (2024).

2.1.6 Conceitos-chaves

Diante das definições apresentadas, buscou-se estabelecer os conceitos-chaves que norteariam as próximas etapas do projeto:

- Digital;
- Leitura linear;
- Interatividade;
- Ilustrado;
- Emotivo;

2.2 Conteúdo

Com o conceito formado foi possível nortear o que se esperava do projeto, mas era necessário detalhar o conteúdo. Cabe ressaltar que o projeto é totalmente autêntico, composto por narrativa e ilustrações próprias, ambos produzidos pela autora.

Apresentar uma história sobre o medo do escuro foi uma forma de dar voz a uma experiência que a autora vivenciou e como observa essa situação atualmente, depois dos fatos já terem ficado no passado e o medo ter sido superado.

2.2.1 Organização

A narrativa principal da publicação é intitulada "O que há no escuro?". A história é apresentada por uma personagem-narradora, que conta sobre sua trajetória de vida desde que nasceu e como essa está ligada desde cedo ao medo do escuro, de maneira que o medo do desconhecido esteve sempre presente ao decorrer da sua vida. Desde o início são apresentadas diversas possibilidades para responder à pergunta principal, sobre o que de fato haveria no escuro e por quê há esse medo das coisas novas ou que não são previamente controladas.

A narrativa faz alusão a situações que costumavam deixar a personagem ansiosa e como o apoio da família foi fundamental para passar por esse capítulo de sua vida. Entretanto, apesar desse apoio, o posicionamento sobre tomar uma decisão e começar a dormir no escuro precisa vir da pessoa e não de terceiros, assim como as demais decisões que precisam ser feitas ao decorrer da vida. De modo geral, o livro conta com uma história linear sem divisões em capítulos.

Quanto às ilustrações do livro, buscou-se definir aquelas que seriam imprescindíveis para a história. Estas foram classificadas como essenciais. Já aquelas cuja falta não acarretaria em um impacto negativo para a compreensão da história, atribuiu-se o *status* de desejáveis. Estabeleceu-se que o livro teria 3 ilustrações e 5 elementos de apoio ilustrados essenciais e 2 ilustrações desejáveis.

Essenciais:

- Fundo estrelado;
- Representação da primeira luz noturna;
- Fundo em tons claros;
- Elementos com destaque na tela em formato de vetor;
 - Estrelas;
 - Lanterna;
 - Bicho papão;

- Personagem;
- Figura dos pais como apoio;

Desejáveis:

- Uma ilustração diferente para cada página;
- Elementos com profundidade;

2.2.2 Fluxo

Em função da forma de organização da narrativa, o fluxo de leitura do livro se inicia na capa, onde o usuário é direcionado para uma *home*. Ali o leitor é convidado a saber mais sobre o projeto ou iniciar a sua leitura. Depois dessa etapa, é apresentada a história de forma linear até a última página do livro, que traz a opção de retornar para o início após a conclusão. A Figura 11 apresenta o fluxograma da publicação.

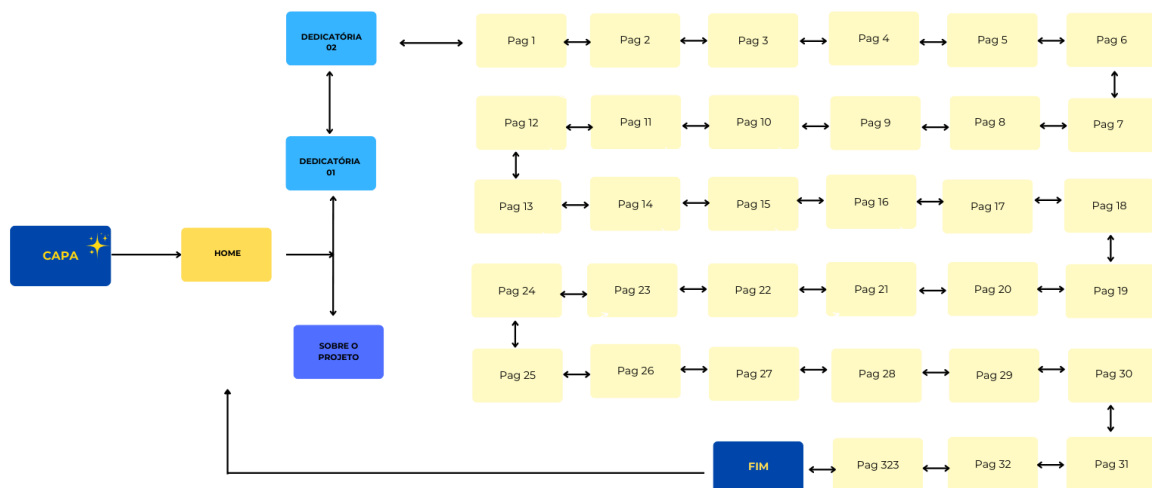


Figura 15 - Fluxograma de leitura.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2.3 Funcionalidades

Nessa etapa, foram elencadas as funcionalidades obrigatórias e desejáveis da publicação, para que houvesse um desenvolvimento coeso, colocando metas realistas em relação às limitações do projeto. Dessa forma, foram feitas duas

atividades nessa etapa: a análise de possibilidades, que contém aquilo que é possível em um projeto dessa natureza, ao mesmo tempo que elenca as principais dificuldades em relação ao seu desenvolvimento; e análise das funcionalidades e recursos interativos, que abriga o que obrigatoriamente deverá conter, o que é desejável e o que será opcional no projeto final.

2.3.1 Análise das possibilidades

A partir da análise de produtos similares existentes – que empregam a mesma tecnologia ou tecnologia similar àquela definida no eixo do Conceito – foi observado que algumas funcionalidades se repetem e estão presentes em quase todos os projetos. Exemplo do fato exposto são os botões de navegação que permitem a troca de página, além de elementos animados e interativos.

Mediante essa constatação, um painel semântico foi criado levando em consideração estas funcionalidades que são frequentes nos materiais analisados. Assim, é possível perceber com o que os leitores de livros infantis digitais estão acostumados em publicações deste formato.

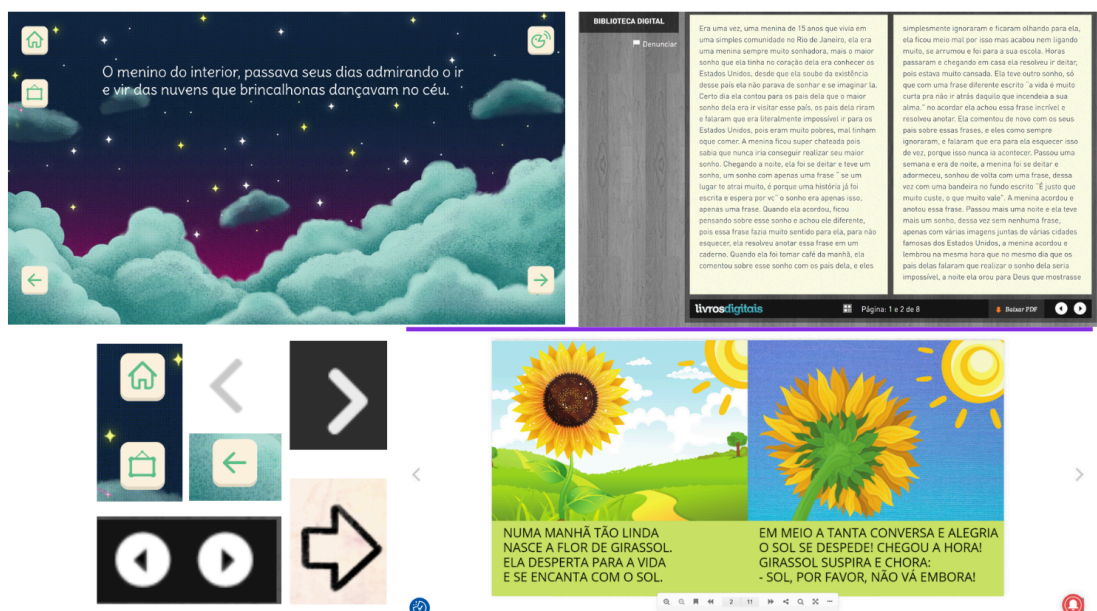


Figura 16 - Painel de elementos.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2.3.2 Funcionalidades e recursos interativos

Os recursos interativos definidos para serem implementados no projeto foram divididos em obrigatórios, desejáveis e opcionais. Para essa classificação foi levado em consideração o que poderia ser feito dentro do prazo e das capacidades técnicas da autora, prezando uma boa experiência de leitura.

Obrigatórios:

- Botões de navegação;
- Elementos animados;
- Elementos interativos e clicáveis;

Desejáveis:

- Transição para surgir as frases;
- Interações parecidas com jogos;

Opcionais:

- Elementos sonoros;
- Narração do livro;

2.4 Experiência

Nessa etapa foram definidos elementos da estrutura que contribuíram para a formação do projeto de maneira fundamental, uma vez que foi estipulado o grid da publicação e como o texto e as imagens se complementariam para que o leitor pudesse ter um aproveitamento da experiência do produto.

Inicialmente um painel que reunia inspirações de diagramação de livros infantis existentes foi criado para ajudar na geração de alternativas para as páginas do projeto. Nota-se que a ilustração é o primeiro elemento a ser visualizado, posteriormente o texto.

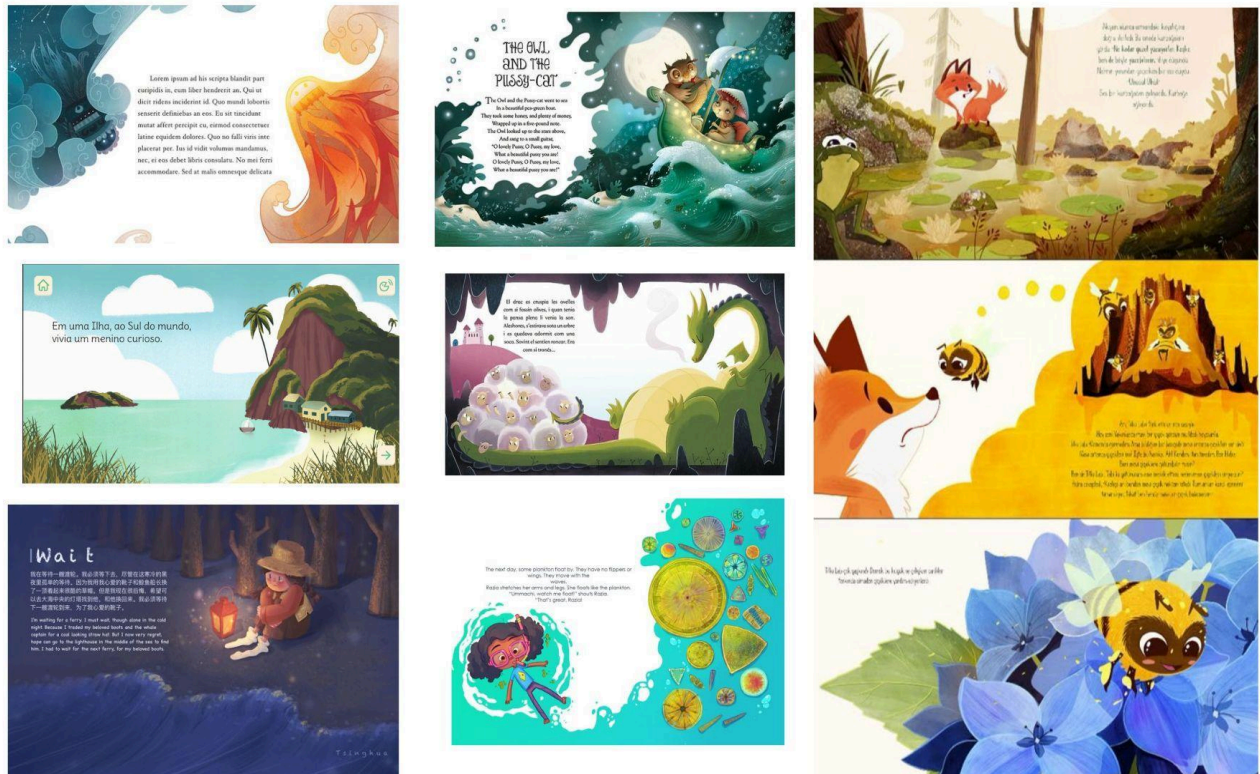


Figura 17 - Painel de referências da diagramação.

Fonte: Acervo pessoal - com imagens retiradas do Pinterest (2024).

Na sequência, foram feitos esboços à mão, como um storyboard. Esses primeiros esboços não continham cores, apenas serviram para ilustrar como a composição se comportaria em um todo, na interação entre texto e imagem. Deste modo era possível perceber quais pontos deveriam sofrer ajustes e modificações. Adicionalmente, ao rodapé das ilustrações eram feitas anotações sobre como a interatividade poderia ser aplicada naquele contexto. Os ícones representando a navegação também estavam presentes, a fim de que fosse possível avaliar seu posicionamento na página.

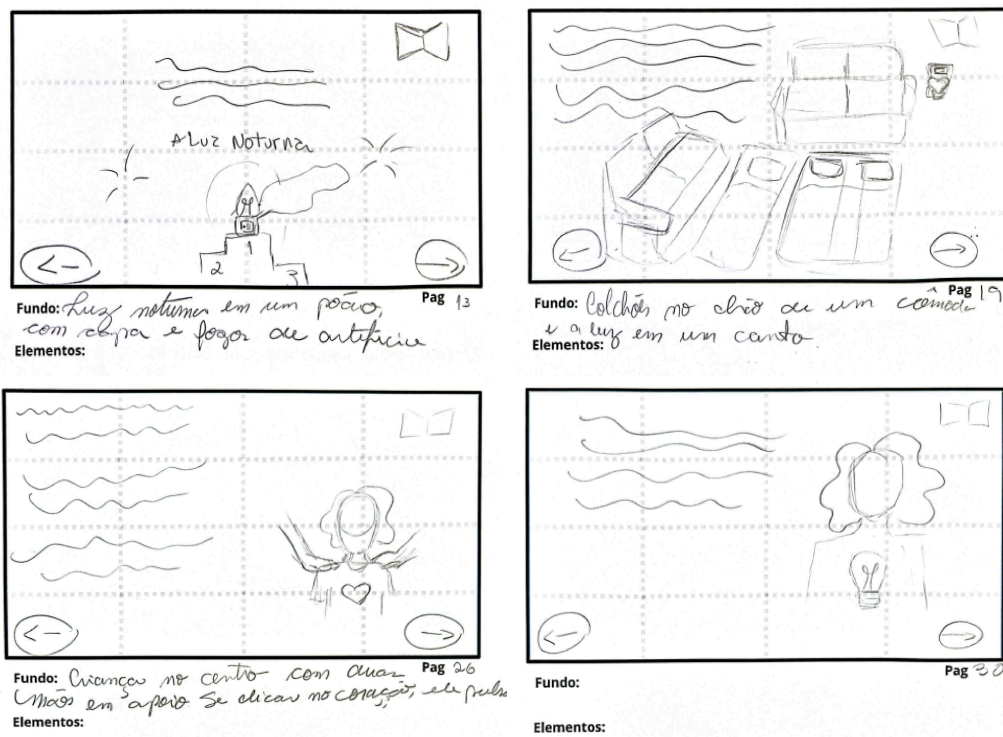


Figura 18 - Esboço a mão livre.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Com o objetivo de estruturar de maneira mais consistente o desenho das páginas, procurou-se estabelecer uma grade para guiar o posicionamento dos elementos. Por se tratar de um livro infantil, o formato e grid da página foram pensados para manter as ilustrações em destaque, posicionando o texto no canto superior esquerdo na maior parte das vezes, de acordo com o sentido de leitura da esquerda para a direita.

O formato definido foi 2500 x 1600 pixels (L x A). Três possibilidades de grid modular foram elencadas: a primeira é um grid com quatro módulos, dois na primeira coluna e dois na segunda coluna e a segunda opção, um grid com nove módulos, dispostos em três linhas e três colunas. Por fim, a terceira opção apresenta dezesseis módulos, dispostos em quatro linhas e quatro colunas. Essa última alternativa foi a escolhida, uma vez que possibilita mais combinações e ajustes dos elementos na tela.



Figura 19 - Grid de quatro módulos.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

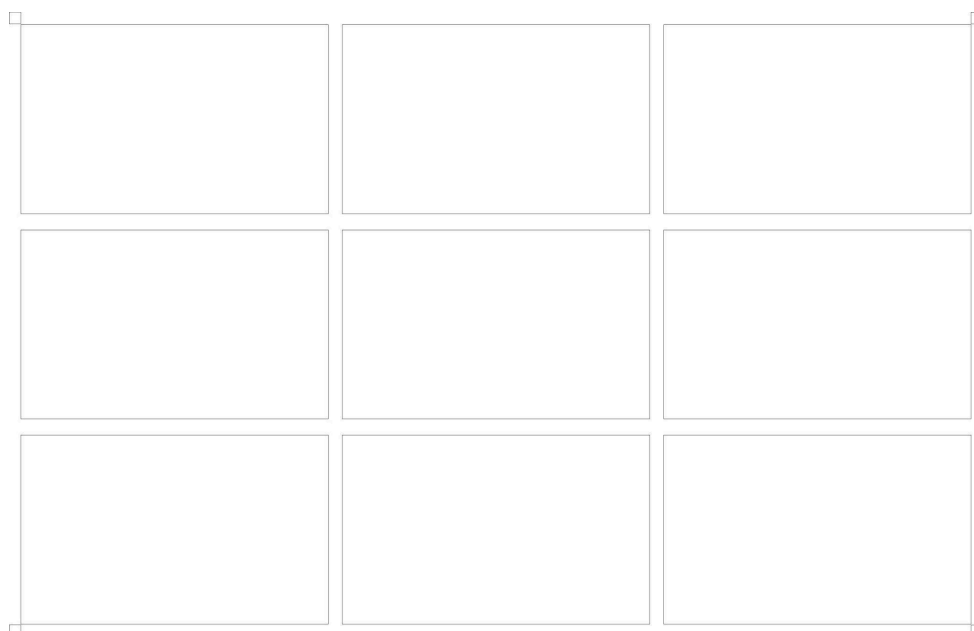


Figura 20 - Grid de nove módulos.

Fonte: Acervo pessoal (2024).



Figura 21 - Grid de dezesseis módulos.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Com a estrutura definida, outros estudos foram confeccionados com o auxílio da mesa digitalizadora, como mostra a Figura 18. No total, foram desenhadas 36 páginas, que passaram por testes de legibilidade e refinamentos gráficos até se chegar ao ponto de avançar para o eixo da Superfície.

2.5.1 Referências de ilustração

Como referências de ilustração foram utilizadas imagens com traços curvos, de aparência “amigável”, que exploravam cores de uma mesma paleta (detalhada no próximo tópico), mas em diferentes tonalidades. Aspectos que imitam aquarela ou que se fundem para o preenchimento do fundo da ilustração foram percebidos em diversas imagens, assim como a representação da luz com a cor amarela em volta das estrelas. As ilustrações vetoriais também foram definidas como pontos a serem explorados no projeto.



Figura 23 - Painel de referência de ilustração.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2.5.2 Paleta cromática

A paleta de cores principal foi desenvolvida com base em tons de cor azul para representar a noite e o amarelo que representa a luz, ou ainda, as estrelas. Quatro tons primordiais foram definidos e são estes que se repetem majoritariamente ao decorrer das ilustrações. Algumas outras cores são utilizadas de apoio ou para surtir contraste com as principais.

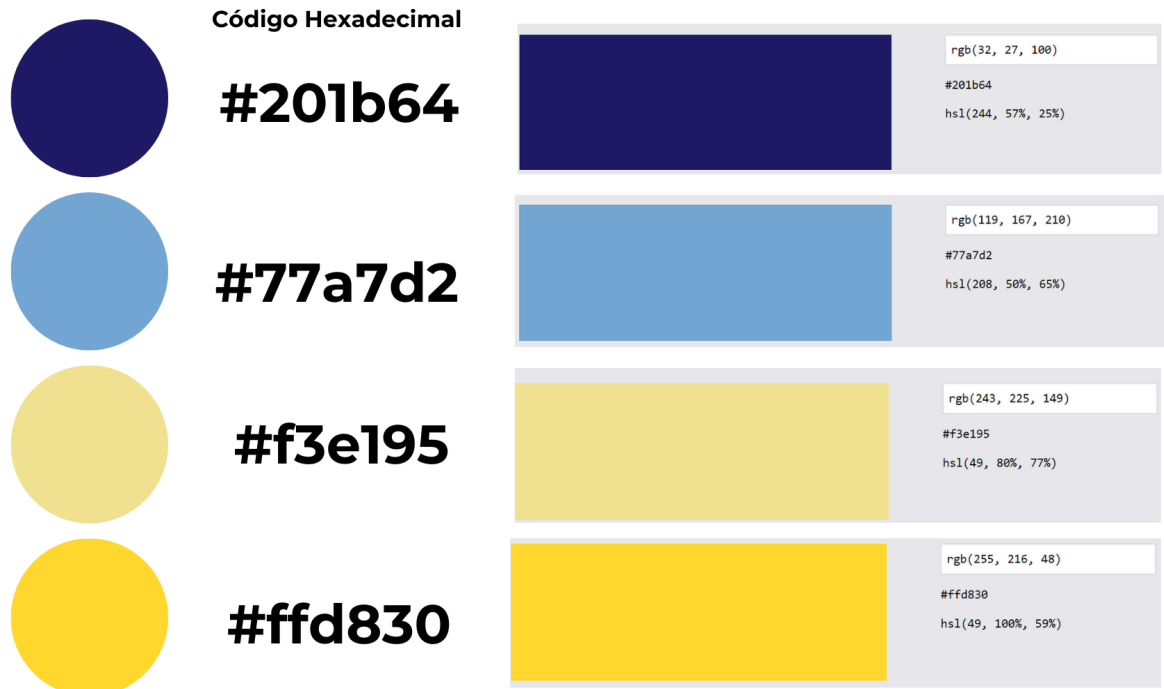


Figura 24 - Paleta cromática principal da publicação.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2.5.3 Tipografia escolhida

Levando em consideração principalmente a legibilidade, a família tipográfica escolhida para o corpo do texto foi a Montserrat, sendo utilizada no tamanho de 50 pt. A fonte se intercala entre as cores preto ou branco, de acordo com o fundo da ilustração.

Montserrat

A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l
m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
,.;:'"!/?@#\$%&*{(/ | \) }

Figura 25 - Tipografia Montserrat.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Para o título da capa do livro a família tipográfica escolhida foi a Cherry Bomb One, por seu desenho arredondado e aspecto afável. Na confecção do título da obra, foi executado um efeito com as cores para que as letras ganhassem dinamismo e profundidade.

Cherry Bomb One

A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l
m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
,.;:'"!/?@#\$%&*{(/ | \) }

Figura 26 - Tipografia Cherry Bomb One.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

2.5.4 Ícones e botões

Os ícones para a navegação foram seis, sendo eles: setas para avançar, retornar e recomeçar; livro aberto para iniciar a leitura; letra “i” para informações; e símbolo de livro com lâmpada para a página inicial. Cabe ressaltar que, há um botão que indica a presença de um elemento interativo.

Outrossim, todos os botões apresentam *feedback* visual ao serem sobrepostos e clicados pelo mouse ou tocados pelo dedo do leitor. Eles têm suas cores alteradas, indicando ao leitor que o botão foi acionado e que o comando irá se concretizar.

Estado “normal”:



Estado “em cima”:



Estado “pressionado”:



Figura 27 - Botões de navegação em seus diferentes estados.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

3. RESULTADOS

Após o processo anteriormente detalhado, são apresentadas as principais páginas do livro infantil digital "O que há no escuro?".

A versão completa pode ser acessada pelo link gerado pela ferramenta do publish online, através do Adobe InDesign. Mediante a esse processo o acesso pode ser feito por qualquer dispositivo, desktop ou mobile, por meio de qualquer navegador.

Também foi produzido um vídeo que apresenta o resultado final do livro, com seus recursos de animações e interações sendo expostos, esse pode ser reproduzido através do link do drive, onde está armazenado.

A capa é composta pelo fundo em tom azul escuro e estrelas amarelas. Há a sobreposição de elementos ilustrados manualmente e outros vetoriais, para compor a página.

Esses elementos foram pensados de maneira que remetesse à noite, quando o escuro se faz presente e também à famigerada "hora de dormir", quando muitos pais têm o costume de ler para seus filhos. Da mesma maneira, a capa apresenta uma animação que mostra uma estrela de cada vez, com o efeito de "pulsar".

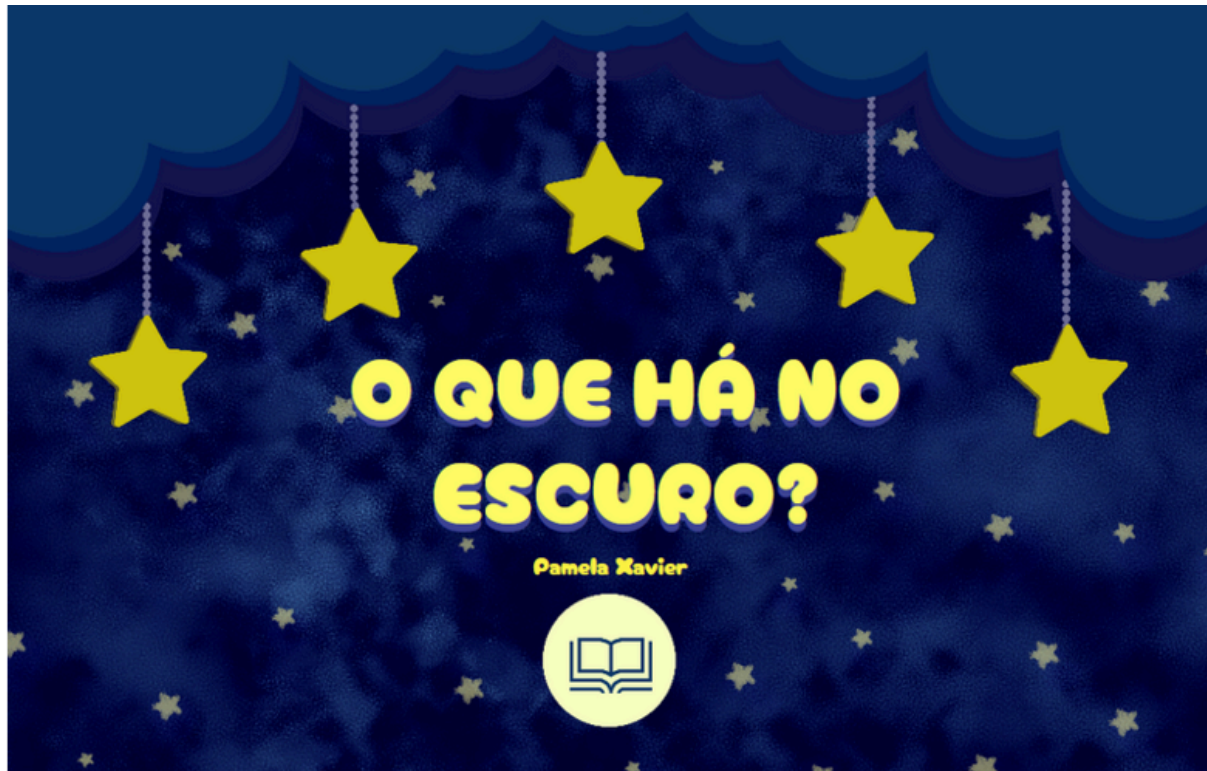


Figura 28 - O que há no escuro? - Capa.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Ao tocar no botão que está na capa, o leitor é direcionado à página inicial. Essa página foi criada pensando no acolhimento ao leitor, por meio das boas vindas, onde a partir desse ponto ele decide se quer conhecer mais sobre o projeto ou se dá início ao processo de leitura.

Uma vez que a estrutura visual traz elementos como a lua e estrelas para remeter à noite, o uso de planetas, o astronauta e o foguete faz ligação com o espaço sideral.



Figura 29 - O que há no escuro? - Página inicial.
Fonte: Acervo pessoal (2024).

As telas sobre o projeto, por sua vez, apresentam um texto sobre o desenvolvimento do mesmo, o que se espera alcançar com essa publicação e do que se trata esse produto, bem como detalhes do trabalho de conclusão de curso (orientadores e instituição).



Figura 30 - O que há no escuro? - Sobre o Projeto.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

As demais páginas do livro apresentam a narrativa por meio de textos e ilustrações em uma relação complementar, fazendo uso de breves animações de transição. Os botões de navegação para avançar e retroceder estão presentes nos cantos inferiores direito e esquerdo, respectivamente, e todas as páginas da história principal possuem ligação direta com a página inicial, por meio do botão presente no canto superior direito da tela.



Figura 31 - O que há no escuro? - Dedicatória.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

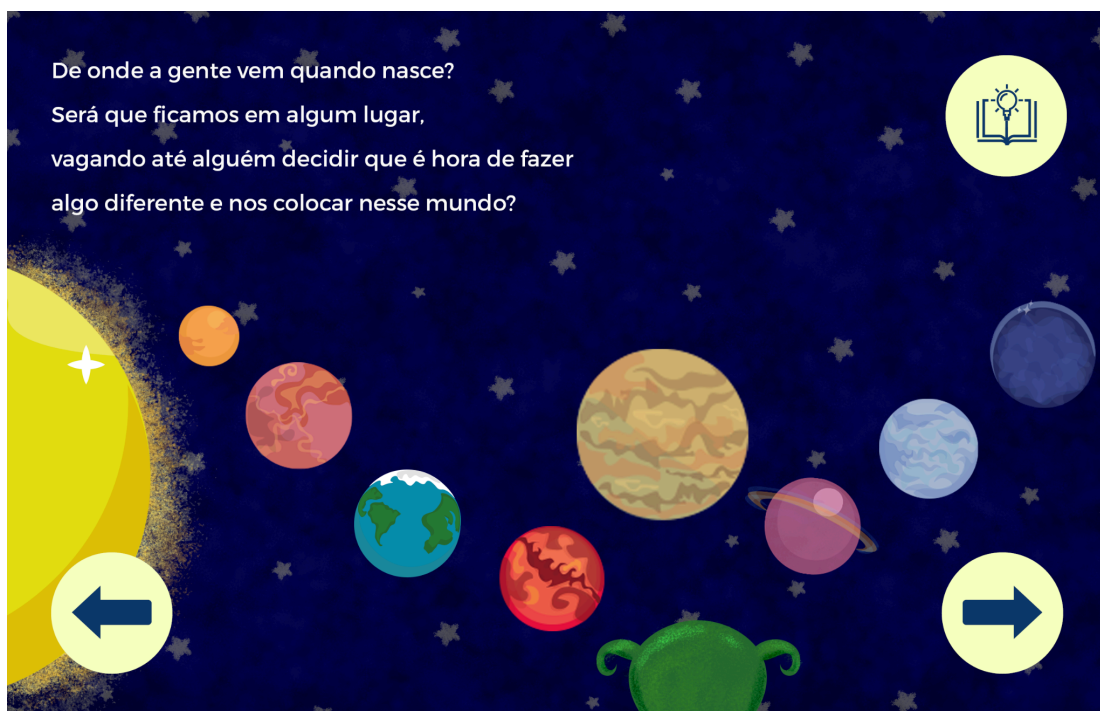


Figura 32 - O que há no escuro? - Página 1.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

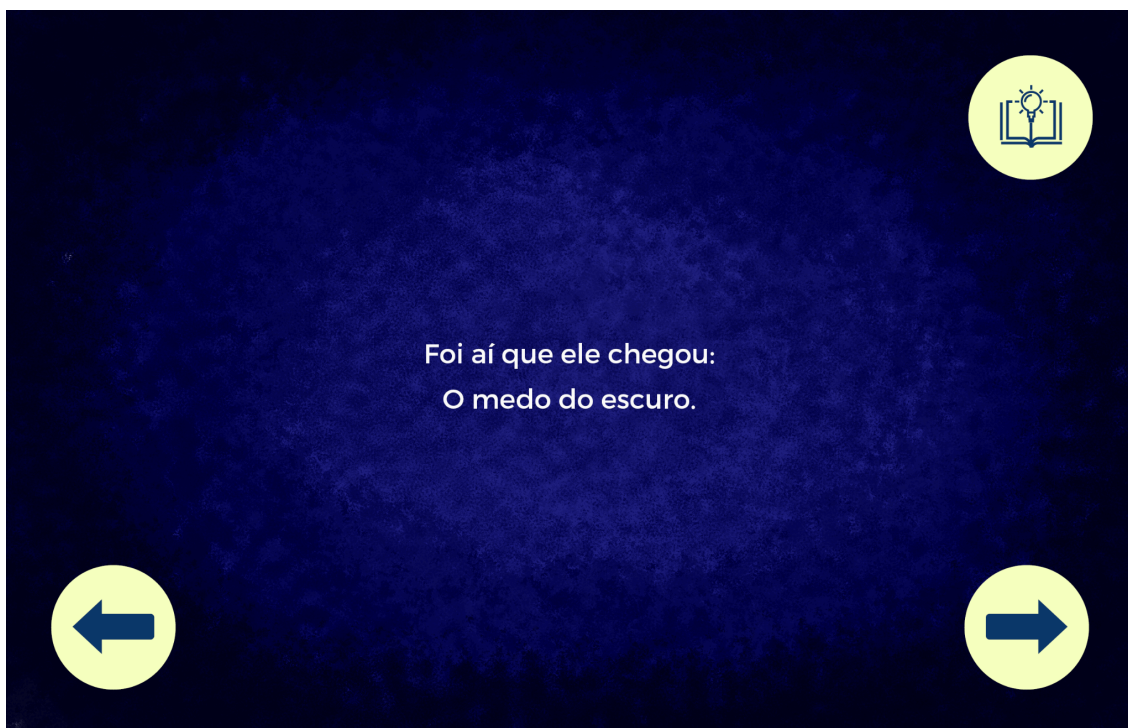


Figura 33 - O que há no escuro? - Página 9.

Fonte: Acervo pessoal (2024).



Figura 34 - O que há no escuro? - Página 37.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

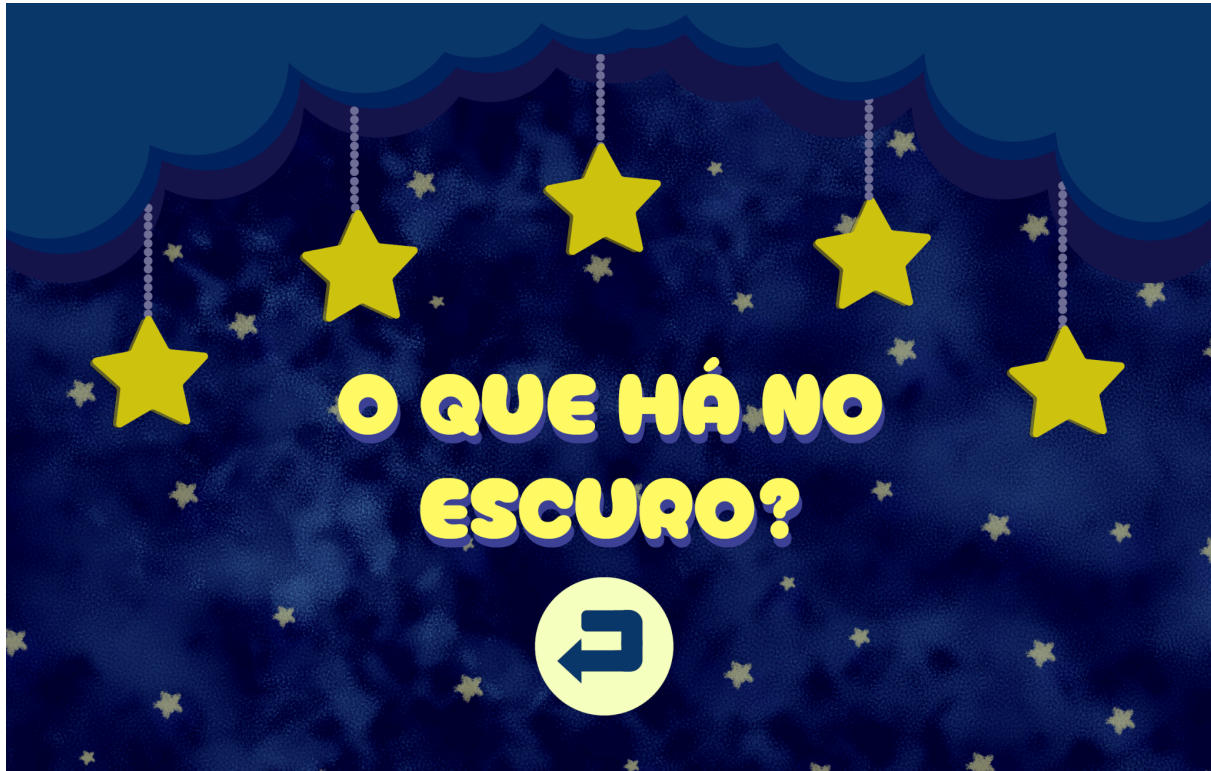


Figura 35 - O que há no escuro? - Última página.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

3.1 Interatividade

Algumas das telas possuem interatividade com o leitor, ou elementos que se movimentam independentemente, trazendo dinamismo para a história. As páginas que possuem esse tipo de interação são quinze no total: dez delas apenas possuem animações independentes que são acionadas automaticamente ao trocar de página e as outras cinco são sinalizadas que necessitam do leitor.



Figura 36 - Páginas com interatividade do leitor.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Nas telas que apresentam elementos interativos que respondem ao comando do usuário, há a presença de um botão que indica a ação a ser realizada. Por exemplo, na narrativa o leitor pode tocar sobre a estrela cadente e fazê-la movimentar-se, fazer com que o coração da página se expanda, ou ainda, na última página utilizar do interruptor para acender a luz.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia e o uso das ferramentas digitais tendem a crescer cada vez mais, logo, é provável que o número de crianças que utilizam esses dispositivos também aumente. Diante disso, é necessário que sejam produzidos materiais pensados para esse público, com temáticas pertinentes e que possam estar disponíveis nos suportes digitais. Nesse contexto, o objetivo deste estudo foi criar um livro infantil digital com uma narrativa capaz de estabelecer um contato emocional com o leitor, por meio de um formato interativo para que a criança sintasse um agente participativo ao decorrer da história.

Durante o processo de desenvolvimento deste trabalho, não se encontrou nenhum livro infantil digital e interativo que abordasse o medo do escuro. Logo, pode-se afirmar que é um tema pertinente, mas pouco explorado, o que justifica a realização desta proposta.

Perante o exposto, pode-se dizer que o resultado adquirido foi satisfatório. O método utilizado, adaptado da proposta de Dick e Gonçalves (2016), que divide a publicação digital em cinco eixos, foi essencial para que o projeto ganhasse forma e vida, servindo de base para que a produção fosse arquitetada com cuidado e qualidade.

Logo, o projeto foi um incentivo ao desenvolvimento pessoal da autora, através das pesquisas e habilidades que necessitam ser realizadas ou adquiridas durante esse processo. Surgiram algumas limitações, as quais foram solucionadas sempre da melhor forma possível, com o intuito de preservar o bom andamento do projeto. Mais especificamente, no que tange aos principais gargalos e dificuldades, destaca-se que apesar da base teórica para a fundamentação do projeto, não foram feitos testes de usabilidade com os leitores ou uma pesquisa formal com o público em questão.

Todavia, o resultado apresentado alcança os objetivos que foram propostos no início deste trabalho. A narrativa foi desenvolvida de forma completa, o projeto gráfico das ilustrações foi composto por elementos além dos obrigatórios, contando

com alguns que foram parametrizados como desejáveis, e o recurso da interatividade está presente em toda a obra.

Espera-se que o projeto não se finde completamente após a conclusão desta publicação digital, mas sim, que outras histórias possam ser escritas e ilustradas pela autora. O intuito é que se possa contribuir para que as crianças sejam capazes de ter acesso aos livros digitais com narrativas atrativas, a fim de que o hábito de leitura possa continuar presente nas futuras gerações.

REFERÊNCIAS

ABCMED, 2017. **O medo do escuro**. Disponível em:

<<https://www.abc.med.br/p/psicologia-e-psiquiatria/1305918/o-medo-do-escuro.htm>>

. Acesso em: 7 nov. 2024.

ALVES, Anderson Fernandes; CERQUEIRA, Otto Silva. **O design como incentivo à leitura na geração digital**. Monografia (Graduação em Desenho Industrial) -

Universidade São Judas Tadeu. São Paulo: USJT, 2013. Disponível em:

<http://www.usjt.br/cursos/lacce/desenho_industrial/arquivos/tcc/2013/design-incentivo-leitura-geracao-digital.pdf> A Acesso em: 12 de out. 2024.

BELLONI, Maria Luiza. **Ensaio sobre a Educação a Distância no Brasil**, 2002.

Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/es/a/yvpWm7vFNqhpZYMtjn8kHZD/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 12 de out. 2024.

BELMIRO, Márcia. **É normal criança ter medo de escuro?**, 2019. Instituto de Crescimento Infante Juvenil. Disponível em:

<https://institutoinfantejuvenil.com.br/e-normal-crianca-ter-medo-de-escuro/>

Acesso em: 12 de out. 2024.

CETIC. **TIC KIDS ONLINE BRASIL - Pesquisa sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil**, 2023. Disponível em:

https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20241104103339/tic_kids_online_2023_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 05 out. 2024.

CÓRDOVA, Adolfo. **O primeiro livro ilustrado da humanidade**. Olho de Vidro, 2021. Disponível em:

<https://edicoesolhodevidro.com.br/o-primeiro-livro-ilustrado-da-humanidade/#:~:text=No%20caso%20do%20livro%20ilustrado,se%20converteu%20em%20um%20modelo.> Acesso em 05 set. de 2024.

CUNHA, Antônio Eugênio. **Afeto e Aprendizagem: Relação de amorosidade e saber na prática pedagógica**. WAK EDITORA, 2017. Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=9X6rEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=eugenio+cunha&ots=oHIC8xLQHe&sig=YpOVx8HNbdOY-Zbls8tXW7LzOW8#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 27 de setembro de 2024.

DICK, Maurício Elias; GONÇALVES, Berenice Santos. **Orientações para o design de publicações digitais sistemáticas**. Revista Educação Gráfica, v. 20, p. 38-56, 2016.

FREEPIK, 2024. Disponível em: <https://br.freepik.com/>. Acesso em 28 set. 2024.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**, 2000. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/spp/a/hbD5jkw8vp7MxKvfvLHsW9D/?format=pdf&lang=pt>.

Acesso em: 12 set. 2024.

GARCIA, Mônica (2024). **A era do conteúdo rápido: uma tendência ou dependência?**. The Trends Hub, (4). <https://doi.org/10.34630/tth.vi4.5716>

MARGALLO GONZALES, A.M.; ALIAGAS-MARÍN, C. **Digital storytelling, book trailers and literary competence in initial teacher education**. 2016. p. 89-107. In: STOCCHETTI, M. *Storytelling and Education in the Digital Age: Experiences and Criticisms*. 2016. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-06976-1>

MERCHANT, Guy. **Keep taking the tablets: iPads, story app and early literacy**. *Australian Journal of Language and Literacy*, v. 38, n. 1, 2015.

MOREIRA, N. M.; ABREU, C. L. de. **Pensando a educação infantil a partir de imagens**. *Revista Digital do LAV*, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 089–102, 2021. DOI: 10.5902/1983734843856. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/43856>. Acesso em: 7 set. 2024.

MULLER, Juliana Costa. **Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na Educação Infantil: O QUE AS CRIANÇAS TÊM A NOS DIZER?**, 2016. Disponível em: <https://anped.org.br/biblioteca/jogos-e-brincadeiras-com-o-uso-das-tecnologias-mov-eis-na-educacao-infantil-o-que-as-criancas-tem-a-nos-dizer/>. Acesso em: 05 out. 2024.

PACO EDITORIAL. **O que é EPUB? Por que publicar um livro neste formato?**, 2019. Disponível em: <https://editorialpaco.com.br/o-que-e-epub-por-que-publicar-um-livro-neste-formato/>. Acesso em: 12 out. 2024

PINTEREST, 2024. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em 28 set. 2024.

POLAKIEWICZ, Rafael. **Conheça a Nictofobia: o medo do escuro**, 2021. Portal PEBMED:. Disponível em:

https://pebmed.com.br/conheca-a-nictofobia-o-medo-do-escuro/?utm_source=artigoportal&utm_medium=copytext. Acesso em: 12 de out. 2024.

PROCOPIO, Edinei. **O Livro na Era Digital**. São Paulo. Disponível em:
https://www.edneiprocopio.com.br/wp-content/uploads/2022/04/O_Livro_na_Era_Digital.pdf. Acesso em: 12 de out. 2024.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
(Coleção Como eu ensino). Disponível em:
<http://educa.fcc.org.br/pdf/edur/v29n03/v29n03a15.pdf>. Acesso em 31 ago. 2024.

YOKOTA, Junko (2013) "**From Print to Digital? Considering the Future of Picturebooks for Children,**" in G. Grilli (Ed.). Bologna: fifty years of Children's Books from around the World. Bologna: Bononia University Press: 443-449.