



ANÁLISE DA VERSÃO DIGITAL DO LIVRO FLICTS DE ZIRALDO

Aline Lupak

Acadêmica do Curso de Letras – Inglês – Inglês/ULBRA- Bolsista CNPq

Edgar Kirchof

Professor vinculado à ULBRA, programa de Pós - Graduação em Educação (PPGEDU)

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa está integrada ao projeto A Literatura Infanto-juvenil na Era Digital: Mercado editorial, Valor Literário e Letramento Digital

OBJETIVO ESPECÍFICO

Estudo sobre a relação desse tipo de literatura com o mercado editorial; reflexão sobre valor e qualidade estética de obras digitais com base em bibliografia específica sobre literatura digital; pesquisa sobre as dimensões cognitivas e pedagógicas de obras digitais, bem como em estudos sobre letramento literário e digital.

METODOLOGIA

A metodologia a ser adotada está baseada em dois principais procedimentos: a pesquisa bibliográfica e a análise das obras. A primeira etapa consiste em escolha de um aplicativo para ser analisado. A segunda etapa leva em consideração a qualidade estético-literária da obra selecionada e a relevância pedagógica presente na mesma

RESULTADOS PARCIAIS

Flicts é um aplicativo criado pela empresa Engenhoca e Mafuá LCC, disponível nos sistemas operacionais iOS e Android, baseado no livro lançado por Ziraldo no ano 1969. Vencedor do 3º lugar durante o 57º Prêmio Jabuti no ano de 2015.

Na versão digital, o leitor é convidado a passear pelo texto, que pode ser narrado completamente ou em partes pelo áudio do aplicativo, conforme interação do usuário, que decidirá o que prefere se valendo de toques na tela. O aplicativo também permite a escolha com ou sem música.

CONCLUSÕES PARCIAIS

Segundo Yokota (2015 pg. 80) a adaptação de um livro ilustrado previamente publicado em formato impresso para o meio digital de forma bem-sucedida pressupõe que sejam maximizados os recursos que o dispositivo digital permite mantendo a integridade do enredo.

No caso específico de *Flicts*, uma obra infantil clássica, pode-se concluir que a versão adaptada aos meios digitais é muito bem-sucedida. Os recursos de multimídia estão bem integrados à estrutura da narrativa, apesar de não estarem diretamente ligados à progressão da história.

Os recursos de animação são fundamentais e ilustram muito bem a desarmonia e o isolamento em que *Flicts* se encontra, proporcionando também a noção de distância e a intensidade de forma bem diferenciada do modelo impresso. A possibilidade de escolha de narração automática através do áudio incentiva mesmo sujeitos ainda não alfabetizados a se beneficiarem da história. As diversas possibilidades de interação e leituras que este aplicativo propicia captam o leitor.

REFERÊNCIAS

KIRCHOF, E. R. **Uma obra à procura de autor: poesia eletrônica para crianças**. Tigre Albino, v. 4, p. 1-10, 2010.

PENELAS, Celia Turión. **Eletronic Literature for Children. Characterising Narrative Apps (2010-2014)**. In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. **Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices**. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 87-102).

YOKOTA, Junko. **The Past, Present and Future of Digital Picturebooks for Children**. In: MANRESA, Mireia; REAL, Neus. **Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices**. Bruxelas: P.I.E. Peter Lang, 2015, p. 73-86.

ZIRALDO. **Flicts** app. Desenvolvidoc por Engenhoca - Recife e Mafuá LCC, - Miami, Flórida. Disponível para download: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mafua.flicts2>