



COMO AS CRIANÇAS INTERAGEM COM OBRAS LITERÁRIAS DE REALIDADE AUMENTADA? UMA ANÁLISE DE EXPERIÊNCIAS DE IMERSÃO EM “LITTLE RED THE INVENTOR”

Patrícia Gué¹
Edgar Roberto Kirchof²

Com o avanço das tecnologias digitais, as novas gerações têm contato com a informação através de uma série de mídias produzidas com essas tecnologias. Também o universo literário vem se transformando, pois há vários tipos de obras de literatura digital sendo produzidos para crianças e jovens com essas tecnologias. Mais recentemente, estamos presenciando o desenvolvimento e popularização das assim chamadas tecnologias imersivas – que compreendem mídias com Realidade Aumentada e Realidade Virtual. Diante desse contexto, são apresentados, aqui, os resultados de uma análise de obras literárias de Realidade Aumentada para crianças: *Little Red The Inventor*, que faz parte de um conjunto de apps literários de realidade aumentada que se encontram na plataforma *Wonderscope*. A pesquisa está organizada em torno de dois principais objetivos: primeiro, a análise dos principais recursos imersivos utilizados nesse tipo de obra; segundo, a análise do modo como usuários-leitores infantis se relacionam com esse tipo de obra em experiências concretas de interação. O fundamento teórico da pesquisa se constitui de estudos sobre recursos imersivos em obras digitais, e as análises estão divididas em quatro principais eixos: (1) as propriedades imersivas dos sistemas; (2) a resposta sensorial a ambientes e recursos imersivos; (3) a resposta mental a representações e universos narrativos; (4) a resposta subjetiva a desafios dentro de ambientes virtuais. A metodologia utilizada para alcançar tal objetivo é a pesquisa bibliográfica, de um lado, e a observação da experiência realizada por uma criança de 8 anos com uma obra de RA, de outro. Os resultados obtidos com a pesquisa permitiram concluir que os recursos imersivos presentes em obras de RA aumentam e intensificam o engajamento do leitor-usuário com a narrativa. Isso ocorre porque o leitor é posicionado como se fosse um dos personagens da história, interagindo diretamente com os demais personagens. Além disso, essas obras também operam uma fusão ou mescla entre o ambiente físico em que o leitor está inserido e o ambiente artificial em que os personagens estão inseridos, mesclando a realidade a fantasia.

Palavras-chave: Aplicativos literários de RA; Imersão; Realidade Virtual; Tecnologias Imersivas; Literatura digital para crianças.

¹ Bolsista PIBIC/CNPq, patricia.gue@rede.ulbra.br

² Orientador e Docente do Programa de Pós-graduação em Educação da Ulbra, edgar.kirchof@ulbra.br