



Literatura infantil: modos de produção, leitura e circulação do texto no ciberespaço*

**Penha Élide Ghiotto Tuão Ramos

Resumo

A matéria literária sempre transitou por diferentes espaços, tempos e suportes, provocando as sensações e a perspicácia de seus receptores. Em um contexto no qual a cibercultura estimula as experimentações textuais por meio do hipertexto e da hipermídia, surgem implicações não só em relação aos modos de circulação do texto mas também nas formas de leitura, influenciando até mesmo as produções literárias destinadas ao público infantil. Diante disso, este estudo pretende ilustrar como as tecnologias de informação e comunicação podem influenciar a literatura infantil e a sua recepção. Para discutir tal questão, foram contrastados dois conteúdos literários dirigidos ao público infantil e que estão disponibilizados na internet: um de Angela Lago e outro de Ziraldo.

Palavras-chave: Literatura Infantil. Tecnologia. Experimentação.

1 Introdução

Os modos de produção, circulação e leitura dos textos sofreram significativas mudanças no decorrer da história, especialmente em virtude das alterações tecnológicas pelas quais passou o suporte textual. Se na Antiguidade grega e romana o texto registrado em rolo (ou *volúmen* em latim) correspondia a uma técnica avançada de arquivamento, posteriormente, na Era Cristã, é o códice (espécie de caderno) a mídia mais evoluída para tal finalidade. Enquanto que em rolo o texto se materializava em uma extensa faixa de papiro ou pergaminho que o leitor segurava com as duas mãos¹ durante a leitura e deveria

* Este artigo foi apresentado no VI ENLETRARTE (Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes), no IFF campus CAMPOS CENTRO, em junho de 2015.

** Graduada em Letras/Literatura, pelo Centro Universitário São Camilo. Mestre em Cognição e Linguagem, pela UENF. Professor da Rede Estadual do Espírito Santo. E-mail: elidatuao@hotmail.com.

¹ O leitor desenrolava o texto com a mão direita e enrolava as partes lidas com a mão esquerda.

rigorosamente seguir linearmente, em códice² foi possível folhear o texto, mover-se através de suas partes, divergindo-se da horizontalidade de que dispunham os rolos – suporte que acarretava diversas limitações para a leitura e a escrita, justamente pelo seu formato. Com Gutenberg e a industrialização, o códice manuscrito não só é substituído pelo impresso como também é produzido em quantidade e agilidade que tornam a circulação do texto impressionante. Contemporaneamente a maior novidade em relação à manipulação do texto está na escrita e na leitura em tela – é a revolução eletrônica ou digital, como denominam Cavallo e Chartier (1998).

Nesse curso, a forma física impressa divide espaço com a digital, totalmente fluida e desterritorializada, trazendo à escrita configurações eletrônicas que possibilitam novas experimentações literárias, principalmente nos textos direcionados à infância. A revolução digital repercute sobre a literatura infantil de tal modo que os textos passam por uma reconfiguração de sua própria hibridez: a elementos típicos da literatura infantil, como cores, ilustrações e palavras, podem ser acrescidos sons, movimentos e links.

Assim, surge a interrogação que move esta pesquisa: como as tecnologias de informação e comunicação agem sobre a literatura infantil e qual a sua recepção? Com a finalidade de analisar essa questão, será realizado um levantamento teórico sobre as relações entre a infância e a literatura, convergindo então para a linguagem utilizada nos textos direcionados às crianças e para as alterações advindas das tecnologias digitais. Nesse caminho teórico, serão confrontados dois conteúdos literários disponíveis na internet, um de Angela Lago e outro de Ziraldo, ambos direcionados ao público infantil, e analisado o resultado de uma pesquisa envolvendo crianças de 8 e 9 anos que participaram de uma atividade de leitura on-line.

2 Relações entre literatura e infância

A literatura direcionada ao público infantil é muito recente, datando entre fins do século XVII e início do século XVIII, uma vez que, antes disso, a criança era entendida como um *adulto em miniatura* para o qual não eram dirigidos os interesses culturais vigentes. Entretanto, mesmo após sua difusão, a literatura infantil se tornou alvo de preconceitos, sendo tomada como uma literatura de qualidade inferior, seja pelo público ao qual está direcionada,

² Conforme Chartier (1998), o códice se constituía de folhas de papiro dispostas em cadernos que se assemelhavam ao livro como conhecemos hoje: as folhas eram dobradas por certo número de vezes, o que determinava o formato do livro e os cadernos então formados eram montados, costurados uns aos outros e finalmente encadernados.

seja pelo projeto pedagógico³ há muito vinculada, seja pela concorrência entre o texto verbal e o não verbal. Assim, quando se faz referência ao texto destinado à infância, frequentemente, torna-se depreciativo o fato de seu público-alvo constituir-se por um grupo ainda em fase de desenvolvimento, um leitor não leitor propriamente. Em decorrência disso, a literatura infantil equivocadamente é concebida como uma literatura indefinida, que assume a evanescência da infância, uma espécie de “ainda não literatura” (Lypp apud ZILBERMAN, 1998).

Contudo, faz-se necessário destacar o fato de que um texto ser dirigido ao leitor ainda em construção – a criança – não condiciona a obra ao nível da inferioridade ou da simplificação. Ao contrário, é nesse aspecto que a matéria literária destinada à criança se torna complexa: é preciso que o texto seja acessível ao seu leitor, mas, nem por isso, desprezioso e descomprometido com o universo infantil e suas capacidades imaginativa e cognitiva. Produzir um texto que corresponda ao exercício com a palavra, rompendo com os vestígios pedagogizantes e moralizantes tradicionalmente atribuídos às produções destinadas à infância, torna-se o grande desafio para os autores que se aventuram pela literatura infantil contemporânea. Trata-se de uma questão tão provocativa exatamente pelo fato de a literatura infantil ser sempre uma literatura unidirecional e adapta: há um adulto escrevendo para uma criança, intransferivelmente.

Categorizar um livro infantil como bom ou ruim é uma tarefa delicada que pode ser sintetizada pela seguinte analogia: se o texto aguça em seu leitor o prazer e a *desconfiança*⁴, há também uma literatura que será menor apenas na adjetivação que a acompanha, ou seja, será infantil somente para se referir à faixa etária de seu público, não para caracterizar sua potencialidade expressiva. Despertar uma relação prazerosa e curiosa com o texto é que tornará o livro próprio para seu leitor.

3 O não verbal como sugestão da palavra

Sendo a leitura a condição de acesso ao texto, o domínio das palavras torna-se condição para que o ato de ler se efetive, mas, em se tratando do leitor ainda criança, outros elementos, os não verbais, se tornam fundamentais para a recepção e o acesso do leitor não alfabetizado – ou em processo de alfabetização. Nessa perspectiva, o formato do livro, sua cor, seu tamanho, sua espessura, textura e desenhos, enfim, tudo que compõe a materialidade

³ Uma literatura de ensinamento e moralidade, que ajudasse a educar a criança.

⁴ *Desconfiar* do texto é assumir uma postura curiosa, de esconde-esconde, em que é necessário ir ao encontro das possibilidades interpretativas e decifrá-las, e, ainda assim, sentir o desejo de busca; é revisitar o texto e desejar (re) decifrá-lo.

do texto exercerá uma função um tanto quanto sinestésica sobre a leitura a ser realizada, aguçando a percepção da criança e sugerindo-lhe o universo verbal ainda em construção no pequeno leitor – o escrito principalmente.

O contato com o suporte textual incorpora-se ao universo infantil como um aspecto essencial, seja pelo toque, seja pelo ir-e-vir das páginas. Com o objeto livro, forma-se uma relação que provoca os sentidos e a descoberta das palavras – escritas, faladas, imaginadas ou desenhadas. Uma experiência, afinal, que se perde, caso a fisicidade do texto inexista, como ocorre nos textos digitalizados. Na digitalização de um texto totalmente verbal dirigido ao adulto, não há a perda de todas as faculdades e intenções do suporte de origem, pois, mesmo que o modo de manusear o texto seja distinto daquele praticado no impresso, ainda há basicamente a substituição de uma forma de registro por outra. O domínio que o adulto já apresenta sobre as palavras possivelmente amenizará as adaptações que o novo formato requererá dele enquanto leitor.

Já é de consenso que o suporte eletrônico oferece vantagem de arquivamento – portabilidade e compactação –, contudo, a noção de materialidade do texto se esvai. Para o livro ilustrado que se apodera da espacialidade das páginas para explorar significações, essa substituição do papel pela tela informática se torna algo complexo e desafiador para o ilustrador, como esclarece a autora e ilustradora mineira Angela Lago em entrevista ao blog literário *Livreiro Nômade*:

O livro de imagens já é um campo de experimentação. No livro de imagens impresso somamos o texto e imagem ao próprio suporte que é o livro. Podemos usar o ângulo da página na construção dos desenhos. Colocamos na dobra da folha o ângulo mais profundo de uma perspectiva, por exemplo. Ou usamos a passagem da página como um corte na narrativa.

Mas a animação e a interatividade modificam substancialmente a possibilidade de narrarmos histórias (LAGO, 2015).

A espacialidade da página do livro não pode ser reproduzida na digitalização, pois a simples transposição de um suporte para o outro não cumpre as particularidades do texto original. Nesse contexto, mesmo não oferecendo as mesmas condições de narração que a ilustração de páginas impressas, a hipermídia sinaliza uma possibilidade de uso expressivo da tela para a criação literária. Isso porque a sensorialidade despertada no leitor criança por meio da ilustração, das cores e dos formatos do livro impresso também pode ser provocada pelo uso simultâneo das linguagens visual, verbal e sonora que constituem a hipermídia. Sons, movimentos e luzes agregados à palavra e à imagem de forma criativa e inovadora podem estabelecer novos horizontes para texto dirigido à infância. Eis uma questão que fica bastante

explícita quando são analisados textos ilustrados feitos especificamente para o suporte eletrônico e observadas as formas como a multimídia passa a atuar hipertextualmente na construção de uma obra – o que pode ser exemplificado a partir de criações de Ziraldo e Angela Lago.

4 Experimentações literárias: Ziraldo e Angela Lago

Ziraldo nasceu em Minas Gerais, em 1932, e começou sua carreira nos anos 50 em jornais e revistas de expressão, como *Jornal do Brasil*. Além de pintor, é cartazista, jornalista, teatrólogo, chargista, caricaturista e escritor. Lançou, nos anos 60, *A Turma do Pererê*, primeira revista em quadrinhos brasileira feita por um só autor, e, em 1980, *O Menino Maluquinho*, um dos grandes fenômenos editoriais do Brasil. Ziraldo ilustrou o primeiro livro infantil brasileiro com versão integral na internet, *Olha o olho da menina*, de Marisa Prado, uma iniciativa pioneira.

Mantendo as experimentações com as tecnologias digitais, Ziraldo cria uma versão online para o clássico *O Menino Maluquinho*, a qual permite que o leitor imprima as imagens para colorir. Enquanto que o livro *Olha o olho da menina* (1996) apresentava uma versão integral em uma única página para quem não pudesse esperar o download de todas as imagens, em *O Menino Maluquinho online*, Ziraldo deixa claro que as imagens “foram todas adaptadas para a Internet, permitindo uma navegação rápida”⁵. A famosa narrativa do Menino Maluquinho recebe, então, uma versão desmaterializada pela virtualidade informática, mas que se mantém fiel aos princípios do texto impresso: é estática. Nela a animação se manifesta somente na troca de páginas, o que, mesmo assim, já sinaliza uma alteração significativa para o texto em suporte eletrônico se comparada ao livro online *Olha o olho da menina*, o qual só poderia ser manipulado pela barra de rolagem da página.

⁵ Disponível em: <<http://www.omeninomaluquinho.com.br/Online/default.asp>>. Acesso em: 11 out. 2014.

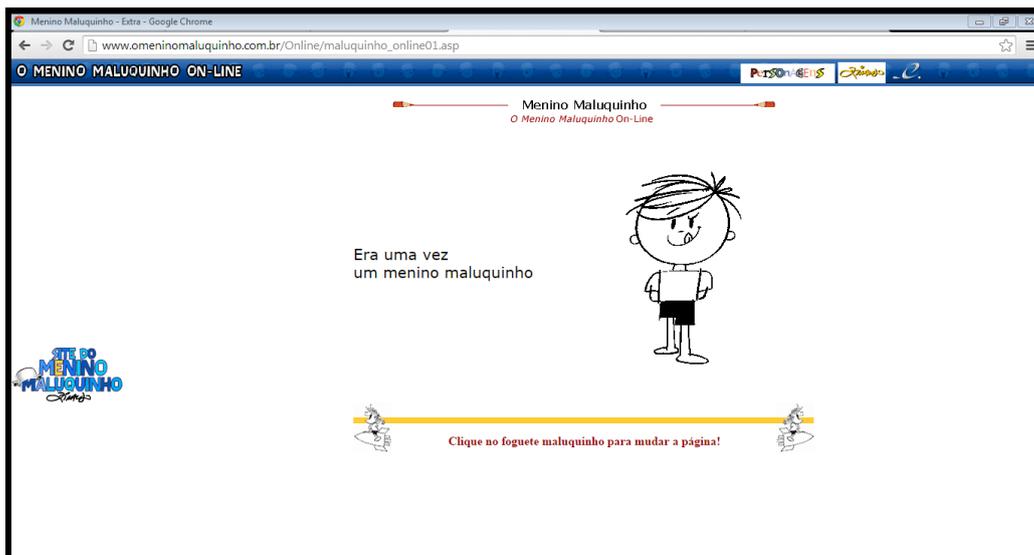


Figura 1: Primeira página do *Menino Maluquinho* online.
Fonte: <<http://www.omeninomaluquinho.com.br/Online/default.asp>>.

As páginas de *O Menino Maluquinho* são trocadas por meio de um clique sobre o *foguete maluquinho*, como traz a mensagem que introduz o livro e segue em vermelho nas páginas seguintes. Não há animação nem sonorização nas imagens que acompanham a história, do mesmo modo que não há hiperlinks que encaminham para uma leitura não linear. Há no site de Ziraldo atividades envolvendo jogos e leitura, bem como o uso de links para o acesso aos seus conteúdos, mas não ocorre a conversão de múltiplas linguagens para um texto.

Também mineira Angela Lago nasceu em 1945 e se dedica à literatura infantil há mais de trinta anos. Angela se destaca pelo uso das tecnologias em prol de uma literatura que dialogue com o universo infantil dos *nativos digitais*⁶, associando a brincadeira ao aprender e, por isso, seus livros impressos sempre apresentam ilustrações muito bem diluídas nos textos verbais – não como antecipação da palavra escrita, mas como parte da história. Nota-se em Angela Lago a ousadia em acreditar que os aparelhos eletrônicos possam constituir um elemento a mais nas relações estabelecidas entre leitor e literatura.

Sempre envolvendo o receptor de seus textos, a autora faz um convite à leitura e à brincadeira. O surpreendente, entretanto, é que suas obras não resultam em uma leitura facilitada. Ao contrário, o que se percebe nos impressos e no site de Angela é uma linguagem mista capaz de provocar o leitor.

⁶ Geração de jovens nascidos a partir das tecnologias digitais, conforme alinha o pesquisador Marc Prensky (2001).

O livro *Chiquita Bacana e as Outras Pequetitas* (1986) bem exemplifica as experimentações literárias que circundam o trabalho de Angela. Nele a autora-ilustradora integra a imagem à linguagem verbal, a qual por sua vez se incorpora aos enunciados não verbais em um procedimento que resulta numa duplicação da leitura. Desse modo, o texto verbal está dentro do desenho de um livro em folhas soltas e espalhadas por uma casa, sugerindo a presença de um enunciador sobreposto à personagem narradora. Em *Cena de rua* (1994), Angela Lago conta a história de um menino que vende frutas no semáforo e, para isso, vale-se da materialidade do livro – a dobra das folhas – para narrar essa história, resultando, segundo Marisa Lajolo (2010: 103), no que se poderia chamar de um “livro rigorosamente interativo cuja materialidade de objeto tridimensional também participa da construção dos sentidos da história: virar suas folhas faz seu protagonista mover-se”.

No fim da década de 1990, Angela Lago cria um site, *angela-lago.com.br*, no qual arquiva e dispõe experiências literárias que utilizam uma linguagem verbo-sonora-visual criativa e convidativa para o público infantil.

4.1 Angela-Lago: a literatura infantil em sincronia com a tecnologia digital

Grande parte da literatura infantil que circula no ciberespaço se caracteriza como literatura digitalizada, *O Menino Maluquinho online*, por exemplo; já a literatura digital aparece em número extremamente reduzido, como é o caso dos hipertextos que compõem o site de Angela Lago. Em vez de simplesmente reproduzir o texto impresso, em seu site, Angela utiliza as possibilidades sógnicas do meio eletrônico recriando sua linguagem de modo artístico, fazendo, enfim, literatura infantil de indiscutível qualidade:

Ilustradora de seus próprios livros, a autora manifesta neles uma precoce percepção das múltiplas linguagens da modernidade. Manifesta também a pavimentação de um itinerário cuidadoso que a leva das páginas do livro à tela do computador, encontrando na Internet suporte e linguagem para trabalhos altamente instigantes (LAJOLO, 2010, p.103).

Angela explora a linguagem digital e as possibilidades narrativas que ela oferece, quais sejam: a não linearidade e a interação do leitor com a história, bem como a sonoridade e o movimento. São elementos básicos para a literatura em suporte eletrônico e aproximam o texto de um jogo, como ressaltou o escritor de literatura interativa Toni Brandão, em entrevista concedida ao blog literário *Livreiro Nômade*, partindo da tese de que a

experimentação é a chave para o sucesso no e-book. Toni Brandão ainda acrescentou: “Acho que e-Book é um híbrido entre o videogame e o *app*”.

É exatamente dessa forma, à base de experimentações, que o site de Angela Lago foi construído. Em vez de uma literatura digitalizada, tem-se uma literatura genuinamente digital ou eletrônica, que assim se singulariza:

Diferente da literatura digitalizada, a literatura digital não se caracteriza pela mera digitalização de um texto previamente existente na forma impressa. Antes, trata-se de experimentos literários que fazem uso simultâneo da linguagem literária e da linguagem de programação de computador para a construção dos textos. Assim sendo, visto que obras digitais já nascem como um híbrido entre dois códigos, a maior parte delas pode ser lida unicamente em ambiente digital – com exceção, talvez, de alguns poemas visuais produzidos com recursos de computação gráfica, que podem ser impressos sem perdas muito expressivas de significado (KIRCHOF, 2013, p. 129).

A literatura digital (ou eletrônica) é, então, aquela que não pode ser convertida para o papel e encontra-se movida pela cultura contemporânea – jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Seguindo essa proposta, o site de Angela Lago concentra várias narrativas eletrônicas que podem ser acessadas pelos links da tela principal: *A interminável Chapeuzinho* (ou *la Interminable*), *Oh!* (ou *oh!terrorgame*), o *ABCD de Angela-Lago* (ou *brasilianABCbrasileño*) ou *Ciberespacinho* (ou *ciberespacinhomyoldhtmlsite*). *ABCD* é o que mais contém hipertextos, quais sejam: *História do cachorrinho feio*, *Jogo do lixo*, *A barata*, *História para dormir mais cedo*, *Academia*, *Ciberespacinho*, *Uai! Cadê o i?*, *A cantilena do sapo* e *Minha gatinha*.



Figura 2: Tela principal do hipertexto *ABCD*.
Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/ABCD.html>>. Acesso em 09 Jun. 2015.

Em *ABCD*, assim como nos demais hipertextos de Angela Lago, as narrativas instigam na criança a interação com o texto, tal qual o livro impresso que explora aspectos lúdicos e sensoriais em sua materialidade: em vez de brincar com páginas, a criança terá que brincar com links, explorando e significando-os. É nessa perspectiva que se destaca a narrativa *Minha gatinha*, que, para ser lida, precisa que o leitor interaja com o texto que surge na tela em uma combinação de sons, palavras e imagens.



Figura 3: Narrativa eletrônica *A gatinha*.

Disponível em: <<http://www.angela-lago.com.br/ABCD.html>>. Acesso em: 03 Junho de 2015.

O site de Angela Lago apresenta um caráter lúdico que envolve o leitor principalmente pela sua semelhança com o jogo, tanto no que diz respeito ao uso de sons, quanto ao de imagens cinéticas, além dos sucessivos cliques que devem ser dados para que o texto progrida. A narrativa eletrônica *Minha gatinha* inicialmente está inacessível ao leitor, pois o seu link não aparece na tela do *ABCD* até que outro link seja acessado e o leitor retorne ao *ABCD*. Não há um sumário que oriente o leitor nem os textos estão explícitos; sons, imagens, palavras e movimentos se interligam e, por isso, formam uma estrutura em hipermídia:

Antes da era digital, os suportes estavam separados por serem incompatíveis: o desenho, a pintura e a gravura nas telas, o texto e as imagens gráficas no papel, a fotografia e o filme na película química, o som e o vídeo na fita magnética. Após a digitalização, todos esses campos de produção de linguagem e processos de comunicação humanos juntaram-se na constituição da *hipermídia* (CUNHA, 2009, p. 180).

Em *Minha gatinha*, conforme o leitor passa o cursor sobre as imagens, os botões representados por desenhos permitem alterações no texto exposto na tela. O link representado pela gatinha, por exemplo, fará uma menina sair de dentro da casinha e ir à procura de seu animalzinho de estimação que já terá se escondido. A menina fica então a chamar insistentemente: “Gatinha!”. Recebendo mais alguns cliques, a garotinha segue sua busca, questionando o leitor se ele viu a gatinha e, para isso, posiciona a palavra “VIU” sobre a cabeça. Ainda que o leitor não seja remetido a outra tela, de acordo com as escolhas feitas por ele, a personagem central, a garotinha, seguirá rumos diferentes à procura de sua gatinha e irá interagir com os outros elementos do cenário: o cão, as árvores, a escada. Somente quando a menina – junto com o leitor – consegue encontrar sua gatinha, chega-se ao fim da narrativa e é possível retornar à tela principal de *ABCD*.

5 A recepção da literatura digital

A fim de obter informações sobre a recepção que as crianças atribuem às narrativas eletrônicas de Angela Lago, foi realizada uma pesquisa⁷ com trinta e dois alunos do 3º ano do Ensino Fundamental (crianças entre 8 e 9 anos), os quais responderam a um questionário que permitiu identificar a relação desse grupo com as tecnologias digitais e com a literatura produzida para suportes eletrônicos. Foi possível perceber que os pesquisandos têm acesso e uso frequente de tablet, computador e smartphone, não demonstrando dificuldade em seu manuseio.

Em outro momento, os alunos participaram de uma atividade de leitura de narrativas eletrônicas do site de Angela Lago. À medida que liam, eles respondiam a questões relativas à interpretação, à opinião e à sensação destes durante a leitura: se estavam gostando, se estavam curiosos, em que prestavam atenção, por exemplo. Essa etapa da pesquisa permitiu perceber que os pesquisandos manifestavam dificuldade em relacionar as imagens, sons, movimentos e palavras de forma a construir uma leitura amplamente proveitosa, ou seja, que explorasse os sentidos do texto. Havia a compreensão geral do texto, mas alguns detalhes importantes das narrativas passavam despercebidos, provavelmente pela velocidade em que apareciam. Mesmo assim, apenas um dos informantes disse querer retornar às histórias lidas para refazer a leitura e tentar compreendê-la melhor.

⁷ Os dados da pesquisa em questão fazem parte da dissertação *Literatura eletrônica infantil: da virtualização à atualização no ciberespaço* apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cognição e Linguagem do Centro de Ciências do Homem, da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, para a obtenção do título de Mestre em Cognição e Linguagem. Data da defesa: 06/04/2015.

Ainda foi identificado que apenas um aluno não gostou dos hipertextos de Angela Lago e não tinha interesse em se manter no site; os demais se manifestaram dispostos a permanecer no ambiente criado por Angela Lago e mencionaram estar curiosos em conhecer as outras narrativas (em seguir avançando pelos links).

6 Considerações finais

Com a tecnologia digital e o ciberespaço, a produção do texto literário direcionado à infância ganha não só um novo suporte, mas também mais uma linguagem em que se configurar – a hipermídia. O texto tem um autor que também é programador ou web designer (ou faz parceria com profissionais ligados à informática), que manuseia e cria hipertextos eletrônicos e textos em hipermídia.

O literário e o artístico são recriados por experimentações eletrônicas que mesclam ainda mais o trabalho humano com o maquínico e uma nova e inconstante materialidade é dada à literatura através da tela informática. O ciberespaço permite ao texto literário uma circulação livre de arte-para-todos, reduzindo o caráter mercadológico assumido com o capitalismo.

Nas narrativas eletrônicas de Angela Lago, a leitura acontece a partir de estímulos verbais-sonoros-visuais-cinéticos, enfim, de forma híbrida e fragmentada, indicando novos rumos para o ensino de leitura – inclusive literária – e, ao mesmo tempo, desafiando os professores enquanto mediadores no processo de formação de leitores. Ainda se nota o quanto é essencial ao espaço escolar o incentivo à leitura, seja ela em mídia impressa ou eletrônica.

Referências

BRANDÃO, Toni. Entrevista por Eber Freitas. Aexperimentação como chave para o sucesso em e-books. *Blog Livreiro Nômade*, 2015. Web. Disponível em: <<http://www.livreironomade.com.br/2015/06/simplicidade-e-minimalismo-para-bons.html>>. Acesso em: 25 Jun. 2015.

CAVALLO, G.; CHARTIER, R. (Org.). *História da leitura no mundo ocidental*. São Paulo: Ática, 1998.

CUNHA, M.Z. *Na tessitura dos signos contemporâneos: novos olhares para a literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Editora Humanitas; Paulinas, 2009.

KIRCHOF, E. R. Desafios para o ensino de literatura digital. *Revista da ANPOLL [online]*, v. 1. n. 35, 2013. p. 127-142. Disponível em: <<http://www.anpoll.org.br/revista/index.php/revista/article/view/647/716>>. Acesso em: 03 Set. 2014.

LAGO, A. *Minha gatinha [online]*. Disponível em: < <http://www.angela-lago.com.br/ABCD.html>>. Acesso em: 30 Mar. 2014.

_____. Entrevista por Eber Freitas. Simplicidade e minimalismo para bons livros infantis. *Blog Livreiro Nômade*, 2015. Web. Disponível em: <<http://www.livreironomade.com.br/2015/06/simplicidade-e-minimalismo-para-bons.html>>. Acesso em: 25 Jun. 2015.

LAJOLO, Marisa. Literatura infantil brasileira e estudos literários. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, n. 36. Brasília, julho-dezembro de 2010, p. 97-110. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/2883/2490>>. Acesso em: 3 Mai. 2015.

ZILBERMAN, R. *A literatura infantil na escola*. 10. ed. São Paulo: Global, 1998.