

Limeriques de arrepiar o pelo: uma experiência prática comunicativa com livro digital interativo

Limericks espeluznantes: una experiencia práctica comunicativa con un libro digital interactivo

Hair-raising Limericks: a practical communicative experience with an interactive digital book

João Paulo Hergesel^{1, a} , Ana Luiza Bruzadelli de Souza^{1, b} , Bruna Souza de Azevedo^{1, c} , Marina Bernardino Rezende^{1, d} , Taís Siqueira Secco^{1, e} , Valentina Morita Fukuoka^{1, f} 

¹Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), Brasil

✉ ^a joao.hergesel@puc-campinas.edu.br

✉ ^b analubruzadelli@gmail.com

✉ ^c bruna.sa5@puccampinas.edu.br

✉ ^d marinarezende150904@gmail.com

✉ ^e tais secco1515@gmail.com

✉ ^f tinamoritaf@gmail.com

Recebido: 15/08/2025 ; Aceito: 13/12/2025

Resumo

Este trabalho objetiva desenvolver um livro digital interativo de limeriques de horror para o público infantil, utilizando recursos digitais e inovadores da contemporaneidade. A metodologia adotada inclui revisão bibliográfica, estudo de caso e pesquisa aplicada, discutindo sobre o conceito de leitura na era digital, observando aspectos de digitalização e interatividade e construindo um protótipo de livro digital interativo. Como resultado, apresenta-se o livro *Pet-tério: limeriques de arrepiar o pelo*, que reflete a integração entre literatura e tecnologia e evidencia alguns desafios técnicos da produção editorial.

Palavras-chave: literatura infantil; comunicação literária; produção editorial; livros digitais interativos; limeriques.

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo desarrollar un libro digital interactivo de limericks de terror para el público infantil, utilizando recursos digitales e innovadores de la contemporaneidad. La metodología adoptada incluye una revisión bibliográfica, un estudio de caso y una investigación aplicada, en la que se discute el concepto de lectura en la era digital, se observan los aspectos de la digitalización y la interactividad y se construye un prototipo de libro digital interactivo. Como resultado, se presenta el libro *Pet-terio: limericks espeluznantes*, que refleja la integración entre la literatura y la tecnología y evidencia algunos de los desafíos técnicos de la producción editorial.

Palabras clave: literatura infantil; comunicación literaria; producción editorial; libros digitales interactivos; limericks.

Abstract

This paper aims to develop an interactive digital book of horror limericks for children, using contemporary and innovative digital resources. The methodology adopted includes a literature review, a case study, and applied research, discussing the concept of reading in the digital age, observing aspects of digitalization and interactivity, and building a prototype of an interactive digital book. As a result, the book *Pet-tery: hair-raising limericks* is presented, which reflects the integration between literature and technology and highlights some of the technical challenges of editorial production.

Keywords: children's literature; literary communication; editorial production; interactive digital books; limericks.

Como citar este artigo: Hergesel, J. P., Souza, A. L. B., Azevedo, B. S., Rezende, M. B., Secco, T. S. e Fukuoka, V. F. (2026). Limeriques de arrepiar o pelo: uma experiência prática comunicativa com livro digital interativo. Elos. *Revista de Literatura Infantil e Juvenil*, 13, "Miscelânea". ISSN-e 2386-7620. <http://dx.doi.org/10.15304/elos.13.10849>

1. Introdução

A Comunicação Literária é uma linha teórica aprofundada no Brasil por [Eduardo Portella \(1970\)](#), que a conceitua como um processo que transcende a mera transmissão de mensagens por meio do sistema de signos da língua, tornando-se original e criativa e constituindo-se para além da simples função de significação. Para o autor, a literatura pode ser entendida como uma metacomunicação, pois implica reconhecer a linguagem não apenas como um sistema de dicotomias e oposições, mas como uma totalidade que incorpora dimensões translinguísticas.

Entender o texto literário como um produto comunicacional, nesse sentido, é reconhecer que a linguagem é instaurada pelo acúmulo de experiências sobre as relações do homem com o mundo e consigo mesmo ([Portella, 1970](#)). Podemos inferir, portanto, que a Comunicação Literária pode ser compreendida como um processo de criação e transmissão de significados que transcende a mera comunicação verbal, envolvendo a originalidade, a criação de novas estruturas de significação e uma reflexão profunda sobre a linguagem e sua relação com a experiência humana.

Alinhada à teoria, nossa experiência com edição de livros – ora paralela à carreira acadêmica, ora como iniciativa de popularização da ciência – acarretou indagações a respeito do campo da Editoração em um momento infestado pela tecnologia digital, pela convergência de mídias, por inteligências artificiais e por um mercado literário em busca de se reinventar.

Das livrarias de esquina aos conglomerados globais, do livro artesanal ao leitor de mídias, as práticas comunicativas recaem sobre a Produção Editorial.

Percebemos que, para se adequar ao leitor contemporâneo, o campo da Editoração tem apostado tanto em inovações, como criações de livro-objeto e livros interativos, quanto com as políticas públicas de leitura, estabelecendo parcerias de iniciativa público-privada entre editoras de livros e programas municipais, estaduais e federais. Dessa forma, questionamos em sentido amplo: quais são algumas das possibilidades de contribuir com a promoção da cidadania, considerando os recursos tecnológicos e inovadores do século XXI, mais especificamente aplicados ao livro digital interativo?

Os objetivos gerais da pesquisa (Hergesel, 2024) da qual se deriva este artigo são: revisitar convenções e descobrir novidades no campo da Comunicação Literária e da Editoração que auxiliem no processo de formação de leitores e de avanços no mercado editorial, em contexto brasileiro; e identificar e evidenciar os modos como a pesquisa científica e o desenvolvimento tecnológico em Comunicação podem contribuir nesse processo. Este trabalho, mais especificamente, objetiva desenvolver um protótipo de livro digital interativo, junto aos participantes do Grupo de Estudos sobre Livros Digitais Interativos¹, aplicando a teoria discutida nos encontros.

Inicialmente, pelo método da revisão bibliográfica, trazemos à discussão textos acadêmico-científicos específicos que discorrem sobre o conceito de leitura e de livro no contemporâneo, adentrando na noção de livro digital interativo. Em seguida, pelo método do estudo de caso, discorremos sobre as concepções estéticas e inspirações artísticas que nortearam a o protótipo desenvolvido em conjunto. Por fim, seguindo o método da pesquisa aplicada, apresentamos a proposta de livro, intitulado *Pet-tério: limeriques de arrepiar o pelo*, cujos direitos autorais foram registrados em 22/06/2024 junto à Câmara Brasileira do Livro² e cujo protótipo consta identificado pelo ISBN 978-65-01-06739-1³.

A pesquisa aqui planejada dialoga com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU). Ao propor utilizar recursos tecnológicos e inovadores no desenvolvimento de livros digitais interativos, pode dialogar com o ODS 9 – “Indústria, Inovação e Infraestrutura”. Ao desenvolver recursos tecnológicos inovadores para a produção de conteúdo cultural, essa pesquisa contribui para promover a inovação e fortalecer a pesquisa científica (Meta 9.5). A criação desses livros digitais interativos também pode ser considerada uma forma de promover a industrialização inclusiva e sustentável, impulsionando a indústria de tecnologia da informação e comunicação (TIC) e aumentando a participação da indústria no emprego e no PIB (Meta 9.2).

¹ O Grupo de Estudos sobre Livros Digitais Interativos tem como objetivo “[...] explorar a interseção entre comunicação literária, produção editorial e tecnologia digital, com foco no desenvolvimento de livros digitais interativos para promover a formação de leitores na sociedade contemporânea”. Disponível em: <https://medium.com/@livrosdigitaisinterativos>. Acesso em: 14 ago. 2025.

² Registro feito nos termos e normas legais da Lei n.º 9.610/1998 dos Direitos Autorais do Brasil. Disponível em: <https://www.cblservicos.org.br/registro/certificado/?hash=0x6bf68b28a56fb0e256d6366422c17413cbc77d40a3e356f0803203ffdb49ba1#>. Acesso em: 10 dez. 2025.

³ A versão final do protótipo encontra-se disponível para *download* gratuito no aplicativo Apple Books. Disponível em: <https://books.apple.com/do/book/pet-t%C3%A9rio/id6636466623>. Acesso em: 10 dez. 2025.

2. Bases teóricas

A revisão bibliográfica é definida como “[...] um levantamento do que vem sendo pesquisado sobre um assunto na área [com o objetivo de] sistematizar linhas de pensamento a respeito de um assunto” (Martino, 2018, p. 86). Nesse sentido, discutimos algumas das ideias registradas na pesquisa científica contemporânea, recorrendo a autores como Santaella (2019), Travancas (2020) e Ribeiro (2022) para fundamentar a percepção sobre o livro e a leitura na sociedade, bem como a autores como Azzari e Lopes (2013), Spalding (2012) e Frederico e Moraes (2023) para embasar a relevância dos livros digitais interativos, especialmente envolvendo o público infantojuvenil.

Ao considerar a expansão da prática de leitura para além do texto verbal linear, evidenciando a multimodalidade da comunicação, Santaella (2019) propõe uma tipologia dos leitores, dividindo-os, inicialmente, em três modalidades: contemplativo, movente e imersivo. O leitor contemplativo é associado à prática tradicional de leitura de livros, caracterizada pela concentração silenciosa e pela experiência íntima entre leitor e texto: “[...] é o mundo das letras, das linhas e dos traços cuja inscrição foi possibilitada pela porosidade e resistência do papel” (Santaella, 2019, p. 23).

Em contraste, o leitor movente é descrito como adaptado à rápida e fragmentada circulação de informações, como as encontradas em jornais e publicidades urbanas: “[...] enquanto a cultura do livro tende a desenvolver o pensamento lógico, analítico e sequencial, a exposição constante a conteúdos audiovisuais conduz ao pensamento associativo, intuitivo e sintético” (Santaella, 2019, p. 24). Já o leitor imersivo é aquele que se envolve em um ambiente informacional, navegando por múltiplos conteúdos de forma interativa e não linear: “Cognitivamente em estado de prontidão, esse leitor conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilineares, multissequenciais e labirínticos que ele próprio ajuda a construir ao interagir com os nós entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo etc.” (Santaella, 2019, p. 24).

A autora também introduz o conceito de leitor ubíquo, que combina características do leitor movente e do imersivo, habitando simultaneamente os espaços físico e informacional: “Trata-se de um leitor em estado de prontidão, equilibrando-se, sem tropeços, entre dois espaços: o físico, em que se locomove; e o informacional, pelo qual transita ao suave toque da ponta dos dedos” (Santaella, 2019, p. 25). Para a autora, essas transformações na prática de leitura são impulsionadas pela ubiquidade das tecnologias digitais, que oferecem novas formas de acesso à informação e ao conhecimento.

A despeito da existência desses tipos de leitores, a autora reforça que a presença de um não substitui o outro: “Como cada um deles desenvolve perfis cognitivos distintos, devem ser muito mais complementares do que excludentes. Isso significa, entre outras coisas, que o livro e o leitor contemplativo, que ele forma, continuam vivos e ativos” (Santaella, 2019, p. 25). Em complemento a essa discussão sobre as diferentes percepções do processo de leitura, Travancas (2020) discorre sobre a evolução do livro, abordando aspectos históricos, sociológicos e culturais. A autora faz referência à história do livro e sua evolução até os formatos modernos, discutindo a transformação de um objeto nobre e sagrado para um produto da indústria cultural:

[...] a ideia do livro como o produto dessa indústria, objeto de consumo em larga escala que não distingue seus leitores, nos aproxima da perspectiva adorniana de uma indústria que visa o lucro e de outro lado, da perspectiva crítica de Bourdieu em relação à construção dessa distinção através do livro e da leitura. (Travancas, 2020, p. 3)

Em outras palavras, no contexto da indústria cultural, conforme analisado por Adorno e Horkheimer, o livro se destaca por sua resistência à lógica de padronização e produção em série que caracteriza essa indústria. O estudo de [Travancas \(2020\)](#) também destaca que, apesar do sucesso dos *best-sellers*, a indústria editorial também valoriza pequenas editoras e literatura sofisticada, o que se alinha com a noção de distinção social de Pierre Bourdieu.

Para entender o hábito de leitora dos adolescentes, a autora realizou entrevistas com estudantes de escolas do Rio de Janeiro e de Barcelona, visando entender seus hábitos de leitura e as influências culturais sobre eles. No Rio de Janeiro, a resistência a leituras obrigatórias é evidente, mas a presença de livros em casa contrasta com a escassa frequência a bibliotecas, que não são vistas como espaços de lazer. Além disso, alguns adolescentes demonstram um ambiente familiar propício à leitura, com pais que valorizam livros como presentes e hábitos de leitura noturna antes de dormir; entretanto, a realidade de muitos jovens cariocas é marcada pela falta de acesso a bibliotecas públicas e escolares bem estruturadas, o que limita seu contato com o universo literário. De todo modo: “Eles leem sim, ainda que não como gostariam seus pais, seus professores e a sociedade. Leem de distintas maneiras e distintos textos. Seu leque de leituras é vasto e misturam de histórias em quadrinhos a livros escolares, passando por *blogs*, *best-sellers* e clássicos” ([Travancas, 2020, p. 16](#)).

Em Barcelona, a situação se apresenta de maneira distinta: as bibliotecas públicas desempenham um papel central no cotidiano dos adolescentes: “São um espaço de estudo, de socialização e de contato livre e voluntário com o livro, como demonstraram as falas dos jovens. Mais do que as bibliotecas das próprias escolas, as públicas são frequentadas por jovens” ([Travancas, 2020, p. 16](#)). Além disso, o ambiente familiar também influencia a leitura, mas não é determinante. A prática de ler antes de dormir é comum, mas há também aqueles que preferem ler em meios de transporte. A diversidade de origens dos estudantes em Barcelona acrescenta uma rica variação cultural às práticas de leitura.

Para [Travancas \(2020\)](#), a criação de condições favoráveis à leitura, que conciliem obrigação e prazer, é fundamental para cultivar o hábito de ler e garantir que os jovens se apropriem dos benefícios da leitura em suas vidas. Aprofundando a discussão sobre a materialidade do livro, [Ana Elisa Ribeiro \(2022\)](#) apresenta uma análise sobre as transformações contemporâneas na concepção de livro:

O que se discute aqui, então, não é esse aspecto já amplamente informatizado da edição de livros, mas a geração de um produto que se diferencia, basicamente, em sua etapa de distribuição e consumo, sua forma relativamente nova ou estável, assim como, principalmente, o que ele agora provoca nas práticas de leitura, e vice-versa, quando consideramos as várias tecnologias pelas/nas quais um livro pode existir e existe, hoje. ([Ribeiro, 2022, p. 159](#))

O estudo de [Ribeiro \(2022\)](#) explora a complexidade da definição do livro em uma era digital, destacando a fluidez e a dinâmica das concepções sobre o objeto. A autora discute a evolução das definições tradicionais de livro, que agora precisam contemplar formas além do suporte físico, como os *e-books* e outras mídias digitais, apontando para a necessidade de considerar não apenas o conteúdo textual, mas também os modos semióticos múltiplos envolvidos na produção e na experiência de leitura.

A autora também enfatiza a necessidade de evitar uma abordagem dicotômica entre o livro impresso e o digital, optando por uma perspectiva mais integradora que reconheça a hibridização e a complementaridade entre essas formas: “[...] considerar o livro em todas as suas apresentações e possibilidades, hoje, é imperativo, mesmo que o debate sobre o tema costume assumir um tom de ‘defesa’ de uma tecnologia contra a outra” ([Ribeiro, 2022, p. 160](#)).

Segundo a autora, “observar apenas um modo semiótico é sempre ter uma visão parcial do objeto; a proposta é considerá-lo em sua integralidade, levando em conta que cada camada de

modos e recursos semióticos contribui para a produção de sentidos” (Ribeiro, 2022, p. 170). Desse modo, a autora defende uma abordagem multimodal para entender o livro e a leitura na era contemporânea, reconhecendo a importância de considerar não apenas a diversidade tecnológica, mas também as mudanças nas práticas sociais de leitura e na produção editorial.

Também se fundamentando na teoria dos multiletramentos, que abrange a capacidade de compreender e produzir textos em diversos modos, como escritos, visuais e auditivos, Azzari e Lopes (2013) exploram a aplicação de livros didáticos digitais interativos (LDDI) no ensino de línguas. Os autores defendem que esse enfoque pedagógico é essencial na sociedade contemporânea, onde a informação é difundida de forma rápida e multimodal, argumentando que uma educação linguística eficaz deve integrar essas várias formas de comunicação para preparar os alunos para o ambiente tecnológico atual.

Como proposta de trabalho, os autores desenvolveram sequências didáticas (SD) para ensinar gêneros textuais em português e inglês. Usando o aplicativo iBooks Author, as SDs foram projetadas para *tablets*, permitindo uma experiência de aprendizado multimodal e interativa: “[...] é possível navegar por hipertextos e explorar hipermídias, estando apto a interagir com figuras e infográficos interativos, acessar vídeos e gravações de áudio, vivenciar uma experiência de leitura multimodal que requer letramentos múltiplos” (Azzari e Lopes, 2013, p. 196).

A pesquisa incluiu a aplicação dessas SDs em uma escola particular, com alunos do ensino médio utilizando iPads (Azzari e Lopes, 2013). A análise das interações dos alunos revelou uma recepção positiva ao material digital, destacando a relevância dos temas abordados e a eficácia da metodologia interativa. Os alunos apreciaram a facilidade de acesso a diferentes mídias, a possibilidade de pesquisa instantânea e a maior interatividade proporcionada pelo LDDI; no entanto, também foram apontados desafios, como o potencial de distração devido ao acesso irrestrito à internet e a necessidade de capacitação dos professores para utilizar as tecnologias digitais. Para os autores, esses elementos são parâmetros para evitar que os *tablets* sejam usados de maneira limitada, apenas como substitutos dos livros impressos.

Azzari e Lopes (2013) concluem que a integração de tecnologias digitais interativas na educação não só enriquece a experiência de aprendizado, mas também é indispensável para preparar os alunos para a sociedade globalizada e digitalmente avançada. Os autores defendem ainda que, para uma implementação bem-sucedida, é necessário mais do que apenas disponibilizar dispositivos digitais; é essencial fornecer formação adequada para professores e alunos, além de desenvolver materiais didáticos que explorem plenamente as capacidades multimodais desses dispositivos.

Spalding (2012) também sublinha a importância do livro digital interativo como uma evolução significativa na forma como consumimos e interpretamos a literatura. Ao discutir a transformação e a reinvenção da literatura no contexto digital, o autor enfatiza a revolução trazida pelos *e-readers* e os livros digitais, que desmaterializam o livro físico e abrem novas possibilidades de interação visual, sonora e cinética, alterando a forma de leitura e a própria natureza da literatura.

O autor destaca a complexidade da definição de literatura na era digital, referenciando Katherine Hayles, que propõe um conceito mais abrangente para o que se entende por “literário”, a fim de incluir as obras que interrogam os contextos e as produções da literatura tradicional, mas que não se limitam a palavras. O autor – em resgate a Terry Eagleton, por sua vez, revisita John M. Ellis – apresenta a metáfora do mato para conceituar a literatura: “assim como o mato não é um tipo específico de planta, e sim qualquer planta que, por uma razão ou outra, o jardineiro não quer no seu jardim, a literatura é, ao contrário, qualquer tipo de escrita que, por alguma razão, seja valorizada socialmente” (Spalding, 2012, p. 87).

A pluralidade das formas literárias na era digital é ainda mais evidente, e os livros digitais exemplificam essa nova era da literatura. Para [Spalding \(2012\)](#), eles não apenas reproduzem o formato do livro, mas também incorporam elementos interativos que ampliam a experiência de leitura. Com enfoque no livro digital direcionado à infância, [Frederico e Moraes \(2023\)](#) apresentam uma matriz de critérios de realização para a literatura infantil digital, dividida em três dimensões principais: artístico-literária; circulação e intermediação; e aspectos executivos.

Inicialmente, [Frederico e Moraes \(2023\)](#) destacam a marginalidade da literatura infantil digital, apontando para a falta de investimentos e a pouca visibilidade tanto por parte das editoras quanto dos consumidores, como pais e educadores. A natureza evanescente da mídia digital, com problemas de obsolescência tecnológica e custos de atualização, é citada como um fator que complica ainda mais a permanência dessas obras no mercado. Para as autoras, no entanto:

A despeito dessa realidade, a literatura infantil digital é um elemento importante da produção literária contemporânea, porque proporciona a escritores, artistas e editores novas possibilidades de expressão artística e ao leitor em formação novas possibilidades de fruição da experiência estética com a linguagem. ([Frederico e Moraes, 2023, p. 204](#))

A literatura infantil digital possui uma dupla audiência – as crianças e os adultos mediadores, como pais e educadores –, o que cria um desafio adicional, pois as obras precisam passar pelo crivo desses intermediários antes de chegar ao público infantil. A segurança digital e a exposição a conteúdos inadequados são preocupações adicionais que precisam ser endereçadas, motivo pelo qual a produção de literatura infantil digital é complexa e interdisciplinar, envolvendo uma ampla gama de profissionais, desde escritores e ilustradores até programadores e *designers* de interação ([Frederico e Moraes, 2023](#)).

A sugestão das autoras para elaboração de livros digitais infantis, como supramencionado, inicia pela dimensão artístico-literária, que foca no caráter estético da obra, seus recursos expressivos e a participação do leitor. Os parâmetros, segundo [Frederico e Moraes \(2023\)](#), incluem a experiência estética digital e o uso de multimodalidade, integrando som, movimento e interatividade para enriquecer a leitura.

A segunda dimensão, de circulação e intermediação, trata das condições de acesso e segurança, além de recursos que acompanham a leitura. Questões de segurança digital, como proteção contra compras acidentais, e a importância dos paratextos para expandir a experiência literária são destacados. Por fim, [Frederico e Moraes \(2023\)](#) apresentam a terceira dimensão, dos aspectos executivos, que envolve a execução técnica da obra e os parâmetros dos dispositivos digitais, enfatizando a necessidade de manter as obras atualizadas e compatíveis com as novas tecnologias.

Transitando pelas ideias de [Santaella \(2019\)](#), [Travancas \(2020\)](#), [Ribeiro \(2022\)](#), [Azzari e Lopes \(2013\)](#), [Spalding \(2012\)](#) e [Frederico e Moraes \(2023\)](#), é perceptível uma convergência de ideias sobre as transformações na prática de leitura e na literatura provocadas pelas tecnologias digitais. Notamos que os autores destacam a importância de reconhecer a multimodalidade e a interatividade proporcionadas pelo digital, sem desvalorizar as formas tradicionais de leitura e literatura, sugerindo que a coexistência e a complementaridade entre o impresso e o digital podem enriquecer a experiência de leitura e ampliar as possibilidades de criação literária.

A abordagem integradora e interdisciplinar que eles defendem pode ajudar a desenvolver habilidades cognitivas mais amplas e adaptáveis às demandas contemporâneas, garantindo uma evolução equilibrada e enriquecedora no campo da leitura e da literatura. Embasados por essa teorização e com o desejo de colocá-la em prática, adotamos como passo seguinte a

discussão em grupo sobre tema, gênero e público-alvo do livro a ser criado, bem como das concepções estéticas e inspirações artísticas que auxiliariam nesse processo.

3. Concepções estéticas e inspirações artísticas

Anteriormente a este trabalho, havíamos realizado uma pesquisa sobre limeriques (Hergesel, 2025), na qual exploramos essa forma de poesia *nonsense*, na literatura infantil brasileira contemporânea. De modo bem sucinto, podemos definir limerique como:

Composto por quatro ou cinco versos, acompanhados de uma ilustração, o poema é caracterizado por um verso final (*punch line*); pela ingenuidade da linguagem; rima; e pequena trama. No *limerick* tradicional, a estrutura e a trama convergem para um mesmo objetivo, que é construir um clímax e liberar as tensões quando, então, conflitos são resolvidos. [...] Entretanto, em Lear, por serem *nonsense*, os *limericks* não são convencionais; eles não chegam a um clímax, suas rimas nem sempre são ricas e os versos finais não ajudam a liberar a tensão, ampliando os conflitos propostos pelo verbo e repropostos pela imagem. (Granato, 2015, p. 9)

Ao discutirmos a relevância do *nonsense* na literatura infantil, Shortsleeve (2002) argumenta que as crianças não são emocionalmente prejudicadas pela presença de monstros, violência e comportamento antissocial. Defendendo o que chama de “*nonsense* sombrio”, o autor explica que essa estética por si já permite um distanciamento emocional dos personagens. Desse modo, tomando como exemplo o já mencionado Edward Lear, bem como Lewis Carroll, o autor comenta como deve ser uma literatura infantil *nonsense*: “[...] rimas que eles vão querer memorizar, lições que não vão esquecer, e histórias que os fazem pensar – tanto sobre o mundo em que habitam quanto sobre a própria natureza do texto que estão experimentando” (Shortsleeve, 2002, p. 37).

Por meio de uma abordagem descritivo-interpretativa, exploramos temas, narrativas e recursos estilísticos presentes em obras nacionais⁴, buscando compreender como o limerique é construído no contexto literário brasileiro. Entre os resultados obtidos, destacamos:

[...] o limerique brasileiro, tal como o original britânico, é um gênero poético que combina elementos de humor, criatividade linguística e estrutura rítmica e métrica geralmente precisa, apresentando cinco versos, com uma estrutura de rimas AABBA, sendo o primeiro, o segundo e o último versos mais longos. [...] Além disso, há um destaque para o uso de jogos de palavras, trocadilhos e situações inusitadas – acionando prosopopeias, aliterações e assonâncias – para criar efeitos humorísticos e provocar surpresas. (Hergesel, 2025, p. 338)

Somada, portanto, à peculiaridade do gênero poético denominado limerique, a escolha do tema para o livro digital interativo considerou tanto os interesses dos participantes do grupo de estudos quanto uma observação sobre os interesses do público-alvo da obra. Nesse sentido, seguimos o método do estudo de caso – que se concentra em “[...] um único caso que, por suas características peculiares, permite compreender melhor o conjunto de uma situação” (Martino, 2018, p. 86) – e selecionamos quatro obras artístico-midiáticas de horror infantojuvenil ambientadas em cemitérios para inspirar a criação do livro e conduzir a estética dessa experiência prática comunicativa.

As concepções estéticas e as inspirações artísticas são elementos fundamentais na criação e apreciação de obras de arte, entre as quais se destaca a literatura. Acreditamos que elas

⁴ No referido estudo, foram consideradas os seguintes livros: *Limeriques do bípede apaixonado*, de Tatiana Belinky com ilustrações de Andrés Sandoval; *Pé de limerique*, de Viviane Veiga Távora com ilustrações de Carla Irusta; e *Deu limerique na casa do bicho*, de Alexandre de Castro Gomes com ilustrações de Cris Alhadef.

refletem as diversas formas como os artistas percebem e interpretam o mundo ao seu redor, influenciados por contextos históricos, culturais e pessoais. Enquanto as concepções estéticas estabelecem os princípios e critérios que guiam o julgamento do belo e do poético, as inspirações artísticas são as forças criativas que impulsionam os artistas a explorar novas ideias, técnicas e formas de expressão.

Uma das obras utilizadas inspiradoras foi *Frankenweenie*, filme de animação em *stop-motion* dirigido por Tim Burton, lançado em 2012. A trama é uma releitura do clássico conto de Frankenstein, adaptada para uma perspectiva infantil e familiar. Caracterizado pelo estilo visual gótico e peculiar de Burton, com uma estética em preto e branco que homenageia os clássicos filmes de terror, a animação combina humor, emoção e um toque de melancolia, oferecendo uma narrativa sobre amizade, perda e o poder da ciência.

Em resumo, o filme segue Victor Frankenstein, um jovem garoto que adora ciência e cinema. Após a morte repentina de seu amado cão Sparky, Victor fica devastado. Inspirado por uma aula de ciências sobre eletricidade, ele decide usar seus conhecimentos científicos para trazer Sparky de volta à vida. Surpreendentemente, o experimento é bem-sucedido, e Sparky retorna, mas sua ressurreição gera uma série de eventos inesperados na pequena cidade de New Holland. À medida que seus colegas de escola descobrem o segredo de Victor, eles tentam replicar o experimento, resultando em uma série de monstros criados por acidente. O caos que se segue testa os limites do controle da ciência e a moralidade dos personagens, levando a uma conclusão que destaca a importância da aceitação e do amor.

Nesse sentido, a visão do monstro é ressignificada:

Se no início Victor é apresentado como uma figura à margem e Sparky – enquanto SparkySaurus –, como um monstro no universo criativo e da imaginação, no fim ambos são aceites quer pela comunidade, quer pelos pais de Victor. Assim, a ideia de monstro não corresponde à figura indesejada de Shelley ou Whale, mas sim a um novo conceito que evidencia a constante procura de Burton de um lugar para aqueles que estão à margem. (Martins e Duarte, 2018, p. 80)

Outra obra de referência foi a cantiga popular *Tumbalacatumba*, música infantil de composição atribuída a Rubens Arjona e Valentino Guzzo, que descreve as atividades lúdicas e inusitadas de caveiras em diferentes horas do dia. Cada verso da canção começa com a frase “Quando o relógio bate às” seguida de uma hora específica, e então descreve uma atividade diferente que as caveiras realizam. A estrutura da cantiga é repetitiva e fácil de memorizar, sendo ideal para o público infantil. A cantiga combina elementos de humor, rima e repetição, que são típicos das músicas infantis. Ela não tem o propósito somente de divertir as crianças, mas também é utilizada como recurso para auxiliar no aprendizado das horas do relógio e promover a memorização por meio da repetição constante do refrão “Tumbalacatumba, tumba tá”.

Bastante utilizada no contexto da Educação Infantil, essa música, embora traga a figura macabra da caveira, constantemente é utilizada para trabalhar outras questões do universo da criança:

As cantigas como estas que são coreografadas despertam a atenção e animam muito as crianças, estimulando habilidades como noção de tempo, memória, linguagem corporal, expressão, vocabulário, ritmo, entre tantos outros aspectos importantes na fase de crescimento. [...] Em cada estrofe, o horário muda, e as caveiras (que são as personagens principais) fazem alguma atividade diferente. Dessa forma, as crianças reproduzem as ações dos personagens, dançando, representando e fazendo mímicas. (Dias et al., 2018, p. 189-190)

Além delas, ainda esteve como caso sugestivo a série de quadrinhos *Turma do Penadinho*, criada por Mauricio de Sousa, que faz parte do universo da Turma da Mônica e se destaca por

seu tom humorístico e pelo ambiente inusitado de um cemitério, envolvendo personagens clássicos do horror em situações cotidianas e cômicas. Entre os personagens correntes, estão o próprio Penadinho, o fantasma de um rapaz que morreu em um compressor de metais, a Dona Morte, responsável por levar novos habitantes ao cemitério e o Cranícola, um crânio humano e mal-humorado que vive em cima de uma pedra e sempre reclama de suas limitações.

A respeito da contradição entre a atmosfera alegre em um ambiente como o cemitério, é possível entender que:

Se o cenário é o cemitério, lugar caracterizado no mundo real para os vivos, pela profunda tristeza e melancolia, em contrapartida, nas tirinhas da *Turma do Penadinho*, esse ambiente é alegre e agitado, onde sempre acontecem festas e brincadeiras entre sua densa população, de tal maneira que parece sugerir que esse mundo do além, do pós-morte, seja mais feliz que a própria vida dos seres humanos que não passaram para a morte. (Leite, 2012, p. 125)

Por fim, outro elemento seminal foi o poema *Cemitério*, de José Paulo Paes (figura 4), componente da coletânea *Poemas para brincar*, editada originalmente em 1989 e catalogada como Altamente Recomendável pela Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil em 1990. O livro ainda recebeu o Prêmio Jabuti de Melhor Livro Infantil e Melhor Ilustração de Livro Infantil em 1991, além de ter sido selecionada para o Acervo Permanente da Biblioteca Internacional para a Juventude, de Munique, em 1993. O texto em si é composto por quatro estrofes, cada uma dedicada a um túmulo específico, onde jazem seres com histórias curiosas e trágicas de morte.

Como é possível perceber no poema, há diversos recursos estilísticos que são acionados para avivar a sonoridade e a imagética trazida pelo eu lírico:

Num trabalho bastante criativo com a linguagem, próprio das poesias de José Paulo Paes, o autor começa valorizando a dimensão fônica da língua, ao empregar, por exemplo, recursos estilísticos como a *aliteração*, já presente na primeira estrofe [...]. A dimensão morfológica está melhor representada na segunda estrofe [...]. Tanto a dimensão fonológica quanto a morfológica reaparecem na terceira estrofe [...]. Na última estrofe, merece destaque a dimensão semântica das palavras [...]. (Silva, 2016, p. 126-127, grifos no original)

Em síntese, as concepções estéticas e as inspirações artísticas desempenham um papel central na construção do livro digital interativo, possibilitando a fusão entre o lúdico e o educacional, além de fomentar a criatividade e o engajamento do público-alvo. Ao ter como influências os elementos visuais e narrativos de obras como o filme *Frankenweenie*, a cantiga *Tumbalacatumba*, os quadrinhos da *Turma do Penadinho* e o poema *Cemitério* de José Paulo Paes, a proposta não só amplia o potencial cultural do livro, mas também celebra a intertextualidade e a multimodalidade na literatura infantil brasileira contemporânea.

4. Sobre a construção do cemitério de animais

A pesquisa aplicada tem como propósito “[...] testar ideias, conceitos ou teorias previamente desenvolvidas em situações reais procurando verificar a validade – ou não – de estudos anteriores” (Martino, 2018, p. 87), além de se voltar “[...] à pesquisa interessada em desenvolver algum tipo de produto ou processo novo” (Martino, 2018, p. 87). Nessa fase, o vínculo com o Programa Manacás⁵ foi fundamental, pois proporcionou reuniões periódicas para a criação do protótipo de livro digital interativo, com o apoio dos recursos tecnológicos oferecidos pelo espaço físico – como uma sala de estudos, computadores com *softwares* atualizados, televisões para projeção dos dados e técnicos/funcionários para acompanhamento

do projeto.

Vale ressaltar que a metodologia de pesquisa aplicada adotada neste trabalho foca nos processos de criação e editoração do protótipo. O grupo de participantes mencionado refere-se à equipe de pesquisadores (docente e discentes) envolvidos no desenvolvimento técnico e criativo da obra. Não houve, nesta etapa da investigação, aplicação do produto com o público infantil externo ou grupos de controle, sendo esta uma fase posterior, condicionada à aprovação ética.

A criação do livro digital interativo, realizada ao longo das três primeiras semanas de maio de 2024, considerou as dimensões e parâmetros apresentados por [Frederico e Moraes \(2023\)](#), com base na *Matriz de critérios para avaliação e seleção de obras de literatura infantil digital* criada pelo Itaú Social. Com foco na dimensão de aspectos artístico-literários, buscamos explorar elementos “[...] como a multimodalidade, os diversos recursos semióticos e as novas possibilidades de fruição e leitura que a interatividade agrega à literatura, buscando enfatizar o caráter poético da linguagem e as possibilidades de inovação formal e temática” ([Frederico e Moraes, 2023, p. 209](#)).

Dado o objetivo dessa pesquisa – desenvolver um protótipo de livro digital interativo, identificando como a pesquisa científica e o desenvolvimento tecnológico podem contribuir para a formação de leitores e avanços no mercado editorial – e feita a escolha do tema (cemitério de animais), do público-alvo (infantil, com foco no leitor em processo) e do gênero para o livro (coletânea de limeriques), o passo seguinte foi escolher a *software* para elaboração do material. Tomando como base o estudo de [Azzari e Lopes \(2013\)](#), que utilizaram o extinto iBook Author, recorremos à versão renovada do aplicativo, denominada Pages, também da Apple. Essa decisão considerou que o aplicativo possibilita, para além do texto verbal e das imagens, a inclusão de vídeos, áudios e *links* – recursos que contribuem para a multimodalidade e para a interatividade do livro na era digital, como sugeridas por [Ribeiro \(2022\)](#).

A utilização do aplicativo ocorreu pela versão *on-line*, oferecida via iCloud, com acesso por um *notebook* VAIO, modelo VJFE52F11X com processador Intel(R) Core(TM) i7-10510U CPU @ 1.80GHz 2.30 GHz e memória RAM instalada de 8,00 GB (utilizável: 7,86 GB), tendo sistema operacional de 64 bits e processador baseado em x64. Mais especificamente sobre o sistema operacional, utilizamos a edição Windows 11 Enterprise, na versão 23H2, instalado em 05/02/2024, com compilação 22631.3593 e experiência Windows Feature Experience Pack 1000.22700.1003.0.

Em consenso, houve a decisão pela orientação paisagem, em tamanho 36,12 x 27,1 cm, conforme um dos estilos sugeridos pelo próprio aplicativo. Com relação à caracterização, optamos pelo fundo na cor preta (remetendo à noite, ao luto, ao horror), texto em cor amarela (personalizada em 48,7º no círculo cromático, com saturação de 39%, brilho de 97% e opacidade de 100%), predominantemente na fonte Publico Text, com efeito Latino, tamanho 42, espaçamento 1,1 entrelinhas.

Para a escolha do título, relembramos o título original do livro de Stephen King, *Pet Sematary* (no Brasil: *O Cemitério Maldito*), cuja grafia faz alusão ao modo como uma criança escreveria a palavra “cemetery” (cemitério, em inglês). Cogitamos algo como “Semetério de Animais”, mas percebemos que não ficaria tão claro o sentido proposto por essa estilização. Em meio ao *brainstorming*, a estudante Bruna sugeriu o termo “pet-tério”, um neologismo que

⁵ O Programa Manacás, instituído na PUC-Campinas, é “um local apropriado para desenvolvimento e aplicação de metodologias e projetos na formação docente e de jovens nas diferentes carreiras da Universidade. É um espaço de produção de tecnologias híbridas que explorará a presença física e virtual por meio das tecnologias imersivas e de holograma, permitindo a transição e interlocução entre o ambiente acadêmico e o mundo do trabalho”. Disponível em: <https://www.puc-campinas.edu.br/manacas/>. Acesso em: 14 ago. 2025.

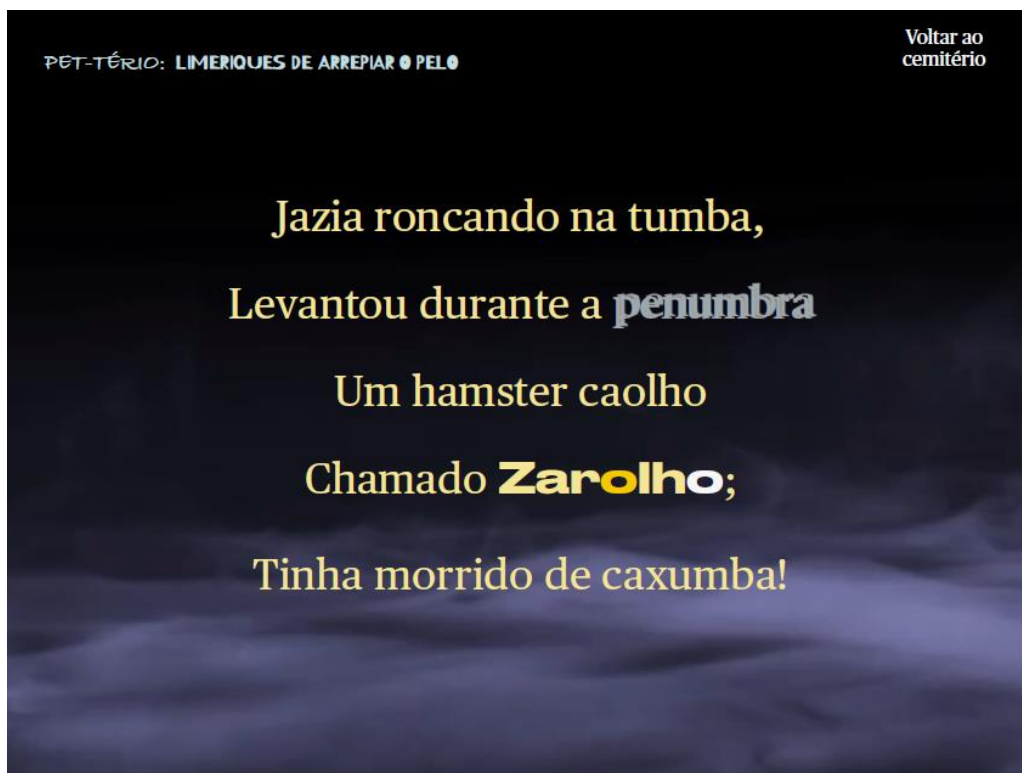
funde a expressão “pet”, comumente utilizada para se referir aos animais de estimação, e “tério”, final de “cemitério”.

Além do título, pensamos na possibilidade de utilizar um subtítulo que evidenciado sobre o que se tratava o livro: limeriques de horror. Observamos títulos de obras do gênero – como: *Limeriques do bípede apaixonado*, de Tatiana Belinky; *Pé de limerique*, de Viviane Veiga Távora; *Deu limerique na casa do bicho*, de Alexandre de Castro Gomes; e *Passariques do meu quintal*, de Blandina Franco – e realizamos um novo *brainstorming*. O professor João Paulo sugeriu “Limeriques de arrepiar o pelo”, mantendo explicitamente o gênero poético, aproveitando o uso conotativo do verbo “arrepiar” (causar medo) e aludindo ao “pelo”, elemento da pele de muitos animais. Dessa forma, o livro foi batizado de *Pet-tério: limeriques de arrepiar o pelo*.

Para composição dos poemas, as estudantes Ana Luiza, Bruna, Marina e Taís, bem como o professor João Paulo, ficaram responsáveis pela criação de três limeriques cada um, tendo como base as tempestades de ideias obtidas durante os encontros do grupo e devido ao contato com as concepções estéticas e inspirações literárias. Para isso, tentamos seguir a versão clássica, de cinco versos contando uma micronarrativa *nonsense*, com rimas A-A-B-B-A, buscando respeitar o padrão de 8-8-5-5-8 sílabas poéticas. Cada autor optou por escolher a melhor maneira de incrementar o *design* da escrita, adotando fontes e efeitos específicos para complementar o sentido do texto.

A fim de exemplificar, o limerique sobre o hamster Zarolho teve dois efeitos: a palavra “penumbra” recebeu sombra (com desfoque de 1 pt, deslocamento de 5 pt, opacidade de 100% e ângulo de 22º), cor acinzentada (personalizada em 196,3º no círculo cromático, com saturação de 6% brilho de 67% e opacidade de 100%), tentando passar a sensação de menos luminosidade. Já a palavra “Zarolho” foi reformatada em fonte Dark Wide, em estilo médio, tendo a primeira letra “o” em saturação de 100% e o segundo “o” com saturação de 0%, sugerindo olhos arregalados e estrábicos (figura 1).

Figura 1. Limerique sobre o hamster Zarolho.



Fonte: Elaboração dos autores.

Travancas (2020, p. 3) destaca: “Pensemos nos livros como objetos cuja função é conquistar o leitor. No mundo contemporâneo os livros são elaborados dentro dessa lógica de mercado. E a capa, como imagem primeira tem um papel fundamental”. Para elaboração da capa, a estudante Valentina se encarregou de ilustrar um cemitério pelo aplicativo Procreate, utilizando um tablet iPad Pro (4.^a geração), Apple M2, de 11" e memória de 256GB, além de uma Apple Pencil (2.^a geração). Em seguida, experimentamos animar a imagem pelo aplicativo VIMAGE, na versão 4.31.02⁶, utilizando um iPhone 14 Plus, modelo NQ583BE/A, com versão iOS 17.4.1. Optamos por inserir o efeito Ashfall e o recurso sonoro Dark #1, tendo exportado o arquivo em formato de vídeo mp4, com duração de 1 minuto, em alta resolução. Desse vídeo final, foi extraída a imagem em PNG para a página de créditos ao final (figura 2).

Figura 2. Página de créditos do livro.



Fonte: Elaboração dos autores.

A confecção do título foi com a fonte Bradley Hand, tamanho 80, em negrito, cor azul (personalizada em 185,2º no círculo cromático, com saturação de 13%, brilho de 89% e opacidade de 100%). Já o subtítulo foi confeccionado em BM Kirang Haerang, tamanho 48, na mesma cor. Ambos estão aplicados na parte superior da imagem e centralizados na página. Logo abaixo, há o nome dos desenvolvedores do material, com as mesmas fonte e cor do miolo, mas em tamanho 20. No canto inferior direito, há o logotipo da instituição de ensino e do espaço de desenvolvimento da pesquisa (figura 3).

⁶ Realizamos a aquisição da versão paga (Pro Personal), que, conforme os Termos de Uso do aplicativo, permite o uso pessoal, de marca pessoal e de comércio pessoal, dos materiais por lá gerados, garantindo respeito aos direitos autorais dos efeitos visuais e recursos sonoros. Disponível em: <https://vimageapp.com/terms-of-use/>. Acesso em: 14 ago. 2025.

Figura 3. Capa do livro.



Fonte: Elaboração dos autores.

A experiência com o VIMAGE nos permitiu importar o efeito Fog #1 e o recurso sonoro Dark #1 também para o plano de fundo das páginas em que se encontram os limeriques, sincronizando com os elementos multimodais da capa e do sumário. Ao finalizar a editoração, o arquivo foi exportado em formato EPUB, que pode ser reproduzido em aplicativos como o Adobe Digital Editions e o Apple Books. Também foi exportada uma versão estática, em PDF, para leitura contemplativa ou movente, em meio digital, sem necessariamente atingir a imersão possibilidade pelo material ou a ubiquidade proposta pela interação.

Durante a exportação, dois avisos de alerta surgiram à tela, indicando possíveis empecilhos para a circulação do arquivo. O primeiro deles: “Alguns ajustes de estilo, incluindo estilos de tabela e formatação de caracteres, não são compatíveis. Talvez o seu documento fique com uma aparência diferente” (transcrição do aviso). O segundo: “Texto totalmente justificado não é compatível. Talvez o seu documento tenha uma aparência diferente” (transcrição do aviso).

De fato, a incompatibilidade foi detectada. Ao abrir o arquivo em um equipamento da própria Apple, o iPhone 14 Plus, com sistema iOS de fábrica, já com as fontes e estilos devidamente instalados, a execução do livro digital no Apple Books ocorreu sem grandes problemas, bastando apenas tocar sobre os comandos para ativá-los. No entanto, ao testar o material *off-line* no *notebook* VAIO, com sistema Windows, abrindo o arquivo pelo Adobe Digital Editions, as fontes da capa e do cabeçalho foram substituídas, prejudicando a estética da obra.

5. Algumas considerações e encaminhamentos

Este estudo abordou a literatura como uma forma de comunicação que vai além da mera transmissão de mensagens, refletindo sobre a linguagem e sua relação com a experiência humana. Ao analisar a relação entre leitura, tecnologia digital e produção editorial, acreditamos

que o trabalho contribui para o debate acadêmico e propõe o uso da leitura digital como ferramenta de cidadania e desenvolvimento pessoal. Além disso, promove a inovação e o empreendedorismo ao sugerir novas estratégias de produção e promoção da leitura no ambiente digital, incentivando a inclusão, a diversidade e novas formas de interação entre leitores, autores e conteúdos.

A experiência com a construção do livro digital interativo *Pet-tério: limeriques de arrepiar o pelo* representou não apenas um desafio técnico e criativo, mas também uma oportunidade para explorar novas possibilidades na intersecção entre literatura e tecnologia. No entanto, os desafios técnicos enfrentados durante a exportação do arquivo destacam a importância da compatibilidade entre plataformas e a necessidade de ajustes para garantir uma experiência consistente para todos os leitores. Apesar desses obstáculos, o material desenvolvido permanece como um testemunho da criatividade humana e da capacidade de reinventar formas tradicionais de contar histórias em um mundo cada vez mais digital, servindo como incentivo para a produção de novas obras no mesmo formato, zelando pela sustentabilidade do projeto.

Reconhecemos, contudo, que a dependência do ecossistema Apple, embora tenha facilitado a implementação de recursos de interatividade e multimodalidade durante a criação, impõe barreiras de acesso que contradizem parcialmente as diretrizes de Ciência Aberta e universalização propostas pelos ODS. A exclusividade de formato limita a democratização da leitura em contextos em que dispositivos de alto custo não estão disponíveis. Portanto, entende-se que este protótipo serve como validação de conceito, mas que a distribuição efetiva em larga escala exigirá, em etapas futuras, a migração para formatos abertos e agnósticos (como ePub 3 de padrão universal) ou o desenvolvimento em linguagens web (HTML5) que garantam a interoperabilidade em sistemas operacionais livres e dispositivos de baixo custo.

Para avançar nessa pesquisa, cogitamos realizar uma fase de teste com o público-alvo, pedindo para que crianças interajam com o livro e nos relatem as vantagens e dificuldades que tiveram, a fim de aprimorar as futuras experiências. Essa etapa ainda não foi realizada, pois depende de uma melhor definição da pesquisa quanto à recepção, para encaminhamento ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos. Além disso, também precisamos definir a melhor forma de disseminação do material, que poderá ser pelo repositório institucional, mas que depende de diálogos e autorizações da universidade, considerando as normas para Propriedade Intelectual estabelecidas.

6. Referências

- Azzari, E. F. e Lopes, J. G. (2013). Interatividade e tecnologia. In R. Rojo (Ed.), *Escol@conectada: os multiletramentos e as TICs* (pp. 193-208). Parábola Editorial.
- Dias, A. P., Galvão, R. de O. e Alencar, E. S. de. (2018). Trabalhando os ossos do corpo humano na educação infantil: Um relato de experiência. *Temas em Educação e Saúde*, 14(1), 188-197. <https://doi.org/10.26673/rtes.v14.n1.2018.10838>
- Frederico, A. e Moraes, G. L. de. (2023). Critérios de realização para a literatura infantil digital (LID): Dimensões literária, executiva e de acesso. *DAT Journal*, 8(2), 202-215. <https://doi.org/10.29147/datjournal.v8i2.704>
- Granato, F. M. (2015). *O nonsense revisitado: A estética de ruptura de Edward Lear em diálogo com o contemporâneo de Renato Pompeu em Quatro-olhos* (Mestrado em Literatura). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/14767>

- Hergesel, J. P. (2024). *Livros digitais interativos: Inovação e tecnologia nas práticas comunicativas para o mercado editorial*. Projeto de Pesquisa, Pontifícia Universidade Católica de Campinas.
- Hergesel, J. P. (2025). No pique dos limeriques: a poética nonsense na literatura infantil brasileira. *FronteiraZ*, (35), 322-341. <https://doi.org/10.23925/1983-4373.2025i35p322-341>
- Leite, F. (2012). Mass Media e além: A lógica da inversão no pós-morte das tirinhas do Penadinho de Maurício de Souza. *Leitura Flutuante*, 4(2), 115-139. <https://revistas.pucsp.br/leituraflutuante/article/view/8201>
- Martino, L. M. S. (2018). *Métodos de pesquisa em Comunicação: projetos, ideias, práticas*. Vozes.
- Martins, A. R. e Duarte, J. (2018). Tim Burton e a monstruosidade: Uma leitura de Frankenweenie. *Todas as Musas*, 9(2), 70-81. https://www.todasasmusas.com.br/18Ana_Rita.pdf
- Portela, E. (1970). *Teoria da Comunicação Literária*. Tempo Brasileiro.
- Ribeiro, A. E. (2022). Livro e multimodalidade: Concepções em trânsito na obra de Gunther Kress. *Dispositiva*, 11(20), 158-172. <https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2022v11n20p158-172>
- Santaella, L. (2019). O livro como prótese reflexiva. *MATRIZES*, 13(3), 21-35. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i3p21-35>
- ShortSleeve, K. (2002). Edward Gorey, Children's Literature, and Nonsense Verse. *Children's Literature Association Quarterly*, 27(1), 27-39. <https://doi.org/10.1353/chq.0.1442>
- Silva, M. (2016). Brincando com as palavras: Lúdico e linguagem na poesia de José Paulo Paes. *FronteiraZ*, 17, 121-136. <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/28816>
- Spalding, M. (2012). *Alice do livro impresso ao e-book: Adaptação de Alice no país das maravilhas e de Através do espelho para iPad* (Tese de doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://www.literaturadigital.com.br/tese/teseLiteraturaDigital.pdf>
- Travancas, I. S. (2020). El libro: Un producto de la industria cultural. *Revista AIRES*, 1, 12. <https://aries.aibr.org/articulo/2019/20/2335/el-libro-un-producto-de-la-industria-cultural>