

**Cristina Corro i Neus Real.** Universitat Autònoma de Barcelona

Aquest article s'inscriu dins del Proyecto I+D EDU2011-26141/EDU: "La literatura infantil y juvenil digital: producción, usos lectores, recepción y prácticas docentes" (2012-2014) del grup de recerca GRETEL, de la Universitat Autònoma de Barcelona".

# Literatura infantil digital 0-6 Present i futur

La literatura infantil en pantalla és un fenomen en clar procés d'expansió que concerneix tant les famílies com els professionals del món educatiu i editorial. Els dispositius electrònics entren amb força a les llars i els infants d'avui es consideren, i són socialment de fet, nadius digitals, als quals cal formar literàriament i alfabetitzar tecnològicament. Amb la voluntat de proporcionar algunes orientacions, aquest article se centra en la franja de 0 a 6 anys per fer una panoràmica de les obres i considerar-ne els valors, alhora que apunta reptes de futur i assenyala alguns camins que semblen especialment adequats si aquests productes han de contribuir a l'educació lectoliterària infantil.

## Ara i aquí: panoràmica general

Què és exactament la literatura infantil digital? On es pot trobar? Es paga? Qui l'edita? Qui en revisa la qualitat? Vet aquí preguntes bàsiques que, ara per ara, no sempre tenen respostes clares.

Les obres infantils digitals són creacions híbrides multimodals i multisensorials (poden incloure text, imatges, sons, música, moviment, etc.), que potencien la interactivitat, la motivació i la creativitat i a les quals s'accedeix amb diferents dispositius electrònics (l'ordinador, els lectors de llibres electrònics, les tauletes o els telèfons intel·ligents).

Les més esteses i amb més possibilitats literàries són les aplicacions o *apps* (de l'anglès *application software*), majoritàriament accessibles a través de tauletes amb sistema operatiu IOS; és a dir, els iPads d'Apple. Bona part dels laboratoris de qualitat (les noves editorials del segle XXI) s'han concentrat en aquest sistema; per tant, la seva producció només és a l'abast amb aquesta marca de tauleta i a les seves botigues en línia (Apple Store i iTunes). L'oferta en sistemes com Android sembla que de mica en mica va guanyant terreny, i a Google Play ja es troben disponibles diverses obres significatives. Alguns experts preveuen que la programació en HTML 5 pot ajudar a resoldre la incompatibilitat de sistemes i dispositius. Encara falta molt, però, per trencar el monopoli actual.



Icones d'accés a diferents *app*.

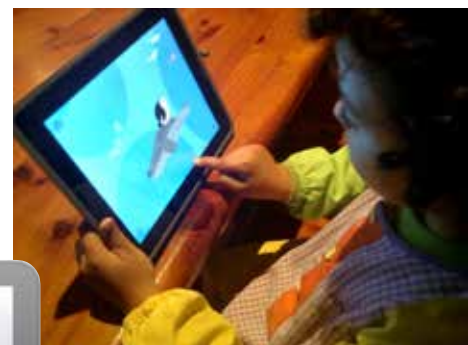
La recerca del grup Gretel, que ha adquirit i analitzat aquesta producció, mostra que poques apps són remarcables en termes de qualitat literària. D'aquestes, només un 30% estan disponibles en sistemes operatius que no siguin IOS (Android, Windows), i únicament un 22% es poden llegir en català i castellà (es reproduïxen, doncs, les desproporcions i problemes del món globalitzat i la dependència creixent de les traduccions). A casa nostra tampoc no hi ha plataformes de referència ni una crítica establerta que avaluï regularment la literatura infantil digital, a diferència del que ocorre en països com França, Itàlia o Alemanya (on tribunes reconegudes o de nova creació ja se n'ocupen; és el cas de *La Revue des Livres pour Enfants* de la Biblioteca Nacional francesa, de les recomanacions periòdiques de la Stiftung Lesen o dels premis Bologna Ragazzi Award).



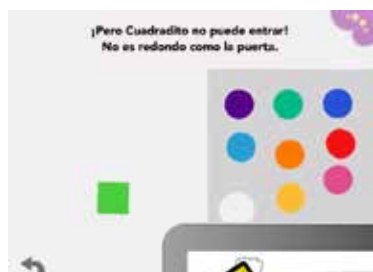
Les aplicacions recullen l'herència creativa dels grans autors i il·lustradors del passat (com Eric Carle o Hervé Tullet), que ja requerien la implicació del lector i fomentaven el joc literari. La tecnologia, però, augmenta la interacció i amplifica els camps de l'experiència resultant mitjançant la ludicitat directa i la multimodalitat engrandida i simultània. Els infants actuen sobre la producció en pantalla: han d'intervenir per desplegar-la, hi poden jugar i poden arribar a fer-ne una recreació oral o teatralitzada.

Les apps donen autonomia als petits (un aspecte clau en l'etapa 0-6), n'incrementen l'atenció, apelen alhora a diverses de les seves percepcions i intel·ligència sensoriomotrius i generen una lectura completa en tots els sentits; desenvolupen, per tant, les mateixes capacitats que els llibres, al mateix temps que fan la vivència lectora més exploratòria i emocional, potencien la comprensió i el protagonisme dels nens i nenes i els obren la possibilitat d'incrementar habilitats interpretatives (també respecte d'expressions culturals com el cinema o la música, en una dinàmica retroactiva molt interessant).

Igual que en el paper, en la literatura infantil digital cal distingir les obres de ficció i no ficció. Aquestes darreres, representades pels títols informatius (emergents arreu), ofereixen, de moment, més aportacions significatives gràcies a uns mitjans tècnics que amplien la visió infantil dels temes tractats en uns productes sovint molt ben fets. Ho exemplifiquen les col·leccions «Mes Premières Découvertes», de Gallimard Jeunesse, i «Rounds», de Nosy Crow, amb *La coccinelle*, *Le dinosaure*, *Parker Penguin* o *Franklin Frog*. Pel que fa a les apps de ficció, poques prioritzen la qualitat literària: el joc sol ser el que hi compta més. Dins del conjunt, un bloc important correspon a la digitalització d'àlbums i llibres il·lustrats, i un segon bloc, on proliferen les versions dels clàssics de tradició oral, aposta per l'adaptació de narracions conegudes; les creacions electròniques originals encara són minoritàries.



## Les aplicacions de ficció: exemples i aspectes destacables



Hi ha obres digitals que pràcticament calquen un llibre. *My House* (en anglès i francès) i *The Red Apple* (també en castellà), de Winged Chariot, reproduïxen els títols de Marianne Dubuc i Feridun Oral amb un toc musical d'obertura, un lleuger moviment i l'àudio narratiu. La seva aportació, doncs, és molt limitada, encara que amb la mediació adequada poden funcionar tant o més bé que els llibres. La majoria de vegades, tanmateix, les apps introdueixen modificacions remarcables. A *Sant Jordi i el drac*, de La Galera, s'incorpora un component lúdic amb personatges, escenes i lèxic mitjançant l'opció «Jugar» del menú, cosa que estén la ressonància de l'experiència literària del text d'Anna Caynelles (per bé que es pot preferir que el joc sigui dins mateix de la narració, com a *Sant Jordi, la llegenda* de Kirian Anglès). *Por cuatro esquinitas de nada*, adaptació de l'obra de Jérôme Ruillier de Dada Company, elimina la textura i alguns elements de l'original, però hi afegeix una música de fons adequada, una narració en off acolorida i les veus infantils dels personatges, alhora que redimensiona el relat amb l'animació i amb una interactivitat que fa molt més protagonista el petit lector; llibre i aplicació, així, es complementen. Passa el mateix amb *The Tale of*

**Peter Rabbit** de Loud Crow: la versió digital del conte de 1902 de Beatrix Potter el resitua en una delicada 3D mitjançant el relleu i el moviment (sobretot d'uns personatges articulats que recorden titelles antics), en un conjunt que transporta el lector a tot un altre temps gràcies als efectes estètics i de contextualització.

Entre les veritables reescriptures digitals d'obres anteriors destaca **Emma isst**, de Carlsen Verlag. El fet que sigui en alemany i anglès no representa un escull insalvable (com no ho és en la majoria d'*apps*), ja que aquesta petita joia electrònica funciona perfectament sense el text pel fet de basar-se en l'acció dels lectors i els seus efectes a través de la imatge, el moviment i el so. El contrast amb **Emma come**, de Jutta Bauer, evidencia els guanys de la pantalla en aquest cas (val a dir que excepcional): la nova versió amplia el coneixement del món representat amb els seus derivats escatològics i el substancia amb l'humor, la ludicitat i la intervenció infantil en pro del plaer i la formació lectors; és més rica, divertida, dinàmica i lúdica, en el bon sentit.

El diàleg amb la literatura anterior fonamenta una part important de l'aposta d'empreses com Itbook i Tales Apart, que han optat pels clàssics i hi faciliten l'accés amb la motivació extra del format nou i amb el gaudi suplementari de la interacció i la ludicitat. Amb sis textos en català, èuscar, gallec i castellà (entre els quals **Els tres porquets** i **Alícia al país de les meravelles**), Érase és la col·lecció estrella d'Itbook, i si bé el joc, omnipresent, hi acapara sovint l'atenció en detriment de l'interès pels relats, l'àudio en valencià i l'opció d'enregistrar-se un mateix en són mèrits clars. Tales Apart ofereix dues propostes originals, estètiques i molt creatives en teatre de titelles interactiu (**Blancaneus** i **La bella dorment**).

Els mitjans nous per resoldre les qüestions literàries de sempre són un tret distintiu d'aquesta literatura. La qualitat de les veus, així, troba un recurs fantàstic en l'ús d'infants, que afavoreix la versemblança, augmenta l'empatia del lector i n'intensifica l'experiència; en són bons exemples **Emma Loves Pink**, de Winged Chariot; **Mi camino**, d'Éditions Hatier, i **The Three Little Pigs**, la sèrie de Bizzy Bear o **Little Red Riding Hood**, de Nosy Crow (aquesta darrera, a més, permet triar línies narratives als lectors-coautors de la història, que com en els videojocs han d'escollir els objectes que ajudaran la Caputxeta). La creació d'un ambient i el suport a la recitació o la narració també disposen d'eines visuals, sonores i cinètiques molt efectives, com il·lustren les narracions rimades **Rita la lagartija**, d'Irene Blasco, i **Buen provecho, animales al acecho**, de CIDCLI (en què la música, les veus femenines en off o els sons aporten riquesa i gràcia als textos), **Good night moon**, de Loud Crow (amb el foc que crepita o els objectes que es mouen) i la tendra **Buenas noches**, de Fox&Sheep (amb els grills, la música de bona nit, els contrastos lumínics o les accions animals). És clar que perquè els petits lectors vagin integrant totes aquestes virtuts dels textos en una lectura comprensiva resulta fonamental la mediació de l'adult. Això no canvia pas pel fet que aquesta literatura sigui digital.



## Reptes de futur

Si els llibres disposen d'òrgans i mecanismes de selecció i valoració, és evident que la literatura infantil digital reclama el mateix. Les instàncies que s'ocupen dels primers haurien d'incorporar-la al més aviat possible per orientar els mediadors. Aquests, per la seva banda, haurien de conèixer les aplicacions i treballar-hi sistemàticament per extreure'n el més interessant per a l'educació literariodigital dels petits i poder-ne contrarestar la forta ludicitat. Les recerques en l'àmbit escolar demostren que sense la mediació adequada aquests productes deriven sobretot en el joc i la diversió en detriment dels aprenentatges literaris i la interpretació; és imprescindible, en conseqüència, que els professionals rebin una formació continuada sobre aquests materials i les seves possibles modalitats didàctiques dins i fora de l'aula. Amb les famílies, el guiatge pot venir de blogs independents en què es comparteixin lectures digitals, se'n donin informacions pràctiques i es presentin novetats. Una altra opció és assistir a les sessions que cada cop més organitzen biblioteques, centres cívics o ampes.

Per bé que cal reconèixer les possibilitats d'aquest tipus de literatura i allò que pot aportar (el pes físic reduït, un preu més baix dels llibres per a les primeres edats, la fàcil obtenció i actualització de títols, la democratització creativa i divulgativa i uns aprenentatges i experiències lectoritèries específics), no tot són flors i violes: la producció infantil digital es troba encara en un estat embrionari; les tauletes per accedir-hi requereixen una inversió inicial molt considerable; s'haurien de solucionar problemes importants com la manca d'obres de qualitat en català i les incompatibilitats entre dispositius, i millorar les traduccions i la capacitat de memòria dels aparells per poder emmagatzemar-hi una biblioteca virtual completa i exercir el dret de traspasar el fons adquirit almenys una vegada. Malgrat tot, aquesta producció ha de fer-se present a les escoles i a les biblioteques per garantir l'alfabetització literariodigital de tots els infants sense distincions, en una igualtat d'oportunitats que treballi a favor de la cohesió social del segle XXI.

### Referències

#### Aplicacions:

Carlsen Verlag GmbH (2013). *Emma isst*, de Jutta Bauer (versió 2.1) [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

CIDCLI (2013). *Buen provecho, animales al acecho* (versió 1.2). Col·lecció Pininos. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Dada Company (2013). *Por cuatro esquinitas de nada*, de Jérôme Ruillier (versió 1.5). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com> i a <https://play.google.com/store>.

Éditions Hatier (2012). *Mi camino* (versió 0.1). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Fox&Sheep GmbH Berlin (2012). *Buenas noches*, de Heidi Wittlinger (versió 3.6). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com> i a <https://play.google.com/store>.

Gallimard Jeunesse (2012). *Le dinosaure* (versió 1.0). Col·lecció Mes Premières Découvertes. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com> i a <https://play.google.com/store>.

Gallimard Jeunesse (2012). *La coccinelle* (versió 1.0). Col·lecció Mes Premières Découvertes. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Itbook (2011). *Els tres porquets* (versió 2.0). Col·lecció Érase. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Itbook (2012). *Alicia en el país de les meravelles* (versió 2.0). Col·lecció Érase. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Irene Blasco (2012). *Rita la lagartija*, d'Irene Blasco (versió 1.2). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Kirian Anglès (2014). *Sant Jordi, la llegenda*, de Kirian Anglès (versió 2.2.0). [Mobile application

software]. Disponible a <http://itunes.apple.com> i a <https://play.google.com/store>.

La Galera (2013). *Sant Jordi i el drac*, d'Anna Canyelles (versió 1.0). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com> i a <https://play.google.com/store>.

Loud Crow (2011). *The Tale of Peter Rabbit* (versió 1.7). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com> i a <https://play.google.com/store>.

Loud Crow (2012). *Good night moon* (versió 1.4). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Nosy Crow (2011). *Bizzy Bear On the Farm* (versió 1.1.2). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Nosy Crow (2011). *The Three Little Pigs* (versió 1.4.4). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Nosy Crow (2012). *Bizzy Bear Builds a House* (versió 1.0.3). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Nosy Crow (2013). *Parker Penguin* (versió 1.0.3). Col·lecció Rounds. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Nosy Crow (2013). *Franklin Frog* (versió 1.0.5). Col·lecció Rounds. [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Nosy Crow (2013). *Little Red Riding Hood* (versió 1.0.5). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Tales Apart (2012). *Blancaneus i els set nans* (versió 1.0.5). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

Tales Apart (2012). *La bella dorment* (versió 1.0.5). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

WingedChariot (2010). *Emma Loves Pink* (versió 1.0). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

WingedChariot (2011). *My House*, de Marianne

Dubuc (versió 1.0). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

WingedChariot (2011). *The Red Apple* (versió 3.5). [Mobile application software]. Disponible a <http://itunes.apple.com>.

#### Llibres infantils

Bauer, Jutta (2011). *Emma come*. Trad.: Lorenzo Rodríguez López. Madrid: Lóguez Ediciones.

Canyelles, Anna (2010). *Sant Jordi i el drac*. Barcelona: La Galera.

Dubuc, Marianne (2010). *Davant de casa meva*. Trad.: Teresa Farran. Barcelona: Joventut.

Oral, Feridun (2009). *La manzana roja*. Trad.: Teresa Farran. Barcelona: Juventud.

Ruillier, Jérôme (2005). *Quatre petites cantonades de no res*. Trad.: Teresa Farran. Barcelona: Joventut.

#### Bibliografia

Borràs, L. (2012). «Había una vez una app... Literatura infantil y juvenil (en) digital». *Revista de Literatura (Especial LJJ y Nuevas Tecnologías)*, 269, p. 21-26.

Correro, C. (2014). «Livros digitais para crianças». En CEALE, *Glossário de Alfabetização, Leitura e Escrita*. Belo Horizonte: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. FaE, UFMG, Brasil.

Prensky, M. (2012). *Before Bringing in New Tools, You Must First Bring in New Thinking*. En línia. URL: <http://marcprensky.com>.

Turrión, C. (2013). «Álbumes ilustrados en pantalla», *CLIJ*, 256, p. 6-12.

Yokota, J. (2013). «From Print to Digital? Considering the future of picturebooks for children». En G. Grilli (ed.), *Bologna: fifty years of children's books from around the world*. Bologna: Bologna University Press, p. 443-449.

## **Emma isst [L'Emma menja]**

Edat: Per als més petits

Il·lustradora: Jutta Bauer

Editorial: Carlsen Verlag GmbH. Hamburg, 2013 (versió 2.1)

Idiomes: alemany i anglès

Disponible a: itunes.apple.com / Preu: 1,79€

Vet aquí una aplicació que farà les delícies dels més petits. Relativa a un àmbit tan quotidià i familiar com el menjar, presenta una osseta, l'Emma, en diferents llocs i situacions en què experimenta amb els aliments i les seves derivacions corporals. Els petits lectors hi participen directament: amb el dit, han d'anar fent aparèixer tots els elements en cada escena; poden triar a quina anar quan ja coneixen l'obra; han d'identificar els productes que la protagonista vol ingerir; veuen, provoquen o senten els efectes embrutidors o els sons escatològics en què reverteixen alguns (com els espaguetis i les mongetes), etc. Aquesta versió digital del llibre de la prestigiosa il·lustradora alemanya Jutta Bauer demostra com d'enriquir pot resultar el mitjà electrònic en alguns casos. Aquí, en efecte, es dinamitza el text en paper mitjançant la interacció, la música, el moviment i els sons, i s'enriqueix l'experiència lectora dels menuts amb unes possibilitats lúdiques que els fan divertir extraordinàriament (a més, quan han après a fer anar el dispositiu gaudeixen de plena autonomia). L'únic que s'hi troba a faltar és una bona traducció catalana que traslladi la qualitat poètica de l'original alemany a la nostra llengua i permeti el gaudi estètic d'uns mots que no són imprescindibles, però que acaben de completar el conjunt.

Valoració: \*\*\*\*

## **La bella dorment**

Edat: Per als més petits

Editorial: Tales Apart. Barcelona, 2012 (versió 1.0.5)

Idiomes: català, castellà, anglès, francès, alemany, italià i portuguès

Disponible a: itunes.apple.com / Preu: 1,46€

Una aplicació que adapta el conte clàssic i que ofereix la possibilitat de dur-ne a terme una lectura guiada i una altra de lliure. Els més petits tindran un paper de lector actiu i podran escollir com anar creant la història en aquest teatre de putxinel·lis interactiu amb diferents mitjans: les escenes, els personatges, els objectes simbòlics, l'opció de gravar, una pissarra per pintar i dibuixar i la personalització de titelles, a part de l'opció de la narració en veu alta en una de les set llengües disponibles (català inclòs). Una *app* interessant per experimentar la comprensió del relat tradicional amb els menuts i explotar les oportunitats que el nou suport digital ofereix en usos més escolars.

Valoració: \*\*\*\*

## **Nighty night [Bona nit]**

Edat: Per als més petits

Il·lustradora: Heidi Wittlinger

Editorial: Fox&Sheep. Berlín, 2012 (versió 3.6)

Idiomes: castellà, alemany, xinès, francès, anglès, italià, japonès, neerlandès, portuguès, rus, suec i turc

Disponible a: itunes.apple.com i play.google.com / Preu: 2,99€

Elaborada per un laboratori berlinès i il·lustrada per la nominada a l'Oscar Heidi Wittlinger, aquesta aplicació garanteix la qualitat estètica i tècnica en totes les seves escenes, i probablement per això ha estat molt elogiada arreu del planeta. Dirigida als més petits, quan arriba el vespre el lector es va acomiadant de tots els animals de la granja amb un *bona nit*. A part de l'adquisició d'aquest hàbit, els infants podran desenvolupar certa consciència pel medi ambient i l'ecologia alhora que entrenen la seva motricitat fina amb diferents exercicis tàctils, com tocar els animals i apagar el llum amb certa precisió en tots els racons d'aquesta granja onírica on reposen tretze animals interactius en 2D. L'univers gràfic és bonic i tota l'aplicació transmet la calma necessària en aquest tipus d'històries d'abans d'anar a dormir. Un producte digital que admet diferents personalitzacions, com l'estació de l'any en què es narren els diferents episodis, l'opció de lectura guiada o autònoma i la selecció d'una de les dotze llengües en què s'ofereix. De moment encara no podem llegir-la en català, tot i que esperem que això canviï aviat.

Valoració: \*\*\*

## **La coccinelle [La marieta]**

Edat: Per als més petits / Primers lectors

Il·lustradora: Sylvaine Pérols

Editorial: Gallimard Jeunesse i Studio V2. París, 2012 (versió 1.0)

Idiomes: francès

Disponible a: itunes.apple.com / Preu: 4,49€

Aplicació pertanyent a la col·lecció Els Meus Primers Descobriments, de Gallimard, que en els darrers dos anys també ha publicat altres títols, com *Dinosauris* i *El bosc*. *La Coccinelle* és hereva directa del llibre aparegut en aquest segell editorial francès als anys vuitanta, que ja oferia una gran qualitat estètica, grans dosis d'innovació i aprenentatges significatius per als més menuts a través de les seves pàgines i transparències. Studio V2 ha sabut adaptar aquesta obra al format digital amb un producte que il·lustra la tendència actual d'un nou escenari editorial, amb coedicions entre les empreses tradicionals i els estudis de disseny gràfic o els creadors d'aplicacions ludicoeducatives. Aquesta *app* permet que els nens i nenes, amb els dits, puguin moure, fer volar i alimentar les marietes i analitzar-ne la morfologia i l'hàbitat. La tridimensionalitat, la interacció i el joc són diverses de les oportunitats que ofereix el mitjà electrònic, que els francòfons han sabut aprofitar molt bé per ampliar les maneres de llegir amb els nous formats.

Valoració: \*\*\*\*

## **Emma loves pink [A l'Emma li encanta el rosa]**

Edat: Per als més petits / Primers lectors

Autora i il·lustradora: Piret Raud

Editorial: WingedChariot. Londres, 2010 (versió 1.0)

Idiomes: estonià, anglès i japonès

Disponible a: itunes.apple.com / Preu: 2,93€

Aquesta aplicació ofereix la història tendra i deliciosa d'una petita llebre que ho té tot rosa i que voldria que tot fos rosa, amb un petit apunt sobre la contrarietat davant la realitat que això li fa sentir i el canvi que viu el dia del seu aniversari, en què gràcies al seu amic Ferdinand s'adona que altres colors també poden comportar experiències ben boniques i gratificants. Mitjançant la veu infantil de la narració en tercera persona, que s'identifica amb la de la protagonista i que constitueix el mèrit principal de l'obra digital en si, el relat es desplega amb una senzillesa d'altíssima qualitat tant en el text (l'estructura en seqüències definides i internament acumulatives, el llenguatge ric, la tipografia expressiva, la disposició significativa en la pantalla) com en les imatges (d'una simplicitat que remet al món infantil i que fa més versemblant, encara, la perspectiva del conte). Val a dir, però, que la interacció s'hi limita al fet de passar pàgines i al complement lúdic dels adhesius proporcionats al menú principal (al costat de la possibilitat de sentir la història), de manera que aquest és un producte per experimentar, sobretot, el potencial dels audiollibres pel que fa a les veus narratives.

Valoració: \*\*\*

## **Little Red Riding Hood [La Caputxeta Vermella]**

Edat: Primers lectors / A partir de 7 anys

Editorial: Nosy Crow. Londres, 2013 (versió 1.0.5)

Idiomes: anglès

Disponible a: itunes.apple.com / Preu: 4,76€

Considerada per la crítica una de les millors obres infantils digitals del mercat (i produïda, de fet, per una de les empreses més ben valorades en el món de les aplicacions), aquesta nova Caputxeta Vermella constitueix un exemple paradigmàtic del que pot oferir el mitjà electrònic més enllà de l'espectacularitat superficial del seu instrumental característic. Paral·lelament a les pincades d'ullet intertextuals i molts altres aspectes que remet a la mecànica literària (i a diferència del que passa amb moltes altres versions del conte clàssic, adaptat al mitjà digital més que cap altre en una dinàmica equiparable a la de la literatura en paper), la interactivitat hi opera com a tret constitutiu essencial: la història pot avançar en línies narratives diferents segons les tries dels lectors. Aquests, esdevinguts artífexs del relat, poden desenvolupar així les seves habilitats comprensives i interpretatives des de la intervenció creativa tot desplegant eines conegudes en l'àmbit dels videojocs i amb una participació constant (amb la selecció d'un objecte determinat, la seva derivació en una manera o altra de derrotar el llop i la dotació d'un final o altre al conte, la mobilitat possible de molts elements i l'obertura de diàlegs mitjançant el tacte en pantalla o els jocs i les activitats integrats). El resultat és una experiència lectora remarcablement diferent, en la millor línia del que ha estat, fins ara, la literatura infantil digital.

Valoració: \*\*\*\*