



Matriz de critérios para  
avaliação e seleção  
de obras de literatura  
infantil digital (LID)



## FUNDAÇÃO ITAÚ PARA EDUCAÇÃO E CULTURA

### **Conselho Curador**

#### **Presidente**

Alfredo Egidio Setubal

#### **Vice-presidentes**

Ana Lúcia de Mattos Barreto Villela

Maria Alice Setubal

#### **Conselheiros**

Claudia Politanski

Danilo Santos Miranda

Eduardo Queiroz Tracanella

Heitor Sant'anna Martins

Oswaldo do Nascimento

Priscila Fonseca da Cruz

Ricardo Manuel dos Santos Henriques

Rodolfo Villela Marino

### **Diretoria**

#### **Diretor-presidente**

Fábio Colletti Barbosa

#### **Diretor vice-presidente de programas sociais**

Fábio Colletti Barbosa

#### **Diretor vice-presidente de projetos culturais**

Alfredo Egidio Setubal

#### **Diretor vice-presidente administrativo e financeiro**

Eduardo Mazzili de Vassimon

#### **Diretores**

Álvaro Felipe Rizzi Rodrigues

Paulo Sergio Miron

Reginaldo José Camilo

Valéria Aparecida Marreto

## ITAÚ SOCIAL

### Superintendente

Angela Dannemann

### Gerente de Fomento

Camila Feldberg

### Coordenadora de Engajamento Social e Leitura

Dianne Melo

### Equipe

Gabriela Passos Conserva

### Comunicação

Alan Albuquerque R. Correia

Rodrigo Souza Silva

Tayrine Naiane de Santana Mauricio

### Pesquisa e coordenação

Dra. Aline Frederico

Dra. Giselly Lima de Moraes

### Especialistas consultados

Dra. Mônica Daisy Vieira Araújo

Ms. Jaqueline Conte

### Mediadoras consultadas

Adília Batista de Araújo

Ms. Jamilly Starling Santos de Jesus

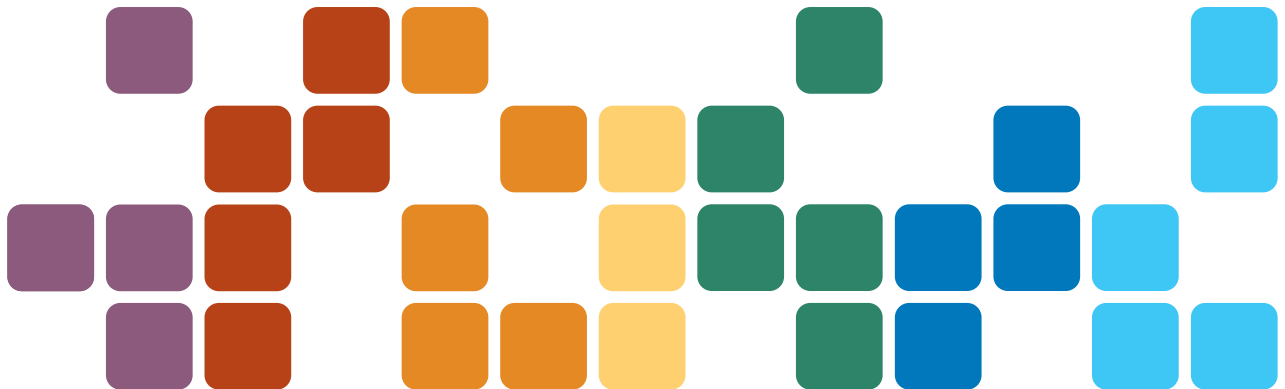
### Revisão de texto

Vivian Miwa Matsushita

Umberto Rodrigues

### Diagramação

Visuh Design



## 5 APRESENTAÇÃO

### 1 \_\_\_\_\_ 7 Literatura infantil digital

8 O que é a matriz?

9 Por que propor uma matriz de critérios de qualidade para a literatura infantil digital?

10 Para quem é esta matriz?

10 Como utilizar esta matriz?

### 2 \_\_\_\_\_ 12 As dimensões dos critérios da matriz

14 Qualidade literária

17 Qualidade no acesso, segurança e transparência

19 Qualidade de execução

## 20 GLOSSÁRIO

## 23 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



# Apresentação

Criado pelo Itaú Social em 2010, o programa Leia para uma Criança incentiva a leitura do adulto para e com a criança como oportunidade de fortalecimento dos vínculos e da participação ativa na educação desde a primeira infância.

**A primeira infância**, compreendida de 0 a 6 anos de idade, é um período decisivo para a **formação integral** da pessoa. É na linguagem e pela linguagem que a criança se constitui para si, para o outro e para o mundo.

Em todas as culturas, as crianças se reconhecem, compreendem tempos e espaços, criam vínculos e constroem memórias afetivas por meio da palavra. É enquanto sujeito de linguagem que **o direito à leitura**

**literária**, à palavra e a outros bens culturais deve ser garantido.

O uso **da literatura como bem cultural** é o alicerce para a aquisição da linguagem, o domínio da língua, a constituição da identidade e a construção do conhecimento.

Ao apresentar as histórias e personagens às crianças, a literatura exerce um papel fundamental na construção de significados. As crianças passam a usar **a imaginação, a criatividade e a empatia para lidar com sentimentos e emoções**, enriquecendo e ampliando suas experiências com os outros e com ela mesma.

Porém, apesar de a **leitura** ser uma situação de comunicação altamente social, cultural e formadora, ela é **desigualmente compartilhada entre as crianças brasileiras**.



# 1

## Literatura infantil digital

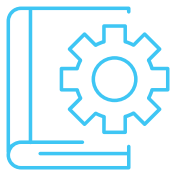


Apresentamos a seguir a **Matriz de critérios para avaliação e seleção de obras de literatura infantil digital (LID)**. É importante dizer que, ao trazer uma proposta que trata de conteúdos digitais para crianças, não se está desconsiderando as pesquisas que abordam os riscos que o excesso de exposição às telas pode causar a elas, nem as pesquisas com recomendações de que as crianças com menos de 2 anos não devem interagir com o meio digital diretamente.

No entanto, considerando a inegável realidade em que as crianças participam da cultura digital, acredita-se que promover a leitura literária digital e oferecer parâmetros de qualidade são maneiras de qualificar o acesso a esse

universo, desenvolvendo formas seguras de interação, que oferecem à criança a possibilidade de assumir uma posição mais crítica, lúdica e humanizada diante da cultura digital.

É importante destacar que o trabalho de produção de critérios se baseou em pesquisas acadêmicas especializadas e em documentos, como o Children's Online Privacy Protection Act (COPPA), a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e o Comentário 25 da Organização das Nações Unidas, que aborda os direitos das crianças no ambiente digital.

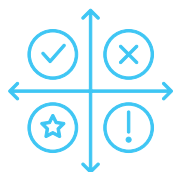


## O que é a matriz?

A matriz é um material de apoio para mediadores de leitura e coloca em destaque características observadas em diversas obras de literatura infantil digital (LID), de qualidade, reconhecida por especialistas, que constituem parâmetros importantes para uma experiência de leitura literária digital enriquecedora.



Para isso, além da qualidade literária, considera-se o respeito às infâncias e o direito a uma educação literária diversa e inclusiva, que acolha as diferentes possibilidades de leitura na contemporaneidade.



## Por que propor uma matriz de critérios de qualidade para a literatura infantil digital?

Atualmente, crianças e adultos estão imersos na cultura digital, mas poucos conhecem a literatura infantil digital. Como produção artística contemporânea que promove uma experiência de leitura inovadora, é direito de todos conhecê-la e desfrutá-la. Por ser ainda uma novidade para a maioria dos leitores e mediadores, como pais/mães, professores, educadores sociais e bibliotecários, é importante apresentar suas possibilidades e ajudar a desenvolver um olhar crítico sobre as obras, promovendo o acesso às novas experiências poéticas e literárias proporcionadas pelo meio digital, que são diferentes daquelas experimentadas pela cultura do impresso.



## Para quem é a matriz?

O propósito desta matriz de critérios é auxiliar mediadores de leitura a conhecer a literatura infantil digital, possibilitando-lhes selecionar obras de qualidade e auxiliar os leitores a acessar, desfrutar e valorizar essa forma de arte, segundo critérios próprios, com base no gosto pessoal, mas conhecendo ao máximo as possibilidades estéticas das obras atuais.



## Como utilizar esta matriz?

A literatura infantil digital, como toda literatura, é arte, por isso tem em vista a experiência estética. Dessa maneira, avaliar uma obra literária digital não é algo que se faz com medidas quantitativas, mas pela própria experiência do leitor.

Assim, esta matriz não deve ser usada como um conjunto de regras que precisam ser seguidas estritamente, mas como uma possível referência para selecionar e/ou analisar obras de literatura infantil digital e ajudar o leitor a construir critérios próprios.

Vale ressaltar, porém, que a construção do gosto pessoal passa pelas experiências que o leitor tem com obras diversas e pelo conhecimento que ele reúne sobre como são as obras, para então saber o que nelas lhe agrada. Esta matriz deve ser um recurso para ajudar a observar com atenção as obras e identificar características que podem oferecer uma leitura prazerosa e enriquecedora do ponto de vista literário.

**Bom trabalho e boas leituras.**

# 2

## As dimensões dos critérios da matriz



**1. Qualidade literária** – parâmetros que ajudam a avaliar a qualidade do texto literário e como ele usa recursos do meio digital de forma criativa, inovadora e lúdica para contar uma história ou construir uma poética própria.

**2. Qualidade no acesso, segurança e transparência** – parâmetros que ajudam a avaliar aspectos-chave do sistema de circulação das obras de literatura digital e seu uso em dispositivos conectados em rede, já que estes têm impacto sobre a qualidade geral da obra.

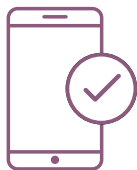
**3. Qualidade de execução** – parâmetros referentes à qualidade de reprodução desses conteúdos no dispositivo.

Assim como observamos a qualidade da resolução da imagem, da impressão, da encadernação etc., na literatura infantil digital há aspectos técnicos específicos a se verificar em relação ao meio digital.

Cada dimensão apresenta diversos **parâmetros**, os quais são aspectos que constituem as obras e devem ser analisados, e cada parâmetro apresenta um ou mais **indicadores**, os quais detalham o que pode ser esperado dentro do parâmetro para que uma obra seja considerada de qualidade.

**No entanto, é importante ter em mente que a qualidade da obra se encontra principalmente na maneira de utilização dos recursos e não simplesmente na sua presença; maior quantidade de recursos não indica maior qualidade.**

Como muitos desses aspectos são novidade para as pessoas que estão entrando em contato com esse tipo de literatura pela primeira vez, alguns termos podem não ser do cotidiano delas. Para ajudar, no fim do documento há um glossário. Ao longo do texto, as palavras do glossário estão destacadas em **verde**.



## Qualidade literária

- **Experiência estética:** a obra faz uso criativo dos **recursos multimídia** dos dispositivos digitais para proporcionar uma experiência de leitura interativa e lúdica.
- **Multimodalidade:** a obra articula diversos **recursos semióticos**, como imagem estática, imagem em movimento, música, efeitos sonoros, voz, gestos e linguagem verbal oral e escrita na produção de significados e na construção de narrativa/poética. No entanto, a qualidade de uma obra não depende da quantidade de recursos mobilizados por ela, mas sim de como os recursos utilizados estão articulados no seu projeto literário.
  - **Imagem:** a imagem, estática ou animada, contribui para a construção do **pacto narrativo** e da linguagem poética por meio do estilo, da técnica e das escolhas de representação, sem resultar em um texto visual estereotipado.

- **Linguagem verbal:** a linguagem verbal é tratada artisticamente tanto do ponto de vista do código quanto da materialidade sonora (rimas, aliterações, ritmo etc.) e gráfica (tipografia, uso do tempo e do espaço etc.).
- **Som:** a trilha sonora (música, efeitos e vozes) acrescenta camadas de sentido aos demais recursos expressivos, como imagem e texto, e contribui para a construção da narrativa e para a poética da obra.
- **Gestos:** os gestos e movimentos corporais, solicitados pela obra, são utilizados de forma lúdica e colaboram para a construção de significados na narrativa/poética, explorando a performance da leitura.
- **Interatividade:** a interatividade é essencial para a leitura da literatura infantil digital. Ou seja, para que seja lida, a obra solicita uma participação concreta do leitor e responde a essa participação com alterações de diversas naturezas. Os recursos de interatividade contribuem para criar uma experiência literária dinâmica e participativa, explorando pontos quentes e outros recursos na construção da narrativa/poética, por meio de escolhas e ações do leitor que resultam numa alteração no texto.

- **Elementos de jogo:** caso a obra inclua elementos de jogo, estes estão bem integrados ao universo ficcional e não se sobrepõem à história ou aos aspectos literários.
- **Linguagem poética:** Imagem, escrita, som, gesto, interatividade, cada um desses recursos tem uma forma própria de agir sobre os sentidos e as emoções do leitor. Assim, a materialidade do meio digital é explorada poeticamente, permitindo ao leitor experimentar diferentes sensações e brincar com os efeitos de sentido resultantes da interação com os diversos **recursos semióticos**.
- **Narrativa:** a narrativa é construída por meio da articulação dos diversos **recursos semióticos**, que se combinam de forma harmônica ou irônica, na construção do narrador, do ambiente, dos personagens, da organização temporal e do enredo. Graças às possibilidades do meio digital, essas narrativas podem ser estruturadas de forma inovadora, diferenciando-se das maneiras tradicionais de narrar.
- **Tratamento do tema:** a obra evita abordagens pedagógicas e moralizantes e, caso trate de temas socialmente relevantes ou sensíveis, não utiliza um olhar estereotipado, mas privilegia o prazer estético.



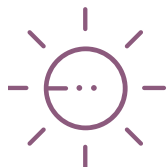
- **Conteúdos extras:** os conteúdos extras e outros **paratextos**, sejam eles artísticos (jogos, clipes etc.) ou informativos (apresentações, prefácios etc.) estão alinhados com a obra principal e expandem a experiência de leitura de forma criativa.
- **Personalização:** a obra possibilita a personalização da experiência de leitura, levando em conta contextos autônomos e mediados, apresentando modos de leitura diversos (com narração, sem narração etc.), além da opção de ativar e desativar, com facilidade, determinados **recursos multimídia**.



## Qualidade no acesso, segurança e transparência

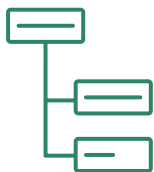
- **Transparência:** as páginas de acesso em sites e lojas virtuais apresentam informações claras sobre a obra, seu conteúdo, formas de aquisição, avaliação dos leitores e aspectos técnicos, por meio de diferentes **recursos multimídia**.

- **Autoria:** as autorias do texto literário (escrita, som, imagem, design de interatividade), bem como do projeto editorial, estão apresentadas com clareza e de maneira informativa, possibilitando a avaliação do leitor.
- **Aquisição:** no caso de obras pagas, a informação sobre o sistema de aquisição da obra (*premium, freemium, demo, venda em capítulos etc.*) está claramente apresentada, permitindo ao leitor fazer uma compra consciente, sabendo quanto vai pagar pela obra completa e os conteúdos envolvidos na compra.
- **Segurança:** não há links para fora da obra ou links que permitam compras. Quando há conteúdos dessa natureza, eles estão protegidos por **bloqueio parental**.
- **Privacidade:** a obra garante a privacidade do leitor e tem uma **política de privacidade** clara e facilmente acessível, que explicita os termos de uso e de tratamento de dados.
- **Anúncios:** a obra está livre de anúncios, especialmente de terceiros. Caso tenha conteúdo publicitário do próprio desenvolvedor, este se encontra fora do texto literário e protegido por bloqueio parental.
- **Acessibilidade:** a obra apresenta recursos específicos ou possibilidades de adaptação que permitem a apreciação por parte de pessoas com alguma deficiência.



## Qualidade de execução

- **Elementos multimídia e interativos:** todos os elementos multimídia e interativos da obra apresentam qualidade técnica na sua execução, como som audível e claro, imagem bem definida, **design de interface** eficaz, velocidade de carregamento e execução, dentro das possibilidades do dispositivo em que a obra está disponível.
- **Ergonomia:** todo o design da obra leva em conta o manuseio, a visualização e a escuta da criança, considerando as especificidades do corpo infantil.



## Glossário

**Atividade pedagógica gamificada:** atividade que utiliza a mecânica dos games com o propósito de promover o ensino e a aprendizagem de determinado conteúdo.

**Bloqueio parental:** tela que exige desbloqueio por meio de operações e desafios cognitivos que apenas um adulto consegue realizar.

**Design de interface:** uma interface é um conjunto de elementos que possibilitam a conexão e a comunicação entre o leitor e o dispositivo digital, permitindo o controle dos conteúdos. No caso de dispositivos móveis, as interfaces mais utilizadas são a visual, por meio de ícones, textos etc., a háptica, por meio de sensações táteis, e a sonora, por meio de sons que são emitidos e captados pelo dispositivo. O design de interface é o desenho ou o planejamento de tais elementos para que essa comunicação seja a mais efetiva e simples possível.

**Giroscópio:** sensor presente em alguns smartphones e tablets que identifica a rotação do aparelho sobre seu próprio eixo, reconhecendo se ele está sendo posicionado para cima ou para baixo pelo usuário.

**Multimodalidade:** refere-se ao reconhecimento de que a comunicação ocorre por meio de diversos sistemas (ou modalidades) semióticos que se relacionam entre si. A linguagem verbal, nas modalidades oral e escrita, é, portanto, um desses sistemas, mas não o único nem o mais importante deles, e cada sistema tem um potencial próprio de comunicação de acordo com sua materialidade e assume papéis específicos dentro de cada ato e contexto comunicativos.

**Pacto narrativo:** espécie de contrato implícito entre o autor, o texto e o leitor, que indica a proposta da obra e o tipo de expectativa e de “atitude” que o leitor deve adotar durante a leitura para interagir adequadamente com o mundo ficcional.

**Paratextos:** textos que compõem a obra e acompanham o texto literário, interferindo no modo como é recebido e interpretado pelo leitor. Esses textos podem estar no mesmo objeto que o texto literário, por exemplo, como parte de um aplicativo que contém a obra (quando são chamados de peritextos), ou fora desse objeto, como na loja virtual ou no site do desenvolvedor (quando são chamados de epitextos).

**Política de privacidade:** texto em que o desenvolvedor descreve os processos de coleta, armazenamento, uso e compartilhamento de dados e informações do usuário realizados quando um leitor acessa determinada página ou aplicativo.

**Pontos quentes:** áreas ou elementos das ilustrações que são interativos e podem ser ativados por meio do toque ou de algum gesto específico de interação com a tela sensível ao toque.

**Realidade aumentada:** tecnologia que integra o mundo virtual ao mundo real, sobrepondo elementos virtuais a imagens do mundo real capturadas por meio da câmera do celular, tablet ou computador.

**Recursos multimídia:** recursos que reúnem as funções de diversos meios de comunicação e que estão disponíveis em um dispositivo digital.

**Recursos semióticos:** recursos usados social e culturalmente para a construção de significados. Muitos desses recursos são organizados em sistemas de significados de acordo com a sua materialidade, como o sistema da linguagem visual, da linguagem escrita, da linguagem sonora, da linguagem gestual etc.



## Referências bibliográficas primárias

FREDERICO, Aline. **Embodiment and agency in digital reading: Preschoolers making meaning with literary apps.** Tese de doutorado. University of Cambridge, 2018. DOI: 10.17863/CAM.31007. Disponível em: <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/283637>.

GARCÍA-RODRÍGUEZ, Araceli; GÓMEZ-DÍAZ, Raquel. Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopAPP de lectura para niños. **Anales de Documentación**, v. 18, n. 2, 2015. DOI: 10.6018/analesdoc.18.2.227071.

MENEGAZZI, Douglas. **Design de hotspots: diretrizes para o design de interação de livros infantis para dispositivos de interação móvel.** Tese de doutorado. Universidade Federal do Paraná, 2020. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/67590>.

- MORAES, Giselly Lima De. **Trilha Sonora de Aplicativos para Crianças e Educação Literária**. Tese de doutorado. Universidade Federal da Bahia, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/20840>.
- PRIETO, Lucas Ramada. **Esto no va de libros**. Tese de doutorado. Universitat Aunònoma de Barcelona, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10803/460770>.
- REAL, Neus; CORRERO, Cristina. Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores. **Textura: Revista de Educação e Letras**, v. 20, n. 42, pp. 8-33, 2018.
- TURRIÓN PENELAS, Celia. **Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?** Tese de doutorado. Universitat Autònoma de Barcelona, 2014. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/record/129320>.



## Outras referências consultadas na área de literatura infantil digital

BAXA, Julie; CHRIST, Tanya. The DigiLit Framework. **Reading Teacher**, v. 71, n. 6, pp. 703-714, 2018. DOI: 10.1002/trtr.1660.

CAHILL, Maria; MCGILL-FRANZEN, Anne. Selecting “app”ealing and “app”ropriate book apps for beginning readers. **The Reading Teacher**, v. 67, n. 1, pp. 30-39, 2013. DOI: 10.1002/TRTR.1190.

HIRSH-PASEK, Kathy; ZOSH, Jennifer M.; GOLINKOFF, Roberta Michnick; GRAY, James H.; ROBB, Michael B.; KAUFMAN, Jordy. Putting education in “educational” apps. **Psychological Science in the Public Interest**, v. 16, n. 1, pp. 3-34, 2015. DOI: 10.1177/1529100615569721. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1529100615569721>.

KORAT, Ofra; FALK, Yael. Ten years after: Revisiting the question of e-book quality as early language and literacy support. [Journal of Early Childhood Literacy](#), v. 19, n. 2, pp. 206-223, 2019. DOI: 10.1177/1468798417712105.

- KUCIRKOVA, Natalia; LITTLETON, Karen; CREMIN, Teresa. Young children's reading for pleasure with digital books: Six key facets of engagement. **Cambridge Journal of Education**, v. 3577, n. April, pp. 1-18, 2016. DOI: 10.1080/0305764X.2015.1118441. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0305764X.2015.1118441>.
- MCGEEHAN, Catherine; CHAMBERS, Sandra; NOWAKOWSKI, Jessica. Just Because It's Digital, Doesn't Mean It's Good: Evaluating Digital Picture Books. **Journal of Digital Learning in Teacher Education**, v. 34, n. 2, pp. 58-70, 2018. DOI: 10.1080/21532974.2017.1399488.
- MEYERS, Eric M.; ZAMINPAIMA, Ehlam; FREDERICO, Aline. The Future of Children's Texts: Evaluating Book Apps as Multimodal Reading Experiences. In: ICONFERENCE 2014 PROCEEDINGS 2014, **Anais** [...]. [s.l.: s.n.] pp. 916-920. DOI: 10.9776/14312.
- MIZE, Minnie; PARK, Yujeong; SCHRAMM-POSSINGER, Megan; COLEMAN, Mari Beth. Developing a Rubric for Evaluating Reading Applications for Learners With Reading Difficulties. **Intervention in School and Clinic**, v. 55, n. 3, pp. 145-153, 2020. DOI: 10.1177/1053451219842237.
- OK, Min Wook; KIM, Min Kyung; KANG, Eun Young; BRYANT, Brian R. How to Find Good Apps: An Evaluation Rubric for Instructional Apps for Teaching Students With Learning Disabilities. **Intervention in School and Clinic**, v. 51, n. 4, pp. 244-252, 2016. DOI: 10.1177/1053451215589179.

PAPADAKIS, Stamatios; KALOGIANNAKIS, Michail; ZARANIS, Nicholas.

Designing and creating an educational app rubric for preschool teachers.

**Education and Information Technologies**, v. 22, n. 6, pp. 3147-3165, 2017. DOI: 10.1007/s10639-017-9579-0.

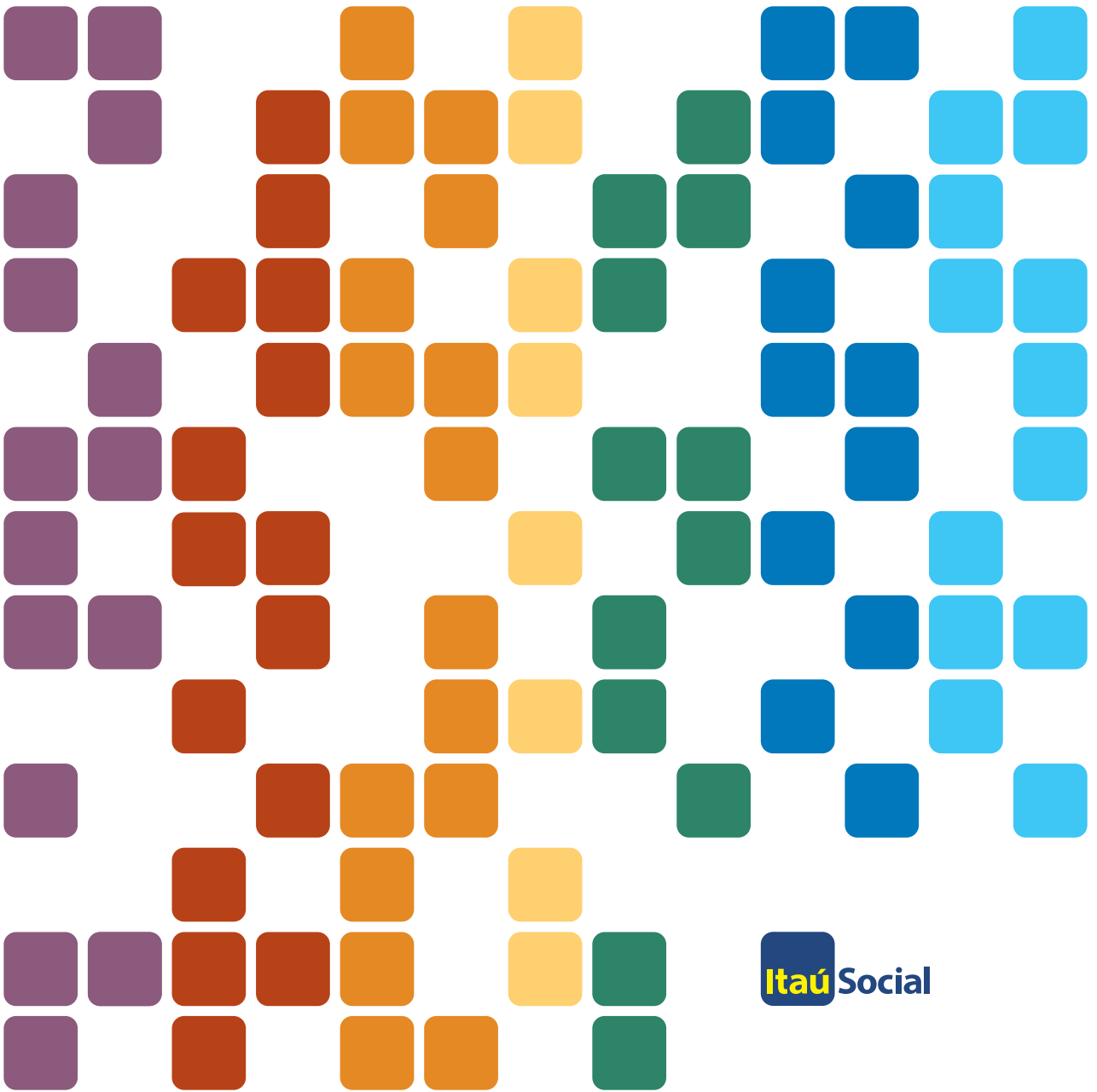
REAL, Neus; CORRERO, Cristina. Valorar la literatura infantil digital: propuesta

práctica para los mediadores. **Textura: Revista de Educação e Letras**, v. 20, n. 42, pp. 8-33, 2018.

WOHLWEND, Karen; ROWSELL, Jennifer. App Maps: Evaluating children's iPad software for twenty-first-century literacy learning. In: KUCIRKOVA, Natalia; FALLOON, Garry (org.). **Apps, technology and younger learners: international evidence for teaching**. Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge, 2017. pp. 73-88.

YOKOTA, Junko; TEALE, William. Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices. **The Reading Teacher**, v. 67, n. 8, pp. 577-585, 2014. DOI: 10.1002/trtr.1262.

YOKOTA, Junko. From Print to Digital? Considering the Future of Picturebooks for Children. **Bologna: fifty years of children's books from around the world**, pp. 443-449, 2013. Disponível em: [http://www.academia.edu/download/31601930/Yokota\\_Bologna\\_Book\\_Chapter.pdf](http://www.academia.edu/download/31601930/Yokota_Bologna_Book_Chapter.pdf).



**Itaú** Social