

## **A RELAÇÃO DOS RECURSOS SEMIÓTICOS NA CONSTRUÇÃO NARRATIVA DOS LIVROS DIGITAIS DE LITERATURA INFANTIL DO PROGRAMA “LEIA PARA UMA CRIANÇA”**

Letícia Stefane Cunha Castro<sup>1</sup>; Denise Giarola Maia <sup>2</sup>.

1 Letícia Stefane Cunha Castro, Bolsista (PIBIC/IFMG), Curso Pedagogia, IFMG Campus Ouro Branco, Ouro Branco - MG; leticiacastr01@outlook.com.br

2 Denise Giarola Maia: Pesquisadora do IFMG, Campus Ouro Branco; Denise.maia@ifmg.edu.br

### **RESUMO**

O projeto de pesquisa “Análise multimodal do design de livros digitais e aplicativos de Literatura Infantil” teve início em meados de 2020 e segue em andamento. Seu objetivo é analisar os aspectos estruturais e do design de livros digitais de literatura infantil, tendo como principal referencial teórico e metodológico a Semiótica Social e a Abordagem da Multimodalidade. Como objeto de estudo, selecionou-se a coleção do Programa “Leia para uma Criança”, do Itaú Social, a qual possui livre e fácil acesso. Desse modo, neste segundo ano da pesquisa, e até o momento, após revisão bibliográfica a respeito da Semiótica Social e da Abordagem da Multimodalidade, realizou-se a análise de mais um livro dessa coleção, a saber, “O sétimo gato” que foi escrito por Luis Verissimo e ilustrado por Willian Santiago. Para isso, foi utilizada uma tabela, a qual foi elaborada no primeiro ano de execução do projeto, com as categorias a serem consideradas. Assim, puderam ser identificados os modos e seus recursos utilizados na composição de cada tela do livro. Em seguida, foi realizada uma descrição dos elementos da ilustração/desenho, buscando classificar os participantes representados e processos (Kress e Van Leeuwen, 2006). Finalmente, foi feita uma interpretação dos efeitos e sentidos da combinação dos modos presentes, buscando, então, responder as perguntas da pesquisa: será que os recursos de som e de interatividade/movimento, muito explorados no livro infantil digital, contribuem para a construção da narrativa? Qual o papel desses recursos semióticos, incluindo as ilustrações, e sua relação de sentido com a escrita? Os dados das análises comparadas dos dois primeiros livros mostram que há uma preocupação, por parte do programa, em selecionar obras em que a relação entre os recursos semióticos seja coerente com a proposta estética da obra e que, em momentos específicos da narrativa, esses modos possam oferecer ao leitor novas informações em relação à parte escrita, criando, assim, um espaço de participação do leitor na construção dos sentidos. Portanto, a hipótese é que os demais livros, ainda a serem analisados, corroborem essas considerações feitas.

**Palavras-chave:** Multimodalidade, Design, Livro digital, Literatura Infantil.

**Área do conhecimento (CNPq):** 8.00.00.00-2 Linguística, Letras e Artes.

### **INTRODUÇÃO:**

Com as novas tecnologias e a internet, surgiu um novo fenômeno relacionado ao livro que são os chamados livros digitais (*e-book*) e outros formatos não analógicos. Matsuda e Conte (2018) explicam a existência de, pelo menos, dois tipos de livros digitais: (I) aqueles que circulam nesse ambiente, mas, a princípio, foram planejados para a materialidade do papel, logo sua configuração e leitura são semelhantes ao do livro físico, e (II) aqueles que são, de fato, criados para esse ambiente e que podem, por exemplo, proporcionar ao leitor uma experiência de leitura em que ele pode escolher os rumos da narrativa e/ou participar da história. Sobre esse último, Matsuda e Conte (2018, p. 85) dizem que o livro digital infantil possui características muito peculiares, pois se trata de “[...] um novo formato de expressão literária voltado ao público infantil que expande as narrativas verbo-visuais características do livro ilustrado impresso ao incorporar sons, movimentos e interatividade.”

Desse modo, tratando-se do livro digital criado para esse ambiente, como objeto de estudo da pesquisa, foi selecionada a coleção do Programa “Leia para uma criança”, do Itaú Social, a qual é composta por 14 livros digitais, são eles: “O menino e o foguete”, “O sétimo gato”, “A bicicleta voadora”, “Chapeuzinho vermelho”, “Pode ser”, “A menina das estrelas”, “As bonecas da avó Maria”, “Malala, a menina que queria ir para a escola”, “Sovaco da cobra” e “A flor que chegou primeiro”. Todos eles se encontram na “Estante virtual” do site do programa. Vale destacar que, com a pesquisa iniciada em 2020 e ainda em andamento, foram

analisados dois livros dessa coleção: “O menino e o foguete” e “O sétimo gato”, entretanto tem-se como objetivo analisar toda a coleção.

Ademais, o programa destaca, por meio de uma Matriz (ITAÚ, 2020a), os critérios para análise e seleção dos livros infantis do programa, são eles:

1. Qualidade textual: o registro linguístico deve ser literário, ou seja, com a linguagem conotativa, utilizando figuras e com preocupação em relação à escolha e a disposição das palavras. Além disso, uma observação do trabalho estético com a linguagem é que os recursos linguísticos artístico-literários devem favorecer a fruição leitora e apresentar coerência e consistência textual; também a escolha lexical deve ampliar o repertório linguístico e literário dos leitores com uma linguagem que considere a criança capaz de atribuir sentidos ao texto; e, por último, a construção textual deve estimular uma boa leitura em voz alta por parte do mediador.

2. Qualidade visual: o projeto gráfico deve ser capaz de motivar e enriquecer a interação do leitor com o livro, incluindo a composição da capa, as guardas, a contracapa, a página de rosto e a diagramação do texto e das imagens nas páginas; também deve ter a presença adequada de paratextos: informações sobre o autor, ilustrador e outros dados necessários à contextualização da obra, sem interferir na livre construção de sentidos; e, igualmente, proporcionar uma relação entre texto e imagem coerente com a proposta estética da obra com preferência por ilustrações que apresentem aos leitores novas informações em relação ao texto verbal e ofereçam nuances diferenciadas do conteúdo temático; a fonte precisa oferecer boa legibilidade considerando seu tipo, cor, tamanho, espaçamento, nitidez e diagramação; já as ilustrações não devem reforçar estereótipos sociais, históricos, raciais e de gênero; além de apresentarem uma qualidade estética e cuidado gráfico na sua composição; finalmente, a organização interna da obra deve manter relação adequada com o conteúdo temático, sendo isso observado no modo como o projeto estético provoca determinados efeitos de sentido.

3. Qualidade temática: o tema deve dialogar com o imaginário infantil (por exemplo: narrativas de aventura, de mágica, de heróis; narrativas de identificação entre realidade do personagem e do leitor, obras que abordem medos infantis); o tratamento dado ao tema deve possibilitar a reflexão das crianças sobre si próprias, os outros e o mundo que as cerca, abordando questões relativas à alteridade no processo de convivência; ambos, tema e tratamento, precisam contemplar diversos contextos culturais, sociais, históricos e econômicos, incluindo a vivência de populações indígenas, africanas e afro-brasileiras; nesse sentido, os personagens devem ser de diferentes raças, etnias, gêneros e classes sociais, e o tratamento dado a eles não deve reforçar estereótipos; e, por último, o conteúdo das obras não deve ser didatizante.

Outrossim, o livro digital (*e-book*) tem se inserido de maneira lenta no mercado. O fenômeno dos livros digitais, no país, ainda é quase inapreciável. Segundo dados de uma pesquisa feita pela FIPE (Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas), com editoras brasileiras em 2016, revelam que apenas 37% das editoras investigadas produzem e comercializam livros digitais no Brasil. Assim sendo, é importante destacar que a escolha da coleção do Programa “Leia para uma Criança” como objeto de estudo da pesquisa, além de considerar os critérios da matriz, deu-se pela facilidade e pela gratuidade no acesso aos livros, uma vez que eles podem ser lidos pelo celular (*smartphone*), não necessitando de dispositivos mais específicos para leitura.

Portanto, o objetivo da pesquisa é analisar os aspectos estruturais e do design desses livros digitais de literatura infantil, tendo como principal referencial teórico e metodológico a Semiótica Social e a Abordagem da Multimodalidade, a qual reivindica que a comunicação e a representação ocorrem por meio da combinação de vários modos, isto é, os textos que produzimos não são monomodais (presença de apenas um modo), mas multimodais. Busca-se também responder a questões como: será que estes recursos de som, de movimento ou de animação, muito explorados no livro infantil digital, contribuem para a construção da narrativa? Qual o papel desses recursos semióticos, incluindo as ilustrações, e sua relação de sentido com a escrita? Como eles podem ser explorados pelo mediador, de maneira a favorecer a experiência literária da criança?

A motivação ao analisar os livros da “Estante Virtual” do programa “Leia para uma criança” parte, então, da possibilidade de contribuir não só com os Estudos do Texto e do Discurso, de modo especial com aqueles fundamentados na Abordagem da Multimodalidade e da Semiótica Social, como também com a Crítica e Teoria Literária Infantil, a qual ainda é um campo muito pouco explorado no contexto brasileiro. Esta pesquisa nos provoca a refletir sobre a tarefa desafiadora e sobre um tema muito caro que é a formação do

leitor, de modo particular, do leitor do texto literário e ainda do texto literário no ambiente digital, sem, contudo, desconsiderar os muitos desafios para essa promoção, e também outra questão, de cunho mais social, que é a vivência da infância no mundo digital.

## METODOLOGIA:

A semiótica social (SS) é uma ciência que busca estudar o processo de produção de sentido (Hodge; Kress, 1988), considerando quais sejam os modos de comunicação (fala, escrita, imagem, etc.), bem como seus recursos semióticos (gestos, tom de voz, cores, texturas, tamanhos, etc.), utilizados para a materialização do texto (Gualberto, 2016).

Nesse sentido, a Gramática do Design Visual (GDV), elaborada por Kress e van Leeuwen (1996, 2006), surgiu como uma proposta de estudo da comunicação visual, ou melhor, da imagem estática presente na composição de diversos textos. Embora inicialmente criticada, inclusive pelos próprios autores, por estarem ainda presos a uma abordagem monomodal, esse trabalho continua sendo um importante referencial teórico-metodológico, porque já aponta para a urgência de um novo letramento que inclua outros modos visuais como a imagem (fotografia, desenho, pintura, filmagem, etc.), tipografia, cor como *semioses* que possuem recursos aptos e plausíveis (*affordances*) para desempenhar as mesmas (meta)funções do sistema linguístico (Halliday, 1994).

Os modos, por sua vez, vêm acompanhados por diversos recursos semióticos, ou seja, estratégias que o produtor utiliza na concretização do texto, fundamentais para a construção de sentido. Por exemplo, a ênfase pode ser representada de várias formas, dependendo do modo de comunicação em que se encontra. Na fala, ela pode se dar por meio do tom de voz; na tipografia, recursos como itálico e negrito são comumente utilizados para esse fim; na escrita, observam-se as letras maiúsculas e o sublinhado; no layout, a posição dos elementos e o tamanho de cada um são recursos frequentes para expressar a ênfase (GUALBERTO, 2016, p. 63)

Conforme a citação acima, um mesmo sentido pode ser materializado por meio de diferentes recursos semióticos, conseqüentemente, a depender da interação e de suas intenções, o produtor do texto pode escolher um ou mais recursos que, naquela circunstância, se mostrem mais aptos e plausíveis para expressar os sentidos por ele pretendidos. Em outras palavras, ele pode optar por dar ênfase a uma informação apenas colocando-a em **negrito** ou, então, reforçando esse efeito também com letras MAIÚSCULAS, numa espécie, talvez, de **REDUNDÂNCIA**.

Além disso, essa citação de Gualberto (2016) explica uma mudança de abordagem que busca encontrar conceitos, como o de “ênfase”, que possam ser aplicados a diferentes modos. Essa é uma das agendas da Multimodalidade. Outro compromisso assumido pelos pesquisadores é o de analisar como os modos e recursos se relacionam e se combinam na produção de sentido e em arranjos, ou seja, sua coerência e coesão.

Considerando, portanto, esses pressupostos da SS e GDV, no primeiro ano de execução do projeto, foi elaborada uma tabela (figura 1) para análise semiótica social, a qual possui um caráter descritivo e qualitativo, dos modos e recursos no design dos livros da coleção “Estante digital” do programa “Leia para uma criança”.

De acordo com a figura 1, a seguir, a primeira coluna apresenta a enumeração das telas do livro digital. Já a segunda traz a imagem capturada e as demais colunas fazem uma descrição qualitativa dos modos e recursos da respectiva tela. Assim, na coluna “modos e recursos”, há quatro divisões, sendo que cada uma corresponde aos modos que foram identificados ou não no texto. Na quarta coluna, há uma classificação dos seguintes elementos: participantes representados (RP) e seus processos, de acordo com a estrutura que eles formam, que diz respeito ao significado representacional (Kress e Van Leeuwen, 2006).

No significado representacional, os enunciados são vistos como representações, conforme afirma Gualberto (2016). Dessa forma, as imagens são analisadas a partir dos fatores que sugerem ou revelam a representação proposta pelo texto e as interações entre os participantes que possam estar envolvidos na imagem. Há duas possibilidades de estrutura representacional: a narrativa e a conceitual. Segundo Kress e van Leeuwen (2006), quando os participantes estão conectados por um vetor, eles estão representados como se estivessem fazendo algo um com o outro ou para o outro. Esse tipo de estrutura é designado como narrativa, pois apresenta “processo”, isto é, quando envolve vetores (setas, traços, linhas, etc.) que indicam ações e, em alguns casos, reações dos participantes representados (PR). Por outro lado, a estrutura conceitual não apresenta vetores, pois sua finalidade é apresentar quem ou o que é o PR. Portanto, esse tipo

de estrutura pode ser de classificação, já que os PR são organizados como sendo membros de um grupo ou conjunto; analítica, pois relaciona os PR na relação parte-todo, em que o todo é um PR que carrega os atributos, isto é, as partes; e simbólica, uma vez que o foco está no que cada PR é ou significa.

Embora a análise se centre no significado representacional da ilustração, buscou-se não perder de vista os significados: interacional, que está relacionado às relações sociais na interação do PR na imagem com seu leitor; e composicional, relativas à organização geral da imagem e a relação texto escrito e imagem (Kress; van Leeuwen, 2006). Logo, na última coluna, é realizada uma interpretação dos efeitos de sentidos da combinação desses vários modos.

Figura 1. Tabela de análise multimodal do livro "O sétimo gato"

Nº DAS FIGURAS	TELA DO CELULAR	RECURSOS MULTIMODAIS				SIGNIFICADO REPRESENTACIONAL DO DESENHO	INTERAÇÃO ENTRE OS MODOS E RECURSOS
		Escrita	Desenho	Animação	Som/Música	Tipo de estrutura	
1		Sim. No título da história e no nome do autor e ilustrador.	Sim. São ilustrados os sete gatos ( gato francês Bolinha - PR2; gato alemão - Chuchu PR3; gato Coringa - PR4; gato chinês Mimoso - PR5; gata russa Branquinha - PR6; gata Kaka - PR7; sétimo gato - PR8).	Sim. Os sete gatos ( gato francês Bolinha - PR2; gato alemão - Chuchu PR3; gato Coringa - PR4; gato chinês Mimoso - PR5; gata russa Branquinha - PR6; gata Kaka - PR7; sétimo gato - PR8) se movimentam suavemente e o gato Coringa - PR4 - pisca os olhos.	Sim. Há o som do piscar dos olhos do PR4 - gato Coringa - e dos diferentes miados dos sete gatos que ao longo da história serão apresentados.	Narrativa. PR2 - gato francês Bolinha (Ator) PR3 - gato alemão Chuchu (ator e reator) PR4 - gato inglês Coringa (ator e reator) PR5 - gato chinês Mimoso (ator) PR6 - gata russa Branquinha (ator e reator) PR7 - gata Kaka (ator) PR8 - sétimo gato (ator e reator)	A imagem refere diretamente ao texto escrito no título. Já os recursos de animação interagem com os processos que são realizados no desenho, de maneira a trazer um aspecto divertido e lúdico. O som também cria esse efeito lúdico, e até mesmo antecipa o que será apresentado ao longo da narrativa por meio do recurso da escrita: os diferentes miados dos sete gatos.

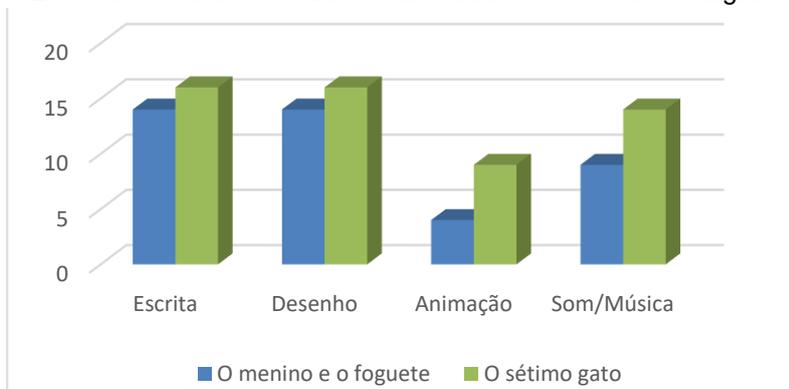
Fonte: Dados da pesquisa

Até o momento, dois livros, a saber, "O menino e o foguete" e "O sétimo gato", foram analisados seguindo essa tabela que se mostrou bastante útil para a comparação dos dados obtidos, os quais serão apresentados na seção a seguir.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Para uma melhor exposição dos resultados ao comparar os dados obtidos nas análises das duas obras, optou-se por uma representação quantitativa e no formato de gráficos. Assim, em relação à presença dos recursos multimodais nas obras "O menino e o foguete" e "O sétimo gato", considerando que o total de telas são 14 e 16 respectivamente, a figura 2 mostra que escrita e desenho são os modos de comunicação e representação predominantes, o que já era um resultado esperado.

Figura 2. Recorrência dos recursos multimodais nos dois livros digitais analisados



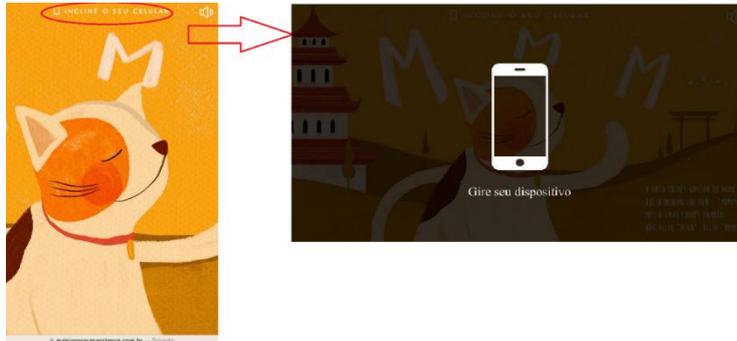
Fonte: Dados da pesquisa

Além disso, essa recorrência acontece de forma igualitária, ou seja, todas as telas apresentam essa relação entre texto e imagem. Contudo, na análise qualitativa, observou-se que, em alguns momentos

específicos da obra, o leitor só terá acesso a escrita se ele inclinar o celular. Esse comando aparece, para ele, geralmente, no centro superior da tela, e indica o que ele deve fazer para continuar a leitura do texto (v. figura 3, a seguir).

Assim, o contato imediato que o leitor tem, ao deslizar a tela do seu celular, é com o desenho ou parte dele, de modo que precise fazer primeiramente a leitura do visual, utilizando uma estratégia que é a inferência, perguntando-se: “como esse gato é desenhado? O que ele está fazendo?”.

Figura 3. Imagem da tela de nº10 do livro “O sétimo gato”



Fonte: (ITAÚ, 2020b)

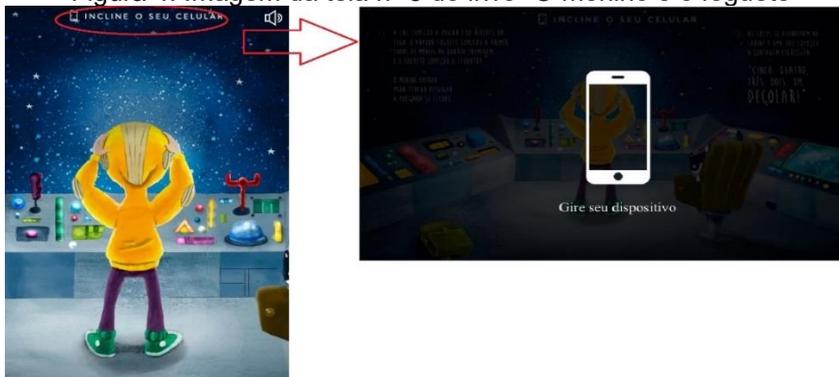
Disponível em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/historias/o-setimo-gato/>

O participante representado está em uma postura de meditação e possui uma expressão serena e de concentração, sugerindo que ele está meditando. Embora os desenhos desempenhem basicamente, nessas obras analisadas, o papel de ilustração, isto é, de reforçar uma informação contida na parte escrita, devido a esse “caminho de navegação”, eles podem apresentar novas informações em relação à parte escrita, conforme apontado em um dos critérios da matriz do programa (Itaú, 2020a). À esquerda, tem-se um templo chinês, e à direita, uma espécie de portal, de modo que esses desenhos acabam por oferecer ao leitor - curioso em saber o que são aqueles símbolos - informações sobre aquele país, funcionando, desse modo, como “amostras” ou “exemplos” daquela cultura.

O mesmo pode ser aplicado em relação aos outros recursos. Por exemplo, ainda nessa tela nº 10 (figura 3), há um recurso de som, conforme indica o ícone de um alto falante no canto direito superior da tela. Assim, o leitor faz a experiência de ver o gato e ouvir o seu miado “ham”, o qual é semelhante a uma espécie de mantra que é, geralmente, recitado durante a prática de meditação, inferindo, portanto, que esse gato chinês, que é o 4º (quarto) que o menino ganhou, também se comunica diferente. Junto com esse miado, há ainda uma música chinesa. Os modos se reforçam, isto é, criam uma certa redundância para enfatizar a informação sobre a nacionalidade e identidade do gato.

Outro resultado apresentado pelo gráfico da figura 3 é a recorrência desse recurso de som/música nessas duas obras da coleção, especialmente no livro “O sétimo gato”, em que apenas 2 (duas) telas não apresentam esse recurso. Como analisado, a sonoridade é explorada na caracterização dos personagens, os 7 (sete) gatos, dessa narrativa. Contudo, em pelo menos 3 (três) telas, não se identificou uma funcionalidade para o recurso, sendo considerado dispensável.

Figura 4. Imagem da tela nº 5 do livro “O menino e o foguete”



Fonte: Dados da pesquisa

Já na obra “O menino e o foguete”, na qual o recurso só não aparece em 5 (cinco) telas, os efeitos sonoros também são coerentes com a narrativa e contribuem para construção de sentido. A figura 4, a seguir, reproduz a imagem da tela de nº 5. Assim como visto na figura anterior, essa é uma página denominada “panorâmica”, ou seja, possui um ícone < > e o comando “incline seu celular para ler”. A tela central é composta por três divisões verticais, demarcadas pelas linhas do painel. Na parte inferior, encontram-se o chão do foguete e as pernas e pés do participante representado (PR-menino); no centro, o painel de controle e alguns botões, e também parte do PR-menino (seu tronco); já, na parte superior, localiza-se o céu com inúmeras estrelas que compõem a paisagem de fundo. A cabeça do PR-menino ocupa esse espaço. Ele está com as mãos sobre ela. Parece ter se assustado com o ambiente e a extensão do painel com botões. Ao inclinar o celular, no lado esquerdo, vemos uma parte do painel de controle com alguns botões, e também, no chão, a mochila. No canto direito, há uma extensão do balcão e uma cadeira onde um gato se acomoda.

A tela da figura 4 é vista pelo leitor enquanto ouve um barulho como se fosse um vidro estremeendo. Como se trata de uma página panorâmica, se o leitor ficar balançando o celular para os lados rapidamente e por muitas vezes, esse movimento juntamente com o som dão a impressão de o foguete estar em movimento, ou seja, sugere a interpretação de que ele está prestes a decolar. Essa inferência pode ser comprovada quando o leitor inclina o celular e tem acesso a parte escrita que diz: “O abajur-foguete começou a tremer. Todos os objetos do quarto tremeram. E o foguete começou a levantar. [...] e uma voz começou a contagem regressiva: cinco, quatro, três, dois, um, decolar!” (Itaú, 2020).

Por último, a figura 2 indica a animação, isto é, o movimento dos participantes representados no desenho, como o recurso semiótico menos explorado nesses dois livros, inclusive a ocorrência na obra “O menino e o foguete” é bem inferior a constatada em “O sétimo gato”, no entanto com um uso mais produtivo, conforme analisado na figura 4, e também na próxima figura.

Figura 5. Imagem da tela nº 6 do livro “O menino e o foguete”



Fonte: Dados da pesquisa

Na figura 5, o deslizar para cima significa mais do que apenas prosseguir na leitura do livro – “passar as páginas” -, mas esse movimento reforça a informação da parte escrita: “O foguete começou a voar” (Itaú, 2020). Continuando a subir a tela, há um momento em que não se pode mais ver o foguete, apenas o rastro comprido de “fogo” que se formou atrás dele. Assim, esse movimento nos permite ter essa “experiência” do lançamento de um foguete quando ele atinge a troposfera.

A animação em “O sétimo gato” aparece nos membros dos participantes representados, por exemplo, no rabo do gato que mexe suavemente ou quando sua língua se move ao beber o chá, e nos objetos/símbolos culturais, como o balançar das lanternas chinesas. Esse movimento sugere processos de ação, mas também estão ali para criar um efeito lúdico ao texto, atraindo mais a atenção do leitor para a história.

## CONCLUSÕES:

Com base na revisão bibliográfica feita e nas duas análises, até o momento, pode-se perceber que os dados evidenciam que os recursos têm suas funções nos textos, não estando em excesso, mas adequados para o momento em que eles ocorrem, contribuindo para uma experiência literária da criança que dialogue com o seu imaginário infantil, como em “O menino e o foguete”, em que se tem o “faz de conta”, isto é, um abajur que vira um foguete, e que também possibilite ao leitor a reflexão sobre si próprio, os outros e o mundo que o cerca, abordando questões relativas à alteridade no processo de convivência, como em “O sétimo gato”, que tem como temática a diversidade.

Além disso, os modos utilizados vêm acompanhados por estratégias que o produtor utiliza na concretização do texto e que são fundamentais para a construção de sentido da narrativa e da sua mensagem. Logo, podemos responder à questão “será que os recursos de som e de interatividade/movimento, muito explorados no livro infantil digital, contribuem para a construção da narrativa?” de maneira afirmativa. Quanto à pergunta “Qual o papel desses recursos semióticos, incluindo as ilustrações, e sua relação de sentido com a escrita?”, a discussão dos resultados mostra que os recursos de desenho, som/música e animação (movimento) buscam dar ênfase a uma informação, compor o lugar e o tempo em que a ação ocorre, caracterizar os participantes representados, ou seja, ressaltar seus atributos simbólicos, representar processos de ação e do dizer e traduzir o verbal embora, em algumas telas, o leitor tenha acesso primeiramente a esses recursos em vez da parte escrita, fazendo com que ele crie inferências e construa sentido para o que ele está vendo e ouvindo.

Os dados das análises comparadas dos dois primeiros livros evidenciam também que há uma preocupação, por parte do programa, em selecionar obras em que a relação entre os recursos semióticos seja coerente com a proposta estética da obra e que, em momentos específicos da narrativa, esses modos possam oferecer ao leitor novas informações em relação à parte escrita, criando, assim, um espaço de participação do leitor na construção dos sentidos. Portanto, a hipótese é que os demais livros, ainda a serem analisados, corroborem essas considerações feitas. Desse modo, buscar-se-á, nessa próxima etapa, fazer um levantamento quantitativo desses recursos, observando se eles desempenham os mesmos papéis identificados nessas duas primeiras análises.

Como trabalho futuro, é possível, a partir dos resultados desta pesquisa, investigar como seria a leitura pelas crianças desses livros e como o adulto-mediador poderia auxiliá-las na percepção dos sentidos que podem ser construídos na relação dos modos e recursos explorados nesse formato de livro, mais especificamente nos livros digitais da “Estante digital” do programa “Leia para uma criança”.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FIPE. Produção e vendas do setor editorial brasileiro. FIPE, 2016. Disponível em: <https://www.fipe.org.br> Acessado dia 14 de jul. 2020.

GUALBERTO, Clarice Lage. *Multimodalidade em livros didáticos de Língua Portuguesa: uma análise a partir da Semiótica Social e da Gramática do Design Visual*. 2016. 179f. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, 2016.

HALLIDAY, M. A. K. *An Introduction to Functional Grammar*. 2.ed. London: Edward Arnold, 1994.

HODGE, R.; KRESS, G. *Social Semiotics*. Cambridge: Polity Press, 1988.

ITAÚ. Matriz de critérios para análise e seleção de livros infantis do Programa Leia para uma Criança. Itaú, 2020a. Disponível em: <https://www.itausocial.org.br/wp-content/uploads/2020/10/Matriz-de-criterios-para-analise-e-selecao-de-livros.pdf> Acesso em: 26 de abr. 2022.

ITAÚ. O sétimo gato. Itaú, 2020b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ineWTMTVz4I&amp;t=79s> Acessado dia 22 de março 2022

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge, [1996] 2006.



ISSN 2558-6052

MATSUDA, Alice Atsuko; CONTE, Jaqueline. O livro digital infantil: análise do livro-aplicativo Pequenos Grandes Contos de Verdade. *TEXTURA - ULBRA*, v. 20, p. 83-105, 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/3583/2780> Acesso em: 04 jul. 2020.