

Código Coleção:	1279L18602	Componente:	Gênero: conto, crônica, novela, teatro, texto da tradição popular
------------------------	------------	--------------------	---

Bloco I	
Descrição geral da Obra	
O livro é uma obra de ficção que conta a história de Eugênio Klaus, um menino de 15 anos que é desenvolvedor de jogos eletrônicos. Além de trabalhar em empresas desenvolvedoras de jogos e ganhar muito dinheiro com isso, em seu quarto ele possui um projeto secreto: criou um personagem com vida, chamado Loser, contra o qual pratica seus jogos. Em um dado momento da história, ele rouba o equipamento capaz de transportá-lo para o mundo virtual e entra no jogo para competir com sua criatura. Loser propõe um acordo segundo o qual, se fosse vencedor, poderia experimentar por alguns momentos a vida no mundo real. Após vencer Eugênio em um jogo sobre mitologia grega, Loser é transportado ao mundo real e desliga o computador, prendendo Eugênio para sempre no mundo virtual. O livro termina com Loser jogando no mar a CPU do computador, dizendo que agora se chama Winner, e sugerindo que ele ficará para sempre no mundo real. Apesar de ter um final previsível, de parecer um pouco forçada a construção do personagem Eugênio e de fazer falta explicações sobre como Eugênio conseguiu desenvolver Loser com tanta autonomia psicológica, a história tem um quê de mistério que prende o leitor, deixando-o interessado em descobrir como terminará a história.	
Critérios da qualidade do texto verbal	
1.2.1 A linguagem do texto não se restringe a palavras utilizadas no cotidiano empregadas com ênfase na função referencial?	Sim
1.2.2 O texto verbal emprega com qualidade figuras de linguagem, como metáforas, metonímias, antíteses, hipérboles e/ou elipses?	Sim
1.2.3 O texto está isento de clichês?	Sim
1.2.4 O texto, caracterizado pela polissemia, permite que os alunos elaborem diferentes leituras, permitindo que o professor conduza um debate sobre as diferenças entre seus pontos de vista?	Sim
1.2.5 O texto verbal está escrito em acordo com um gênero da tradição literária (caso a resposta para essa pergunta for "sim" ou "parcialmente", obrigatoriamente, a resposta será "não" tanto para a pergunta 1.2.7 quanto para 1.2.8)?	Sim
1.2.6 A construção do texto corresponde de modo adequado a convenções desse gênero (questão 1.2.5), consolidando ou ampliando um repertório de formas literárias do aluno?	Sim
1.2.7 O texto rompe com as convenções de gêneros da tradição literária (caso a resposta para essa pergunta for "sim" ou "parcialmente", obrigatoriamente, a resposta será "não" tanto para a pergunta 1.2.5 quanto para a 1.2.6)?	Não se aplica
1.2.8 A ruptura com gêneros tradicionais, nesse texto (questão 1.2.7), contribui para a ampliação de repertório de formas literárias do aluno?	Não se aplica
1.2.9 O texto verbal está isento de apologia a ideias preconceituosas e comportamentos excludentes (ou seja, racismo, fascismo, machismo ou outros modos de pensamento autoritário apresentados de forma acrítica)?	Sim
1.2.10 O texto verbal está isento da exploração da violência e/ou da morte de forma acrítica (ou seja, está isento de incentivos à violência)?	Sim
1.2.11 O texto apresenta um vocabulário predominantemente compreensível para os estudantes, em acordo com sua faixa etária?	Sim
1.2.12 Quanto às obras em língua inglesa: o texto utiliza o tempo presente perfeito de forma apropriada?	Não se aplica
1.2.13 Quanto ao livro brinquedo: o texto é apropriado ao público-alvo e assume função estética e suscita um envolvimento emocional?	Não se aplica
O texto verbal utiliza linguagem adequada ao público leitor, apresentando vocabulário simples e utilizando figuras de linguagem recorrentes em língua portuguesa [Todas as empresas disputam seu passe], p. 14; [Enchi daqueles caras], p. 25. Na parte da história em que os personagens participam do jogo sobre mitologia grega, todas as figuras da mitologia são apresentadas ao leitor, que não precisa de conhecimentos prévios no assunto para entender o que está acontecendo no jogo, como podemos ver nos exemplos da p. 85: [Medusa, mulher-monstro de cabelos de serpentes... façam tudo sem encarar a Medusa, porque ela transforma em estátua de pedra qualquer ser vivo que olhe para ela? e da p. 98: ?Meu nome é Midas e fiz uma besteira. Dionísio, deus do vinho, me concedeu um desejo e eu escolhi que tudo que eu tocasse se transformasse em ouro. Agora não posso comer nem beber, porque tudo que pego ou que ponho na boca se transforma em ouro na mesma hora. Estou morrendo de fome! E de sede, então, nem se fala!]. O texto é isento de clichês e de apologia a ideias preconceituosas, comportamentos excludentes e exploração sem objetivos da violência. Quando há cenas de violência, essas são contextualizadas como parte do jogo personagens, como vemos entre as p. 104 e 107.	
Critérios de avaliação do texto visual	
O texto visual (imagens e/ou ilustrações) da obra:	
1.3.1 O texto visual evidencia interação das imagens e/ou ilustrações com o texto verbal, contribuindo para a experiência estética do leitor.	Sim
1.3.2 O texto visual explora recursos visuais (combinação de cores, volume e proporção, luz e sombra, enquadramento, entre outros) com vistas à experiência estética e literária.	Sim
1.3.3 O texto visual contém imagens que sugerem múltiplos sentidos e estimulam o imaginário.	Sim
1.3.4 O texto visual está isento de apologia a ideias preconceituosas e comportamentos excludentes (ou seja, racismo, fascismo, machismo ou outros modos de pensamento autoritário apresentados de forma acrítica)?	Sim
1.3.5 O texto visual está isento da exploração da violência e/ou da morte de forma acrítica (ou seja, está isento de incentivos à violência)?	Sim
O texto visual é simples, visto que se trata de um livro para adolescentes, em que o texto verbal tem maior importância. Não há desenhos ao longo da história, somente três representações de perfis humanos que marcam as três etapas da história, nas p. 13, 77 e 117. A capa apresenta o perfil de uma pessoa, sem linhas ou recortes. Na p. 13, em que começa a história do livro, esse mesmo perfil é repetido cortado por linhas que sugerem ser veias, talvez fazendo alusão ao personagem ser humano. As páginas do livro são pretas e nas laterais há linhas verdes que representam circuitos de computador. Entre as p. 116 e 122, ao fim do livro, as páginas voltam a ser brancas e nas laterais aparecem novamente as linhas laranjas e marrons e também os circuitos verdes, sugerindo a mistura dos mundos real e virtual.	
Critérios de adequação e tratamento do(s) tema(s)	
O(s) tratamento(s) do(s) tema(s) principal(is) da obra:	
1.4.1 Está(ão) adequado(s) à categoria (faixa etária) do público a que se destina?	Sim
1.4.2 Está(ão) isento(s) de abordagem(ns) simplificada(s), superficial(is) e homogeneizante(s)?	Sim

1.4.3 Possibilita(m) confronto(s) entre diferentes perspectivas ou visões de mundo?	Sim
1.4.4 Está(ão) isento(s) de abordagem(s) que acentua(m) a submissão do leitor a normas sociais ou estratégias de opressão que silenciem conflitos entre indivíduo e sociedade?	Sim
1.4.5 É(são) apresentado(s) de modo linguisticamente adequado, sendo utilizado um vocabulário apropriado para abordagem do tema?	Sim
1.4.6 Contribui(em) para a consolidação e/ou ampliação do repertório de temas do(a) aluno(a)?	Sim
1.4.7 Quanto ao livro-brinquedo: estimula(m) sentidos e sensações, aventuras e jogos?	Não se aplica
1.4.8 Quanto ao livro-brinquedo: buscam surpreender, atrair a curiosidade e encantar o leitor criança?	Não se aplica
O tema está adequado a estudantes de 1º a 3º ano do Ensino Médio. A história trata sobre jogos eletrônicos, fazendo um contraponto entre o que é real e o que é virtual, estimulando os adolescentes a refletirem sobre a sua própria relação com esses dois mundos. O personagem principal, Eugênio, é um menino de 15 anos que, por ser considerado um gênio, ganha muito dinheiro, acha que estudar é perda de tempo e não dá importância para as pessoas que o cercam, tratando a todos muito mal. A relação entre Eugênio e Loser, o personagem criado por ele, poderia ser melhor explorada, mas ainda assim é interessante o contraponto entre os dois. Enquanto Eugênio, que mora de frente para o mar, fecha as janelas e só se interessa pelo mundo virtual, Loser, o personagem, quando consegue vir para o mundo real abre as janelas e vai para a praia. O livro permite uma interessante reflexão ao público adolescente sobre as suas escolhas, sobre suas relações com as outras pessoas e sobre como relacionam com o mundo à sua volta, tanto o real quanto o virtual.	
Critérios de avaliação do projeto gráfico-editorial	
O projeto gráfico editorial:	
1.5.1 Contém prefácio e/ou apresentação que contextualize brevemente autor e obra (Lembrete: este item não se aplica para a Ed. Infantil, categorias 1, 2 e 3)?	Sim
1.5.2 Favorece a leitura (diagramação, relação texto e imagens; escolha da fonte e corpo; espaçamento entre linhas; as ilustrações são legíveis para o público-alvo, entre outros)?	Sim
1.5.3 A capa e/ou contracapa e/ou orelha da obra contribui(em) para a mobilização do interlocutor à leitura?	Sim
1.5.4 Quanto ao livro brinquedo: permite interação entre a criança e o texto, viabilizando o alcance aos temas desde a abertura convencional à abertura súbita de páginas (em 3D, por exemplo), giros, trilhos e animações?	Não se aplica
1.5.5 Quanto ao livro brinquedo: oferece materialidade objetual para a ação brincante?	Não se aplica
1.5.6 Quanto ao livro brinquedo: traz efeitos de inventividade gráfica, disposição dos elementos, sensorialidades, montagens bi e tridimensionais e diversidade de junção multimeios?	Não se aplica
1.5.7 Quanto ao livro brinquedo: é resistente ao manuseio direto e lúdico?	Não se aplica
O projeto gráfico-editorial é primoroso, tendo sido pensado em detalhes minuciosos. A obra traz a contextualização do projeto gráfico-editorial, sendo bastante elucidativo para o leitor. Destaca-se o momento em que o protagonista é cibertransportado para o mundo digital e as páginas passam a ser pretas e a fonte branca(p 82 a 115). Há fortemente o contraste entre o preto, verde e o laranja, cores utilizadas em toda obra. As cores também marcam momentos marcantes da narrativa. Até a página 82, as ilustrações são traços na cor verde -,que nos elementos paratextuais são justificados como veias, simbolizando a vida-, as páginas 82 a 115 são representadas pelas duas cores, representando as oposições das personagens e a partir da página 116,as páginas são representadas pela cor laranja. De modo geral, todo projeto favorece a leitura da obra.	
Critérios eliminatórios	
A obra:	
1.6.1 A obra é literária (não se caracteriza como didática)?	Sim
1.6.2 Apresenta texto de qualidade estética e literária que contribui para a formação do leitor?	Sim
1.6.3 Está isenta de erros crassos e/ou recorrentes de revisão (para obras em língua portuguesa, considerar o acordo ortográfico vigente).	Sim
1.6.4 Está isenta de apologias a preconceitos, moralismos e/ou estereótipos que contenham, por exemplo, teor doutrinário, panfletário ou religioso?	Sim
1.6.5 Apresenta correspondência com a categoria declarada no ato da inscrição?	Sim
1.6.6 Apresenta correspondência com o(s) tema(s) declarado(s) no ato da inscrição?	Sim
1.6.7 Apresenta correspondência com o(s) gênero(s) literário(s) declarado(s) no ato da inscrição?	Sim
1.6.8 Apresenta prefácio e/ou apresentação que contextualize brevemente autor e obra? (Lembrete: este item não se aplica para a Ed. Infantil, categorias 1, 2 e 3)	Sim
A Criatura é uma obra de literatura, caracterizando-se como uma narrativa moderna para o público adolescente e está dentro do escopo dos temas declarados pela editora. Possui qualidade estética e literária, contribuindo para a formação do leitor e possibilitando a reflexão sobre alguns dos conflitos típicos da adolescência, como a relação com os pais, a relação com a escola e com os amigos e o tempo passado em frente ao computador. A obra está isenta de apologias a preconceitos, moralismos e/ou estereótipos e não apresenta teor doutrinário, panfletário ou religioso.	
Bloco II	
Material de Apoio ao Professor	
O material PDF 1 (GERAL) apresenta informações que:	
2.1.1 Contextualizam o autor e a obra?	Não se aplica
2.1.2 Auxiliam o trabalho do professor para motivar o estudante a conhecer o texto literário, valorizando suas características formais e temáticas, e propondo desafios para reflexão?	Não se aplica
2.1.3 Fornecem subsídios, orientações e propostas de atividades para a abordagem da obra literária com os estudantes?	Não se aplica
2.1.4 Expõem, com clareza, possibilidades de trabalho com o texto, em uma gradação de elementos mais simples para aspectos mais complexos?	Não se aplica
2.1.5 Apresentam diferentes perspectivas de compreensão do texto, respeitando sua polissemia e evitando restringir a leitura?	Não se aplica

2.1.6 Justificam a associação da obra à categoria e gênero literário indicados pela editora, bem como explicitam a associação da obra com o(s) tema(s) indicado(s) pela Editora no momento da inscrição?	Não se aplica
Não há material destinado ao professor para ser avaliado.	
O material PDF 2 (para os professores de língua e literatura) apresenta orientações para o trabalho com a obra literária em aulas de Língua Portuguesa e/ou Literatura ou Língua Inglesa (conforme o idioma original da obra) que:	
2.1.8 Evidenciam que se deve estudar o texto literário respeitando suas particularidades e não como qualquer outro gênero discursivo?	Não se aplica
2.1.9 Respeitam a polissemia, permitindo que leitores possam desenvolver diferentes compreensões do texto que leem e/ou escutam?	Não se aplica
2.1.10 Abordam especificidades da linguagem no texto literário?	Não se aplica
2.1.11 Respeitam a(s) escolha(s) linguística(s) feita(s) pelo(a) autor(a) e não tomam a linguagem literária como exemplo de correção gramatical ou de emprego adequado de uma norma linguística?	Não se aplica
Não há material destinado ao professor para ser avaliado.	
O material PDF 3 (para os professores de outros componentes ou áreas) apresenta orientações gerais que:	
2.1.13 Expõem maneira(s) de abordar o texto literário que possibilita(m) ou viabiliza(m) a realização de debates capazes de articular o texto com desafios sociais contemporâneos, incluindo outros componentes ou áreas do conhecimento, com vistas a uma abordagem interdisciplinar?	Não se aplica
Não há material destinado ao professor para ser avaliado.	
Tutorial/vídeo-aula	
O tutorial/vídeo-aula apresenta informações que:	
2.2.1 Contextualizam o autor e a obra?	Não se aplica
2.2.2 Auxiliam o professor a motivar o estudante para a recepção do texto literário?	Não se aplica
2.2.3 Justificam a associação da obra à categoria e gênero literário indicados pela editora, bem como explicitam a associação da obra com o(s) tema(s) indicado(s) pela editora no momento da inscrição?	Não se aplica
2.2.4 Apresentam subsídios, orientações e propostas de atividades para a abordagem da obra literária com os estudantes?	Não se aplica
2.2.5 Estão isentas de apologias a preconceitos, moralismos e/ou estereótipos que contenham, por exemplo, teor doutrinário, panfletário ou religioso?	Não se aplica
2.2.6 O tutorial possui entre 5 a 10 minutos?	Não se aplica
O livro não é acompanhado de tutorial ou vídeo-aula.	
Resultado	
Resultado da Avaliação	
3.1.1 Recomenda-se que a OBRA LITERÁRIA seja:	Reprovada
O livro é uma obra de ficção que conta a história de Eugênio Klaus, menino de 15 anos que é desenvolvedor de jogos eletrônicos. O texto verbal utiliza linguagem incipiente, inadequada, portanto, para alunos do ensino médio. A obra apresenta vocabulário simples e utilizando figuras de linguagem recorrentes em língua portuguesa (Todas as empresas disputam seu passe, p. 14; Enchi daqueles caras, p. 25) - que se constituem clichês.	
3.1.3 Recomenda-se que o MATERIAL DO PROFESSOR (PDF 1, 2 e 3) seja:	Não se aplica
O livro não é acompanhado de material do professor.	
Assinado eletronicamente por ANDERSON CARNIN , comissão técnica de Obras literárias do PNLD 2018 - LITERÁRIO , 20/08/2018 09:48	