



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Básica - SEB
Diretoria de Apoio à Gestão Educacional - DAGE
Coordenação-Geral de Materiais Didáticos - CGMD
Programa Nacional do Livro e do Material Didático - PNLD

Ficha de Avaliação

PNLD EDUCAÇÃO INFANTIL – 2026 - 2029 - Educação Infantil - OBRAS LITERÁRIAS, OBRAS INFORMATIVAS, OBRAS DE APOIO PEDAGÓGICO

Código FNDE: 0173 P26 01 01 000 001

Categoria: Categoria 1 - Creche - Obra Literária

Área do conhecimento: Nenhuma

Componente: Educação Infantil - Creche (0 a 3 anos e 11 meses)

Resultado: Aprovada

Blocos

- BLOCO 1 - Da qualidade do texto escrito
- BLOCO 2 - Da qualidade da ilustração
- BLOCO 3 - Da qualidade do tratamento dado ao tema
- BLOCO 4 - Da qualidade do projeto gráfico - editorial
- BLOCO 5 - Da qualidade da versão da obra em HTML5
- BLOCO 6 - Da observância da legislação brasileira
- BLOCO 7 - Das falhas pontuais
- BLOCO 9 - Parecer

BLOCO 1 - Da qualidade do texto escrito

1 - Da qualidade do texto escrito

1 - Da qualidade do texto escrito

1.1 A obra apresenta qualidade literária no modo como organiza o texto, os arranjos, os recursos linguísticos que dão acabamento estético aos enunciados, explorando com consistência as possibilidades composicionais do gênero literário proposto? (Anexo I, Itens 14.1a, 15.1c, 15.1b)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta qualidade literária no modo como organiza o texto, os arranjos, os recursos linguísticos que dão acabamento estético aos enunciados, explorando, com consistência, as possibilidades composicionais do gênero proposto. O texto apresenta coesão e coerência. É escrito de forma simples e que condiz com a categoria que está vinculado. Sua organização parte da afirmação de que "Uma gangorra faz você brincar." (p. 6) e chega a essa mesma afirmação (p. 30) ao final da obra, para que a estrutura interna se torne um "brincar", de fato, exatamente como ocorre na oscilação da gangorra. Utiliza, como recursos linguísticos, frases que mencionam os personagens e suas respectivas ações. Observa-se, assim, o uso verbo fazer como principal, que se coloca como inalterado durante a obra, enquanto verbos auxiliares, também no infinitivo, vão se alterando conforme os personagens, tais como: "Um Elvis faz você dançar." (p. 10), "Um jacaré faz você correr." (p. 13), "Um fortão faz você olhar de cima a baixo." (p. 14), e assim por diante. Essa sequência de frases contribui para o acabamento estético e para a construção da narrativa autoral.

Ressalta-se que essa construção, com o verbo fazer na terceira pessoa do singular e o verbo auxiliar no infinitivo, parece convidar o leitor a experimentar cada ação, cada sensação: "Uma baleia faz você flutuar" (p. 21). O clímax da narrativa surge quando a estrutura se quebra com o advérbio **também**: "Um dinossauro também faz você voar e gritar" (p. 24), para depois retomar sua cadência inicial: "Um céu cheio de estrelas faz você sonhar" (p.28), e finaliza a história com a mesma frase que deu início à narrativa, mas agora acrescida da expressão: "entre outras coisas", abrindo para o leitor a possibilidade de imaginar muitas situações que se revelam ao nos colocarmos em ação.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 6, 10, 13, 14, 30
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	28
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	24
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	21

1.2 A obra apresenta abertura e convida à apreciação estética e à participação criativa na leitura? (Anexo I, Item 15.1c)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta abertura e convida tanto à apreciação estética quanto à participação criativa na leitura, uma vez que a apresentação dos personagens se dá conforme sua participação na atividade proporcionada pelo brinquedo. Assim, a partir da afirmação "*Uma gangorra faz você brincar*" (p. 6), o leitor é instigado a identificar-se com o personagem exibido do lado direito da gangorra. Na sequência, com a afirmação "*Um porquinho faz você oscilar*" (p. 9), o leitor percebe a lógica do jogo, intensificada pela inserção de outro personagem: "*Um Elvis faz você dançar*" (p. 10). Dessa forma, em cada lado da gangorra, os personagens vão se agrupando, como se houvesse uma disputa para determinar qual lado descerá e qual subirá. Essa dinâmica evidencia a lógica do equilíbrio que, no brinquedo, ocorre pelo peso, mas que, na representação imagética, se estabelece de acordo com a quantidade de personagens e suas respectivas habilidades em um dos lados.

Outro aspecto a destacar é o uso recorrente do verbo "fazer" na terceira pessoa. Esse recurso funciona como um convite ao leitor para adentrar à cena e experimentar as sensações descritas, conferindo maior dinamismo ao texto: "*Uma banda de roqueiros faz você sacudir a cabeça*" (p. 18); "*Uma baleia faz você flutuar*" (p. 21).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	18
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 6, 9, 10
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	21

1.3 A obra apresenta inventividade na criação de universos reais ou imaginários capazes de favorecer relações com as culturas infantis? (Anexo I, 15.1d)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta inventividade na criação de universos reais ou imaginários capazes de favorecer relações com as culturas infantis, quando incentiva a reflexão da criança sobre a lógica da gangorra, que oscila de acordo com a lógica do equilíbrio entre os personagens que ocupam os dois lados do brinquedo. Além disso, existe, na brincadeira proposta pela obra, por um lado, uma gradação de tamanhos dos personagens, por outro, uma demonstração das habilidades dos personagens e as reações que eles causam em quem está brincando. Observa-se isso nos trechos seguintes: “Uma baleia faz você flutuar.” (p. 21), “Uma lula gigante faz você gritar.” (p. 22), “Um dinossauro também faz você gritar.” (p. 24). “E voar.” (p. 27). Dessa forma, os personagens imaginários levam o leitor/ouvinte para um mundo imaginário, “Um céu cheio de estrelas faz você sonhar.” (p. 28), a função do brinquedo: “Uma gangorra faz você brincar. Entre outras coisas... (p. 30-32).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 21, 22, 24, 27, 28, 30, 31, 32

1.4 A obra apresenta uma linguagem adequada à faixa etária das crianças? (Anexo I, Item, 15.1l)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta uma linguagem adequada à faixa etária das crianças. O texto literário, ao mesmo tempo em que é de fácil compreensão, usa recursos de linguagem como a repetição da mesma estrutura gramatical na construção das frases: “ Uma gangorra faz você brincar.”(p. 6) ; Uma baleia faz você flutuar”(p. 21) que além de promover uma cadência na leitura que encanta os pequenos leitores, valoriza a complexidade do pensamento infantil. A obra também traz em seu léxico palavras e expressões que fazem parte da própria articulação do brinquedo, tais como “gangorra” e “brincar” (p. 6), “de cima a baixo” (p. 14), mas também outras relacionadas a universo infantil: “dançar” (p. 10); “jacadé” e “correr” (p. 13). Há, além disso, substantivos/adjetivos que podem funcionar como referências para a flexão relacionadas aos graus diminutivo e aumentativo, como: “porquinho” (p. 9); “fortão” (p. 14).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 6, 9, 10, 13, 14
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	p.6, p.21

1.5 O texto foge de estereótipos e possibilita a ampliação do repertório linguístico das crianças?

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

O texto foge de estereótipos e possibilita a ampliação do repertório linguístico das crianças, no que se refere ao nome e à designação dos personagens “Elvis” (p. 10), “fortão” (p. 14), “Pé Grande” (p. 17), “roqueiros” (p. 18), o que se estende para a compreensão de diferentes culturas, como no caso de “Elvis”, o cantor, e de “Pé Grande”, personagem do folclore norte-americano, mas também no que diz respeito aos verbos menos conhecidos e que podem se tornar acessíveis por meio da narrativa, como ocorre com “oscilar” (p. 9), “se aconchegar” (p. 17), “sacudir” (p. 18), “flutuar” (p. 21), entre outros.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 9, 10, 14, 17, 18, 21

1.6 O texto respeita os direitos humanos, evitando perspectivas preconceituosas, racistas, sexistas, capacitistas, isto é, respeita a diversidade nas suas múltiplas dimensões?

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra respeita os direitos humanos, evitando perspectivas preconceituosas, racistas, sexistas, capacitistas, isto é, respeita a diversidade nas suas múltiplas dimensões, mostrando, metaforicamente, as diferenças e particularidades entre os personagens no uso da gangorra, como ocorre, por exemplo, em: “Um porquinho faz você oscilar.” (p. 9); “Um Elvis faz você dançar.” (p. 10); “Um Pé Grande faz você se aconchegar.” (p. 17); “Uma baleia faz você flutuar.” (p. 21). O próprio uso do pronome de tratamento “você” contribui para que leitores/ouvintes aproximem-se da narrativa e reflitam sobre as diferenças que caracterizam os personagens.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 9, 10, 17, 21

1.7 Quanto às obras literárias em narrativas de tradição oral e narrativas autorais: a obra apresenta e desenvolve personagens e enredo, colocando-os em relações de espaço-tempo? (Anexo I, Itens 16.1a/d/e/h)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta e desenvolve personagens e enredo de forma coesa, estabelecendo relações claras de espaço e tempo que dialogam diretamente com a proposta central: uma brincadeira fantasiosa numa gangorra. O espaço narrativo permanece inalterado, configurando-se como cenário fixo, enquanto a progressão temporal é sugerida por ilustração e texto verbal. A frase: “Um céu cheio de estrelas faz você sonhar” (p. 28) introduz a marcação da passagem para a noite. Na página 30, o retorno do céu em tom azul claro, associado à inserção de um novo personagem - o menino/cowboy, sinaliza a retomada do ciclo narrativo, instaurando um novo dia de brincadeira. Vale ressaltar também que a obra busca apresentar na narrativa personagens de diferentes localidades e épocas, tais como “Elvis” (p. 10) e o “dinossauro” (p. 24), o que rompe também com uma visão cronológica de tempo, mostrando a fantasia e o alargamento de aspectos culturais.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	24
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	p.28, p.30
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	10

1.8 Quanto às obras literárias em narrativas de tradição oral e narrativas autorais: a obra apresenta emprego adequado da variação linguística ao discurso dos personagens nos diferentes contextos? (Anexo I, Item 16.1h)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta emprego adequado da variação linguística ao discurso do narrador, considerando-se que os personagens não têm fala, e que, por sua vez, dirigem-se, diretamente, aos leitores/ouvintes por meio do pronome de tratamento “você”, do início ao fim da obra, como se pode observar em: “Uma gangorra faz você brincar.” (p. 6); “Um fortão faz você olhar de cima a baixo.” (p. 14), “Um céu cheio de estrelas faz você sonhar.” (p. 28). Trata-se, portanto, de uma linguagem informal e que, estrategicamente, provoca a aproximação dos leitores/ouvintes da obra, como um convite ao contexto da brincadeira na gangorra.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Página 6, 14, 28

1.9 Quanto às obras literárias em narrativas de tradição oral e narrativas autorais: a obra apresenta originalidade (por exemplo, tramas não previsíveis e com efeito surpresa que incentivem a curiosidade e a imaginação)? (Anexo I, Itens 14.1b; 15.1j; 16.1j)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A obra apresenta originalidade no que se refere à trama da narrativa, considerando-se que, depois de evidenciar sobre o que será a brincadeira, – “Uma gangorra faz você brincar.” (p. 6) –, propõe parâmetros além da subida e da descida do brinquedo, equilibrada em seu ponto central, e apresenta intercaladamente, de um lado da gangorra, uma sequência de personagens que acompanham o menino que inicia a brincadeira e, do outro lado, uma sequência de personagens oponentes. Essas sequências de personagens em conjunto, levando-se em conta as habilidades de cada um, provocam efeitos de surpresa, além de serem totalmente imprevisíveis. A título de exemplo, um personagem imenso, e que poderia ser assustador, o Pé Grande, mostra-se acolhedor (“Um Pé Grande faz você se aconchegar.” – p. 17), um personagem, como a baleia que expelle o jato de água, gera o movimento dos demais personagens, comprováveis pela ilustração, (“Uma baleia faz você flutuar.” – p. 21), e que incentivam a imaginação dos leitores/ouvintes. Nota-se que cada personagem que entra na brincadeira provoca uma reação e uma ação, trazendo ritmo e humor à narrativa. O efeito surpresa se dá ao final da trama, quando tudo indica que a história chegou ao fim, em um virar de página, o leitor se depara com algo inesperado, provocando a imaginação.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 6, 17, 21

1.10 Quanto às obras literárias em forma de poemas e jogos tradicionais e poemas autorais: a obra explora poeticamente os recursos do texto verbal, permitindo ao leitor experimentar diferentes sensações (com sonoridade, ritmo) e brincar com os efeitos de sentido? (Anexo I, Itens 14.1b; 16.2b/f/j; 16.2e/h)

☐ Parcialmente ☐ Sim ☐ Não ☐ Não se aplica

Justificativa:

A obra está inscrita como narrativa autoral.

BLOCO 2 - Da qualidade da ilustração

2 - Da qualidade da ilustração

2 - Da qualidade da ilustração

2.1 As ilustrações apresentam um tratamento estético visual que dialoga com o texto verbal e amplia o universo de significação da obra? (Anexo I, Itens 14.3, 16.1a)

☒ Sim ☐ Parcialmente ☐ Não

Justificativa:

As ilustrações apresentam um tratamento estético visual que dialoga com o texto verbal e ampliam o universo de significação da obra. As ilustrações da obra possibilitam uma leitura própria. Há páginas em que apenas o texto verbal orienta o leitor (p.7, p. 8, p.11, p.12, p.15, p.16, p.19, p. 20, p. 23, p. 25, p. 26, p. 29, p. 31, p. 33). O cenário é apresentado de forma simples e criativa – uma gangorra que ora tem a tábua no alto, ora encostada ao chão. As ilustrações ocupam páginas duplas, mostrando o equipamento de perfil e o ponto de apoio central em formato de triângulo, no centro, entre as duas páginas. As cores e os elementos do cenário permanecem os mesmos. Personagens com traços divertidos e expressivos e cores vibrantes são acrescentados ao cenário página a página, movimentando a gangorra. A ilustração em diálogo com o texto verbal marca a passagem do tempo, colorindo o céu de um azul mais escuro e acrescentando elementos, como estrelas e cometas, ao cenário (p. 28 e p. 29).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	p.7, p.8, p.11, p.12, p.15, p.16, p.19, p.20, p.23, p.25, p.26, p.29, p.31, p.33, p.28

2.2 As ilustrações possibilitam uma leitura própria, propositiva e criativa para além do texto verbal, sendo um convite à imaginação e criação das crianças? (Anexo I, Itens 14.3, 15.1j)

☒ Sim

☐ Parcialmente

☐ Não

Justificativa:

As ilustrações possibilitam uma leitura própria, propositiva e criativa em virtude de como os personagens são representados e também dos objetos que alguns portam, contribuindo para caracterizá-los: o microfone nas mãos de Elvis (p. 10), que se trata de um cantor; os gestos dos integrantes da banda de rock, que parece contagiar os demais personagens (p. 18); a forma como o Pé Grande aconchega o porquinho e o jacaré (p. 19); a forma como a lula gigante envolve os demais personagens, ultrapassando o lado esquerdo da gangorra e envolvendo inclusive os personagens do lado direito (p. 22 e 23). Página a página, portanto, notam-se as dimensões dos personagens à medida que entram na narrativa em uma gradação visual, fazendo com que todos se envolvam na brincadeira, um convite à imaginação das crianças.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 10, 18, 22, 23

2.3 Os componentes da ilustração, tais como cenários, personagens, planos, ângulos, luzes, contrastes, uso de cores, recursos gráficos, entre outros, são apresentados de modo que forma e conteúdo se relacionem com coerência e criatividade? (Anexo I, Itens 14.3, 15.1e, 16.4b, 16.5d, 16.4e, 16.4a/b/c)

☒ Sim

☐ Parcialmente

☐ Não

Justificativa:

Os componentes da ilustração, tais como cenário, que se apresenta de maneira padronizada, mostrando somente a gangorra, fazem com que os personagens chamem mais a atenção de um lado ou de outro do brinquedo, como se pode observar nas páginas duplas 6-7, 8-9, 10-11, e assim por diante. No que se refere aos planos, ainda que a gangorra seja mostrada sempre do mesmo ângulo, permite a alteração da posição dos personagens, ultrapassando, inclusive, o espaço que inicialmente ocupam à esquerda ou à direita, como ocorre com a lula gigante (p. 22 e 23), com o dinossauro, cuja cabeça ultrapassa o espaço da página 31; e o grupo de personagens que, ao voarem a partir do lado esquerdo na página 26, retornam à narrativa somente na página 33, como se estivessem voando nas páginas em que estão ausentes, como confirma o texto verbal: “Um dinossauro também faz você gritar. E voar.” (p. 24 e 27). Vale destacar também a mudança de cor do céu nas páginas 28 e 29, que sugerem a passagem do tempo.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	28 - 29
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 6, 7, 8, 9, 10, 11, 22, 23, 24, 26, 27, 31

2.4 As técnicas de ilustração empregadas dialogam com a abordagem do tema e com as características específicas do gênero em análise (narrativas tradicionais, narrativas autorais, poemas e jogos tradicionais, poemas autorais ou livro de imagem literário)?

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

As técnicas de ilustração empregadas dialogam com a abordagem do tema e com as características específicas do gênero em análise por meio da troca de personagens, que geram as ações. Os traços dos personagens têm um caráter lúdico. Suas expressões expandem a experiência leitora das crianças, que têm na ilustração um elemento que provoca curiosidade. A exemplo disso, o primeiro personagem a aparecer nas ilustrações, ainda na parte paratextual, especificamente no colofão, junto à ficha catalográfica (p. 4), um menino vestido com uma armadura em posição de corrida em direção à gangorra, desencadeia a sequência de ações dos outros personagens que participam da brincadeira, como o porquinho, logo em seguida (p. 9). Esse mesmo personagem se junta ao Elvis (p. 10) e, na gangorra, ambos se contrapõem ao porquinho que, por sua vez, junta-se ao jacaré (p. 13), dando continuidade, imageticamente, à narrativa autoral.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 4, 9, 10, 13

2.5 As ilustrações oferecem referências estéticas que fogem a estereótipos relacionadas à diversidade étnico-racial, de gênero, cultural ou territorial e tem potencial para ampliar o repertório imagético das crianças? (Anexo I, Itens 15.1g; 15.1f; 16.1j)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

As ilustrações oferecem referências estéticas relacionadas a diferentes personagens sem apresentar estereótipos. Na verdade, inclui, metaforicamente, personagens de diversas culturas, tais como: o menino com a armadura (p. 6); o porquinho (página 9); Elvis (p. 10), o cantor; o fortão (p. 14); o Pé Grande (p. 17), personagem folclórico; unindo-se na brincadeira, o que amplia o repertório imagético das crianças. Ressalta-se que os personagens são retratados com traços simples e cores alegres em uma proposta que evita padrões estereotipados.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 6, 9, 10, 14, 17

BLOCO 3 - Da qualidade do tratamento dado ao tema

3 - Da qualidade do tratamento dado ao tema

3 - Da qualidade do tratamento dado ao tema

3.1 A maneira complexa, dialógica, provocadora e aberta com que o tema é tratado no texto, deixa pontos de indeterminação para serem preenchidos pelas crianças? (Anexo I, Item 14.2.a)

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

A maneira complexa, dialógica, provocadora e aberta com que o tema é tratado no texto deixa pontos de indeterminação para serem preenchidos pelas crianças. Essa característica pode ser observada na estrutura narrativa, que se mantém constante — **Uma baleia** (entrada do personagem)+ **faz você** (ação) **flutuar**+ (efeito) — e funciona como uma forma de interlocução com o leitor, que se sente convocado a entrar na brincadeira e a experimentar as sensações sugeridas a cada nova entrada em cena de um personagem. Também se manifesta nas referências que a obra traz - um cantor de rock dos anos 50: “Um Elvis Presley faz você dançar.” (p.10); um personagem menino/cavaleiro (p. 6, p. 8, p.10, p.12, p.14, p.16, p.18, p. 20, p. 23, p. 25). Utilizando-se de metáforas, a obra interage com o leitor/ouvinte, nomeado no texto por “você” (p. 6-30).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	p.6, p.8, p.10, p.12, p.14, p.16, p.18, p.20, p.23, p.25

3.2 O tema é desenvolvido de forma criativa e em interlocução com recursos narrativos, poéticos e/ou imagéticos? (Anexo I, Item 14.2)

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

O tema é desenvolvido de forma criativa e em interlocução com recursos narrativos e imagéticos, como podemos observar no diálogo desenvolvido entre texto verbal e visual, apresentando a temática da brincadeira carregada da ludicidade da infância. O personagem que começa a brincar na gangorra é um menino com uma fantasia de cavaleiro medieval (p. 6), os personagens que chegam para brincar com ele têm traços divertidos, como personagens de desenhos animados. O livro chega ao fim, mas o leitor se sente instigado a seguir na brincadeira - E agora que a turma toda está caindo do céu? O que vai acontecer com o cowboy que acabou de sentar na outra ponta da gangorra? (p. 33)

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	p.6, p.33

3.3 O tema é desenvolvido de forma a não conduzir diretamente a opinião ou o comportamento das crianças? (Anexo I, Item 14.2)

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

O tema é desenvolvido de modo a não direcionar explicitamente a opinião ou o comportamento das crianças, uma vez que o autor e ilustrador recorre ao uso da metáfora para estruturar a narrativa. Nesse sentido, a gangorra, elemento concreto que se caracteriza pela oscilação e pela alternância dos personagens na parte superior ou inferior, adquire uma dimensão simbólica que transcende o próprio brinquedo. A metáfora do movimento de subir e descer se amplia para abarcar diferentes circunstâncias sociais e emocionais, representadas em ações diversas, tais como “*dançar*” (p. 10), “*se aconchegar*” (p. 17), “*sacudir a cabeça*” (p. 18), “*gritar*” (p. 22), “*sonhar*” (p. 28), entre outras. Ao propor essas vivências de forma metafórica, a obra convida o leitor a perceber que a experiência lúdica da gangorra não se restringe ao espaço físico do brincar, mas reverbera em situações que fazem parte da vida social, afetiva e cultural das crianças. Essa expansão de significados culmina na própria conclusão do livro: “*Uma gangorra faz você brincar. Entre outras coisas...*” (p. 30-32), sinalizando que o brinquedo funciona como metáfora da pluralidade de experiências humanas e da riqueza das interações coletivas.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 10, 17, 18, 22, 28, 30-32

3.4 A obra amplia as referências estéticas, culturais e éticas das crianças e oferece elementos para elas refletirem sobre a realidade, sobre si mesmas e sobre o outro? (Anexo I, Item 14.2)

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

A obra amplia as referências estéticas, culturais e éticas das crianças, ao mesmo tempo em que lhes oferece elementos para refletirem sobre a realidade, sobre si mesmas e sobre o outro. Nesse processo, observa-se que, para além do conhecimento da gangorra como brinquedo, descrita na narrativa como uma haste sustentada em um ponto central que mantém personagens em suas extremidades, permitindo-lhes oscilar para cima e para baixo, evidencia-se também, em sentido metafórico, a representação dos altos e baixos das circunstâncias da vida: enquanto um personagem ocupa a parte superior, outro permanece na inferior. Essa metáfora é desenvolvida por meio da apresentação de ações que expressam as habilidades e as experiências dos personagens, como em: “*Um Elvis faz você dançar*”(p. 10); “*Um Pé Grande faz você se aconchegar*”(p. 17); “*Uma banda de roqueiros faz você sacudir a cabeça*” (p. 18), entre outras. Além disso, o emprego do pronome de tratamento “*você*” desempenha papel fundamental, pois estabelece uma aproximação entre o leitor/ouvinte e as situações narradas, favorecendo sua inserção no universo simbólico da obra.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 10, 17, 18
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 10, 17, 18

BLOCO 4 - Da qualidade do projeto gráfico - editorial

4 - Da qualidade do projeto gráfico - editorial

4 - Da qualidade do projeto gráfico - editorial

4.1 A obra apresenta variados recursos gráfico - editoriais, imagéticos e paratextuais e oferece diferentes possibilidades de leitura? (Anexo I, Item 14.4a; 15.1i)

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

A obra apresenta variados recursos gráficos-editoriais, imagéticos e paratextuais e oferece diferentes possibilidades de leitura. Quanto à sua seção paratextual, apresenta capa com ilustração de uma gangorra, tendo uma haste representada na cor marrom apoiada em um triângulo na cor amarela. Este, aliás, é o padrão de ilustração que se repete em todas as páginas duplas da obra. Ainda na capa, do lado esquerdo da gangorra, encontra-se um personagem sobre um cavalo, usando armadura e uma espada na mão. Do lado direito, encontra-se o título da obra e o nome do autor no seguinte formato e divisão por linhas: "A / GAN / GORRA / JOAQUÍN CAMP", o que oferece à palavra a função de imagem, ocupando o lugar de um possível personagem. Considerando-se ainda que o padrão da ilustração de toda a obra apresenta a gangorra, ora pendendo para a esquerda, ora pendendo para a direita, o que se altera é a presença de variados personagens, de forma que, um em relação a outro, demonstram diferentes características e portes, o que fica bem evidente em páginas que, por exemplo, os retratam simultaneamente (p. 26 e 33). Na contracapa, há a sinopse da obra e um incentivo ao uso da própria gangorra no parquinho. A obra ainda traz folha de rosto com diversos grafismos, repetindo a figura do triângulo que serve como apoio à gangorra. A obra traz ainda, no colofão inicial, uma a figura do menino, personagem que dá início à narrativa, em posição de corrida em direção à gangorra vestido de armadura. No colofão final, traz o currículo do autor e ilustrador e da tradutora. Sendo assim, o projeto editorial demonstra coerência da capa à contracapa.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	Páginas 26, 33

4.2 A obra propicia efeitos de sentido criados pela distribuição e pela diagramação da mancha textual e das ilustrações e por outros efeitos visuais que dão acabamento estético? (Anexo I, Item 1.2d)

Sim

Parcialmente

Não

Justificativa:

A obra propicia efeitos de sentido pela distribuição e pela diagramação da mancha textual e das ilustrações e por outros efeitos visuais que dão acabamento estético. A forma como o texto está distribuído nas páginas, as letras sempre com o mesmo tamanho, evidencia o lugar de destaque do texto visual. O livro convoca ao imaginário por meio da ilustração, em diálogo com o cenário neutro, colocando foco nos personagens. O movimento da brincadeira na gangorra é reforçado pela organização das páginas duplas. Entre as páginas 25 a 29, há quebra de padrão da ilustração que provoca estranhamento, pois o personagem não entra em cena posicionado numa das réguas da gangorra, mas de pé, ocupando quase todo o espaço da folha. A quebra da narrativa visual provoca no leitor uma dúvida em relação à atuação do dinossauro ao entrar na história.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PD F.pdf	25,26,27,28,29

BLOCO 5 - Da qualidade da versão da obra em HTML5

5 - Da qualidade da versão da obra em HTML5

5 - Da qualidade da versão da obra em HTML5

5.1 Na versão audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5), os elementos acrescentados à obra contemplam a categoria (creche)? (Anexo I, Item 2.e)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

Na versão audiolivro narrativo e descritivo (HTML5), os elementos acrescentados à obra contemplam a categoria creche. Na versão audiolivro narrativo, coerentemente à versão impressa, ocorrem acréscimos por meio de informações introdutórias sobre a publicação, tais como: ao título, nome do autor e ilustrador, o nome da tradutora e da editora. (00:00 – 00:17). A narradora, com voz agradável, conversa com o leitor sobre a brincadeira na gangorra e o convida a participar da história (0:18 a 0:55). Após o convite é que ocorre efetivamente a leitura da obra, que também passa por acréscimos descritivos em meio à narrativa, como é possível observar no seguinte trecho: “Uma gangorra faz você brincar. [Acréscimo: Usando uma armadura prateada e uma espada amarelada. Sentado do outro lado, vestindo uma capa e mascarado.] Um porquinho faz você oscilar. [Acréscimo: Pra contrabalançar, deste lado, sobe um rock star.] Um Elvis faz você dançar. [Acréscimo: Na ponta de lá, assustando pra valer,] um jacaré [Acréscimo: “de camiseta listrada faz você correr.”] (00:55 – 01:28). São acrescentados o som do ranger da gangorra marcando o sobe e desce (0:57, 1:03, 1.10, 1:21, 1:29, 1:39, 1.36, 2.10, 2.22), o som de alguns personagens marcando sua entrada na história, como o grunhido do porco no minuto 1.07 e o som de um violão ao fundo, que acompanha toda a narração. Ao final, são acrescentadas informações ainda sobre a narradora, as licenças referentes à trilha sonora e informações sobre a produção e edição da obra gravada. (03:25 – 03:57).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	Trechos: (00:00 – 00:17), (00:18 – 00:55), (00:55 – 01:28), (01:59 – 02:00), (01:58 – 02:00), (03:25
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	0:18 a 0:55; 0:57, 1:03, 1.10, 1:21, 1:29, 1:39, 1.36, 2.10, 2.22 e 1.07

5.2 A versão audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5) faz referência à obra relacionada e respeita suas especificidades? (Anexo I, Item 2.3.3)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A versão audiolivro faz referência à obra relacionada e respeita suas especificidades, já que todos os personagens são descritos pela locutora, permitindo que a história ganhe sentido sustentando a brincadeira propositiva das ilustrações. As descrições e a inclusão de sons permite que o leitor compreenda as sensações provocadas pelos personagens que entram em cena: o ranger da gangorra, o som de uma caixinha de música que toca a música "Love me tender" (1:10 a 1:20). Não é possível contemplar o elemento surpresa provocado pela organização das páginas duplas. Contudo, a prosódia da narradora é sustentada durante a locução, favorecendo a experiência literária.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	1:10 a 1:20

5.3 A versão audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5) apresenta recursos lúdicos (como entonação de vozes de personagens etc.)? (Anexo I, Item 2.3.7)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A versão audiolivro apresenta recursos lúdicos. A voz da locutora é clara, expressiva, tem entonação e ritmo adequados, dando vida e ludicidade à narração. Como exemplos, destaca-se a descrição da locutora anunciando a entrada da baleia (2:01 a 2:09), a consequência da entrada do dinossauro (2.21 a 2.31). A versão em audiolivro narrativo apresenta trilha sonora do início ao fim da gravação (00:00 – 04:00) entremeada com o som do movimento da gangorra em diversos pontos (00:03; 00:56; 01:03; 01:10; 01:22; 01:28; 01:39, entre outros). Apresenta sons de bichos, tais como o porquinho (01:07); o jacaré (01:25); a baleia (02:06); o dinossauro (02:26); grilos, não mencionados na narrativa (02:42); pássaros, não mencionados na narrativa (02:55). Apresenta outros sons relacionados aos personagens, como um trecho da música “Love me Tender” (01:14 – 01:18), antes da apresentação do personagem Elvis; um solo de guitarra que anuncia a entrada de uma banca de rock (01:48 – 01:59), dentre outros, tornando-se, portanto, procedimentos lúdicos.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	2:01 a 2:09
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	Trechos (00:03; 00:56; 01:03; 01:10; 01:22; 01:28; 01:39), (01:07), (01:25), (02:06), (02:26), (02:5

5.4 A versão audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5) não apresenta vozes robotizadas (exceto se o personagem for um robô)? (Anexo I, Item 2.3.6)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A versão audiolivro narrativo não apresenta vozes robotizadas.

5.5 A versão audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5) apresenta qualidade sonora (requisitos de mixagem, equalização e ganho)? (Anexo I, Item 2.3.8a)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A versão audiolivro narrativo apresenta qualidade sonora, utilizando-se de mixagem, equalização e ganho. No que se refere à mixagem, evidenciam-se sons de fontes distintas, tais como trilha sonora e voz, do início ao fim da gravação (00:00 – 04:00), acrescidas de sons de bichos, como o porquinho (01:07); o jacaré (01:25); a baleia (02:06); o dinossauro (02:26); grilos, não mencionados na narrativa (02:42); pássaros, não mencionados na narrativa (02:55); sons de objetos, como uma corneta (01:00); uma guitarra (01:48 – 01:59); o movimento da própria gangorra em diversos pontos (00:03; 00:56; 01:03; 01:10; 01:22; 01:28; 01:39) etc. Quanto à equalização, é possível observar que, do início ao fim da gravação, não ocorre distorção sonora. No que diz respeito ao ganho, um exemplo significativo é o som da própria guitarra (01:48 – 01:59), em virtude de sua amplificação na gravação.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	Trechos (01:07), (01:25), (02:06), (02:26), (02:42), (01:00), (01:48 – 01:59), (00:03 ; 00:56; 01:03;

5.6 A versão audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5), em situações da impossibilidade de coincidir os cortes com frases musicais, usa o meio de “fade in” ou “fade out” para não interromper (ou iniciar) bruscamente o fonograma? (Anexo I, Item 2.3.8b)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

A versão audiolivro narrativo utiliza-se de recursos de “fade in” e “fade out”, caracterizando o aumento e a diminuição gradual dos sinais sonoros. Um exemplo é a passagem da trilha sonora inicial para a leitura dos elementos paratextuais (00:18), em que o som musical diminui para a entrada de parte das informações sobre a obra. Outro momento que chama a atenção é a entrada e a saída do trecho da música “Love me Tender” (01:14 – 01:18), intercalada com a trilha sonora em baixo volume. O mesmo movimento ocorre com a entrada e a saída o som da guitarra (01:48 – 01:59). A trilha sonora mantém a mesma altura até o final da gravação. O uso de *fade in* é perceptível do minuto 3:48 a 3.56, quando a narração de encerra e a música de fundo aumenta até finalizar a frase musical.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	Trechos (00:18), (01:14 – 01:18), (01:48 – 01:59)
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	3:48 a 3.56

5.7 Na versão do audiolivro descritivo e/ou narrativo (HTML5) do livro de imagem, os acréscimos contextualizam, descrevem e/ou narram as ilustrações de forma expressiva? (Anexo I, Item 2.3.5)

Parcialmente

Sim

Não

Não se aplica

Justificativa:

Na versão do audiolivro, existe fidelidade à versão impressa. A voz da narradora se manifesta de forma bastante expressiva desde o convite para a leitura, em que algumas palavras têm as vogais de suas sílabas tônicas pronunciadas de forma alongada, tais como “sobe” (00:24) e “desce” (00:29), recurso que também é utilizado na narrativa em palavras como “flutuar” (02:07) e “voar” (02:32). Os acréscimos descritivos contribuem para contextualizar as características e ações dos personagens, reforçando ainda as rimas em suas construções, como é possível notar no trecho: “[Acréscimo: Mas, de novo, o lado de cá vai pesar pois] Uma lula gigante [Acréscimo: agarra a turma toda e] faz você gritar” (02:09 – 02:19), em que se demonstra de que maneira o personagem age. Os acréscimos também dão continuidade à narrativa, dialogando com as ilustrações, como ocorre no seguinte trecho: “Um céu cheio de estrelas faz você sonhar. [E o dinossauro, pensativo, pode o infinito observar. No entanto, alguma hora, o dinossauro vai-se embora e os cowboys se aproximam da gangorra agora. Um se senta de um lado, mas na outra ponta, cai do céu a turma toda que tinha voado.] Uma gangorra faz você brincar. Entre outras coisas...” (02:44 – 03:24).

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
HT LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	HTLC0002010173P260101000001_ZI P.zip	Trechos: (00:24), (00:29), (02:07), (02:32), (02:09 – 02:19), (02:44 – 03:24)

BLOCO 6 - Da observância da legislação brasileira

6 - Da observância da legislação brasileira

6 - Da observância da legislação brasileira

6.1 A obra respeita os direitos humanos garantidos em documentos legais brasileiros e está isenta de preconceitos, estereótipos, racismo, sexismo, capacitismo, dentre outras discriminações? (Anexo I, Item 12.2)?

Sim

Não

Justificativa:

A obra respeita os direitos humanos garantidos em documentos legais brasileiros e está isenta de preconceitos, estereótipos, racismo, sexismo, capacitismo, entre outras formas de discriminação. Utilizando o recurso da metáfora, uma figura de linguagem que emprega palavras e/ou expressões com um significado diferente do habitual, estabelecendo comparações implícitas entre os elementos, a obra aborda as diferenças culturais por meio dos personagens: "Elvis" (p. 10), o cantor; "fortão" (p. 14); "Pé Grande" (p. 17), personagem do folclore norte-americano; "roqueiros" (p. 18), entre outros.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PDF.pdf	Páginas 10, 14, 17, 18

6.2 A obra literária em análise está isenta de viés didático, de teor doutrinário, panfletário ou proselitismo religioso (Anexo I, Item 12.2)?

Sim

Não

Justificativa:

A obra não apresenta viés didático, teor doutrinário, caráter panfletário ou proselitismo religioso em nenhum momento do texto. Nota-se que o leitor/ouvinte é convidado a brincar do início ao fim da narrativa, como se observa em: "Uma gangorra faz você brincar." (p. 6) e, novamente, no desfecho: "Uma gangorra faz você brincar." (p. 30). Percebe-se que a diversidade de personagens e de ações é extremamente fértil para a imaginação das crianças, contribuindo para a ampliação de seu repertório cultural e lexical. As expressões apresentadas ao longo da obra instigam a fantasia, como em: "Um Pé Grande faz você se aconchegar." (p. 17); "Uma banda de roqueiros faz você sacudir a cabeça." (p. 18); "Uma baleia faz você flutuar." (p. 21). Além disso, observa-se que a narrativa valoriza a ludicidade sem impor direcionamentos, permitindo que a criança explore livremente as múltiplas possibilidades interpretativas. Esse aspecto promove não apenas o desenvolvimento da linguagem e da criatividade, mas também o respeito à diversidade cultural, pois os personagens transitam entre referências populares, folclóricas e universais. Assim, a obra se destaca como recurso literário que alia simplicidade textual à profundidade simbólica, favorecendo tanto o prazer da leitura quanto a formação leitora crítica.

Ocorrências:

Volume	Arquivo	Descrição
IM LC 000 201 - 0173 P26 01 01 000 001	IMLC0002010173P260101000001-PDF.pdf	Páginas 6, 17, 18, 21, 30

BLOCO 7 - Das falhas pontuais

7.1 - Livro da Criança (PDF)

7.2 - Audiolivro (HTML5)

BLOCO 9 - Parecer

9 - Parecer

9 - Parecer

9 - Parecer

Aprovada

Aprovada condicionada à correção de falhas pontuais

Reprovada

Justificativa:

De acordo com a análise descrita no decorrer deste instrumento avaliativo, a obra está **aprovada**, em conformidade com o Edital de Convocação nº 1 CGPLI - PNLD 2026-2029.

Assinado por LUCIMAR ROSA DIAS - MEMBRO DA COMISSÃO TÉCNICA em 23/11/2025 - 15:29.

Assinado por PATRICIA CORSINO - MEMBRO DA COMISSÃO TÉCNICA em 23/11/2025 - 14:54.