

A influência da diagramação na experiência de leitura em e-books infantis interativos: uma revisão da literatura em design e usabilidade

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.874192527102>

Patrícia Régia Nicácio Freire

RESUMO: A crescente digitalização dos livros infantis e a incorporação de elementos interativos ampliaram as possibilidades de leitura, mas também trouxeram desafios relacionados ao design editorial e à experiência do usuário. Este artigo tem como objetivo revisar a literatura acerca da influência da diagramação na experiência de leitura em e-books infantis interativos, destacando como princípios de design gráfico, design editorial e usabilidade podem impactar a compreensão, o engajamento e a formação leitora das crianças. A partir da análise de estudos nacionais e internacionais, buscou-se compreender como a disposição tipográfica, o uso de imagens, a hierarquia visual, a interatividade e a multimodalidade contribuem para potencializar ou dificultar o processo de leitura. Foram considerados autores de referência no campo do design, bem como pesquisas específicas sobre literatura infantil digital, interatividade e aprendizagem. Os resultados da revisão apontam que a diagramação, quando orientada por princípios de clareza, legibilidade e integração multimodal, favorece o engajamento da criança e promove maior compreensão textual. Entretanto, observa-se uma lacuna quanto à padronização de critérios para avaliar a qualidade da diagramação em ambientes digitais, sugerindo a necessidade de modelos metodológicos que unam fundamentos do design gráfico à psicologia cognitiva e à pedagogia. Conclui-se que a diagramação exerce papel determinante na mediação entre tecnologia, conteúdo e leitor infantil, sendo fundamental a atuação profissional de designers especializados no desenvolvimento de e-books infantis interativos.

PALAVRAS CHAVE: Design Editorial. Livro digital. Literatura infantil. Diagramação. Multimodalidade.

INTRODUÇÃO

A transição do livro impresso para o digital representa uma das mudanças mais significativas no campo editorial das últimas décadas. No contexto da literatura infantil, essa transformação assume relevância ainda maior, visto que as obras destinadas às crianças não apenas transmitem narrativas, mas também cumprem funções pedagógicas, estéticas e formativas (RAMOS, 2017).

O livro digital, quando bem explorado, oferece vantagens significativas para o enriquecimento intelectual e cultural dos leitores, desenvolvendo o senso crítico e despertando-os para novas experiências (RODRIGUES; PEREIRA, 2022). Os e-books infantis interativos, ao incorporarem recursos multimodais como sons, animações e elementos de interação, ampliam as possibilidades de engajamento, mas, ao mesmo tempo, impõem novos desafios relacionados ao design editorial e à experiência de leitura (MORAES, 2015; MORGAN, 2013).

Nesse cenário, a diagramação surge como elemento central na mediação entre conteúdo, tecnologia e leitor, demandando atenção dos profissionais de design gráfico na criação de experiências significativas. O design editorial, tradicionalmente voltado à organização visual de livros impressos, evoluiu para abarcar práticas digitais, nas quais legibilidade, naveabilidade e clareza visual tornam-se princípios fundamentais (HENDEL, 2003; LINDEN, 2011). A diagramação, entendida como a disposição estratégica de elementos gráficos e textuais em uma página, assume papel determinante na condução da leitura, na hierarquia de informações e na relação entre texto e imagem (SALISBURY; STYLES, 2013).

No universo infantil, essa função é ainda mais crítica, pois o leitor em formação depende de estímulos visuais claros e consistentes para desenvolver competências cognitivas e de compreensão narrativa (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011). Diversos estudos apontam que a experiência de leitura em e-books infantis não pode ser reduzida à simples transposição do conteúdo impresso para o ambiente digital (SARGEANT, 2015; SCHUGAR; SMITH; SCHUGAR, 2013).

Elementos como tipografia, cores, interatividade e integração multimodal atuam em conjunto, afetando diretamente a compreensão textual e o engajamento do leitor (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2016). Quando mal estruturados, esses recursos podem gerar sobrecarga cognitiva, dispersão da atenção e até mesmo prejuízos à aprendizagem (BUS; TAKACS; KEGEL, 2015). Por outro lado, quando bem planejados a partir de princípios do design gráfico e da usabilidade, podem potencializar a motivação e a compreensão leitora (SMEETS; BUS, 2012; MENEGAZZI, 2018).

No Brasil, o campo da literatura infantil digital ainda se encontra em consolidação, com iniciativas de editoras e designers que buscam adaptar narrativas ao suporte eletrônico (OLIVEIRA, 2011). Entretanto, observa-se uma lacuna quanto à sistematização de parâmetros de qualidade voltados à diagramação de e-books infantis. Enquanto a literatura internacional avança na discussão sobre interatividade e multimodalidade (YOKOTA; TEALE, 2014; TIMPANY et al., 2014), no contexto nacional ainda predomina a ênfase na transposição do impresso, muitas vezes sem explorar plenamente os recursos gráficos e tecnológicos disponíveis.

Diante desse panorama, este artigo tem como objetivo revisar a literatura sobre a influência da diagramação na experiência de leitura em e-books infantis interativos, discutindo como princípios de design consagrados, tais como legibilidade, hierarquia visual, consistência gráfica e integração multimodal, impactam a formação leitora e o engajamento da criança. Busca-se também identificar lacunas existentes e propor caminhos para que o design gráfico contribua de maneira mais efetiva na produção de conteúdos digitais destinados ao público infantil. A escolha por uma revisão de literatura justifica-se pela necessidade de reunir e analisar criticamente estudos já realizados, de modo a fornecer um panorama teórico consolidado e identificar direções futuras de pesquisa (MORGAN, 2013; SERAFINI et al., 2016).

Além disso, entende-se que a diagramação de e-books infantis deve ser abordada não apenas sob a perspectiva estética, mas também sob o viés pedagógico, comunicacional e de experiência do usuário, configurando-se como campo interdisciplinar que envolve design, educação e tecnologia (BORJA, 2011; MERINO; MARTINS, 2010; BRUNNER; EMERY, 2009). Assim, a presente

investigação organiza-se em cinco seções. Após esta introdução, a segunda seção apresenta uma revisão da literatura sobre design editorial, usabilidade e literatura infantil digital. Na terceira seção, descreve-se a metodologia de revisão bibliográfica adotada. A quarta seção expõe os principais resultados da análise, discutindo as contribuições e limitações identificadas. Por fim, a quinta seção apresenta as conclusões, destacando implicações práticas para o design gráfico e apontando lacunas que podem orientar estudos futuros.

REVISÃO DE LITERATURA

Design editorial e diagramação

O design editorial constitui-se como campo de estudo e prática que organiza visualmente o conteúdo, assegurando clareza e legibilidade para o leitor (HENDEL, 2003). Nesse contexto, a diagramação emerge como a materialização do projeto

gráfico, articulando texto, imagens, cores e espaços em uma composição que guia a leitura e estabelece hierarquias visuais (SALISBURY; STYLES, 2013).

Tradicionalmente associada ao livro impresso, a diagramação foi profundamente impactada pelo advento do digital. Hoje, é necessário considerar variáveis como responsividade de tela, navegação por toques e gestos, além da integração de elementos multimídia (MERINO; MARTINS, 2010). A literatura sobre gestão do design enfatiza que a diagramação não deve ser entendida apenas como uma técnica de ordenação, mas como estratégia comunicacional que influencia diretamente a percepção do leitor e a identidade da publicação (BORJA, 2011; BRUNNER; EMERY, 2009).

A diagramação é um dos pilares do design editorial, pois organiza o conteúdo em estruturas visuais que favorecem a compreensão do leitor. Para Hendel (2003, p. 19), “o design editorial é uma arte invisível, cuja função principal é permitir que o leitor se concentre no texto, e não na forma”. Essa visão destaca a função mediadora do projeto gráfico entre autor e leitor. No mesmo sentido, Salisbury e Styles (2013, p. 45) afirmam que “a disposição do texto e da imagem não é apenas uma questão estética, mas determina o modo como a narrativa será percebida pela criança”. Portanto, a diagramação não é neutra: ela constrói sentidos.

Autores como Borja (2011, p. 78) ampliam essa compreensão ao relacionar design e estratégia: “a diagramação deve ser vista como processo de gestão da comunicação, e não apenas como composição visual”. Assim, o campo ultrapassa o aspecto técnico e assume dimensão estratégica na construção de experiências editoriais. No campo infantil, esse aspecto torna-se ainda mais relevante. O leitor iniciante depende de estruturas visuais claras para associar imagem e texto, compreender sequências narrativas e construir significados (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011). Dessa forma, a diagramação não é apenas um recurso estético, mas uma ferramenta pedagógica.

Literatura Infantil Digital

O livro infantil ilustrado sempre desempenhou papel central na formação leitora, unindo narrativa verbal e visual (LINDEN, 2011; RAMOS, 2017). Para Ramos (2017, p. 22), “o livro ilustrado constitui um espaço de diálogo entre imagem e palavra, no qual o leitor precisa articular múltiplos códigos para construir o sentido narrativo”.

Com a digitalização, essa tradução expandiu-se para formatos multimodais e interativos, como e-books e aplicativos narrativos (MORAES, 2015). Autores como Yokota e Teale (2014) e Manresa e Real (2015) apontam que os e-books infantis devem ser concebidos não como mera transposição do impresso, mas como uma nova linguagem narrativa, que combina texto, som, movimento e interação. Essa

abordagem, contudo, demanda cuidados de design para evitar a fragmentação da atenção da criança.

Manresa e Real (2015, p.113) reforçam essa ideia ao apontar que o livro digital “requer novas estratégias de leitura, uma vez que a linearidade do papel dá lugar a percursos múltiplos mediados pela tecnologia”. Estudos nacionais mostram que o mercado brasileiro ainda carece de padronização na produção de e-books infantis (OLIVEIRA, 2011).

Apesar do pouco espaço inicial no mercado editorial brasileiro, estudos como o de Vilela e Corsino (2022) já evidenciam a literatura infantil digital como uma produção artística potente, capaz de amplificar as ações de leitura. Muitas vezes, prevalece a adaptação linear de livros impressos para o digital, sem explorar adequadamente as potencialidades da multimodalidade (MENEGAZZI, 2018). Além disso, a leitura digital interativa também se relaciona com a construção da subjetividade infantil, indo além da decodificação e se tornando um recurso que contribui para a formação literária e a expressão criativa (NECOCHEA, 2023).

Assim, a literatura infantil digital no Brasil apresenta avanços, mas ainda carece de critérios claros que garantam qualidade narrativa e visual.

Usabilidade, UX Design e Experiência de Leitura

O design de experiência do usuário (UX design) tem sido aplicado ao contexto dos e-books para compreender como os leitores interagem com recursos visuais e narrativos. Para crianças, a usabilidade de um livro digital não se limita à facilidade de navegação, mas inclui aspectos como clareza tipográfica, consistência gráfica e adequação da interatividade ao nível cognitivo do leitor (BUS; TAKACS; KEGEL, 2015).

Sargeant (2015) observa que a interatividade pode tanto enriquecer quanto comprometer a leitura. Se bem planejada, promove engajamento, compreensão e motivação. Porém, quando excessiva, leva à sobrecarga cognitiva e dispersão. A análise da experiência do usuário infantil (UX) em e-books é fundamental para entender a motivação e o engajamento.

Estudos recentes apontam que a influência dos elementos editoriais é evidente ao motivar ou desmotivar o leitor, sendo crucial a análise das características editoriais de e-books infantis (REIS; FURTADO; CRENZEL, 2023). Schugar, Smith e Schugar (2013) confirmam que recursos digitais só favorecem a aprendizagem quando integrados organicamente à narrativa, e não quando funcionam como adições artificiais. Nesse sentido, os livros digitais interativos são reconhecidos como uma ferramenta lúdica e educacional, capaz de incrementar a leitura por meio de recursos hipermídia que

estimulam o desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas (FURTADO; SANTOS, 2017).

Pesquisas empíricas indicam que a diagramação impacta diretamente a forma como as crianças interagem com e-books. Smeets e Bus (2012), por exemplo, demonstraram que e-books com animações bem diagramadas ampliam a aquisição de vocabulário em leitores iniciantes. Já estudos de Teixeira e Gonçalves (2015) sugerem que a imersão narrativa está ligada à clareza na articulação entre texto e elementos visuais, função diretamente atribuída à diagramação.

Multimodalidade e Narrativa Visual

A literatura infantil digital caracteriza-se por ser multimodal, ou seja, articula diferentes modos semióticos: texto, imagem, som, movimento e interatividade (SERAFINI; KACHORSKY; AGUILERA, 2016). Nesse contexto, a diagramação torna-se fundamental para organizar e integrar esses modos em uma experiência coerente.

Prieto e Panelas (2014) ressaltam que o leitor infantil precisa de estruturas narrativas visuais claras para se orientar diante da multiplicidade de estímulos digitais. Moraes (2015) defende que a multimodalidade, quando mal estruturada, compromete a imersão e prejudica a construção de significados. Por outro lado, Menegazzi, Sylla e Padovani (2018) destacam que a interatividade bem projetada amplia as possibilidades de narrativa visual e fortalece o vínculo afetivo com a leitura. A narrativa visual, tradicionalmente estudada em livros ilustrados (LINDEN, 2011), assume novas camadas de complexidade em suportes digitais. A diagramação passa a coordenar não apenas a relação entre texto e imagem, mas também o ritmo da interação, a sequência de animações e a navegação por telas (FREDERICO, 2016).

A literatura analisada evidencia que a diagramação exerce papel determinante na experiência de leitura em e-books infantis interativos, pois organiza a multimodalidade, facilita a usabilidade e sustenta a narrativa visual. Contudo, identificam-se lacunas quanto à definição de parâmetros de qualidade específicos para o design de e-books infantis, tanto em nível internacional quanto, sobretudo, no cenário brasileiro.

METODOLOGIA

A presente pesquisa adota o método de revisão integrativa de literatura, uma vez que esse tipo de abordagem possibilita reunir, analisar e sintetizar resultados de diferentes estudos sobre um mesmo fenômeno, proporcionando maior compreensão e aprofundamento teórico (MENDES; SILVEIRA; GALVÃO, 2008).

De acordo com Souza, Silva e Carvalho (2010), a revisão integrativa organiza o conhecimento já produzido, identificando avanços, lacunas e perspectivas de investigação. Essa estratégia é adequada ao presente estudo, cujo objetivo é compreender como a diagramação influencia a experiência de leitura em e-books infantis.

Etapas da Revisão Integrativa

O processo metodológico seguiu as seguintes etapas, conforme a literatura especializada (BOTELHO; CUNHA; MACEDO, 2011):

- Identificação do problema de pesquisa: definir de que maneira a diagramação impacta a experiência de leitura em livros digitais infantis;
- Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão: delimitar o corpus a partir de recortes temáticos e temporais;
- Busca nas bases de dados: realizar levantamento em periódicos, livros e anais de congressos da área de Design, Educação e Comunicação;
- Análise e categorização dos estudos: organizar as publicações segundo eixos temáticos (design editorial, literatura infantil digital, usabilidade/UX, multimodalidade);
- Interpretação e síntese: integrar os resultados em uma narrativa crítica, destacando contribuições e lacunas.

Foram incluídos estudos que abordassem livros digitais infantis ou a literatura infantil ilustrada em meio digital; que discutissem design editorial, diagramação, usabilidade ou narrativa multimodal; que estivessem disponíveis em português, inglês ou espanhol; que fossem publicados entre 2005 e 2025, período marcado pela consolidação dos e-books e pela emergência dos dispositivos móveis como suporte de leitura.

Foram excluídos trabalhos que tratassem exclusivamente de literatura impressa sem interface com o digital; que focassem apenas em aspectos tecnológicos de programação, sem vínculo com o design editorial ou a experiência do leitor.

O levantamento bibliográfico foi realizado em bases acadêmicas de referência, como Scopus, SciELO, Periódicos CAPES e bases especializadas em Design e Educação. Além disso, foram consultados livros de autores clássicos e contemporâneos sobre design editorial, literatura infantil e multimodalidade.

Para fins de replicabilidade, a busca nas bases utilizou combinações de termos em português e inglês como: (“diagramação” OR “design editorial”) AND (“e-book infantil” OR “literatura digital”) AND (“usabilidade” OR “multimodalidade”). A aplicação inicial desses termos resultou em aproximadamente 450 artigos, dos quais

15 foram selecionados e incluídos na análise final após aplicação dos critérios de elegibilidade (leitura de títulos/resumos e leitura integral).

Procedimentos de Análise

Após a seleção, os trabalhos foram lidos integralmente e categorizados conforme os quatro eixos definidos na revisão de literatura: Design editorial e diagramação; Literatura infantil digital; Usabilidade e experiência de leitura; Multimodalidade e narrativa visual. A análise foi conduzida de forma qualitativa e interpretativa, buscando estabelecer relações entre as diferentes perspectivas e evidenciar convergências, divergências e lacunas no campo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise dos estudos revisados indicou que a diagramação exerce papel decisivo tanto em suportes impressos quanto digitais, mas assume funções expandidas em e-books infantis interativos. Observou-se que os princípios clássicos do design editorial permanecem relevantes (SALISBURY; STYLES, 2013), porém precisam ser adaptados ao contexto multimodal e interativo.

O campo do Design Gráfico tem se debruçado sobre a análise de projetos gráficos em livros infantis digitais para identificar elementos de design e suas funcionalidades, como a exploração de visão, audição e tato (KOCH; TOZATTI, 2015). Além disso, estudos recentes propõem diretrizes de projeto para e-books focados em crianças em fase de alfabetização, reforçando a importância da tipografia, ilustração e diagramação adequadas para o contexto de ensino-aprendizagem (DIRETRIZES, 2019). No cenário internacional, prevalece a concepção dos e-books como experiências narrativas integradas, que articulam som, imagem, texto e interatividade (YOKOTA; TEALE, 2014; MANRESA; REAL, 2015). Já no contexto brasileiro, predomina a transposição linear do impresso, o que limita a exploração das potencialidades digitais (OLIVEIRA, 2011; MENEGAZZI, 2018).

A plataforma Leiturinha surge como exemplo de prática híbrida, integrando livros impressos e digitais, e demonstra que o mercado nacional começa a adotar soluções mais próximas das tendências globais. Um exemplo notável desse avanço no mercado editorial infantil brasileiro é o App Leiturinha (Figura 1), reconhecido como a maior assinatura de livros infantis da América Latina, que, além de disponibilizar obras impressas em formato de assinatura, também oferece uma biblioteca digital com livros interativos.

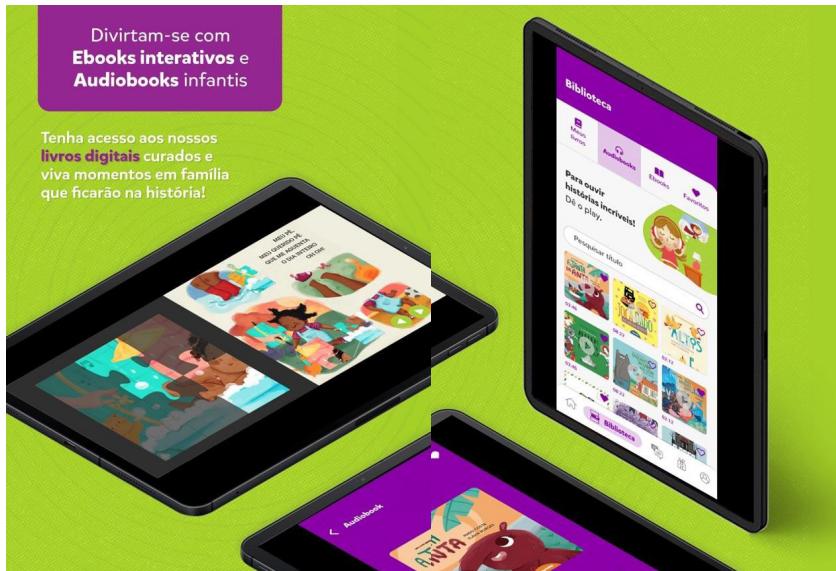


Figura 1. Divulgação do App Leiturinha.

Fonte: Site da Apple Store, 2025.

Esse modelo híbrido confirma que a literatura infantil contemporânea não deve ser pensada em termos de oposição entre o físico e o digital, mas sim como uma convivência complementar que potencializa o acesso e a diversidade de experiências leitoras (YOKOTA; TALE, 2014; SARGEANT, 2015).

No campo da usabilidade, a literatura é consensual: recursos interativos favorecem a aprendizagem quando integrados à narrativa (BUS; TAKACS; KEGEL, 2015), mas dispersam a atenção quando mal estruturados (SCHUGAR; SMITH; SCHUGAR, 2013). Isso reforça a necessidade de compreender a diagramação como parte de um processo de UX design. A qualidade dos conteúdos consumidos é mais importante para avaliar os efeitos nos leitores do que o tempo de exposição à tela, o que exige que designers e responsáveis avaliem o propósito e a entrega do conteúdo (ITAU SOCIAL, 2021).

Em termos de multimodalidade, autores como Serafini, Kachorsky e Aguilera (2016) apontam que a leitura digital envolve a coordenação de diferentes sistemas semióticos, exigindo coerência e clareza no arranjo gráfico. Menegazzi, Sylla e Padovani (2018) demonstram que a interatividade, quando planejada estrategicamente, amplia a imersão e a compreensão infantil.

Para sintetizar os principais achados da revisão, elaborou-se o Quadro 1, que organiza autores, objetos de estudo, resultados e contribuições para esta pesquisa.

Autor(es) / Ano	Objeto de Estudo	Principais Achados	Contribuição para este artigo
Hendel (2003)	Design editorial (livro impresso)	A diagramação é uma arte invisível, cuja função é orientar a leitura sem interferir na narrativa.	Fundamenta o papel da diagramação como mediadora.
Koch; Tozatti (2015)	ANALISE DE PROJETO GRÁFICO DE LIVROS DIGITAIS	Design Gráfico é essencial para aproveitar ao máximo as vantagens dos suportes virtuais, incluindo visão, audição e tato.	Confirma a relevância da análise do projeto gráfico no contexto digital.
Sargeant (2015)	ANALISE DE LIVROS DIGITAIS E BOOK APPS	Interatividade pode enriquecer ou comprometer a leitura; a qualidade da narrativa é crucial.	Relaciona diagramação à usabilidade e qualidade.
Yokota & Teale (2014)	E-books infantis	Não são mera transposição do impresso; exigem integração de interatividade e multimodalidade.	Fundamenta a mudança de paradigma digital.
Vilela; Corsino (2022)	Produção brasileira de literatura infantil digital	Produção artística potente no Brasil que amplia as ações de leitura planejadas.	Atualiza o panorama da produção nacional.
Necochea (2023)	Subjetividade infantil e livros digitais	Leitura digital interativa relaciona-se com a subjetividade e contribui para a expressão criativa.	Adiciona a perspectiva da psicologia cognitiva e da subjetividade.
Bus, Takacs & Kegel (2015)	Usabilidade em e-books	Recursos digitais favorecem a aprendizagem apenas quando integrados à narrativa.	Relaciona diagramação à usabilidade.
Reis; Furtado; Crenzel (2023)	Experiência do Usuário (UX) Infantil	A influência dos elementos editoriais na motivação e desmotivação do leitor infantil é evidente.	Traz achados atuais sobre UX e elementos editoriais.
Serafini et al. (2016)	Textos multimodais	Leitura digital exige coordenação de múltiplos sistemas semióticos.	Dá suporte à discussão sobre multimodalidade.

Quadro 1. Principais autores, objetos de estudo e contribuições.

Fonte: Autora (2025).

A partir desse conjunto de evidências, conclui-se que a diagramação deve ser tratada como um recurso estratégico, capaz de mediar a experiência leitora e de alinhar estética, narrativa e objetivos pedagógicos.

CONCLUSÃO

O presente estudo evidenciou que a diagramação exerce papel central na experiência de leitura em e-books infantis interativos, atuando como mediadora entre narrativa, multimodalidade e cognição infantil. A revisão integrativa demonstrou que, embora o design editorial seja historicamente consolidado no contexto impresso, sua aplicação no ambiente digital infantil ainda apresenta desafios significativos, especialmente no que se refere à integração de elementos interativos e à construção de experiências coerentes e imersivas. Os resultados revelam convergência entre os autores quanto à importância de uma diagramação que vá além da estética, promovendo clareza, orientação visual e engajamento do leitor.

Ao mesmo tempo, foram identificadas lacunas notáveis, como a ausência de diretrizes objetivas para o design de e-books infantis multimodais e a limitada sistematização de práticas aplicáveis no contexto brasileiro. Esse cenário evidencia a necessidade de formação profissional mais específica e de pesquisas empíricas que avaliem os efeitos da diagramação na compreensão, motivação e aprendizado das crianças.

A análise também apontou que a interatividade, quando planejada de maneira estratégica e alinhada à narrativa, pode ampliar significativamente a experiência leitora, favorecendo a aprendizagem e o desenvolvimento da leitura emergente. Por outro lado, a má integração de recursos interativos tende a dispersar a atenção, comprometendo a efetividade pedagógica da publicação. Esse achado reforça a relevância do design gráfico como instrumento de gestão da experiência de leitura, integrando estética, funcionalidade e usabilidade.

Além das contribuições teóricas, este estudo apresenta relevância prática para editoras, designers e educadores. Para as editoras, os achados indicam a importância de adotar diretrizes de diagramação específicas para o meio digital. Para designers gráficos, reforçam a necessidade de dominar competências relacionadas à multimodalidade e à experiência do usuário. Já para os educadores, o artigo oferece subsídios para avaliar criticamente a qualidade de e-books utilizados em contextos pedagógicos.

Dessa forma, o estudo não apenas amplia a literatura acadêmica, mas também orienta práticas profissionais e pedagógicas voltadas ao fortalecimento da leitura na infância. Em síntese, este estudo contribui para a literatura ao consolidar evidências sobre a influência da diagramação em e-books infantis interativos,

destacando a importância da aplicação consciente de princípios de design gráfico e multimodalidade.

Além disso, evidencia lacunas e oportunidades para pesquisas futuras, incluindo o desenvolvimento e validação empírica de diretrizes práticas de diagramação digital que unam fundamentos do design gráfico à psicologia cognitiva e à pedagogia, estudos empíricos sobre a recepção infantil e a exploração de estratégias inovadoras que integrem narrativa, interatividade e experiência estética.

REFERÊNCIAS

- ALIAGAS, C.; MARGALLO, A. M. iPads, emergent readers and families. In: MANRESA, M.; REAL, N. *Digital Literature for Children*. Peter Lang, 2015.
- BORJA, B. Gestão do Design: Usando o Design para Construir Valor de Marca e Inovação Corporativa. São Paulo: Blucher, 2011.
- BOTELHO, L.; CUNHA, C. C. de A.; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. *Gestão e Sociedade*, v. 5, n. 11, p. 121-136, 2011.
- BRUNNER, R.; BRUNET, R.; EMERY, S. Gestão Estratégica Do Design: Como Um Ótimo Design Fará As Pessoas Amarem Sua Empresa. São Paulo: Blucher, 2009.
- BUS, A.; TAKACS, Z.; KEGEL, C. Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental Review*, v. 35, p. 79-97, 2015.
- DIRETRIZES para projeto de e-books com enfoque em crianças em fase de alfabetização. ResearchGate, 2019. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/333333333/DIRETRIZES-para-projeto-de-e-books-com-enfoque-em-criancas-em-fase-de-alfabetizacao>. Acesso em: 23 out. 2025.
- FURTADO, C. C.; SANTOS, D. C. P. dos. Livros digitais interativos como ferramenta lúdica e educacional: incrementos para a leitura da literatura infantil. *Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade (RICs)*, São Luís, v. 3, n. Especial, p. 49-61, jul./dez. 2017.
- FREDERICO, A. O futuro do leitor ou o leitor do futuro: o livro infantil interativo e os letramentos múltiplos. *Cadernos de Letras da UFF*, n. 52, p. 19-34, 2016.
- HENDEL, R. *O Design do Livro*. Tradução Geraldo Gerson de Souza e Lício Manfredi. 2 edição. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- ISER, W. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. Tradução: Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999. v. 2.

ITAÚ SOCIAL. Estudos e evidências sobre potencialidades e limites do uso de livros digitais infantis. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.removida.com.br/>. Acesso em: 23 out. 2025.

KNAKE, N.; MESSER, D.; SHEEHY, K.; FLEWITT, R. Sharing personalised stories on iPads: A close look at one parent-child interaction. *Literacy*, v. 47, n. 3, p. 115-122, 2013.

KOCH, G. S.; TOZATTI, D. D. M. ANÁLISE DE PROJETO GRÁFICO DE LIVROS

INFANTIS DIGITAIS. Projética, Londrina, V.6 N.1, p. 09-24, Julho/2015.

LEITURINHA. Leiturinha – assinatura de livros infantis. Disponível em: <https://leiturinha.com.br>. Acesso em: 15 set. 2025.

LINDEN, S. V. D. Para Ler o Livro Ilustrado. 1 edição. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MANRESA, M; REAL, N. Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices. Brussels: Peter Lang, 2015.

MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. C. P.; GALVÃO, C. M. Revisão integrativa:

método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. *Texto & Contexto Enfermagem*, v. 17, n. 4, p. 758-764, 2008.

MENEGAZZI, D. O design de interfaces de livros infantis apps: uma revisão das características e recomendações. *Revista Textura*, v. 20, n. 43, p. 34-51, 2018.

MENEGAZZI, D.; SYLLA, C. A literatura infantil digital: o design das histórias interativas. *Revista de Educação, Ciência e Cultura, Canoas*, v. 24, n. 2, p. 81-96, jul. 2019.

MENEGAZZI, D.; SYLLA, C.; PADOVANI, S. A Preliminary Study of Interactivity on Visual Narrative in Children's Story Apps. *Proceedings of CONFIA – International Conference on Illustration & Animation*, Espoo, Portugal, 2018.

MORAES, G. L. Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, n. 46, Brasília, July/Dec, 2015.

NECOCHEA, D. O livro digital interativo e a subjetividade infantil. *Cadernos de Pós-graduação - Educação*, São Paulo, v. 22, n. 2, p. 285-298, jul./dez. 2023.

OLIVEIRA, D. A profissionalização de designers de e-books no Brasil: um olhar sobre iniciativas nacionais. In: 2 Congresso Internacional do Livro Digital, São Paulo, 2011.

PRIETO, L. R.; PANELAS, C. T. Los caminos hacia la actuación del lector implícito en la literatura infantil y juvenil digital. In: Simposio Internacional – La literatura en pantalla: textos, lectores y prácticas docentes. Barcelona: GRETEL, 2014.

RAMOS, G. Habitar a Infância: Como Ler Literatura Infantil. Brasília: Tema Editorial, 2017.

REIS, E. T. da S.; FURTADO, C. C.; CRENZEL, S. R. A experiência do usuário infantil com e-books. 19º ERGODESIGN & 19º USIHC, São Luís, MA, 2023.

RODRIGUES, W.; PEREIRA, A. M. D. R. Reflexões sobre literatura infantil em formato digital. Magistro Revista Acadêmica, v. 14, n. 28, 2022.

SALISBURY, M.; STYLES, M. Livro Infantil Ilustrado: A Arte da Narrativa Visual. São Paulo: Rosari, 2013.

SARGEANT, B. What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, v. 46, n. 4, p. 454-466, 2015.

SCHUGAR, J. T.; SMITH, C. A.; SCHUGAR, H. H. Teaching with interactive electronic storybooks in grades K-6. *The Reading Teacher*, v. 66, n. 8, p. 615-624, 2013.

SERAFINI, F.; KACHORSKY, D.; AGUILERA, E. Picture Books in the Digital Age. *The Reading Teacher*, v. 69, n. 5, p. 509-518, 2016.

SMEETS, D. J. H.; BUS, A. G. An interactive animated ebook as a word learning device for kindergartners. *Applied Psycholinguistics*, v. 36, n. 4, 2012.

TEIXEIRA, D. J. A interatividade e a narrativa no livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

TEIXEIRA, D. J.; GONÇALVES, B. S. A hipermídia como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil. *Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 12, n. 1, p. 1-15, 2015.

VILELA, R.; CORSINO, P. Literatura infantil digital: da produção brasileira à leitura de crianças. *Revista FaEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 31, n. 65, p. 281-301, 2022.

YOKOTA, J.; TEALE, W. H. Picture Books and the Digital World: Educators Making Informed Choices. *The Reading Teacher*, v. 67, n. 8, p. 577-585, 2014.