



EQUIPE 15 - NEW DM

Segundo uma pesquisa¹ realizada em 2015, **44%** dos brasileiros **não praticam o hábito da leitura.**

Mesmo na Árvore, maior plataforma de leitura digital do Brasil, **30%** da base de usuários **não lê livros.**



1 - http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf

Hoje

Não há iniciativas por parte do governo federal para criar planos que incentivem a leitura nas escolas.

Em 2018 foi sancionada a Lei Castilho, que institui uma nova política nacional de leitura e escrita. Porém, esta ainda não foi regulamentada pelo governo atual².

Porém, há iniciativas como a da [Árvore](#) que melhoram a experiência de leitura dos alunos das escolas onde ela se faz presente, aumentando a média de leitura em [2.8x](#) em relação à média nacional.



Estudos³ indicam que as dificuldades de leitura encontradas no final da infância e adolescência tendem a perdurar **até a vida adulta**.

Outro estudo¹ mostra que apenas **15%** das crianças entre 5 a 10 anos usam a internet para ler. Entretanto, **69%** delas a utilizam para **jogar**.

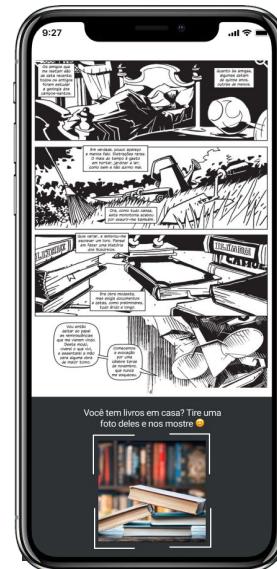
Por que não usar os **jogos**, que são **populares** entre as crianças, para estimulá-las a **leitura**?

3 - Longer term follow-ups of RD children to late childhood and adolescence showed high stability of RDs





Pensando nisso, o **Play Book** nasceu como um livro digital altamente **imersivo**, em que o foco continua sendo a leitura de palavras, mas permitindo **maior interação** com as histórias e seus personagens do que os livros que conhecemos.



Diferente dos livros interativos tradicionais, em que a interação se restringe a animações na tela, os **Play Books** focam na **participação** efetiva do leitor na história. Através de ações impactantes que irão alterar o rumo da narrativa e aproximar o leitor dos personagens, crio-se maior engajamento.

“O Peixinho perdeu o inho”
é um **Play Book** criado
para ilustrar o conceito.



Durante a leitura o leitor **interage** com o peixinho e o ajuda a **progredir** na história.

O Play Book serve como pontapé inicial para que crianças não leitores entrem no mundo dos livros.

Ao final de cada um, é recomendado uma série de livros **semelhantes** ao Play Book lido, para **incentivar** os jogadores a lerem.

Ao final do Play Book “O Peixe perdeu o inho”, é recomendado o livro que traz **sequência** a história, além de outros títulos.



Quer saber o que acontece a seguir?
Leia o livro e continue acompanhando essa história.



Leia também:



Futuramente, pretendemos criar uma ferramenta para facilitar a criação de Play Books e torná-los **altamente escaláveis**.

Além disso, Play Books poderão ser criados para **múltiplos leitores**, onde a ação de todos é necessária para a **progressão da história**, podendo, por exemplo, ser lidas em sala de aula com acompanhamento do professor.



Daniel Nunes Whitney Edival Mahat



Business



Dev



Design



Business



Dev



Ârvore

Time 15

NEW DM

Despertando o prazer da leitura
pela inovação.