

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DE SANTA CATARINA – CAMPUS FLORIANÓPOLIS DEPARTAMENTO
ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA CURSO SUPERIOR DE
TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO**

JÚLIA HIPÓLITO DE OLIVEIRA

**GUIA PARA SE TORNAR UMA PRINCESA GUERREIRA:
Um livro interativo sobre o impacto dos estereótipos de gênero
no público infantil**

FLORIANÓPOLIS, 2021

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA
CATARINA – CAMPUS FLORIANÓPOLIS DEPARTAMENTO ACADÊMICO
DE METAL MECÂNICA CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN
DE PRODUTO**

JÚLIA HIPÓLITO DE OLIVEIRA

**GUIA PARA SE TORNAR UMA PRINCESA GUERREIRA:
Um livro interativo sobre o impacto dos estereótipos de gênero
no público infantil.**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Design de Produto.
Professora Orientadora: Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin, Dra.

FLORIANÓPOLIS, 2021

O ACADÊMICO

Júlia Hipólito de Oliveira
Rua Professor Egídio Ferreira , 271, Capoeiras
Florianópolis - SC, Brasil
Fone: (48) 99622-0792

A EMPRESA PARCEIRA

Nome Fantasia: Cooperativa de Trabajo Chirimbote LTDA
Matrícula: 55861
Representante: Martín Azcurra
Cargo: Secretário
Buenos Aires, Argentina

O PROJETO

GUIA PARA SE TORNAR UMA PRINCESA GUERREIRA:
Um livro interativo sobre o impacto dos estereótipos de gênero no público infantil.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor.

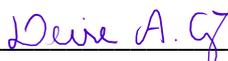
Hipólito de Oliveira, Júlia
Guia para se tornar uma princesa guerreira:: um livro interativo sobre o impacto dos estereótipos de gênero no público infantil / Júlia Hipólito de Oliveira; orientação de Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin. - Florianópolis, SC, 2021.
160 p.
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Instituto Federal de Santa Catarina, Câmpus Florianópolis. CST em Design de Produto. Departamento Acadêmico de Metal Mecânica.
Inclui Referências.

1. Estereótipos de gênero. 2. Livro interativo.
3. Desigualdade de gênero. 4. Contos infantis. 5. Filmes infantis. I. Albertazzi Gonçalves Tomelin, Deise. II. Instituto Federal de Santa Catarina. III. Guia para se tornar uma princesa guerreira:.

Florianópolis, 15 de outubro de 2021.

Atesto que a aluna **Júlia Hipólito de Oliveira** realizou as correções sugeridas pela banca examinadora para o seu trabalho de conclusão de curso intitulado “Guia para se tornar uma princesa guerreira: um livro interativo sobre o impacto dos estereótipos de gênero no público infantil”, tendo este o meu aval para ser entregue à Biblioteca do Campus Florianópolis.

Observação: Em virtude das recomendações provenientes dos procedimentos de segurança sanitária relacionados ao controle da COVID-19, este documento, substitui a folha de assinaturas que compõe o trabalho digital.



Prof^a Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin
Orientadora do trabalho

Dedico este trabalho a minha linda vó,
Eni Terezinha Luz de Oliveira, obrigada
por tudo, sinto sua falta todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer e dedicar este projeto as seguintes pessoas:

Primeiramente meus pais, Raquel e Julio, por sempre estarem do meu lado me apoiando e incentivando a seguir meus sonhos, eles são meus exemplos de luta, principalmente nessa época de pandemia em que tivemos que passar por muitas dificuldades que ainda estamos vivendo, mas eles sempre têm um sorriso no rosto e esperança de que tudo irá se ajeitar. Pude admirar mais ainda a força que eles têm. Obrigada por tudo que vocês me proporcionam, todo esforço para me ter e educar, espero um dia poder retribuir tudo que fazem por mim até hoje.

Ao meu namorado Henrique que sempre me ouve e me aconselha, puxa minha orelha e me faz tão feliz apenas com a sua companhia, obrigada por estar do meu lado sempre, me apoiar e incentivar em tudo que faço, espero dividir muitos mais momentos felizes e sonhos ao seu lado.

Aos meus primos que são como irmãos para mim, Vinícius, Bruna e Ítalo. Eles estão sempre dispostos a me ajudar e dividir os melhores momentos, todas as risadas, verões no sítio, assistir televisão na casa da vó, momentos que estão marcados para sempre na nossa história e que espero reviver muito ainda.

Minhas amigas de infância Laura, Isabela, Clara e Luísa, mesmo não convivendo todos os dias elas estão sempre no meu pensamento e no meu coração, obrigada por dividir tantos momentos especiais comigo, por entender minha ausência e por estarem sempre ao meu lado, não importa o lugar.

As amigas que esse curso me proporcionou, Enya, Maria Eduarda de Souza e Maria Eduarda Conceição. São elas que estão todos os dias ao meu lado, seja para rir ou para chorar, com certeza uma das melhores coisas que o Design de Produto me presenteou foi conhecer essas mulheres tão maravilhosas que agora são parte da minha vida. Não tenho palavras para agradecer por todo apoio que vocês me dão e por toparem todos os desafios possíveis. Designativas é o nosso projeto que representa todo nosso amor e a força da nossa amizade.

Obrigada a professora Deise por aceitar me orientar e proporcionar palavras reconfortantes sempre que foi preciso. As professoras Priscila e Tálita que toparam participar da minha banca e me apoiar nesse momento tão importante. Todas vocês são grandes inspirações para mim.

RESUMO

Este projeto consistiu na criação de uma embalagem de box de livros interativos e o desenvolvimento de algumas páginas de um de seus volumes, abordando o tema estereótipos de gênero na infância. Além disso teve-se a adaptação do conto infantil clássico “A Branca de Neve” para a temática de igualdade, e em partes retratou-se a história através de mockups com interações tridimensionais, e ilustrações de um dos livros com o objetivo de inspirar e empoderar a trajetória do público de crianças de cinco a sete anos, a fim de entender sobre o assunto e incentivar a igualdade de gênero. O método escolhido que guiou este projeto foi o XDM (*Extensible Design Methods*) que emprega liberdade de criação, adaptação e movimentação dentro do mesmo, ele incentiva um ambiente de apoio e pesquisa por meios cibernéticos o que se torna um bom aliado para o momento de pandemia de Covid-19, que este projeto foi desenvolvido. O projeto resultou na elaboração de alguns mockups para retratar como seria essa interatividade dentro da história, que acabou sendo proporcionada também por uma toy art da personagem principal, além da introdução a um aplicativo de incentivo a leitura para as crianças. Também se desenvolveu uma embalagem sendo o box dos livros, a história do livro que foi escrita pela autora deste projeto e a diagramação do mesmo.

Palavras-chave: Livros interativos. Estereótipos de gênero na infância. Desigualdade de gênero. Contos infantis. Filmes infantis.

ABSTRACT

This project consisted in the creation of an interactive book box package and the development of some pages of one of its volumes, addressing the theme of gender stereotypes in childhood. In addition, the classic children's tale "A Branca de Neve" was adapted to the theme of equality, and partly portrayed the story through mockups with three-dimensional interactions, and illustrations from one of the books with the aim of inspiring and empower the trajectory of the audience of children aged five to seven years, in order to understand about the subject and encourage gender equality. The chosen method that guided this project was XDM (Extensible Design Methods) which employs freedom of creation, adaptation and movement within it, it encourages an environment of support and research through cybernetic means which becomes a good ally for the moment of Covid-19 pandemic, that this project was developed. The project resulted in the development of some mockups to portray how this interactivity would be within the story, which ended up being also provided by a toy art of the main character, in addition to the introduction of an application to encourage reading for children. A package was also developed, including the box for the books, the history of the book that was written by the author of this project and its layout.

Keywords: Interactive books. Childhood gender stereotypes. Gender inequality. Children's tales. Children's movies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Livro interativo Harry Potter e a Pedra Filosofal.....	09
Figura 2 - Livro aberto Harry Potter e a Pedra Filosofal.....	10
Figura 3 - Coleção Anti Princesas: Frida Kahlo.....	12
Figura 4 - Coleção Anti Princesas: Clarice Lispector.....	13
Figura 5 - Coleção Anti-Heróis: Che Guevara.....	13
Figura 6 - Ciclo Método XDM.....	15
Figura 7 - Responsável por cuidar das meninas no dia a dia.....	20
Figura 8 - Distribuição de tarefas domésticas.....	21
Figura 9 - Desigualdade de Gênero.....	22
Figura 10 - Infográfico Impacto dos estereótipos de gênero.....	26
Figura 11 - Como evitar os estereótipos de gênero na escola?.....	28
Figura 12 - Infográfico Hábitos de Leitura.....	32
Figura 13 - Psicologia das formas nos personagens.....	39
Figura 14 - Box de Livros Castelo Animado.....	40
Figura 15 - Design de personagens.....	40
Figura 16 - Caixa: A casa do Mickey Mouse, Contos para Brincar.....	42
Figura 17 - Caixa aberta: A casa do Mickey Mouse, Contos para Brincar.....	42
Figura 18 - Alice no País das Maravilhas em Domínio Público.....	43
Figura 19 - Cinderella em Domínio Público.....	44
Figura 20 - Atividades gibi Turma da Mônica.....	45
Figura 21 - Livro de colorir princesas.....	46
Figura 22 - Verso livro de colorir princesas.....	47
Figura 23 - Kit Livros Contos Clássicos.....	47
Figura 24 - Livro Interativo Alice no País das Maravilhas.....	49
Figura 25 - Segunda opção de Livro Interativo Alice no País das Maravilhas.....	49
Figura 26 - Box Livros Contos Clássicos.....	50
Figura 27 - Box Livros Meu primeiro tesouro clássico.....	51
Figura 28 - Box Minha Casa.....	52
Figura 29 - Box de livros Harry Potter.....	53
Figura 30 - Box de livros Jane Austen.....	53
Figura 31 - Box Colecionador Harry Potter.....	54
Figura 32 - Livro conto original Branca de Neve.....	57

Figura 33 - Moodboard referências de box de livros.....	59
Figura 34 - Sketch Box Desmontável.....	60
Figura 35 - Sketch Box Onda.....	61
Figura 36 - Sketch Box Grande Guia.....	62
Figura 37 - Sketch Box Baú.....	63
Figura 38 - Moodboard referências de livros interativos.....	64
Figura 39 - Livro interativo no formato heptágono.....	65
Figura 40 - Livro interativo aberto.....	66
Figura 41 - Livro interativo tabuleiro.....	67
Figura 42 - Idade do público-alvo.....	68
Figura 43 - Hábito de leitura.....	69
Figura 44 - Importância da igualdade de gênero.....	70
Figura 45 - Livro escolhido pelo público.....	70
Figura 46 - Box escolhido pelo público.....	71
Figura 47 - Sketch do box escolhido pelo público.....	72
Figura 48 - O que você espera de um livro interativo?.....	73
Figura 49 - Quais materiais usar?.....	74
Figura 50 - Tópicos dos requisitos.....	75
Figura 51 - Avaliação dos boxes.....	76
Figura 52 - Avaliação dos livros.....	77
Figura 53 - Estudo da forma.....	78
Figura 54 - Definição da forma.....	78
Figura 55 - Render Baú.....	79
Figura 56 - Render Baú atrás.....	80
Figura 57 - Render Baú aberto.....	81
Figura 58 - Capa Volume 01.....	82
Figura 59 - Render Volume 01.....	83
Figura 60 - Capa Volume 02.....	83
Figura 61 - Capa Volume 03.....	84
Figura 62 - Tipografia.....	85
Figura 63 - Moodboard princesa.....	86
Figura 64 - Toy Art.....	87
Figura 65 - Toy Art com manta magnética.....	88

Figura 66 - Acessórios com manta magnética.....	88
Figura 67 - Toy Art e interatividade.....	89
Figura 68 - Escala Toy Art.....	90
Figura 69 - Rainha Má.....	91
Figura 70 - Os sete anões.....	91
Figura 71 - Aplicativo da coleção de livros.....	92
Figura 72 - Papelão Micro ondulado de onda E.....	94
Figura 73 - Estudo volumétrico box e livro.....	95
Figura 74 - Faca Externa Box Baú.....	96
Figura 75 - Faca Interna Box Baú.....	97
Figura 76 - Nomenclaturas do livro.....	98
Figura 77 - Impressão Offset.....	99
Figura 78 - Medidas folha.....	100
Figura 79 - Mockup Castelo.....	101
Figura 80 - Mockup Feira.....	102
Figura 81 - Folha de guarda.....	102
Figura 82 - Representação de uso.....	103
Figura 83 - Box e Livros.....	103

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 Objetivos	4
1.1.1 Objetivo geral	4
1.1.2 Objetivos específicos	4
1.1.3 Delimitação da pesquisa	5
1.4 Justificativa	6
1.5 Empresa Parceira	11
2. METODOLOGIA DE PESQUISA	15
3. REFERENCIAL TEÓRICO	17
3.1 O que são os estereótipos de gênero	17
3.2 Como estereótipos de gênero na escola podem impactar vidas	23
3.3 A importância da leitura na infância	29
3.4 A influência dos filmes de contos infantis para crianças	34
3.5 Ilustração infantil	36
4. LIVRO INTERATIVO	41
4.1 Estudo de Mercado e Comparação de Similares	44
4.1.1 Interatividade ao longo do tempo	44
4.1.2 Formatos dos boxes de livros	50
4.2 Definição do Público Alvo	54
5. ESCOLHA DA HISTÓRIA	57
6. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	59
6.1 Box de livros	59
6.1.1 Box desmontável	60
6.1.2 Box Onda	61
6.1.3 Box Grande Guia	62
6.1.4 Box Baú	63
6.2 Livros Interativos	64
6.2.1 Livro Heptágono	65
6.2.2 Livro Aberto	66
6.2.3 Livro Formato Tabuleiro	67
7. FORMULÁRIO DE PESQUISA COM O PÚBLICO	68
8. AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS	75
9. PRODUTO FINAL	78
9.2 Livro	81
9.2.1 Tipografia	84
9.3 Toy Art	85
9.2 Aplicativo	92

10. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS PARA PRODUÇÃO	93
10.1 Especificações do Box	93
10.2 Especificações do Livro	97
10.3 Resultado Final	101
11. CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
12. REFERÊNCIAS	141

1. INTRODUÇÃO

Desde pequenos somos expostos a estereótipos tanto em núcleos familiares como na educação. Filmes e histórias clássicas de princesas fazem parte diariamente da infância das crianças, eles trazem diversão, entretenimento com uma lição de moral ao seu final, porém muitas dessas histórias acabam reforçando e influenciando pensamentos antiquados principalmente sobre o comportamento feminino.

Sobre a identificação das crianças com personagens presentes nos filmes infantis, Bettelheim diz:

(...) para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. Resumindo, deve de uma só vez relacionar-se com todos os aspectos de sua personalidade. (BETTELHEIM, 1996, p.04)

Assim, tudo depende do modo que é tratada a relação entre a história do filme e seu telespectador, que irá se identificar com o que achar relevante. Consequentemente o público infantil abraça essas perspectivas pois aquele mundo encantado os impressiona e influencia, por ainda não distinguirem o real da ficção.

As primeiras animações trazem princesas delicadas, submissas e com um único objetivo: encontrar um marido para casar e ser feliz para sempre. Destacando que “ [...] as produções cinematográficas Disney (por exemplo) são, geralmente, adaptações modernas de contos da literatura clássica infantil típica dos séculos XVII e XVIII, denominados de contos de fadas”. (AGUSTINI e ARAÚJO, 2009). E não há nenhum problema quanto a isso, o empecilho acontece quando uma mulher é reduzida a um único papel em sua vida e em como essas histórias são expostas, sendo que muitas delas contêm narrativas de superação não abordadas, pois não trazem a magia necessária para um conto de fadas ser considerado comercializável.

Esse projeto não visa desvalorizar contos infantis clássicos, pois são marcos fundamentais para a indústria cinematográfica, ainda mais quando seus personagens principais são na maioria mulheres. Além de transmitirem toda uma questão nostálgica, essas histórias estão presentes de várias formas na infância, através de filmes, livros e produtos licenciados, que são essenciais para disseminá-las trazendo muita notoriedade a assuntos importantes como este abordado. Atualmente essa indústria está cada vez mais se renovando, trazendo histórias de princesas guerreiras, independentes em busca de seus objetivos, o intuito é ressignificar para o público infantil histórias de princesas clássicas em que sua jornada é baseada apenas na busca do casamento ou ser uma jovem indefesa, através de um produto, trazendo à tona seu lado forte muitas vezes não abordado.

(...) É característico dos contos de fadas colocar um dilema existencial de forma breve e categórica. Isto permite à criança aprender o problema em sua forma mais essencial, onde uma trama mais complexa confundiria o assunto para ela. O conto de fadas simplifica todas as situações. Suas figuras são esboçadas claramente; e detalhes, a menos que muito importantes, são eliminados. Todos os personagens são mais típicos do que únicos (BETTELHEIM, 1996, p.07).

Assim, transmitir a problemática dos estereótipos de gênero é essencial, de forma que não se torne algo complexo para a criança, uma maneira efetiva de compartilhar esse tipo de conteúdo para o público infantil é através da literatura. A leitura é um hábito muito importante que deve ser incentivado desde cedo, ela é uma ferramenta essencial para estimular a imaginação e criatividade, toda carga de novos conhecimentos adquiridos acaba sendo aplicada em situações do dia a dia ajudando a criança no crescimento individual e no processo educacional, por isso deve ser valorizada e estimulada por toda infância. Bamberger explica que:

[...] Na idade pré-escolar e nos primeiros anos de escola, contar e ler história em voz alta e falar sobre livros de gravuras é importantíssimo para o desenvolvimento do vocabulário, e mais importante ainda para a motivação da leitura (BAMBERGER, 2002, p.24)

Existem vários benefícios que a leitura fornece para as crianças, sendo os principais o estímulo à criatividade, favorecer a aquisição de cultura, melhorar a escrita, incentivar a imaginação e estimular atitudes éticas. Sobre isso Gabriele Silva afirma para o portal Educa mais Brasil:

O contato com os livros, o ato de sentir o cheiro, as texturas e interagir com as histórias auxilia no desenvolvimento psicomotor, cognitivo e intelectual das crianças. A leitura também contribui para melhorias no vocabulário, na fala e no rendimento escolar (GABRIELE SILVA, 2019, on-line)

Um nicho da literatura que faz muito bem o seu papel de incentivador e introdução ao mundo da leitura é o dos livros interativos, pois além de contarem histórias eles trazem atividades e assemelham-se a brinquedos, exigindo que o leitor não fique parado mas sim faça interações, aprofundando-se cada vez mais na narrativa, além de que experiências sensoriais fazem com que os pequenos se interessem mais pelo hábito de leitura e foque na mensagem ali transmitida. Assim, afirma Caroline Lara para o Blog Leiturinhas:

Sem dúvida nenhuma, esta é uma das propostas mais ricas para o desenvolvimento dos pequenos. Além disso, interagir com os personagens do livro, dá uma sensação de protagonismo. Isso desperta um sentimento de pertencimento à leitura, o que desenvolve ainda mais o “gosto” pelos livros e pela leitura (CAROLINE LARA, 2020, on-line).

Na atualidade é imprescindível que as crianças desenvolvam habilidades como interpretação de texto e que assumam uma postura crítica e ativa daquilo que lhe é apresentado. Como, Ana Maria Aparecida de Carvalho Klein mesmo reforça' em um estudo sobre a importância da leitura para o desenvolvimento infantil:

[...] Percebe-se que ao longo dos anos, a educação preocupa-se em contribuir para a formação de um indivíduo crítico, responsável e atuante na sociedade. Isso porque a sociedade é uma constante troca de ideias e informações que acontecem rapidamente, através de meios disponíveis como a leitura, a escrita e por meio da linguagem oral ou visual (KLEIN, 2018, p.02)

Os livros interativos são ótimos para desenvolver essas habilidades pois potencializam a curiosidade e a imaginação das crianças, e comunicar histórias que vão contra esses estereótipos é algo muito importante para o seu desenvolvimento infantil. Por isso é essencial que pais estimulem esse hábito e leiam para seus filhos desde o seu nascimento, “[...] O desenvolvimento infantil engloba aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos. Para um bom desenvolvimento, a criança precisa de um ambiente acolhedor, estimulante, bem como a participação da família” (KLEIN, 2018, p.08). Portanto conseguimos compreender a importância da literatura para a formação e desenvolvimento cognitivo da criança.

1.1 Objetivos

Após a identificação da problemática foram traçados os objetivos sendo eles os resultados que se pretende alcançar através da elaboração do projeto, identificando os direcionamentos da pesquisa que durante seu desenvolvimento pode sofrer alterações.

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver uma embalagem em formato de box para três livros interativos, alguns mockups tridimensionais e a narrativa apenas do primeiro volume, abordando de forma leve e lúdica a problemática de estereótipos de gênero na infância, voltada para o público infantil.

1.1.2 Objetivos específicos

- a) Trazer a tona os reflexos dos estereótipos de gênero na sociedade de forma leve para que seja entendível e não complexo para a criança;
- b) Adaptar a história de domínio público, Branca de Neve e os Sete Anões dos Irmãos Grimm, para uma temática de igualdade;
- c) Retratar alguns cenários da história escolhida de forma tridimensional através de sua interatividade, para que além de um livro se torne um objeto de brincar e aprender;

- d) Trazer um formato de box que complemente a história retratada e se torne embalagem dos livros;
- e) Usar de conceitos do Design de Embalagem e Semiótica para criação do produto, afirmando como o Design de Produto pode colaborar no desenvolvimento do projeto em questão;
- f) Transmitir o empoderamento para as meninas desde pequenas, mediante a história escolhida, para que não se sintam desvalorizadas e sim incentivadas a serem princesas, guerreiras ou o que desejarem através de sua força e capacidade.

1.1.3 Delimitação da pesquisa

Devido às limitações impostas pelo período em que este projeto foi desenvolvido e o grande volume de atividades propostas para elaboração do mesmo, algumas delimitações acabaram aparecendo ao longo desta pesquisa.

Tais como o tempo limitado para que fosse inteiramente desenvolvido o primeiro volume dos livros, muito tentou-se abraçar em pouco tempo o que acabou resultando na elaboração de algumas páginas. Além de termos uma temática considerada polêmica e difícil de se trabalhar, onde muitas camadas devem ser abordadas de forma cuidadosa para que não transmita a mensagem errada, principalmente por se trabalhar com o público infantil.

Todas essas dificuldades foram marcadas pelo formato EAD que acabou sendo imposto de forma rápida para se ajustar em conflito com problemas pessoais ocasionados pela pandemia de Covid-19.

Tendo em vista essas circunstâncias, as delimitações propostas para a pesquisa serão marcadas pela elaboração de uma embalagem para os três livros, denominada de box, a adaptação do conto clássico Branca de Neve e diagramação do livro, mockups de algumas páginas selecionadas da história para demonstração do cenário, interações e ilustrações. Apesar das delimitações, chegou-se em um resultado final satisfatório para as dificuldades impostas.

1.4 Justificativa

Trazer assuntos como o estereótipo de gênero desde a infância é algo muito significativo para a sociedade, a imposição de clichês de gênero limita o desenvolvimento da capacidade e habilidades do ser humano, isso se confirma através do estudo Decifrar o código: educação de meninas e mulheres em ciências, tecnologia, engenharia e matemática (STEM), publicado em todo o mundo, que diz: “[...] apenas 30% das mulheres que chegam a educação superior escolhem campos de estudo relacionados a uma dessas quatro áreas” (UNESCO, 2018).

A baixa proporção de mulheres em carreiras majoritariamente compostas por homens é influenciada por imposições feitas desde a infância, que subestimam a capacidade da mulher e acaba se refletindo injustamente no seu futuro, através de suas inseguranças, salários desiguais e oportunidades reduzidas. Assim, o estudo com 153 crianças “Goleando sem a bola, praticamente bonecas” realizado pela Federação de Mulheres Progressistas, diz:

(...) Em relação às escolhas de carreira, ambos os sexos demonstram valores semelhantes em profissões como medicina, educação e veterinária, mas se observam diferenças na opção por trabalhos tradicionalmente atribuídos a um ou outro sexo. Por exemplo, engenharia, jogador de futebol ou policial apontados em maior medida pelos meninos, enquanto as que estão mais ligadas ao mundo da beleza ou do cuidado com os outros, como aeromoça ou professora de jardim de infância, são preferencialmente marcadas por meninas (FEDERACIÓN DE MUJERES PROGRESISTAS, 2012, p.06).

Como demonstra o gráfico a seguir, nota-se a grande diferença de escolha das profissões entre os sexos, as que envolvem ciência, exatas, e esportes são majoritariamente masculinas enquanto as mulheres tendem a escolher profissões consideradas delicadas e femininas influenciadas por esse padrão imposto desde sua infância.

Gráfico 1 - Escolha de profissões na infância



Fonte: FEDERACIÓN DE MUJERES PROGRESISTAS, 2012 (p.05, tradução nossa).

Desde pequenos somos ensinados que meninas devem se comportar e agir de forma diferente, manter a classe, sentar de perna fechada, não pode correr, ter que sorrir para todos e se portar como uma verdadeira dama, são condutas que aprisionam e reforçam pensamentos que o sexo feminino é frágil, fraco e menosprezado, como esclarece Silva:

[...] É notório que desde a mais tenra idade as crianças são categorizadas, seja por meio de suas ações, pelo jeito de se comportar; se vestir, pelas suas atitudes, pela preferência em relação às cores, pelas brincadeiras e brinquedos preferidos. Enfim, entre o que é coisa de menino e o que é coisa de menina. Tais práticas são tão antigas que acabam sendo naturalizadas, na escola e fora dela (SILVA, 2016, on-line)

O estudo “Os estereótipos de gênero sobre a capacidade intelectual surgem cedo e influenciam os interesses das crianças” mostrou que:

[...] as noções de estereótipos de gênero começam a aparecer entre os 5 e os 7 anos, identificando que com essa idade, ao apresentar uma história sobre um personagem inteligente para as crianças, sem deixar claro qual o sexo dele, quando eram questionadas, meninas de 5 anos descreviam personagens femininas enquanto as de 6 e 7 anos achavam que se tratava

de um personagem masculino, confirmando que nessa idade muitas meninas já acreditam que os meninos são mais inteligentes que elas (AAAS ASSOCIAÇÃO AMERICANA PARA AVANÇO DA CIÊNCIA, 2017).

São dados muito importantes porém preocupantes para a educação, e como isso irá influenciar estes usuários que ainda estão na etapa de formação de identidade e opiniões, histórias infantis podem acabar reforçando esses sentimentos, pois as crianças procuram algo para se identificar, sonhar e soltar sua imaginação. Já afirmava Walt Disney sobre suas próprias obras, como A Branca de Neve e os Sete Anões:

Quando criança, eu tinha visto a história e gostado. As figuras dos anões me intrigaram. Achei que era um bom enredo e tinha um amplo apelo. Não foi muito fantástico. É disso que você precisa: uma história bastante realista com a qual as pessoas possam se associar (WALT DISNEY, 1937, p.70).

Para isso a escolha da produção de um livro interativo é essencial a este projeto, será um produto que irá atrair crianças pelo uso do lúdico, ilustrações e atividades interativas que acabam se tornando um brinquedo em suas mãos, pois se completam e instigam sua criatividade captando o interesse das crianças fazendo com que se divirtam e absorvam conhecimentos sobre assuntos como estes tão impactantes para sociedade. Segundo Benedita Silva e Lilian Santos, jogos e atividades tem grande importância na aprendizagem:

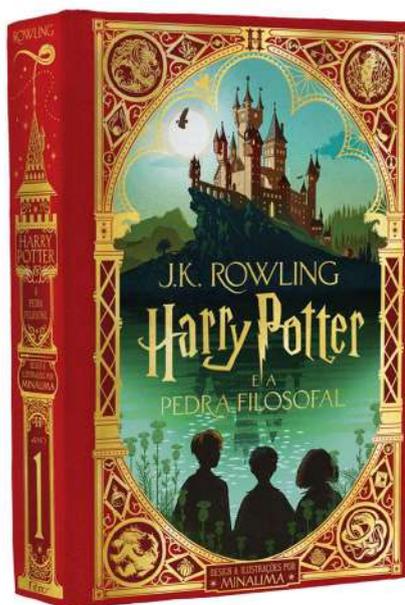
O lúdico é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem das crianças da educação infantil. Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilita a exploração do ambiente a sua volta, os jogos proporcionam aprendizagem maneira prazerosa e significativa assim agrega conhecimentos (SILVA, SANTOS, 2017, p.05)

Priorizar o desenvolvimento de uma história é a maneira de dar atenção e foco para o desenvolvimento de poucos personagens e sua desenvoltura na história, sem que se torne algo massante para produzir em uma escala de tempo reduzida. A intenção é que seja apresentado a história de uma princesa guerreira

que vá além do felizes para sempre, mas sim envolva a criança em momentos de decisão, concentração e diversão, sempre valorizando e dando preferência ao aprendizado.

“[...] Interação e recursos sensitivos fazem com que os pequenos se interessem mais pelos títulos” (RIBEIRO, 2020, *on-line*) justificando a escolha de elevar a história para o tridimensional e transformá-la em um objeto de brincar. Os livros interativos se tornaram tendência no mercado nacional, pois vão além da literatura se tornando realmente um brinquedo, estando cada vez mais presentes nas prateleiras de livrarias saindo do tradicional, como podemos ver no lançamento atual da releitura da obra Harry Potter e a Pedra Filosofal, feita pelo estúdio de Design Minalima, inteiramente ilustrado e com imagens *pop up* para compor sua história:

Figura 1 - Livro interativo Harry Potter e a Pedra Filosofal



Fonte: AMAZON, 2020, on-line

Figura 2 - Livro aberto Harry Potter e a Pedra Filosofal



Fonte: MINALIMA, 2020, on-line

Livros como estes da figura um e dois servirão de inspiração estética para o projeto pois fogem do usual e retratam elementos que prendem a atenção de toda criança, como as cores fortes e contrastantes, ilustrações e sua participação na história ao mover os elementos, pontos essenciais para que o público se mantenha atento e entusiasmado com a história e brincadeira.

Além, de que atualmente cada vez mais os pequenos estão passando horas virados em telas de computador, celular ou tablets, deixando o interesse pela leitura de lado, os livros interativos são boas opções para despertar o interesse deles nesse hábito, justamente por trazer pontos além da literatura, mas sim uma nova maneira de brincar. Um estudo publicado em 2018 no periódico científico *The Lancet Child & Adolescent Health*, diz:

[...] Usar dispositivos eletrônicos — incluindo celulares, tablets e computadores — por mais de duas horas diárias prejudica o desenvolvimento cognitivo dos pequenos (...) Cada minuto gasto em frente às telas equivale a um minuto a menos de sono ou de atividades cognitivamente desafiadoras (REVISTA VEJA, 2018, on-line)

Mais a frente veremos a importância do desenvolvimento cognitivo ou seja de aprendizagem e absorção de novos conhecimentos de uma criança, e o fato dos

eletrônicos serem uma ameaça para a evolução do mesmo, é muito importante que essas horas na frente de uma tela sejam substituídas por outras atividades como a leitura, e atividades que viram brincadeiras.

Este projeto deseja agregar para que estudos como esses tenham a devida importância e sejam destacados, pois são essenciais para o desenvolvimento de uma criança e têm o intuito de incentivar que assuntos como igualdade de gênero sejam abordados em seu âmbito escolar. Ainda existem muitos tabus em torno de assuntos como esses e estimular a produção de produtos como o desenvolvido aqui é muito importante para que de forma leve e dinâmica possam acabar ensinando crianças e conscientizando seus responsáveis, pois o resultado é apenas de melhora na convivência com outras crianças e principalmente com seus pais dentro de casa. Promover produtos, como brinquedos e livros trazendo questões como essas são a diferença e o porquê deste projeto estar sendo desenvolvido, para que todos aprendam juntos a promover a igualdade de gênero na sociedade.

1.5 Empresa Parceira

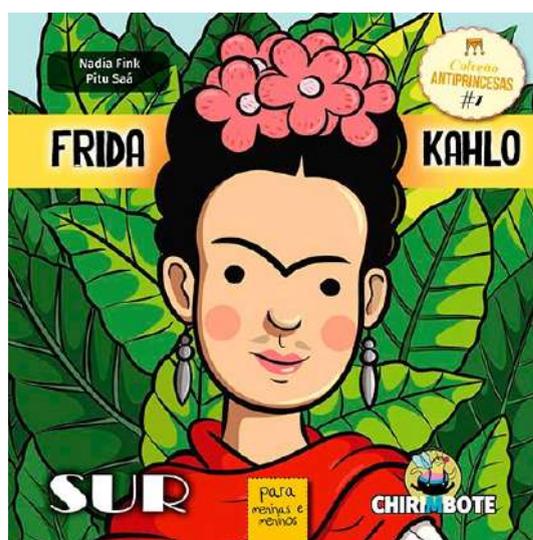
Para realizar o produto a ser desenvolvido, este projeto tem o apoio da editora de livros de Buenos Aires, Argentina: Editora Chirimbote. Uma editora independente que promove novas visões e abordagens do mundo para que a indústria dominante de livros entenda a importância de retratar esses assuntos e preocupações consideradas atuais para a nova geração de crianças. Aos poucos eles vêm se consolidando no mercado e expandindo para uma rede internacional de grupos editoriais, independentes igualmente, além de apoiarem e terem vínculos com professores, instituições de ensino e organizações sociais.

Ao longo do tempo já conseguiram distribuir suas histórias ao redor do mundo em pelo menos 16 países diferentes e estão muito presentes ao compartilhar mais sobre causas sociais e principalmente falar sobre a importância da mulher através de suas redes sociais. Eles manifestam estes ensinamentos através do seu trabalho, preocupando-se em como é abordado para as novas gerações de meninas e meninos, tratando constantemente desses assuntos importantes, como igualdade de gênero, nos seus livros infantis de forma sucinta e prática.

A escolha da empresa foi justamente por ser uma das poucas que se preocupam e trabalham disseminando causas tão importantes como as citadas,

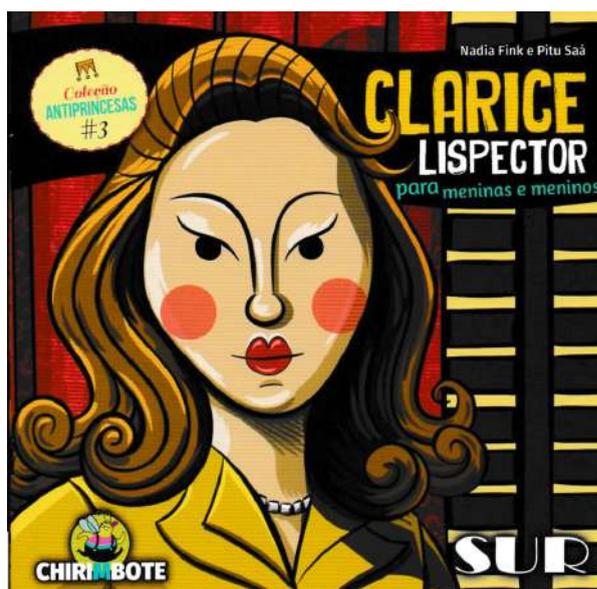
além de se adequarem perfeitamente ao projeto por retratarem muito assuntos como igualdade de gênero e por seu público ser igualmente o infantil. Além de que seus livros e identidade visual ficaram muito conhecidos através da coleção que trouxe grande inspiração e serve como referência ao produto aqui desenvolvido: a coleção de Anti Princesas e Anti-Heróis. As histórias retratam homens e mulheres reais que de alguma forma marcaram a nossa cultura através de suas ações e posicionamentos, o intuito da coleção é apresentar essas pessoas que são fora dos padrões da sociedade e nunca quiseram se adequar a eles, e não seriam considerados princesas ou heróis na época em que viveram, como nas figuras 3, 4 e 5 a seguir de Frida Kahlo, Clarice Lispector e Che Guevara, os quais as crianças possam conhecer e aprender mais sobre suas vidas.

Figura 3 - Coleção Anti Princesas: Frida Kahlo



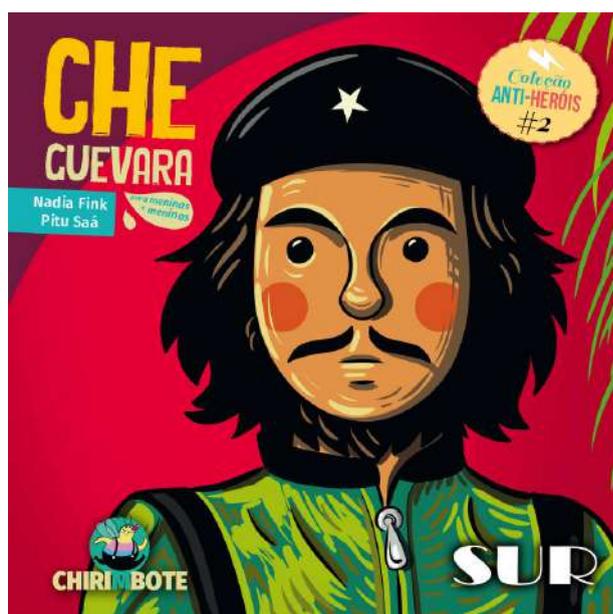
Fonte: CHIRIMBOTE, 2015, on-line

Figura 4 - Coleção Anti Princesas: Clarice Lispector



Fonte: CHIRIMBOTE, 2016, on-line

Figura 5 - Coleção Anti-Heróis: Che Guevara



Fonte: CHIRIMBOTE, 2017, on-line

Esses livros e ilustrações servem como grandes referências para o projeto, a forma como tudo é retratado de forma leve pelo seu estilo único, colorido e uma característica lúdica, traz o seu público infantil cada vez mais para perto, aspectos que com certeza serão utilizados para criação da parte gráfica do produto.

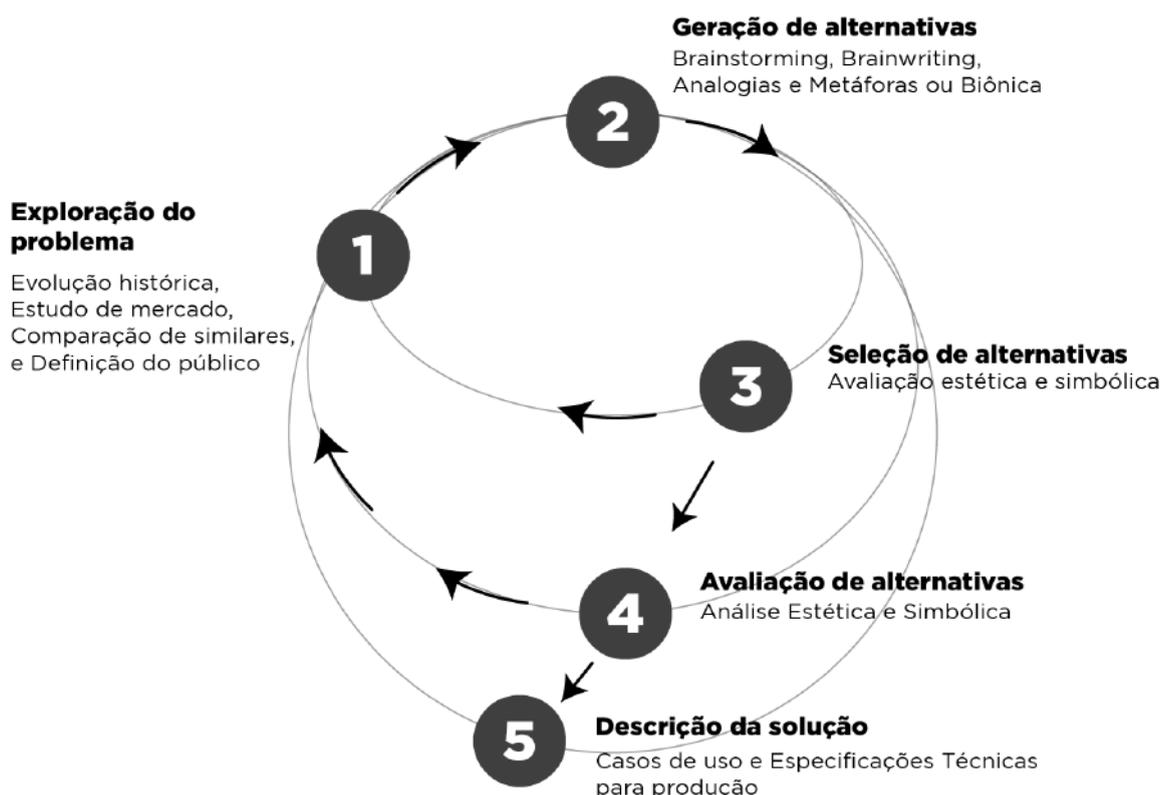
Além de terem diversas coleções diferentes e livros de edições especiais com a reunião de várias anti princesas para desbravar juntas novas aventuras. A editora

está muito presente na problemática de desigualdade de gênero aqui retratada e atua constantemente para que seu público aprenda a lidar e não reforçá-la da melhor forma possível, sempre intensificando esses pensamentos de equidade para que a criança crie um laço e participe de todas as histórias apresentadas, mostrando que qualquer um pode se identificar com figuras tão importantes e reais.

2. METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia escolhida para guiar este projeto foi a XDM (*Extensible Design Methods*) criada por alunos e professores da UFPE (Universidade Federal de Pernambuco), ela nos traz uma maior liberdade para seguir a ordem que julgar necessária para o segmento do projeto em questão, ela foi escolhida pela sua maior disponibilidade de ir e vir e justamente por ser um processo que consiste no conjunto de métodos de design, onde pode-se usar de subconjuntos dos mesmos sugeridos, ou até acrescentar novas propostas que não estão previstas, tendo oportunidade de uma maior movimentação dentro do desenvolvimento, sem se tornar algo preso e quadrado.

Figura 6 - Ciclo método XDM



Fonte: Autor, baseado na metodologia XDM de Neves, André; Campos, Fábio et al. (2021)

Aqui temos a opção de poder adequar o processo para o tipo de produto a ser desenvolvido, se alguma etapa não fizer sentido pode-se muito bem eliminar e acrescentar outras que sejam equivalentes ao projeto.

Sua seleção também é justificada pelo fato de sua meta central de aplicação ser a construção de um cenário amplo sobre o produto que será projetado. A partir dessas informações o designer irá elaborar suas soluções e alternativas, sendo sugerido o uso intensivo de ferramentas de busca e recuperação através da internet. Ele se encaixa principalmente por valorizar o design adequado à contemporaneidade cibernética, sendo um ambiente de apoio e pesquisa, ainda mais no momento em que vivemos de pandemia do vírus Covid-19.

Neste contexto o método aborda a projeção da maioria dos artefatos e dentro deles se encontram: utensílios, vestimentas, peças gráficas, máquinas, ambientes, softwares, e livros, encaixando-se perfeitamente a atual proposta. Sua forma de evolução é cíclica, onde uma fase realimenta a outra e o designer pode voltar à fase anterior a qualquer ponto do processo.

O XDM é dito dividido em cinco métodos, onde cada um tem seus subconjuntos que serão adaptados ao longo da projeção, sendo eles: Método de exploração do problema (Estimativa de mercado, Evolução histórica, Comparação de similares, Análise de tendências, Pesquisa por Imersão e Definição do público), Método de geração de alternativas (Ferramenta de geração como Brainstorming, Brainwriting, Analogias e metáforas ou Biônica) Método de seleção de alternativas (Avaliação Evolutiva interativa), Método de avaliação de alternativas (Análise ergonômica, estética e simbólica) e Método de descrição da solução (Concepção, Casos de uso e Especificações técnicas para produção).

No entanto para que o método se adequasse a atual situação em que vivemos em um período de pandemia, onde não será possível o contato direto com o público alvo, produção física do produto final, ou fazer qualquer tipo de avaliação heurística e ergonômica, alguns pontos foram modificados, na figura 6 conseguimos identificar qual resultado chegamos, para que o método atendesse a projeção deste produto.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Os temas que serão abordados nesta etapa são essenciais para o desenvolvimento do produto, destacando que podem sofrer alterações ao longo de seu processo. A problemática principal gira em torno dos estereótipos de gênero aprofundando-se principalmente no feminino, porém existem diversos temas que farão parte do processo e influenciarão no seguimento do projeto e seu resultado.

O referencial teórico da presente pesquisa foi estruturado nos seus principais seis tópicos, que irão abordar os assuntos e sua influência até o final deste projeto, sendo eles: O que são os estereótipos de gênero; Como estereótipos de gênero na escola podem impactar vidas; A importância da leitura na infância; Livros interativos; A influência dos filmes de contos infantis para crianças; Ilustração Infantil.

3.1 O que são os estereótipos de gênero

De acordo com o Escritório do Alto Comissário das Nações Unidas para os Direitos Humanos (ACNUDH), um estereótipo de gênero "é uma opinião ou um preconceito generalizado sobre atributos ou características que homens e mulheres possuem ou deveriam possuir ou das funções sociais que ambos desempenham ou deveriam desempenhar" (ACNUDH, 2016). São opiniões ou ideias generalizadas criadas para pré-definir uma pessoa quanto ao seu comportamento, gênero, aparência, religião, cultura, condição social entre outros, sendo ideias adquiridas ao longo dos anos através de contatos e experiências vividas dentro de uma sociedade que acaba se tornando uma forma de rotular as pessoas sem que ela esteja ciente ou concorde com isso. E o problema está exatamente nisso, pois os estereótipos ignoram a voz e direito de vivência de cada pessoa, banalizando sua opinião e botando algo como certo, ignorando todos seus aspectos individuais, onde em muitos casos acabam se tornando formas de preconceitos.

Quer sejam abertamente hostis (como "as mulheres são irracionais") ou aparentemente benignas ("as mulheres cuidam"), os estereótipos prejudiciais perpetuam as desigualdades. Por exemplo, a visão tradicional das mulheres como cuidadoras significa que as responsabilidades de cuidar

dos filhos muitas vezes recaem exclusivamente sobre as mulheres (OHCHR, 2021,on-line).

Isto é, aquele que associa e julga comportamentos de homens e mulheres limitando-os em como devem agir, se comportar e quais escolhas devem ser feitas de acordo com o que a sociedade prega como certo, tal qual enxerga a mulher como o ser frágil e fraco que deve estar sempre disponível, cuidar da casa e dos filhos. O homem já é visto como sendo fisicamente e emocionalmente forte e o provedor de tudo da família, como afirma Esther Santana para a revista Educa mais Brasil:

[...] O estereótipo é uma construção cultural. Isso quer dizer que as crenças, os costumes, os valores e os hábitos de uma sociedade contribuem para a construção de estereótipos. Por isso que na maioria das vezes ele atua de maneira inconsciente. Estamos tão habituados com esse tipo de comportamento, que muitas vezes o reproduzimos sem perceber (SANTANA, 2020, on-line).

Confirmando que eles sempre estiveram presentes em nossa sociedade, mesmo que de forma camuflada, perpetuando esse tipo de pensamento até hoje, que está começando a ser visto como antiquado, por isso é tão importante que argumentos e visões que lutam contra problemas como esses sejam apresentados em todos os ambientes respeitosamente, para que gere de maneira positiva discussões e espaço de fala para pessoas que necessitam se abrir sobre isso.

Gina Gerdeman editora sênior da *Harvard Business School Working Knowledge* expõe alguns dos problemas que esses estereótipos podem gerar para mulheres, reforçados desde sua infância até o ambiente de trabalho, algumas mulheres acabam evitando certas profissões por não se acharem aptas suficiente “[...] elas não têm confiança em sua capacidade de competir em campos nos quais se acredita que os homens têm um desempenho mais forte, como ciência, matemática e tecnologia” (GERDEMAN, 2019). Isso acaba prejudicando-as pois é uma forma de impactar sua vida profissional e ferir sua autoestima. É essencial e um ponto importante desse projeto, trabalhar a igualdade de gênero desde a infância, para que todos entendam que podem ser o que quiserem e atingir seus objetivos igualmente.

Sabemos que os estereótipos sempre estiveram presentes em nosso meio, porém muitas vezes são reproduzidos por formas que nem percebemos, desde que somos crianças eles passam diariamente em veículos de comum acesso: “[...] Os estereótipos também ganham força nos meios de comunicação, sendo veiculados pela televisão, rádio, internet” (SANTANA, 2020), seja por um programa de televisão, filme, músicas, livros e principalmente comentários nos meios sociais acabamos sendo reféns da expansão desses pensamento e falas, onde para crianças principalmente que estão em sua fase de desenvolvimento e discernimento do que é certo e errado faz muita diferença, pois podem acabar reproduzindo comentários e falas sem um verdadeiro conhecimento do que está sendo dito. Desenvolver filmes, séries e livros que abordam esse tipo de assunto é essencial para que ele esteja cada vez mais presente no cotidiano dos pequenos.

O progresso é visto, porém ainda é muito recente, como é afirmado no artigo “Estereótipos de Gênero e como combatê-los”:

De fato, houve progresso nos últimos 50 anos. Muitas leis foram aprovadas garantindo a igualdade entre homens e mulheres - em princípio. No entanto, as mulheres ainda estão sub-representadas na política, não têm acesso igual a empregos e estão muito mais envolvidas no cuidado dos filhos do que os homens. Seus papéis na sociedade não são iguais (WISNIA-WEILL e NAVES, 2014).

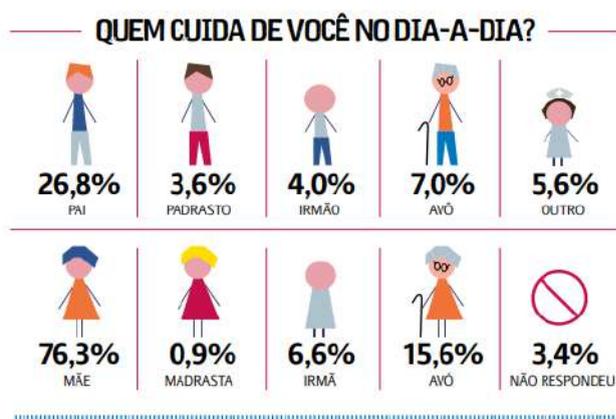
Porém, estereótipos adquiridos na primeira infância fazem com que o processo se torne dificultoso, pensamentos enraizados e ensinados como certo estão presentes e afetam suas escolhas na escola e na carreira bloqueando o progresso em direção à igualdade. Mudanças em sua socialização, seja na escola, ou em casa devem ser incentivadas, porém isso leva em conta que pais e professores estejam cientes e concordem em abordar esse assunto que muitas vezes é visto como besteira. Mudanças nas grades curriculares, em produtos e inserção de projetos sociais que abordam a questão são essenciais para o seu desenvolvimento e em um mundo ideal cause o fim da proliferação de pensamentos antiquados e estereotipados.

As propostas convidam os formuladores de políticas a tomar medidas para mudar a forma como as crianças são socializadas - em casa, na creche, na

pré-escola e na escola primária a fim de expandir sua visão do que é possível na vida adulta. É dada especial atenção a meninas e meninos de origens desfavorecidas que enfrentam mobilidade social limitada como resultado de estereótipos de gênero (WISNIA-WEILL e NAVES, 2014).

Sobre isso, a *Plan International* Brasil formulou uma campanha muito importante para promover uma educação de qualidade em ambientes seguros para todas as meninas, e também trazer visibilidade aos problemas que afetam a vida de meninas em países pobres e emergentes. A pesquisa foi realizada com 1771 meninas e adolescentes de cinco estados do Brasil sendo Pará, Maranhão, São Paulo, Mato Grosso e Rio Grande do Sul sendo 47,6% da idade de 6 a 10 anos.

Figura 7 - Responsável por cuidar das meninas no dia a dia



— QUANDO NÃO ESTÁ NA ESCOLA, VOCÊ FICA COM: —

	TOTAL 5 ESTADOS	QUILOMBOLAS
Sozinha %	12,7%	9,4%
Com meu pai %	14,4%	27,5%
Com minha mãe %	32,8%	38,3%
Com outras pessoas %	26,2%	22,8%
NS/NR %	36,0%	34,2%
Total %	100,00%	100,00%

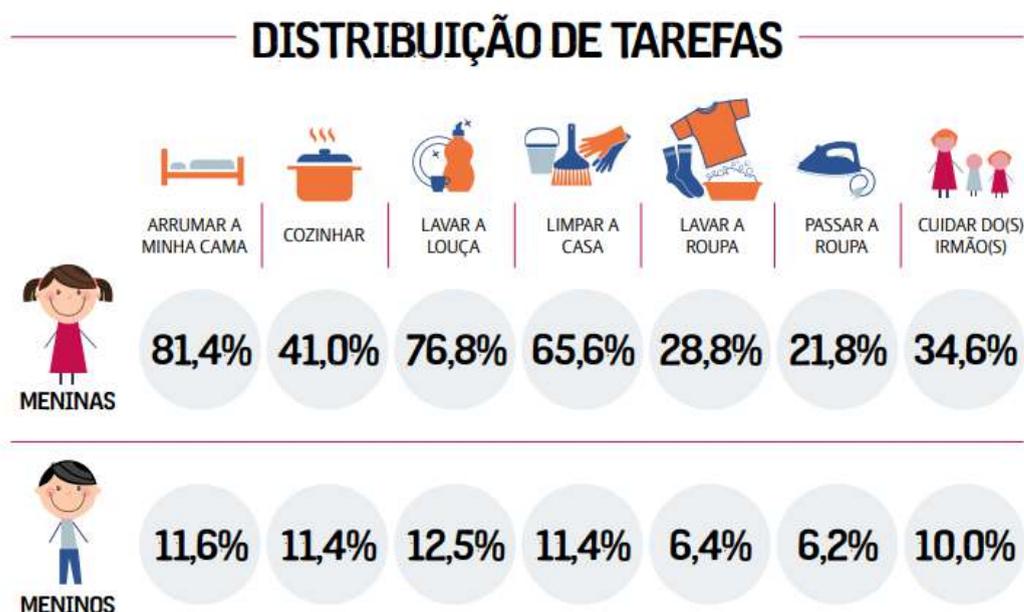
Fonte: PLAN BRASIL, 2014, p.05

Consegue-se visualizar na figura 7 que a forma feminina e materna é a mais presente na vida dessas meninas, são quem cuida e provê a educação dentro de casa como confirma:

São as mães o ente familiar que mais cuidam das meninas, confirmando que o cuidar ainda é percebido e naturalizado como algo exclusivo do âmbito feminino. A presença massiva das mães no cuidado das filhas, mesmo quando estas trabalham fora, é um indicativo da dupla ou tripla jornada da mãe (PLAN BRASIL, 2014, p.05)

Para afirmar a importância e como a desigualdade de gênero pode começar dentro de casa observou-se os afazeres domésticos de cada família, onde como visto na figura 8, majoritariamente as meninas demonstraram ser responsáveis pelas tarefas domésticas do que seus pais ou irmãos:

Figura 8 - Distribuição de tarefas domésticas

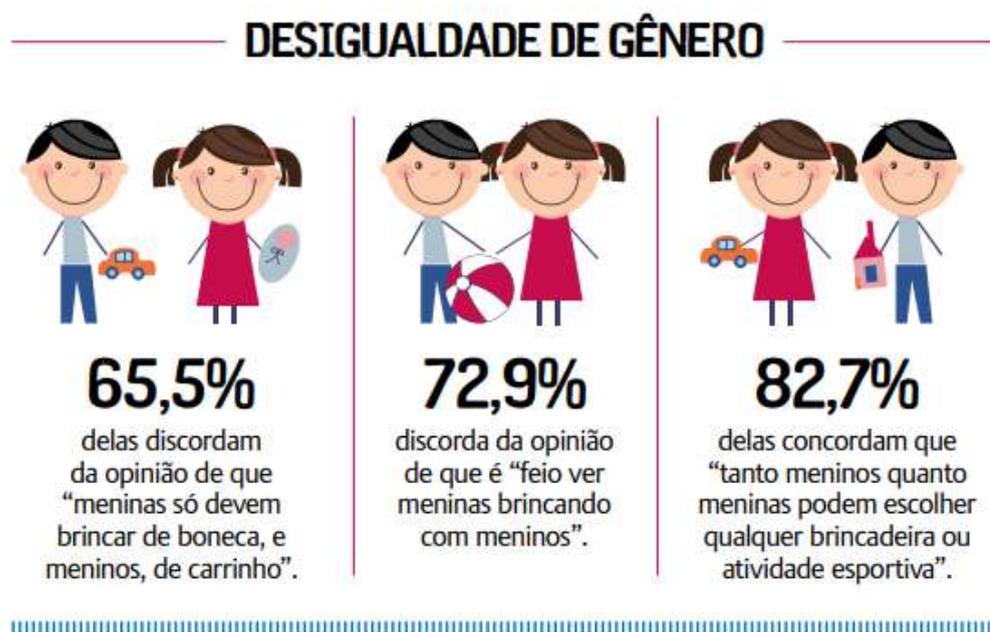


Fonte: PLAN BRASIL, 2014, p.06

As porcentagens têm diferenças exorbitantes, como por exemplo 81,4% das meninas serem responsáveis por arrumar suas camas enquanto apenas 11,6% meninos são, isso é um fator preocupante que reforça essa desigualdade e

estereótipos envolvendo meninas, pois podem tornar algo pesado em sua rotina e tirar parte de sua infância, que apenas com um senso comum de ajuda, cooperação e responsabilidades dentro de casa elas poderiam estar brincando, estudando, e apenas sendo criança.

Figura 9 - Desigualdade de Gênero



Fonte: PLAN BRASIL, 2014, p.08

Como visto anteriormente a idade que os estereótipos começam a afetar a vida de crianças, principalmente meninas, é entre 5 e 7 anos, a figura 9 nos apresenta que crianças não nascem com estereótipos estabelecidos em suas ideias e sim são absorvidas ao longo do seu desenvolvimento, presenciando cenas e falas de desigualdade, violência e preconceitos, muitas vezes dentro da própria casa, como explica o Instituto Hoffman Brasil:

Dependendo do conjunto de experiências, aprendizados e elementos aos quais uma criança é exposta, ela pode se tornar um adulto com capacidades e comportamentos melhores. Entender tanto os traumas como as alegrias entram na conta e são trazidos no crescimento, ajudando a construir caráter e personalidade (INSTITUTO HOFFMAN, 2018).

O maior exemplo de uma criança são as pessoas que a criaram e educaram, quem incentiva essa diferenciação seja de cores, brincadeiras ou forma de se comportar são na maioria das vezes os adultos, seus modelo comportamentais, os estereótipos são cada vez mais reforçados pela irresponsabilidade social, muitas vezes tidas como algo não relevante, e que acaba gerando tantas inseguranças desde a infância.

3.2 Como estereótipos de gênero na escola podem impactar vidas

Eles afetam meninas e meninos por todo o mundo independente do nível de desenvolvimento do seu país, sendo estereótipos fomentados pela sociedade, desde muito cedo e estando presentes sendo impostos todos os dias. Acabam prejudicando o desenvolvimento principalmente das meninas, reduzindo suas ambições, e fazendo-as se sentir incapazes, limitando suas opções profissionais por não confiarem ou não se acharem inteligentes o suficiente para fazer aquilo que sonham.

Um estereótipo de gênero é prejudicial quando limita a capacidade de homens e mulheres de desenvolver suas faculdades pessoais, seguir uma carreira profissional e tomar decisões sobre suas vidas e projetos de vida (NAÇÕES UNIDAS DE DIREITOS HUMANOS, 2014).

A escola é um ambiente multidisciplinar que traz diferentes experiências para quem a frequenta, ter discordâncias de gostos e opiniões é extremamente comum pela vivência de uma sociedade tão diversificada culturalmente, porém deve-se ficar atento a qualquer sinal de preconceito e exclusão causados por falas estereotipadas, pois são causas de problemas enraizados que podem afetar e acompanhar essas crianças até sua vida adulta.

Entende-se que é por meio da educação que uma pessoa se apropria de elementos culturais, principalmente pelo grupo em que convive, e ao longo do tempo tudo que vê e ouve acaba refletindo em como o indivíduo atribui significados para cada coisa, e o mesmo é feito para formar sua opinião sobre meninos e meninas, como é pautado no artigo “Menina pode isso, menino pode aquilo: estereótipos de gênero no cenário escolar”:

Observamos a escola com um espaço pautado pelas relações de gênero e, portanto, pelas desigualdades entre o masculino e o feminino. Revela-se assim, que a consideração da categoria gênero pode potencializar a percepção dessas desigualdades nas diversas conjunturas sociais, inclusive na escola. Nesta perspectiva, darmos visibilidade às relações de gênero desde a infância se faz imperativo, pois percebemos a escola como uma das instituições sociais que mais comporta a diversidade em seu interior (LOPES, 2016, p.03)

Toda e qualquer atitude gera algum impacto na vida das crianças, o ambiente escolar é onde eles passam a maior parte de sua infância por isso assuntos como esses devem ser valorizados e integrados à grade curricular, porém muitas vezes o próprio âmbito escolar não credita essas pautas como relevantes para uma criança, infelizmente ainda é comum ouvirmos diretores e pais retratando esses assuntos de maneira equivocada ou até mesmo pela falta de conhecimento não darem o devido valor e influência que isso terá para os seus filhos futuramente, no mesmo artigo citado anteriormente a autora atuou como professora em uma escola municipal e pôde manifestar alguns desses momentos, Franciéli Arlt Lopes, diz:

Percebi que apesar de ser a escola um local de trabalho feminino e uma instituição importante para a formação de meninos e meninas em cidadãos e cidadãs em seu mais pleno sentido, as relações de gênero eram praticamente invisíveis. Notara que tanto para as (os) professoras (es), quanto para a equipe pedagógica, este era um tema pouco relevante. Tendo em vista que, para muitas (os), as relações sociais de gênero eram tidas como naturais ou já definidas (LOPES, 2016, p.04)

Isto acaba resultando numa insegurança para o aluno e seu professor que não sabe como se portar em certos momentos que pedem algum tipo de posicionamento, pois não são instruídos para o mesmo. Como a própria Franciéli conta que vivenciou, ao na hora do lanche distribuir canecas para seus alunos sem distinção de cor e ter sido chamada a atenção pela merendeira dizendo que aquilo não estava correto, e logo após seu aluno a surpreende se recusando a usar a caneca cor de rosa pois "*cor de rosa não é cor de macho, professora*".

Essas são atitudes que nos preocupam enquanto sociedade (do latim "*associação amistosa com outros*"), somos feitos para conviver em conjunto de

forma harmônica, porém muitas vezes casos como esse de crianças reproduzindo falas que não são suas, mas por ouvirem de figuras importantes sejam elas familiares ou não, acabam formando suas opiniões e direcionamentos baseadas naquilo que tiveram como exemplo e pensam ser o certo.

[...] atitudes sexistas e estereotipadas são aprendidas cotidianamente, legitimando a desigualdade entre meninas e meninos. Temos nas cores, um exemplo notório, pois é comum as crianças escolherem a cor conforme aquela imposta como apropriada ao seu sexo, tanto na escola, como fora dela, seja na escolha do lápis de cor, da tinta, da cadeira, da roupa (LOPES, 2016, p.05).

Para mostrar como os estereótipos impactam para a equidade de gênero, em parceria com a *The Female Quotient* (TQF) grupo de mulheres empresárias que querem levar a igualdade para os ambientes de trabalho através do poder da colaboração e trazendo visibilidade às mulheres, a Unilever realizou o estudo “*The Unstereotyped Mindset*” (Pensamento livre de estereótipos) para entender os desafios enfrentados pelas mulheres e como elas podem se desenvolver para atingir todo o seu potencial.

Realizada em 2016 a pesquisa conta com a ajuda de mais de nove mil pessoas em oito países (Argentina, Brasil, Estados Unidos, Índia, Indonésia, Quênia, Turquia, Reino Unido), como podemos ver os resultados no infográfico a seguir:

Figura 10 - Infográfico Impacto dos estereótipos de gênero





Com o objetivo de entender os desafios enfrentados pelas mulheres para que atinjam todo o seu potencial, a pesquisa mostra que os estereótipos de gênero, as convenções sociais e os vieses inconscientes são os principais obstáculos para acelerar o processo de igualdade entre homens e mulheres.

Fonte: Unilever | The Female Quotient - Pesquisa: The unsteretyped mindset

Fonte: UNILEVER,2016

Este infográfico da figura 10, está repleto de informações essenciais para entender como o reforço dos estereótipos desde a infância podem impactar negativamente na vida de uma pessoa, principalmente mulheres, dados como 70% afirmarem que o mundo seria melhor se crianças não fossem expostas a estereótipos de gênero, manifesta o descontentamento dos malefícios que isso gerou em suas vidas, além de 72% das mesmas confirmam que mulheres são pouco representadas em cargos de liderança devido ao corporativismo masculino e 56% sentem que existem trabalhos tradicionalmente femininos e que a mulher é a responsável pelos cuidados com a casa e a família.

Sendo assim, nos resta procurar soluções para serem aplicadas onde se inicia o problema, isto é, dentro de casa e principalmente no núcleo escolar, como é afirmado no Relatório de Monitoramento Global de Educação: “A origem dos

estereótipos está na educação e é aí onde mora a solução” (UNESCO, 2019). A revista Iberdrola compartilha que já existem movimentos para que essa temática seja incluída no currículo escolar das crianças, sendo reforçada pelos professores e através de um monitoramento a análise para concluir se há mesmo resultado.

Figura 11 - Como evitar os estereótipos de gênero na escola?



Fonte: IBERDROLA, 2021.

As sugestões abordadas na figura 11 de como pode-se incluir o estudo sobre estereótipos dentro da escola e a melhor forma de evitá-los, traz desde ações que pode ser feitas facilmente no dia a dia como: escolher apresentar para os alunos jogos, brinquedos que sejam neutros e incentivem o trabalho e diversão em grupo,

tratar todas as crianças e profissionais igualmente para que toda atitude seja um exemplo a se seguir e entrar em contato com as famílias para que esses ensinamentos estejam sempre em comum acordo.

Além disso, mais sugestões que reforçam a importância deste trabalho de conclusão em questão de como evitar esses estereótipos, seria para a indústria promover e produzir mais produtos como brinquedos, videogames e livros, que despertam a curiosidade e imaginação das crianças, com mensagens de incentivo a igualdade de gênero nos mesmos, para que as crianças consigam absorver mesmo que de forma indireta a maneira certa e errada de lidar em situações envolvendo assuntos como esse. Campanhas sociais têm sua grande importância igualmente, principalmente para escolas públicas e crianças de baixa renda que muitas vezes não têm condições de usar materiais ou brinquedos produzidos com o intuito de afirmar a igualdade de gênero e tratar mais sobre o assunto, assim, um dos grupos iniciados com a preocupação de levar aspirações a meninas de todo o mundo é o *Inspiring Girls International* constituído por mulheres do Reino Unido, que vão às escolas conversar com crianças, na fase de 10 a 15 anos, disponibilizando toda variedade de carreiras e opções de vida, inspirando elas a almejar mais alto e se sentirem conectadas com exemplos reais, como fundadora da Instituição beneficente Miriam explica: “Tudo o que fazemos no Inspiring Girls é fornecer às meninas modelos a seguir, para que elas saibam que podem alcançar tudo o que se propuserem a fazer!” (DURÁNTEZ, 2021).

3.3 A importância da leitura na infância

O hábito da leitura não é algo comum a todos, o gosto pelo mesmo é conquistado ao longo da vida através do incentivo de outros e da própria curiosidade e vontade do indivíduo de preservá-lo, de acordo com o jornal G1 o Brasil perdeu 4,6 milhões de leitores entre o período de 2015 e 2019:

Apenas pouco mais da metade dos brasileiros têm hábitos de leitura: 52% (ou 100,1 milhões de pessoas). O resultado é 4% menor do que o registrado em 2015, quando a porcentagem de leitores no país era de 56%. A média de livros inteiros lidos em um ano se manteve estável: 4,2 livros por pessoa (G1: RETRATOS DA LEITURA, 2020)

A taxa cai constantemente e dúvidas surgem de como isso pode ser evitado e o gosto pela leitura seja incentivado, pois ela é um forte instrumento para se manter atualizado e absorver mais informações e conhecimentos que irão contribuir para a formação daquela pessoa. No ambiente escolar é muito comum que se tenha o incentivo através de leituras coletivas, ou hora da leitura para as crianças, livros de autores brasileiros estão sempre presentes nas listas pois é uma forma dos professores darem a oportunidade para os alunos conhecerem e se inspirarem em pessoas “próximas” de sua realidade para quem sabe um dia se tornarem escritores igualmente.

Uma das funções primordiais da escola é formar indivíduos leitores, nesse sentido ela precisa criar oportunidade e possibilidades para que o indivíduo tome gosto pela leitura, para desenvolver leitores competentes a escola tem que possibilitar o acesso das crianças a diversos tipos de materiais que sejam capazes de estimulá-las (COSTA, COSTA, MIGUEL, SILVA, SILVA e QUEIROZ, 2016)

Porém muitas vezes essa forma de impor obrigações de leitura por um livro indicado pela escola faz com que a criança perca o interesse e veja aquilo como algo chato, ou até a utilização de títulos com a linguagem antiga e mais rebuscada confunde a mente deles, por isso a escolha deve ser muito bem pensada, ou deixada para que o próprio aluno vá em busca de um que lhe agrade.

O incentivo deve ser algo recorrente, pois em algum momento da vida aquela pessoa irá precisar dos conhecimentos que a leitura pode fornecer e desenvolver, como afirma Jussara de Barros em seu artigo para o site Brasil Escola:

O aluno que não se instrui com essas informações terá grandes dificuldades em enfrentar o vestibular, pois seu conhecimento se estreita apenas aos conteúdos escolares, perdendo uma visão mais ampla, mais crítica acerca dos problemas sociais, mundiais (BARROS, [20--])

Sem a leitura perdemos uma série de benefícios que ela pode nos proporcionar, como, experienciar vidas diferentes e incentivar o desenvolvimento da imaginação através dos diversos gêneros a serem explorados, como: romances, históricos, atualidades, auto-ajuda, literatura nacional e internacional, ficção,

suspense, fantasia entre outros, assim como jornais e revistas que proporcionam notícias sobre o mundo e tantos outros assuntos para aprender e conhecer.

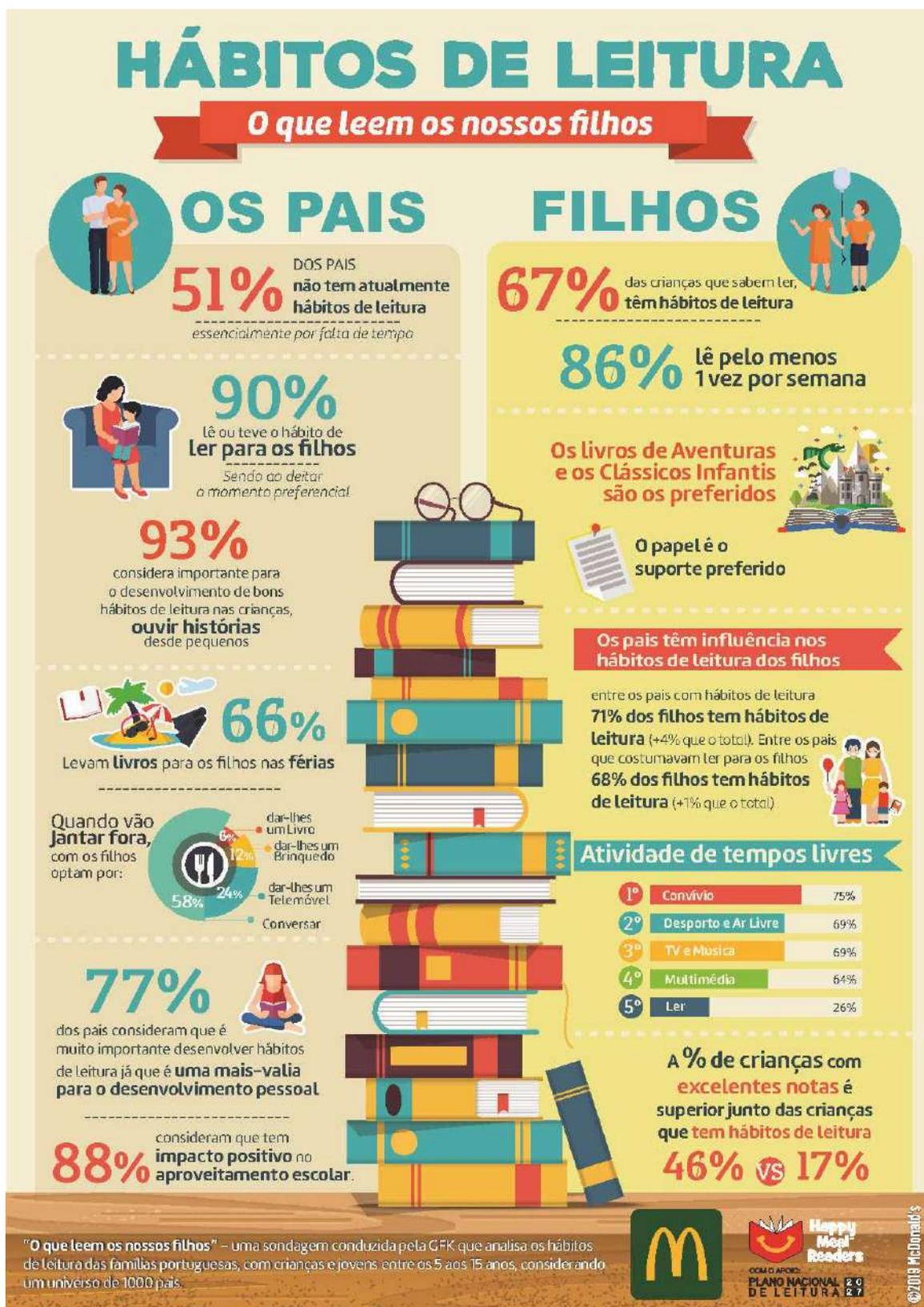
Segundo a professora Aline Fay da PUCRS: “A leitura favorece a melhora da escrita, expande o vocabulário, trabalha a criatividade e auxilia na formação do senso crítico (capacidade de reflexão sobre algo)” (FAY, 2020) podendo auxiliar crianças e jovens na hora de desenvolverem redações, e não existe uma fórmula secreta da leitura para que essas habilidades aumentem, tudo varia da disposição do tempo e disponibilidade de cada leitor, o importante é que exista essa valorização e conhecimento do tanto que ela pode nos beneficiar desde a infância. Afinal, como é pontuado pelo artigo de Saber e Ler “[...] A influência dos pais e educadores nessa fase constrói um sólido e saudável hábito que será carregado pelo resto da vida” (SABER E LER, 2019).

Para o hábito ser desenvolvido por crianças o ideal é apresentá-lo o mais cedo possível, mesmo que ela apenas ouça a história enquanto alguém mais velho leia, essa abordagem desde cedo é essencial para o seu desenvolvimento e para apresentar diversos assuntos ao pequeno. Desde cedo já desenvolvemos nosso senso crítico, como visto anteriormente, por isso abordar em contos assuntos de cunho social são tão importantes, assim afirma o artigo novamente:

[...] Além disso, pode ser um meio para apresentar diferentes culturas e questões éticas de forma lúdica. Com essa abordagem, as crianças conseguem entender melhor os assuntos e desenvolver suas emoções com tranquilidade (SABER E LER, 2019)

Logo confirma-se um dos principais intuítos desse projeto, demonstrar de forma lúdica e leve assuntos tão importantes como igualdade de gênero em contos infantis. O infográfico a seguir nos traz dados que confirmam a importância e influência que a leitura traz para a vida de uma criança, através de um estudo para uma campanha para promover um debate sobre a temática leitura, o Mc Donald's junto ao Plano Nacional de Leitura de Portugal entrevistaram pais e crianças de 5 a 15 anos para entender melhor seus hábitos de leitura:

Figura 12 - Infográfico Hábitos de Leitura



Informações muito importantes para o projeto podem ser extraídas da figura 12 nela metade dos pais entrevistados 51% dizem não ter o hábito de leitura, essencialmente por falta de tempo, porém 90% dos mesmos dizem ler ou já terem tido esse hábito junto aos filhos, são números bem discrepantes porém o fato da preocupação em incentivar esse hábito para os filhos já demonstra ser um ponto muito positivo, sendo que 77% desses pais valorizam a leitura para o desenvolvimento pessoal da criança.

Ainda que 90% leia ou tenha tido o hábito de ler aos seus filhos: 93% considera ouvir histórias desde pequenos como importante para o desenvolvimento de bons hábitos de leitura nas crianças. E 77% considera que é muito importante desenvolver hábitos de leitura já que é uma mais-valia para o desenvolvimento pessoal e 88% consideram que têm impacto positivo no aproveitamento escolar (MC DONALDS, PLANO NACIONAL DE LEITURA, 2019, p.07)

Já os filhos apresentam ter mais gosto pela leitura que seus pais, 67% mantém o hábito sendo que 86% lê ao menos uma vez por semana, porém em um ranking de prioridades a leitura acaba caindo para o 5º lugar onde as crianças acabam preferindo utilizar de seu tempo livre para outras atividades:

A ocupação dos tempos livres com a Leitura é significativamente mais comum entre crianças entre os 6 e os 10 anos, ainda assim a Televisão, Música e a Multimédia ocupam um lugar de destaque na ocupação de crianças desta idade. Entre crianças com 11-15 anos a Multimédia é sem margem para dúvidas a ocupação mais frequente. Quando olhamos para as crianças mais novas, com menos de 5 anos, as atividades de convívio são as mais frequentes nos seus tempos livres. (MC DONALDS, PLANO NACIONAL DE LEITURA, 2019, p.79)

Tendo em vista que é muito importante a leitura estar tão presente na vida das crianças mais novas já que a problemática dos estereótipos costumam instigá-las nessa idade, o contato com histórias como a do produto a ser elaborado, que valorizem a igualdade e incentive seus sonhos e escolhas são essenciais para os pequenos evoluírem.

3.4 A influência dos filmes de contos infantis para crianças

Outra temática importante é como esses estereótipos influenciam crianças ao serem retratados nos filmes infantis antigos protagonizados por princesas. Em uma tese do mestrado “Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças” que analisa como as princesas da Disney influenciam na visão de feminilidade de meninos e meninas da pré-escola, é enfatizado que o casamento nos filmes atuais não seja o final feliz principal, como a autora diz:

Em Valente, o foco da Merida é construir sua própria identidade, essa é a luta que ela trava. Em Frozen, tem o amor fraterno entre as irmãs que acaba se sobressaindo ao amor romântico. É positivo as crianças perceberem que existem outras formas de amor que são tão importantes quanto o romântico (PAIVA, 2016).

Os filmes clássicos acabam reforçando pensamentos antiquados quanto ao comportamento da mulher e seus desejos, tornando-o generalizado, como compara:

(...) Apesar de por um lado Cinderela ser aquela que representa em si mesma um modelo de feminilidade perpassado pela bondade, passividade, delicadeza e generosidade levada às últimas consequências, e Mulan, por outro lado, cinquenta anos depois, estar postas sob termos de uma “rebeldia” que faz dela uma heroína de guerra, em ambas a conclusão de suas histórias está atrelada à realização do amor romântico e conjugal. (BUENO, 2012, p.56)

Assim, para o desenvolvimento desse livro interativo deve haver uma preocupação por parte deste tema, o essencial é levar as qualidades que devem ser destacadas dessas princesas de filmes clássicos, trazendo a tona seu lado guerreiro e independente que muitas vezes é deixado de lado ou desvalorizado, afinal princesas como Cinderela têm uma triste história de manipulação por parte de sua madrasta e irmãs postiças que a maltratam e fazem-na de empregada e mesmo assim ela lida muito bem com isso através de sua ingenuidade e amor pelos animais.

[...] os símbolos e mitos podem tornar-se receptores das projeções dos medos, interesses e aspirações, modelando comportamento, condutas e visões de mundo desde que partilhado por pessoas (...) solidificando uma determinada visão de mundo (SERBENA, 2003, p. 02).

Os filmes e histórias de contos de fada são para as crianças uma linha tênue entre o real e o imaginário, perfis representados nessas histórias viram exemplos ou até mesmo ídolos que são carregados durante todo seu desenvolvimento, filmes de grandes estúdios que reforçam esses estereótipos acabam sendo glamourizados e compartilhados pela mídia, sobre isso Eveline Aguiar e Marina Barros falam em seu artigo sobre a “Representação Feminina nos Contos de Fadas das Animações de Walt Disney: a Ressignificação do Papel Social da Mulher”:

[...] Doise (1986, p. 83) considera as representações sociais um produto da ação e da comunicação humana, ou seja, são construídas através das diversas relações de comunicação social e dos seus diferentes discursos, proliferando-se em grupos sociais diversos, bem como por meio da publicidade veiculada pelos meios de comunicação de massa, que, a partir do século XX, tornaram-se instrumentos estratégicos, com a facilidade de transmissão das informações e a propagação de novas tecnologias midiáticas que movimentam o mercado, as expectativas e os sonhos (AGUIAR, BARROS, 2015, p.02)

Esses contos permitem e oferecem associações para que as crianças possam se identificar com as histórias ou queiram vivenciar algo deste tipo no futuro, porém isso pode acabar se tornando problemático pelo fato de alguns contos e filmes ainda não abordarem temáticas importantes que fazem parte da vida real e ajudam no desenvolvimento do seu público, mas sim, acabam reforçando estereótipos e a não inclusão, como é explicado por Junges:

Nesse cenário, os filmes de animação voltados para as crianças (e baseados em contos de fada), assim como a escola, transmitem (por meio da intertextualidade, principalmente) aos pequenos cinéfilos, normas, valores e significados. Talvez, por isso, seja preciso um olhar mais criterioso em relação ao discurso empregado acerca das formas e concepções do que é ser mulher e homem na sociedade e, em consequência, se estabelecem as relações sociais entre os sujeitos. (JUNGES, 2011, p.14)

Por isso trazer a ressignificação do papel dessas personagens princesas, para histórias que apontam apenas seu comportamento submisso e sonhador metrificado apenas em conseguir o príncipe encantado é tão importante a ser ressaltado no projeto aqui presente, e assim os novos enredos como os da Disney se adequa à nova realidade e traz exemplos de histórias de mulheres fortes e independentes, como é afirmado:

Ainda assim, não se pode negar a autonomia, liberdade e independência financeira e social alcançadas pela figura feminina, tendência esta que foi seguida pelas últimas produções da Disney, que refletem essas mudanças, criando novas representações e identidades, inclusive desvinculadas da necessidade da figura masculina para encontrar a felicidade (AGUIAR, BARROS, 2015, p.10)

Filmes como: A princesa e o Sapo, Valente, Rapunzel e Moana retratam novas figuras femininas exemplo de determinação e força, cada princesa luta por suas verdades, seja Tiana para conquistar sua independência e honrar sua família, Mérida pelo fim dos casamentos arranjados e ter o seu direito de escolha, Rapunzel em busca de sua liberdade das amarras da mãe antagonista e Moana pela busca da cura de uma maldição empregada a sua ilha e seu povo. Todas mostram ser muito mais do que figuras sensíveis e delicadas, tendo o direito de escolha se querem viver um romance ou não, informação agora que é deixada em segundo plano na sua história “[...] O papel feminino passa por modificações significativas, (...) a mulher altiva, aguerrida, determinada e capaz de enfrentar a nova realidade social sem, necessariamente, precisar de um homem ao seu lado” (AGUIAR, BARROS, 2015, p.13).

3.5 Ilustração infantil

Quando se trata de públicos infantis, ilustrações são essenciais para cativar a atenção de uma criança, livros ilustrados sempre se destacam em suas escolhas pois muitas vezes as próprias preferem acompanhar a história através de suas representações imagéticas para que os personagens e cenários não fiquem apenas no imaginário.

Para isso o uso da semiótica é uma maneira extremamente eficaz de retratar histórias através das linguagens, além da escrita e verbal, como diz a professora Lillian Alvares (p.7) “O texto escrito limita as possibilidades dos outros sentidos, fazendo com que não haja atenção ao timbre e à expressividade das vozes e dos instrumentos”. É através de sistemas como a ilustração de signos e formas que são apresentados e utilizados para transmitir sentimentos, pensamentos, ideias e ideologias.

A Semiótica é a ciência que investiga o sistema de signos e as formas de representação utilizadas para transmitir sentimentos, pensamentos, ideias e ideologias. De acordo com Charles Peirce (1839-1914), um de seus fundadores, ela é “baseada em categorias universais de percepção e na assunção de que todo pensamento é um signo” (NÖTH, 1996, p.183 apud ALMEIDA et. al, 2020, p.2)

Segundo o método de análise semiótica de Niemeyer (2013), sendo um método aplicado ao design, é composto pelas seguintes fases: identificação de valores centrais; geração de alternativas; e avaliação da comunicação do processo de comunicação. Sendo parte deste projeto na hora da elaboração das ilustrações de cenários e personagens pois partem do princípio de aqueles signos ali compostos estarem ou não transmitindo a mensagem e história do livro.

Ao estudar os processos de significação, a semiótica é capaz de revelar a potência significativa dos signos e sua capacidade de gerar efeitos na mente. As mensagens são compostas a partir da seleção de um conjunto de signos por um emissor. Sem o signo, que tem a função de representar os objetos, o processo de comunicação seria inviável, uma vez que forçaria a manipulação, a todo instante, dos próprios objetos. (ALMEIDA et. al, 2020, p.2)

Para iniciar um trabalho os ilustradores devem valorizar a pesquisa e uso de referências, pois precisam achar a identidade visual ideal para aquele projeto específico. E o espaço de oportunidades dentro do mercado, ao contrário do que muitos pensam, cresce cada vez mais, pois o seu público abrange desde bebês até pré-adolescentes, sendo os mais interessados em obras infantis que valorizem o uso das ilustrações. O ilustrador deve conhecer a história ao máximo para entregar

o maior número de detalhes possíveis, estudá-la, entender e fazer o seu melhor para transparecer aquilo que lhe foi solicitado.

Criar vínculos no intuito de conhecer os interesses e as formas de consumo das pessoas é muito importante para envolver-se em uma boa relação com o público que irá consumir o seu produto, notar se aquelas pessoas preferem um estilo de ilustração ou se explorar diversos é a melhor solução.

O site Gaudí Editorial dentro de uma pesquisa com dois ilustradores, relatou as opiniões que cada um deu sobre o que se é melhor fazer na hora de ilustrar um livro infantil, como diz Suppa que garante que não haver ilustrações chega a causar frustração nos pequenos:

O ideal, para mim, é quando a ilustração acrescenta detalhes ao texto, continuando-o, dando outro ângulo à cena que foi descrita e, até mesmo, mostrando aspectos importantes que o próprio texto não diz (...) Considero muito importante ter o visual dos personagens idealizados. Chega a ser frustrante quando não há ilustração (SUPPA, 2018)

A mesma explica que a arte visual já mexe com os sentidos e sentimentos do leitor, fator muito importante principalmente para um livro interativo que causa diferentes sensações “[...] É mágico para as crianças ficarem tentando imaginar como aquilo surgiu, além de aguçar a imaginação, pois é como se decifrasse um texto subjetivo. E também motiva muitas crianças a desenhar” (SUPPA, 2018).

O ilustrador Mauricio Negro fala sobre a importância de valorizarmos a ilustração dando suporte a uma história, podendo até ser a salvação da mesma pois é muito comum que histórias simples sem grandes reviravoltas são “carregadas” pelas ilustrações presentes.

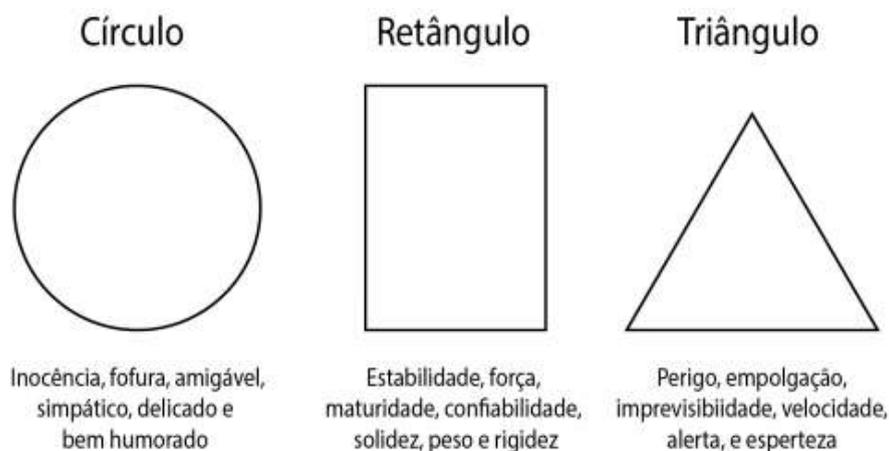
O livro ilustrado é uma bela ferramenta para esse exercício. Durante anos resistiu também o velho modelo, segundo o qual o texto teria mais relevância do que a imagem a partir de certa faixa etária. Hoje essa hierarquia tem sido naturalmente balanceada pelos próprios leitores e cidadãos (NEGRO, 2018)

Para desenvolvimento de personagens, sendo priorizados na próxima etapa, o uso do estudo de psicologia das formas será um ponto muito alto para diferenciação de personagens e suas intenções dentro da história. Estudos mostram

que a forma afeta o jeito que fazemos a leitura de certos desenhos, e muito dessa técnica é utilizada para fazer as crianças se identificarem com os personagens principais e sentir certo estranhamento pelos antagonistas. Segundo Vitória Pratini redatora do site AdoroCinema “[...] a fórmula é simples: círculos são adoráveis, triângulos são maus e quadrados são chatos” (PRATINI, 2016) como é exemplificado na figura 13 a seguir, assim Pratini continua pontuando:

Pense na Malévola de A Bela Adormecida, em Darth Vader de Guerra nas Estrelas, por exemplo, ou até mesmo na representação do Diabo. Eles têm suas aparências circulares, triangulares ou quadradas? Pois é, um vilão geralmente é retratado com características pontudas e triangulares para representar a sua dureza. Até mesmo a Malévola interpretada por Angelina Jolie tinha um rosto bem agudo (PRATINI, 2016)

Figura 13 - Psicologia das formas nos personagens



Fonte: Autor

Por isso o uso de referências de ilustrações para o desenvolvimento das gerações de alternativas deste projeto é extremamente importante, seja para seus personagens quanto para elementos de cenário ou capa, eles serão essenciais para compor a história e terão todo um estudo por trás.

Figura 14 - Box de Livros Castelo Animado



Fonte: AMAZON, 2021, on-line

O uso de cores contrastantes, elementos mágicos e lúdicos que despertam o imaginário da criança como na figura 14 terão maior espaço e serão estilos de ilustração valorizados no desenvolvimento do livro em questão.

Figura 15 - Design de personagens



Fonte: BRACCIOTTI, 2021, on-line

Assim, como para os personagens, em seu princípio é desejável que sua identidade visual deva ser colorida e marcante, com traços sinuosos e curvos como no exemplo da figura 15, porém a partir da história selecionada na próxima etapa

haverá um estudo de estilo que melhor se adequa à mesma. No entanto, a ilustração é uma parte muito presente no projeto, tanto para expor a história como nas interatividades presentes e é essencial principalmente pelo público infantil.

4. LIVRO INTERATIVO

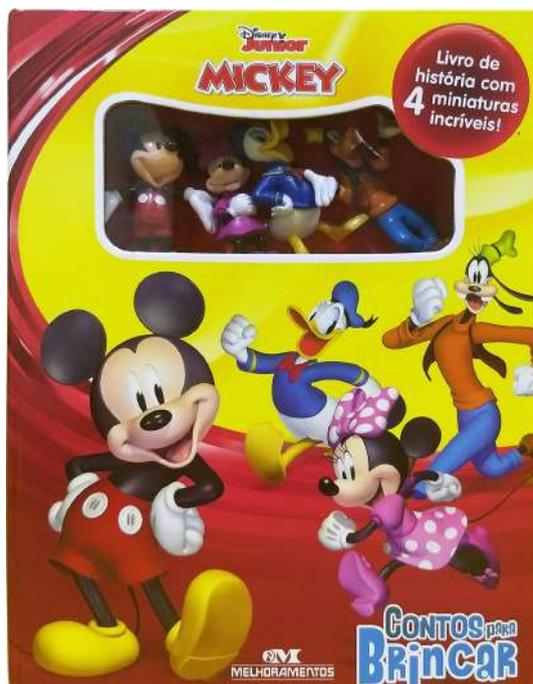
Livros interativos são livros com propostas de atividades que podem ser exercidas diretamente nele ou que exijam interação com o ambiente externo. Através de pesquisas no mercado aqui iniciadas observou-se que existem diferentes formas de incentivar essa interação, sejam modelos apenas de colorir, de desenhar, fazer atividades manuais ou de movimentos físicos, todo tipo de interação é válida.

Os de maior destaque no mercado são aqueles que apresentam uma história junto a interatividade, ilustrações e atividades conseguem transmitir para o leitor diferentes sensações e o fazem mergulhar naquele universo, o uso de peças tridimensionais, os famosos *pop ups*, tornam o livro um produto completo, pois são verdadeiros cenários que deixam a história ser contada de maneira mais fácil e divertida, se tornando um objeto de brincar.

Este projeto visa desenvolver algumas partes interativas do livro para uma embalagem caixa/box constituída por três livros interativos, para poder explorar a história, interatividades e personagens de forma mais completa, eles irão retratar a história de maneira divertida e lúdica de princesas de contos de fadas. Visando transmitir ao seu público uma mensagem principal de como evitar estereótipos de gênero na sociedade atual e incentivar toda criança a se tornar uma princesa guerreira ou qualquer coisa que deseja ser.

A caixa/box servirá como uma embalagem para os livros, os quais irão tornar essa experiência de leitura em um brinquedo na mão dos pequenos, uma forma de ilustrar e exemplificar o produto é através da figura 16 e 17 do box “A Casa do Mickey Mouse: Contos para Brincar” que mostra a presença desse tipo de produto no mercado atual:

Figura 16 - Caixa: A casa do Mickey Mouse, Contos para Brincar



Fonte: AMAZON, 2019, on-line.

Figura 17 - Caixa aberta: A casa do Mickey Mouse, Contos para Brincar



Fonte: AMAZON, 2019, on-line.

Conseguimos visualizar a caixa servindo de embalagem para o livro e miniaturas dos personagens inclusos, além também de sua parte interna servir como cenário para a brincadeira, o livro acaba se tornando um produto completo dando liberdade a criança para brincar da maneira que preferir. Além deste existem diversos, porém com temas diferentes, como: A Pequena Sereia, Barbie, Carros, *Toy Story*, entre muitos outros que compõem esse mesmo nicho muito bem recebido pelo público infantil.

O box composto por três livros será a adaptação de uma história de princesa de contos clássicos. Para dar início a essa seleção foram feitas buscas de contos de fadas que estão a disposição em bancos de domínio públicos e assim visualizar quais podem ser retratadas sem perigo de acontecer algum tipo de infração relacionada a direitos autorais, sendo as principais encontradas: A Branca de Neve e os Sete Anões, Aladdin, Alice no País das Maravilhas, Cinderela, Peter Pan, Tarzan e Pinocchio. Como demonstra-se nas figuras 18, e 19 abaixo:

Figura 18 - Alice no País das Maravilhas em Domínio Público

The screenshot shows the search results page on the Domínio Público website. The search criteria are: Tipo de Mídia: Texto, Categoria: Literatura Infantil, Idioma: [empty]. The results table shows 253 items found, with the first 15 items listed below.

	Título	Autor	Fonte	Formato	Tam. Arquivo	Acessos
1.	A Bruxa e o Caldeirão	José Leon Machado	[dv] Projecto Vercial	.pdf	537,14 KB	375.247
2.	A Good Humor	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	52,53 KB	6.868
3.	A Leaf from Heaven	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	34,74 KB	1.941
4.	A Picture from the Ramparts	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	25,94 KB	1.049
5.	A Rose from Homer's Grave	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	26,05 KB	1.032
6.	A Story	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	52,88 KB	1.803
7.	A Story from the Sand Dunes	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	177,22 KB	815
8.	A String of Pearls	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	61,34 KB	803
9.	A View from Vartou's Window	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	28,24 KB	600
10.	A borboleta azul	Lenira Almeida Heck	[eu] Editora Univates	.pdf	4,94 MB	535.378
11.	Alice's Adventures in Wonderland	Lewis Carroll	[gu] Project Gutenberg	.pdf	2,45 MB	3.696
12.	Alice's Adventures in Wonderland	Lewis Carroll	[pp] Planet PDF	.pdf	282,46 KB	5.319
13.	Alice en el País de las Maravillas	Lewis Carroll	[bk] eBooket	.pdf	178,58 KB	4.729
14.	Amanda e os Nanorobôs	Eliú Quintiliano	[es] Edição do Autor	.pdf	946,70 KB	58.846
15.	Andarinho e o...

Fonte: Domínio Público, Biblioteca digital desenvolvida em software livre, 2021.

Figura 19 - Cinderella em Domínio Público

21	Aunt	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	58,65 KB	515
22	Aunt Toothache	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	69,46 KB	495
23	Avinjio	Božena Němcová	[ik] Inko	.pdf	1,47 MB	339
24	Barba Azul	Charles Perrault	[bk] eBooket	.pdf	18,49 KB	8.524
25	Beautiful	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	59,62 KB	1.498
26	Betty Gordon at Boarding School The Treasure of Indian Chasm	Alice Emerson	[gu] Projeto Gutenberg	.pdf	4,80 MB	645
27	Blancaneves	Irmãos Grimm	[bk] eBooket	.pdf	65,34 KB	2.977
28	Books for Children The Works of Charles and Mary Lamb - Vol. 2	Mary Lamb	[gu] Projeto Gutenberg	.pdf	21,01 MB	630
29	Caperucita Roja	Charles Perrault	[bk] eBooket	.pdf	13,29 KB	2.894
30	Chicken Grethe's Family	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	76,04 KB	626
31	Child's New Story Book: Tales and Dialogues for Little Folks	Anônimo	[gu] Projeto Gutenberg	.pdf	594,49 KB	1.432
32	Children's Prattle	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	30,32 KB	506
33	Chuva e sol	Adelina Lopes Vieira	[wk] Wikipédia, a enciclopédia livre	.pdf	33,82 KB	164.831
34	Cinderella	Henry W. Hewet	[gu] Projeto Gutenberg	.pdf	862,12 KB	7.985
35	Claus el Grande v. Claus el Pequeno	Hans Christian Andersen	[bk] eBooket	.pdf	142,69 KB	734
36	Clumsy Hans	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	38,51 KB	418
37	Contes	Charles Perrault	[ga] Gallica, Bibliothèque Numérique de la Bibliothèque Nationale de France	.pdf	461,21 KB	2.722
38	Conto ou não conto?	Abel Sidney	[te] Edição do Autor	.pdf	650,61 KB	225.391
39	Conte et Nouvelles en Vers	Jean de La Fontaine	[ga] Gallica, Bibliothèque Numérique de la Bibliothèque Nationale de France	.pdf	1,09 MB	2.021
40	Croak!	Hans Christian Andersen	[ha] The Hans Christian Andersen Center	.pdf	41,00 KB	785
41	Curly and Floopy Twistytail - The Funny Riddle Boys	Howard Roger Gans	[gu] Projeto Gutenberg	.pdf	390,99 KB	322

Fonte: Domínio Público, Biblioteca digital desenvolvida em software livre, 2021.

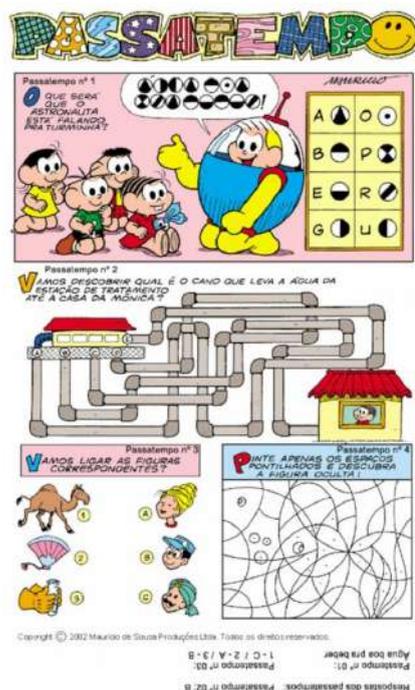
4.1 Estudo de Mercado e Comparação de Similares

Atualmente surgem cada vez mais produtos com ideias tecnológicas e inovadoras, na área da literatura isso não seria diferente, porém há anos temos a presença de livros interativos no comércio, a concepção de seus similares vem dos estilos de interações mais simples até hoje existindo opções mais complexas e variadas.

4.1.1 Interatividade ao longo do tempo

Antigamente mantia-se mais as interações bidimensionais, isto é, onde as crianças interagem apenas através de atividades, como: colorir, caça-palavras, jogos da memória, labirinto e entre outros, como é visto nos exemplos a seguir:

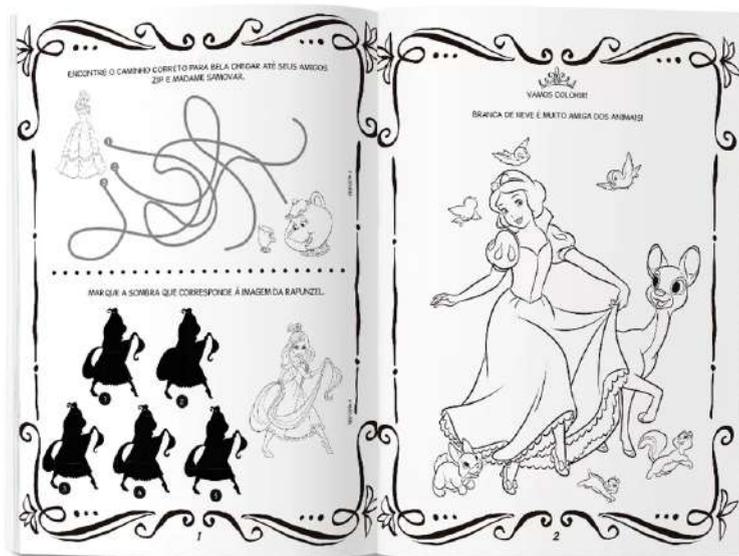
Figura 20 - Atividades gibi Turma da Mônica



Fonte: Espaço Educar, 2002, on-line

Apontado na figura 20, os famosos gibis também atuavam nessa área através das suas páginas com breves passatempos de atividades, usando dos personagens das histórias, cores contrastantes e diversas opções de jogos, eram grandes pontos positivos pois as crianças se prendiam para além dos contos, desenvolvendo o raciocínio lógico através de atividades desafiadoras que instigam a curiosidade dos pequenos a participarem da brincadeira.

Figura 21 - Livro de colorir princesas



Fonte: Kalunga, 2021, on-line

Nem todos os livros de colorir e atividades como o anterior vinham acompanhados de narrativas de histórias, isso torna um ponto negativo porém é uma escolha de nicho do mesmo, ele apresenta somente atividades e espaços para a criança poder pintar e se divertir, são livros que mesmo sendo mais simples tinham algum tipo de interação que será levada em consideração com ponto positivo e referência de evolução para esse projeto.

Figura 22 - Verso livro de colorir princesas



Fonte: Kalunga, 2021, on-line

Do mesmo modelo acima muitos desses livros eram acompanhados de toy arts ou como na figura 22, máscaras dos personagens para que a brincadeira pudesse ir além das páginas do produto em questão.

Figura 23 - Kit Livros Contos Clássicos



Fonte: Evoluir Play, 2021, on-line

Saindo das interações bidimensionais, um formato que gera muita curiosidade na maneira de contar histórias são os livros com interações tridimensionais, neles além de atividades temos os famosos pop ups que fazem com que as imagens “saiam” das páginas e tragam movimento para história, além de oferecerem experiências sensoriais que são muito importantes para as crianças como diz Fernanda Tsuji:

Existe uma frase muito repetida por quem tem crianças pequenas em casa: “Parece que eles querem ‘ver’ tudo com as mãos!”. E de fato, na primeira infância, os pequenos curiosos estão muito abertos à exploração sensorial para descobrir o universo que os cerca, além de estarem conhecendo as impressões que seu corpo traz ao tocar em cada objeto (TSUJI, 2020, on-line)

Por isso o ponto de exploração de interatividades tridimensionais são tão importantes para este projeto, elas trazem um novo aspecto para a história e faz com que aquele produto se torne um brinquedo nas mãos das crianças, como vemos nos exemplos a seguir:

Figura 24 - Livro Interativo Alice no País das Maravilhas



Fonte: MERCADO LIVRE, 2017, on-line

Figura 25 - Segunda opção de Livro Interativo Alice no País das Maravilhas



Fonte: FNAC, 2010, on-line

O livro se torna um verdadeiro cenário para história e para brincadeira, como nas figuras 24 e 25, são propostas diferentes e ousadas, que estarão presentes no produto a ser desenvolvido porém na forma de detalhes e mais espaçados alternando com atividades, para que haja um dinamismo e não fique algo confuso para a criança.

4.1.2 Formatos dos boxes de livros

Nota-se que atualmente contamos com poucas variações de formatos de box de livros, os apresentados a seguir servirão como referência nessa primeira etapa de geração de alternativas sendo desenvolvida para este projeto.

Figura 26 - Box Livros Contos Clássicos

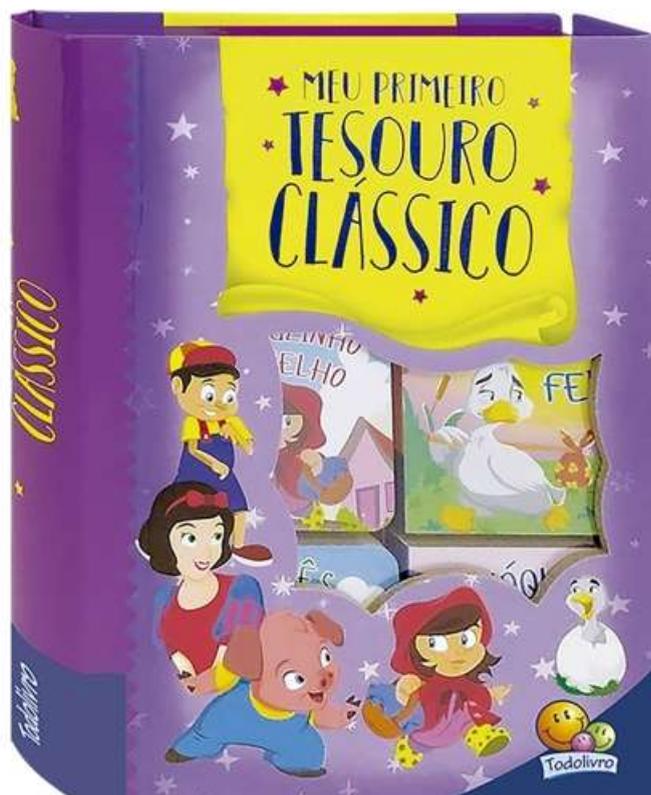


Fonte: Mercado Livre, 2021, on-line

Voltando a falar sobre a interatividade dos modelos antigos, era muito comum boxes como o da figura 26 em que seu formato era uma maleta, tornando o produto facilmente transportável, ele guardava diversos livros finos de contos clássicos (figura 23) naturalmente tão conhecidos na sociedade. Além da embalagem interativa eles vinham acompanhados de CDs para que todos pudessem ter acesso às histórias contadas, sendo um ponto muito positivo para a época para crianças que ainda não eram alfabetizadas, mas poderiam ouvir e acompanhar a história através das ilustrações ali presentes. Pontos que trazem inspiração e fazem alusão a este projeto, valorizando a presença das ilustrações para um melhor entendimento daqueles que ainda são muito pequenos e não foram alfabetizados e tanto em sua

embalagem que transporta os livros divididos por contos. Porém seu formato grande pega bastante espaço ao ser guardado, sendo pouco provável que fique de um modo exposto em uma prateleira, torna-se um ponto negativo para o produto pois muitas vezes esses tipos de embalagens acabam sendo descartadas.

Figura 27 - Box Livros Meu primeiro tesouro clássico



Fonte: Submarino, 2021, on-line

Hoje é mais comum formatos quadrados e mais simples como o da figura 27, pequenos detalhes o tornam destacáveis, como o acima, que apenas imita o de um livro, servindo como embalagem e caixa de armazenamento para os verdadeiros dentro do mesmo, porém por ser um modelo mais simples acaba se tornando comum em meio a tantas opções iguais dentro de uma livraria.

Figura 28 - Box Minha Casa



Fonte: Amazon, 2019, on-line

Já a formatação diferente, mesmo que da forma retangular, acaba se tornando inovadora como o da figura 28, pela sua diferente disposição ela ganha bastante destaque nas prateleiras, o exemplo é mais longo verticalmente, chamando atenção por ser tão criativo e colorido, eles servem como um adendo a história podendo ser utilizado como cenário para a brincadeira ou apenas como local de armazenamento dos livros.

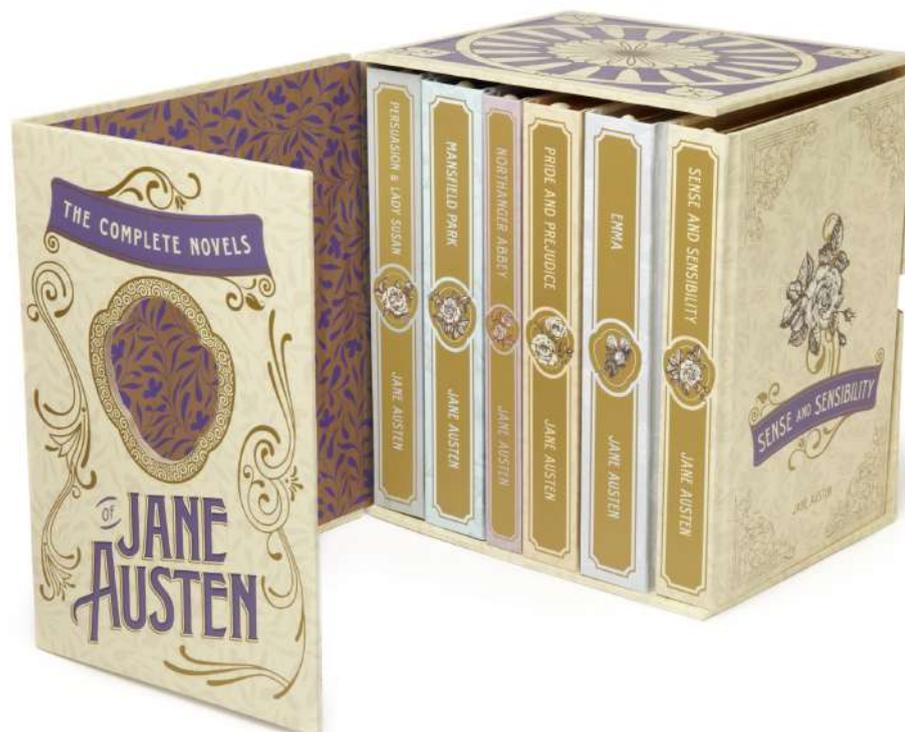
Porém uma oportunidade de projeto é justamente essa falta de diversidade de formatos de boxes no mercado literário, a maioria da pesquisa se restringe a formas retangulares com os livros dispostos um ao lado do outro, e para os compradores qualquer detalhe ou diferencial importa, como vemos no box da figura 29 onde as lombadas lado a lado formam a imagem do castelo de *Hogwarts* “Para os amantes de livros, comprar um livro é um evento: tem a ver com a capa, com as ilustrações, as cores e tudo que faz daquele livro não só um bom livro como um livro que ficaria lindo em nossas estantes!” (D’ANGELO, 2016, on-line) por isso às vezes leves modificações e ideias inovadoras apenas da forma de abertura e disposição, já tornam aquele box especial.

Figura 29 - Box de livros Harry Potter



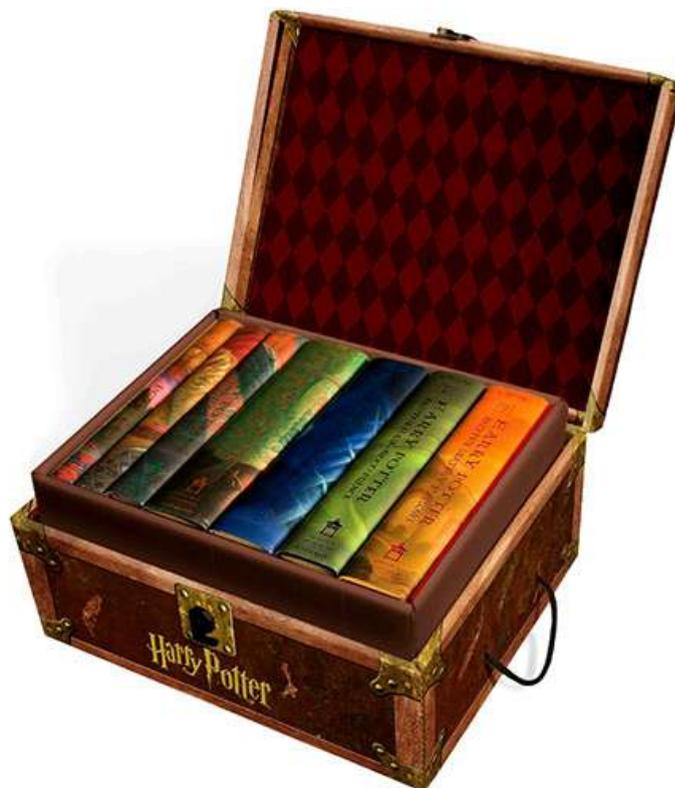
Fonte: ROLLINGSTONE, 2020, on-line

Figura 30 - Box de livros Jane Austen



Fonte: NOTATERAPIA, 2016, on-line

Figura 31 - Box Colecionador Harry Potter



Fonte: NOTATERAPIA, 2016, on-line

Os exemplos das figuras 30 e 31 representam poucos dos boxes que conseguem se destacar e servir de referência para este projeto, seu design externo chama atenção e sua forma de abertura e disposição conseguem contar um pouco sobre o universo que as histórias são retratadas, produtos como estes que conversam e transmitem um pouco de sua história servirão como inspiração para o projeto aqui sendo desenvolvido.

4.2 Definição do Público Alvo

Este projeto foi idealizado desde o seu começo para atender ao público infantil, como vimos anteriormente filmes de contos clássicos são destinados e causam grandes influências principalmente a este público, além de que a problemática envolvida neste projeto está muito presente nas escolas. Por isso ele será voltado principalmente para crianças de cinco a sete anos, pois como visto anteriormente no estudo da Associação Americana para Avanço da Ciência de

2017, é a partir dessa idade que elas começam a ser atingidas pelas noções de estereótipo de gênero, principalmente meninas se sentindo inferiores dentro da sociedade.

Porém o público não irá se restringir apenas às crianças, pois os compradores diretos são seus pais que devem ser atingidos pela responsabilidade de decisão de compra e consciência do quão importante é falar sobre igualdade de gênero com seus filhos, além de ser uma idade de início da alfabetização onde os pais poderão auxiliar os pequenos nesse processo de leitura e atividades interativas. Sendo comprovado neste projeto a importância dos pais participarem e incentivarem esse hábito de leitura a seus filhos o mais cedo possível. Confirma-se através da fala de Paula Adamo Idoeta para o BBC News Brasil, que diz que a alfabetização de uma criança inicia-se aos cinco ou seis anos na escola, considerando que existem crianças que já conquistam essa habilidade mais cedo.

Formalmente, o processo de alfabetização começa na 1ª série do fundamental, por volta dos 6 anos. Na educação infantil, para crianças de 2 a 5 anos, os especialistas recomendam expor as crianças a situações que envolvam o letramento: professores lendo diariamente livros diferentes com as crianças, mostrando às crianças com qual letra seus nomes começam (e perguntando, por exemplo, "e que outras palavras será que começam com essa mesma letra?") ou aproveitando passeios de classe para observar placas ou avisos. São formas de dar uso social à leitura e à escrita (IDOETA, 2020, on-line)

A leitura é essencial para esse processo de alfabetização do público aqui inserido, pois fazem parte da primeira infância ajudando no desenvolvimento cognitivo, que é nada mais que o desenvolvimento das capacidades mentais, de processar informações e compreendê-las. Segundo Jean Piaget, psicólogo e biólogo suíço, e um dos mais importantes nomes do século XX relacionados à educação, existem quatro etapas no campo da aprendizagem, sendo: sensorio-motor; pré-operatória; etapa de operações concretas; e etapa das operações formais. A etapa pré-operatória seria a que se encaixa pois é dos dois até sete anos de idade e é nesse período que a criança constrói imagens para formar classes intuitivas e séries intuitivas "ela forma pré-conceitos que contêm classes inacabadas, séries intuitivas, contagem automática e outros tipos de

construções mentais que caracterizam o pensamento egocêntrico.” (OLIVEIRA, 2009, p.300).

A criança começa a ver as coisas apenas pelo seu ponto de vista, e por influência de outros pode caracterizar pensamentos e falas estereotipadas, ela acha que todos pensam igual a ela e que não há problema de manifestar tal egocentrismo, porém sem ter a noção da gravidade de algo que pode estar transmitindo, ela não é culpada pois não tem consciência daquilo.

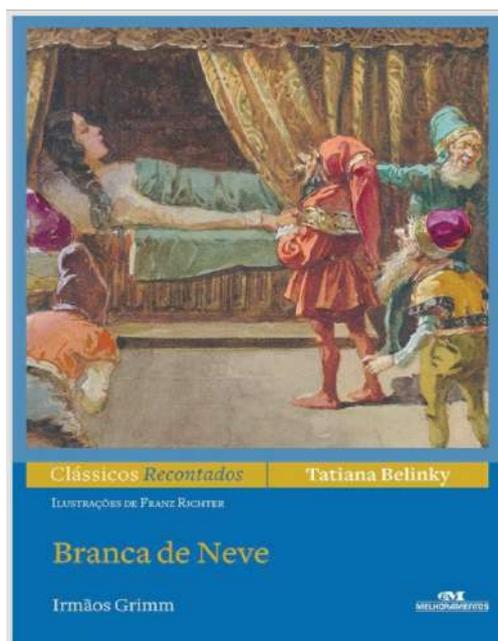
O pensamento egocêntrico se caracteriza por suas “centrações”, ou seja, em vez de adaptar-se objetivamente à realidade, ele a assimila à ação propriamente dita, deformando as relações segundo o “ponto de vista” desta última. Daí o desequilíbrio entre a assimilação e a acomodação, do qual constamos os efeitos no curso da fase pré-conceptual. Em consequência, é evidente que a evolução de fará no sentido do equilíbrio, ou seja, da descentração. O pensamento intuitivo marca, a este respeito, um primeiro progresso, na direção de uma coordenação que encontrará sua realização com os grupamentos operatórios. (PIAGET, 1964 p. 361).

Justificando a importância de pais ou responsáveis estarem presentes nas escolhas de brinquedos, filmes, desenhos e livros, pois é nessa faixa etária que muito pode influenciar e ser repercutido sem que a criança tenha consciência daquilo.

5. ESCOLHA DA HISTÓRIA

Após a pesquisa de contos clássicos disponíveis no banco de domínio público, foram analisadas as alternativas que se encaixavam melhor na proposta do projeto. Como o próprio título do projeto faz menção a princesas guerreiras optou-se por se adaptar a história clássica da princesa Branca de Neve, porém, não aquela conhecida do filme da Disney, mas sim o seu conto original escrito pelos Irmãos Grimm, visto na figura 32, o qual Walt Disney adaptou para o público infantil. A história original possui diversos enredos diferentes do filme e acontecimentos mais violentos, além de falas e ações extremamente estereotipadas, tornando-se uma grande oportunidade de projeto utilizar esse conto como ponto de partida para o primeiro volume.

Figura 32 - Livro conto original Branca de Neve



Fonte: Editora Melhoramentos, 2013

O conto original é de 1817, época em que termos como igualdade de gênero não eram nem conhecidos ou discutidos, histórias como essas eram feitas no intuito de entreter o leitor por um curto período de tempo para que assim pudesse ler vários contos como aquele. Para elaboração de um novo roteiro, feito e adaptado totalmente pela autora deste projeto, utilizou-se desses pontos “estereotipados” como oportunidade de trazer para a criança de forma camuflada, um momento em que houvesse aprendizado, pois na história original existem muitos pontos a serem

repensados, como os anões mandando Branca de Neve trabalhar para eles cozinhando, lavando roupa, limpando a casa em troca de morar junto a eles. Ou a paixão repentina do príncipe pela princesa na primeira e única vez em que a vê (no leito de sua morte, em um caixão de vidro) e como a Branca de Neve ao acordar do feitiço aceita casar-se com ele sem nem ao menos saber seu nome. Além, também, de outros pontos negativos como o incentivo a rivalidade feminina, através da constante inveja da madrasta e vontade de matar Branca de Neve a qualquer custo apenas por ela ser bonita, todos esses e muitos outros enredos foram alterados para que se adequasse a uma narrativa leve, descontraída e original para a criança.

Sendo assim, o livro leva como título: A princesa Neve e seus sete guardiões, seu roteiro escrito pela autora deste projeto pode ser lido por completo no APÊNDICE A. A reformulação da história se baseia na importância dos laços de amizade e familiares, sendo assim, o príncipe acaba não aparecendo nesse primeiro volume pois a ideia principal é enfatizar como o amor pela família pode salvar uma relação que já estava quebrada há muito tempo. Na nova história a nossa personagem principal se chama apenas Neve, pois no conto original é muito reforçado que a beleza da princesa vem apenas pelo fato de ser branca como a neve, o intuito é que qualquer criança brinque com o box e se sinta representada e parte daquela história, por isso a preocupação da modificação do nome.

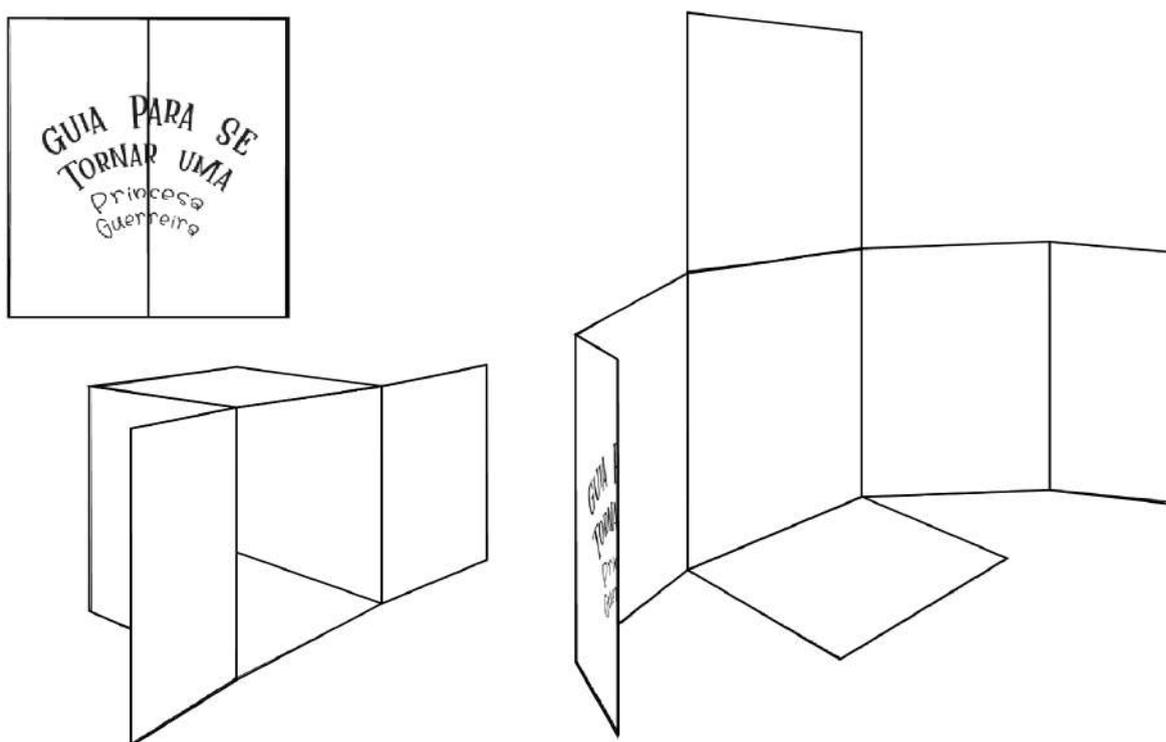
Outro fator de inclusão foi a mudança nos anões, eles continuam sendo sete, porém, foram adaptados para que três deles fossem meninas, sendo elas Dengosa, Feliz e a Soneca. Elas têm um papel muito importante na história, pois sempre estão ao lado de Neve incentivando-a em suas aventuras e ensinando aos outros como a igualdade é importante.

Nota-se a grande variedade das formas de disposição dos livros ou objetos, de abertura e o uso de temas criativos e fantasiosos, o que tornou-se requisitos a serem representados nos desenhos desenvolvidos a seguir.

6.1.1 Box desmontável

A primeira alternativa desenvolvida é inspirada no box de livros da Jane Austen aqui apresentado no estudo de mercado e moodboard, pelo fato da abertura de uma das laterais do box ser total foi pensado como na figura 34, que todas as faces fossem desmontáveis remetendo o uso de cenários, como em peças de teatro para que ele se tornasse um tipo de complemento a história, onde a criança poderia utilizá-lo para brincar enquanto lê.

Figura 34 - Sketch Box Desmontável



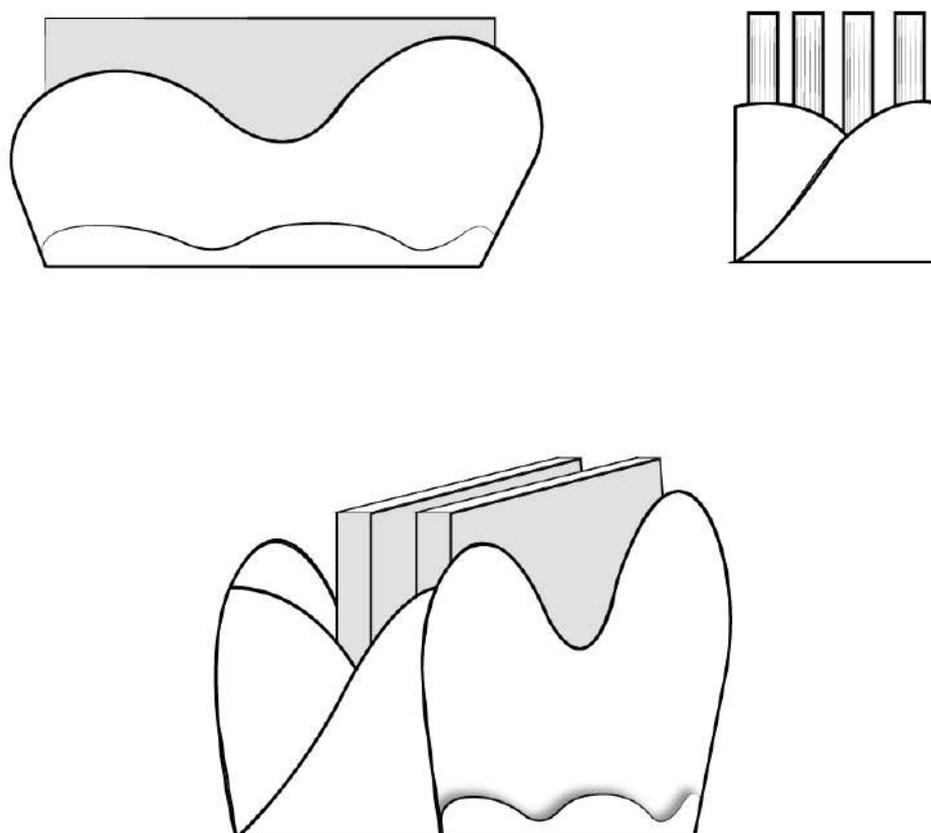
Fonte: Autor (2021)

É uma alternativa bem interessante quanto ao uso como cenário, porém é questionável se a sua função de box iria atender corretamente e não ser algo frágil para se desmontar com facilidade.

6.1.2 Box Onda

A segunda alternativa foi feita com a intenção de sair fora da caixa, literalmente, o intuito foi inovar no formato do box trazendo mais curvas e fluidez como vemos na figura 35, para que o box pudesse fazer parte da história de forma diferente, ao invés de apenas se tornar um cenário mas sim que fique disposto em uma prateleira e chame atenção.

Figura 35 - Sketch Box Onda



Fonte: Autor (2021)

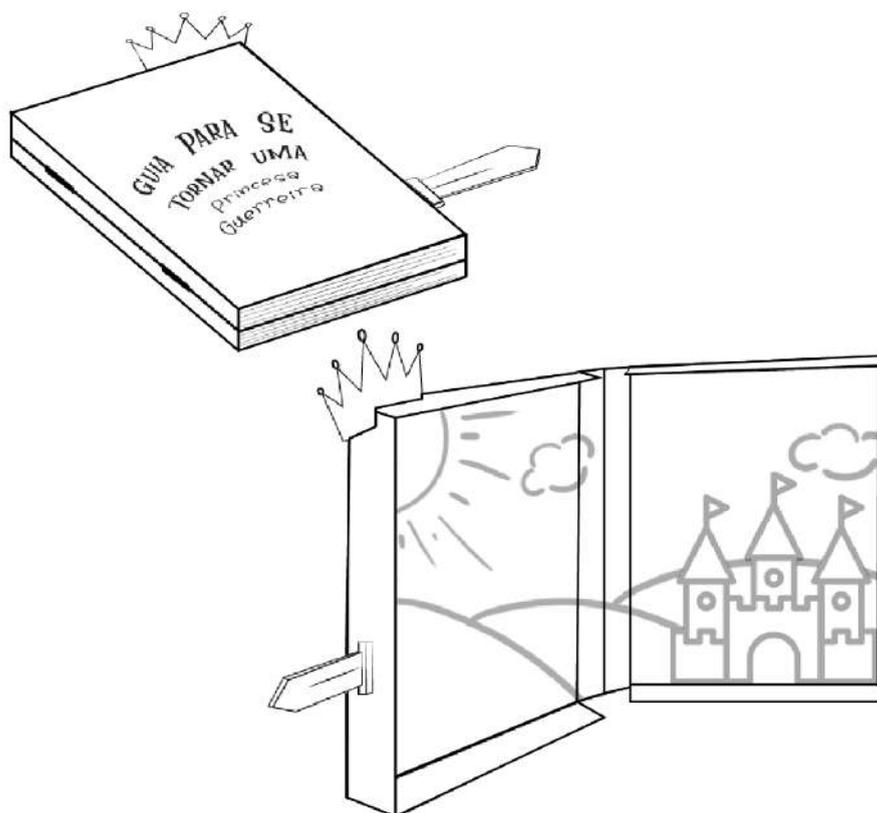
Sua forma tem pontos positivos por ser diferentes das demais, porém não existe um grande significado para que seja assim ou que acrescente muita coisa para o produto. Ele acaba cumprindo apenas a função de box e apoio aos livros,

sendo que o intuito desse projeto é que o produto se torne um objeto de brincar onde tudo se complementa e tenha função dentro da brincadeira.

6.1.3 Box Grande Guia

Para a terceira alternativa temos um box com intuito e significado mais fantasioso, como vemos na figura 36, ele tem o formato de um grande livro e faz jus ao nome de “Guia” pois sua aparência remete exatamente a isso. A interatividade acontece já na sua parte de fora por conter elementos de contos infantis, como a coroa e a espada. Abrindo ele além de guardar os livros ao posicionado verticalmente consegue-se visualizar ilustrações no seu interior que servirão como complemento para a história, ou seja cenário para a mesma.

Figura 36 - Sketch Box Grande Guia



Fonte: Autor (2021)

Essa alternativa chama a atenção e parece remeter uma boa maneira de interatividade com o público infantil, pois além de transmitir uma curiosidade e

chamar atenção do usuário por ser um grande livro com aparência lúdica, sua parte interna apresenta mais uma surpresa que torna a experiência da brincadeira e leitura melhor.

6.1.4 Box Baú

Como última alternativa foi desenvolvido um esboço que remetesse a um baú, como na figura 37, fazendo com que o box funcione de forma expositiva por fora, pela sua função simbólica e estética remetendo a um baú do tesouro, porém por dentro ser apenas para apoio e abrigo aos livros.

Figura 37 - Sketch Box Baú



Fonte: Autor (2021)

A intenção é que a experiência da criança com esse box seja de curiosidade e que traga um significado simbólico de que os livros que estão ali dentro seriam os grandes tesouros guardados nesse baú, como qualquer outra coisa que a criança decida guardar ali dentro, tornando o uso desse box uma grande experiência e não apenas um produto que fique parado na estante.

6.2 Livros Interativos

Com a intuição de transformar esse produto em um objeto de brincar, foram desenvolvidos alguns sketches de formato e disposição de livros interativos para comunicarem ao leitor essa forma diferente de leitura e brincadeira, para isso também montou-se um moodboard (figura 38) com diversas referências de interatividades, pop ups, e forma de leitura que ajudou a explorar cada vez mais a criatividade.

Figura 38 - Moodboard referências de livros interativos



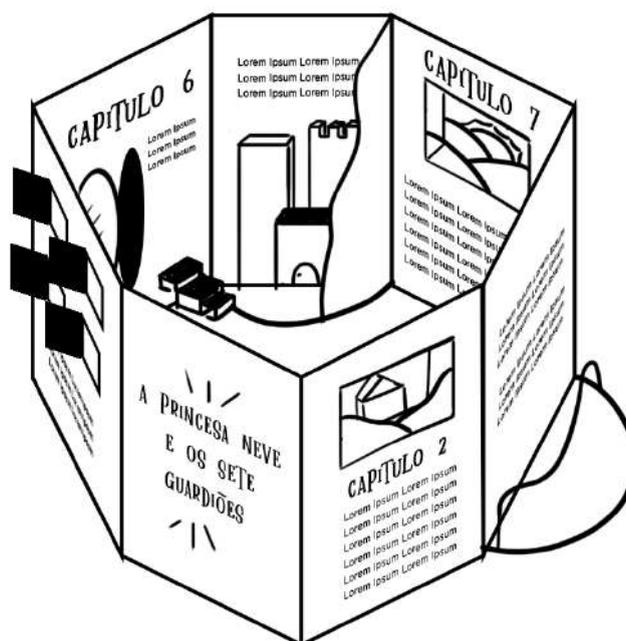
Fonte: Autor (2021)

O painel apresenta diversos tipos de interações, desde livros com modo de leitura disposto verticalmente ou de forma horizontal, aqueles que servem apenas como cenário e não apresentam nada escrito, o uso de pop ups que seriam desenhos e formas tridimensionais, interações através de *toy arts*, ou livros com diversas ilustrações e formas de abertura diferentes. Todos sendo extremamente úteis como referência para a produção dos esboços das ideias iniciais.

6.2.1 Livro Heptágono

O primeiro esboço leva como ponto principal as imagens e pop ups presentes no livro, como mostra a figura 39, a história acaba ficando como segundo plano pois o que realmente chama atenção são as imagens tridimensionais e a disposição diferente do livro, servindo como cenário para a história.

Figura 39 - Livro interativo no formato heptágono



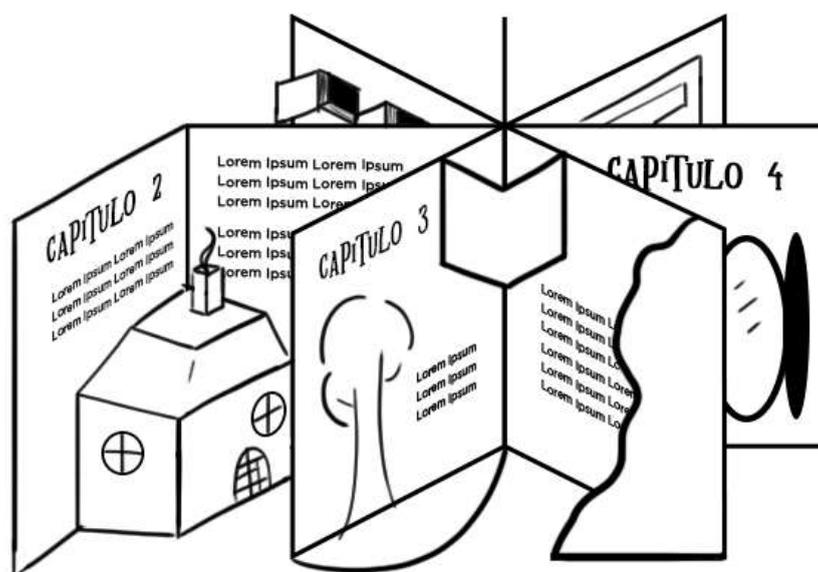
Fonte: Autor (2021)

Porém o fato do livro estar disposto verticalmente pode prejudicar a leitura pois a criança provavelmente não conseguirá brincar e ler ao mesmo tempo, já que o texto não ficará na altura dos olhos. Além de que por seu formato ser no estilo Heptágono existe parte do texto na parte de dentro da forma, o que também pode ser um empecilho na hora da brincadeira e leitura, fazendo com que a criança não consiga interagir com todos os cenários.

6.2.2 Livro Aberto

Na figura 40 conseguimos identificar o livro no seu formato de abertura comum, porém com características de interações diferentes. Nele podemos escolher qual página queremos que fique posicionada e nela teremos a história descrita com imagens ou cenários dispostos para complementar a experiência de leitura. Além de algumas apresentarem páginas duplas dando mais espaço para o uso de imagens pop ups ou tridimensionais como é apontado na figura 43 a página dupla contendo uma casa.

Figura 40 - Livro interativo aberto



Fonte: Autor (2021)

A alternativa se adequa aos objetivos do projeto na questão da interatividade e de transformar o livro numa experiência além da leitura, mas também em um objeto de brincar.

6.2.3 Livro Formato Tabuleiro

A terceira alternativa é nomeada de tabuleiro pelo fato de remeter um através da sua disposição, a figura 41 retrata o livro totalmente aberto e deitado contendo imagens de interações tridimensionais ou pop ups que acaba formando um verdadeiro cenário para a história presente no canto inferior do livro. Através da união de folhas o público consegue acompanhar a história de forma fácil enquanto brinca com o cenário ali exposto.

Figura 41 - Livro interativo tabuleiro



Fonte: Autor (2021)

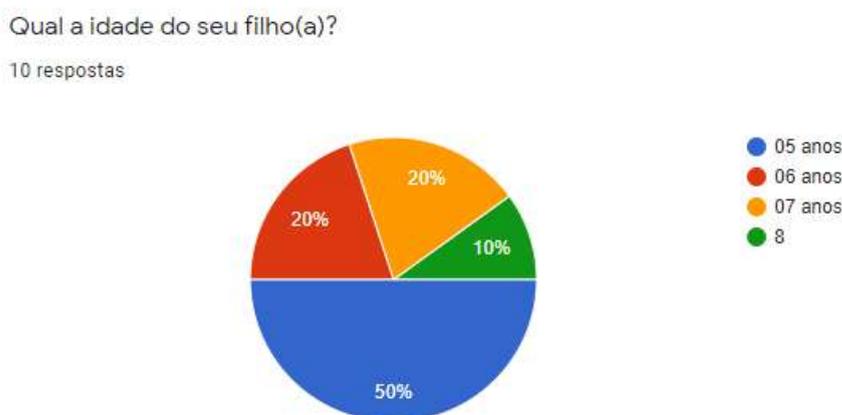
Essa opção se adequa muito bem ao projeto pelo fato de destacar todos os pontos importantes do mesmo, as interações estão presentes e tornam o livro um cenário, fazendo com que vire um objeto de brincar e existe o foco na história que está ali de fácil acesso e leitura para a criança, sendo um incentivo ao leitor.

7. FORMULÁRIO DE PESQUISA COM O PÚBLICO

Após o desenvolvimento dos primeiros esboços, chegamos a fase de refinamento, para isso teria que ser desenvolvido uma tabela de requisitos para a escolha do produto que melhor se adequasse ao público e a proposta desse projeto. Porém foi observado que sem um contato maior e busca de opiniões com o público o produto final seria decidido através de achismos, para isso foi desenvolvido um formulário de pesquisa com 11 perguntas sobre o hábito de leitura e as propostas de produto aqui desenvolvidas, para que assim pudesse ter um contato mais próximo com a opinião do comprador direto, os pais de crianças de cinco a sete anos de idade.

Pelo fato de ser um público de intervalo de idade próxima e muito específico e por estarmos em uma pandemia fazendo com que essa pesquisa não pudesse ser feita fora do *on-line*, tive algumas dificuldades para obter um grande número de respostas. Foram utilizados canais de redes sociais como: LinkedIn, Instagram, grupos de Facebook e Whatsapp para divulgação do formulário e mesmo assim conseguiu-se obter o total de apenas 10 respostas. Contudo, o público se demonstrou muito participativo dando suas opiniões, dicas e ideias que trouxeram novas visões para a evolução do projeto.

Figura 42 - Idade do público-alvo



Fonte: Formulário desenvolvido pelo autor (2021)

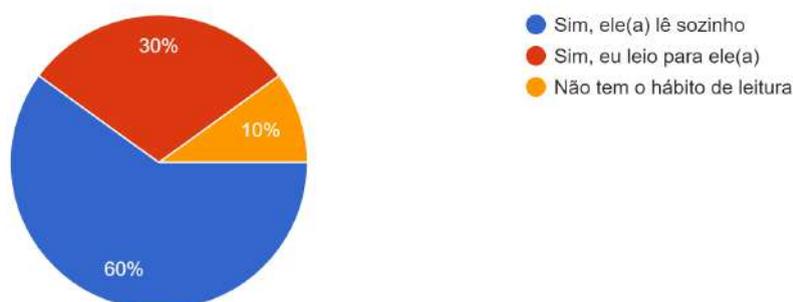
A primeira pergunta feita foi para filtrar a idade dos filhos do grupo de participantes, deixando disponíveis as respostas de cinco a sete anos, mas também uma opção para indicar a idade da criança caso fosse uma idade próxima, pelo fato novamente, da grande dificuldade de encontrar um público tão específico e que estivesse disposto a participar da pesquisa. Como é visto na figura 42, em sua maioria o público possui crianças de cinco anos, totalizando 50%, o resto era de 20% seis e sete anos de idade, e apenas 10% colocou oito anos.

Ao perguntar sobre o hábito de leitura, sabendo que para esse projeto é importante ter conhecimento se o público em vista tem interesse na leitura, 60% respondeu que sim existe esse hábito e que seu filho consegue ler sozinho, na figura 43 conseguimos visualizar também a porcentagem de 30% de crianças que leem com a ajuda dos pais e apenas 10% não possui o hábito. Porém 100% do público respondeu que gostaria que seu filho tivesse esse hábito, no APÊNDICE D é possível ver as imagens completas da pesquisa.

Figura 43 - Hábito de leitura

O seu filho(a) tem o hábito de leitura?

10 respostas



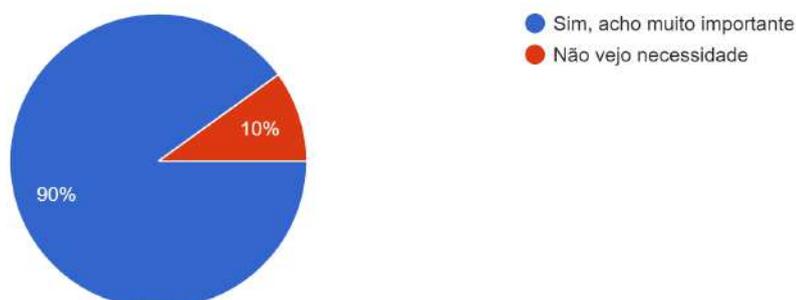
Fonte: Formulário desenvolvido pelo autor (2021)

Após uma breve explicação do que são os estereótipos de gênero e a importância da representação da igualdade em conteúdos infantis, foi questionado se os pais concordam no reforço de assuntos como esse em contos atuais, o público em sua maioria demonstrou apoio como é visto na figura 44, com 90% de votos para “Sim, acho muito importante”.

Figura 44 - Importância da igualdade de gênero

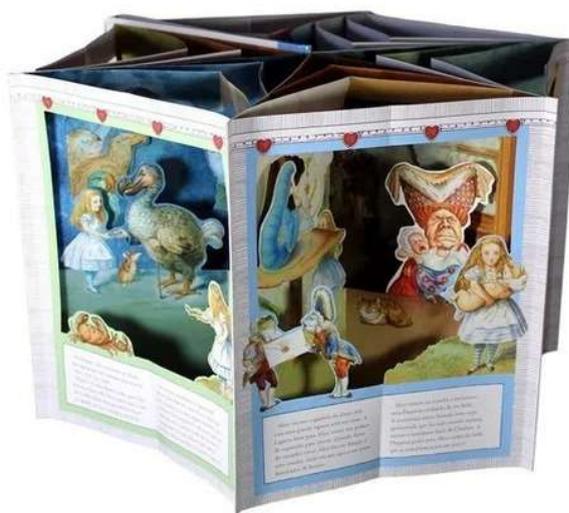
Após a leitura da breve explicação, você acha importante reforçar para as crianças de modo leve nos contos atuais assuntos como igualdade de gênero?

10 respostas



Fonte: Formulário desenvolvido pelo autor (2021)

Depois de conhecer um pouco sobre o público, chegamos a etapa de exposição de referências de box e livros interativos disponíveis no mercado atual, para que os pais pudessem responder qual opção eles acham que seu filho iria se interessar e transformar o conjunto em um brinquedo. O livro mais votado com 70% foi o da figura 45, que dentre as opções apresenta a história escrita e quando exposto se transforma em um cenário por todos os lados.

Figura 45 - Livro escolhido pelo público

Fonte: MERCADO LIVRE, 2017, *on-line*

O box que se destacou pelo público foi o da figura 46 nomeado estilo baú antigo, com a mesma quantidade de 70% dos votos, observou-se que o conjunto acabou se complementando pois a interatividade da história e cenário acabou ficando no livro e o baú serviu como complemento.

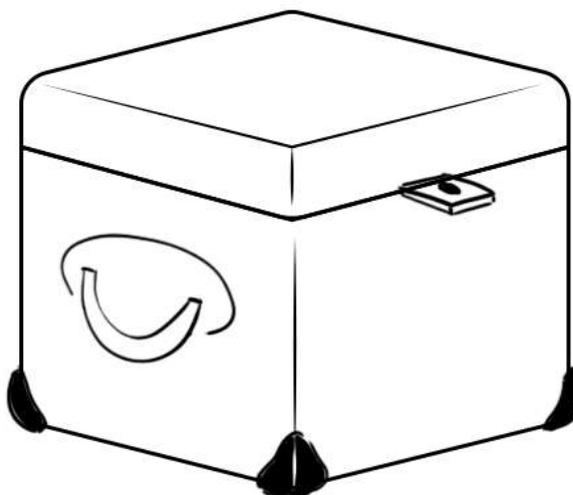
Figura 46 - Box escolhido pelo público



Fonte: NOTATERAPIA, 2016, on-line

Para trazer ainda mais clareza ao projeto, os primeiros esboços foram apresentados para o público, assim temos mais certeza dos requisitos que cada produto deve transmitir, e a forma que eles devem se complementar, além também de ajudar na escolha do produto final. Dentre os sketches de box, o mais votado novamente com 70% foi o que remetia um baú do tesouro, como apresentado na figura 47 sendo um refinamento do sketch de baú apresentado anteriormente.

Figura 47 - Sketch do box escolhido pelo público



Fonte: Autor (2021)

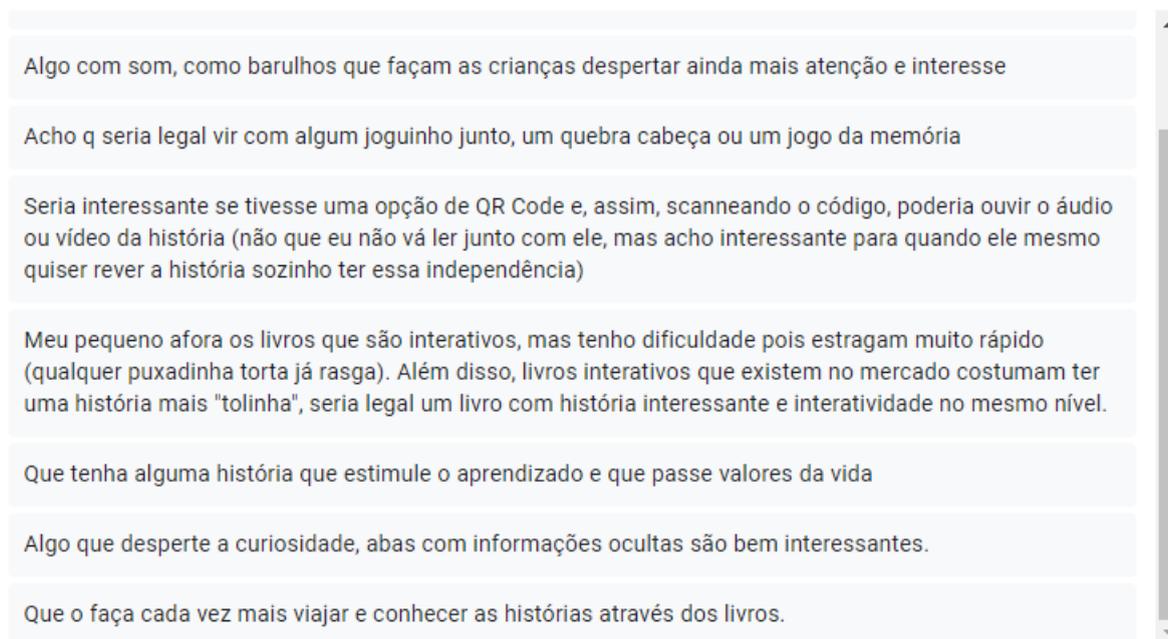
Diferente do livro anterior, o sketch de livro interativo escolhido foi do livro em formato de tabuleiro, onde as páginas totalmente abertas se tornam cenário para a história, como foi visto na figura 41. Mesmo assim, as duas escolhas se complementam e fizeram muito sentido para o projeto.

As últimas perguntas foram deixadas em aberto para que as pessoas ficassem livres para escrever suas opiniões e dicas de acordo com o solicitado, a primeira dizia, o que você espera de um livro interativo infantil? Como resposta se teve muita participação e ideias significativas que podem ser acrescentadas ao projeto futuramente, como é visto na figura 48 ideias como: acrescentar sons, jogos, QR code para aplicativo interativo, histórias mais aprofundadas entre outros.

Figura 48 - O que você espera de um livro interativo?

Existe algo que você espera de um livro infantil, alguma interatividade que seria legal ou não para o seu filho(a)? *Tanto algo positivo ou negativo

10 respostas



Algo com som, como barulhos que façam as crianças despertar ainda mais atenção e interesse

Acho q seria legal vir com algum joguinho junto, um quebra cabeça ou um jogo da memória

Seria interessante se tivesse uma opção de QR Code e, assim, scanneando o código, poderia ouvir o áudio ou vídeo da história (não que eu não vá ler junto com ele, mas acho interessante para quando ele mesmo quiser rever a história sozinho ter essa independência)

Meu pequeno afora os livros que são interativos, mas tenho dificuldade pois estragam muito rápido (qualquer puxadinha torta já rasga). Além disso, livros interativos que existem no mercado costumam ter uma história mais "tolinha", seria legal um livro com história interessante e interatividade no mesmo nível.

Que tenha alguma história que estimule o aprendizado e que passe valores da vida

Algo que desperte a curiosidade, abas com informações ocultas são bem interessantes.

Que o faça cada vez mais viajar e conhecer as histórias através dos livros.

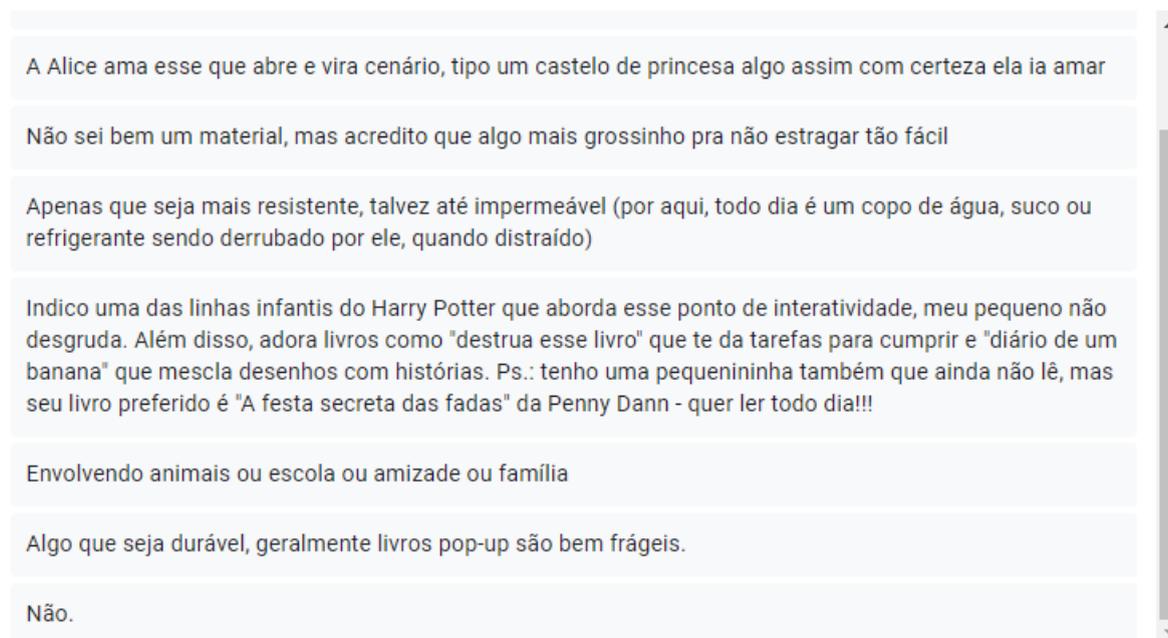
Fonte: Formulário desenvolvido pelo autor (2021)

E por fim perguntou-se a indicação de algum material tanto de forma positiva quanto negativa para dar uma direção do que seria mais adequado para crianças nessa faixa etária. Novamente o público se demonstrou muito solícito e ofereceu muitas respostas interessantes, na figura 49 conseguimos visualizar as respostas como: material mais grosso, resistente, impermeável, durável entre outros.

Figura 49 - Quais materiais usar?

Você indicaria algum tipo de material para a produção do livro e para box que se adequaria melhor para a idade do seu filho(a)? *Tanto um material que seja positivo ou negativo

10 respostas



Alice ama esse que abre e vira cenário, tipo um castelo de princesa algo assim com certeza ela ia amar

Não sei bem um material, mas acredito que algo mais grossinho pra não estragar tão fácil

Apenas que seja mais resistente, talvez até impermeável (por aqui, todo dia é um copo de água, suco ou refrigerante sendo derrubado por ele, quando distraído)

Indico uma das linhas infantis do Harry Potter que aborda esse ponto de interatividade, meu pequeno não desgruda. Além disso, adora livros como "destrua esse livro" que te da tarefas para cumprir e "diário de um banana" que mescla desenhos com histórias. Ps.: tenho uma pequenininha também que ainda não lê, mas seu livro preferido é "A festa secreta das fadas" da Penny Dann - quer ler todo dia!!!

Envolvendo animais ou escola ou amizade ou família

Algo que seja durável, geralmente livros pop-up são bem frágeis.

Não.

Fonte: Formulário desenvolvido pelo autor (2021)

Concluiu-se que o formulário foi essencial para o refinamento das alternativas apresentadas e para conhecer melhor o público, ele dará origem aos requisitos essenciais impostos pelo público como os mais importantes para que a escolha do produto final conquiste as crianças e faça com que seus filhos enxerguem sua função de produto conjunto box e livro como um brinquedo.

8. AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS

Para comparação entre os sketches de produtos desenvolvidos efetuou-se uma tabela de requisitos para o produto final, observamos na figura 50 todos os tópicos listados com as ideias, características e dicas dadas pelo público no formulário digital, envolvendo tanto o box como o livro interativo ideal para uma criança de 5 a 7 anos de idade.

Figura 50 - Tópicos dos requisitos

REQUISITOS PARA ESCOLHA DO PRODUTO FINAL
Ser atraente para o público de 5 a 7 anos
Incentivar o hábito de leitura
Incentive a imaginação
Seja um livro brinquedo
Se tome um cenário para a história
Tornar as histórias atrativas e preciosas
Cenário de fácil acesso para a hora de brincar
Oportunidade de ter imagens interativas
Estimular o aprendizado
Tenha efeitos sonoros
Desperte atenção e interesse
Tenha jogos, atividades interativas
Oportunidade do livro se tornar digital
Durável, não tão frágil

Fonte: Autor (2021)

O próximo passo foi colocar um espaço para avaliação dos box desenvolvidos, foi-se utilizada a legenda de cor verde como “sim, temos aquela característica atribuída” e vermelho como “não temos”. Assim, temos de forma fácil a visualização do box ganhador como tem-se na figura 51.

Figura 51 - Avaliação dos boxes

Alternativa	Característica 1	Característica 2	Característica 3	Característica 4	Característica 5
1	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
2	Verde	Vermelho	Vermelho	Vermelho	Verde
3	Verde	Vermelho	Vermelho	Vermelho	Verde
4	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
5	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
6	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
7	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
8	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
9	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
10	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
11	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
12	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
13	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
14	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
15	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
16	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
17	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
18	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
19	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
20	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
21	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
22	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
23	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
24	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
25	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
26	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
27	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
28	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
29	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
30	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
31	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
32	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
33	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
34	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
35	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
36	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
37	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
38	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
39	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
40	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
41	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
42	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
43	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
44	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
45	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
46	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
47	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
48	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
49	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde
50	Verde	Vermelho	Verde	Vermelho	Verde

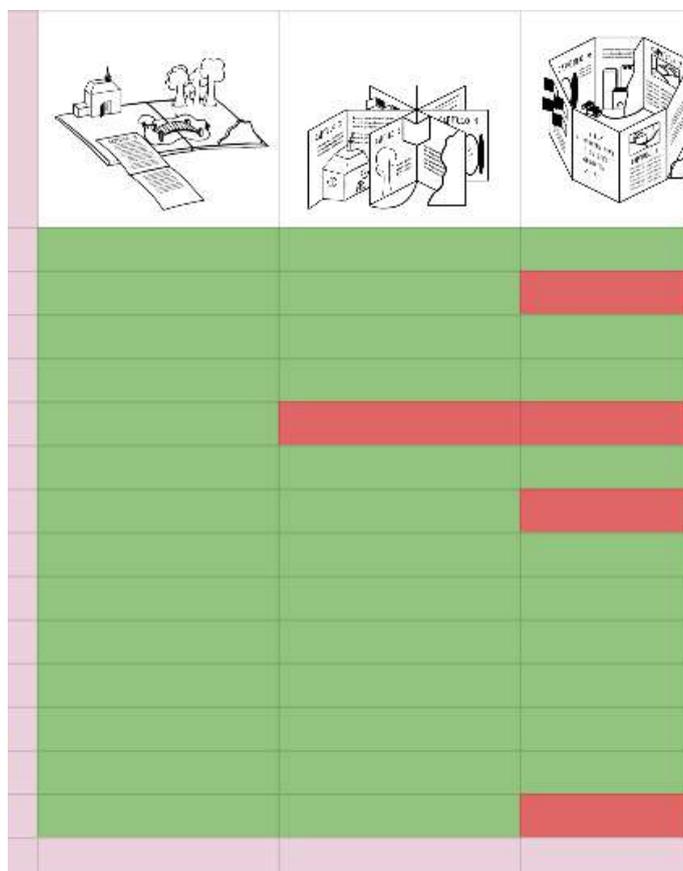
Fonte: Autor (2021)

Através da tabela conseguimos ter mais noção do que cada alternativa tinha atribuído de ponto positivo e negativo, e podendo visualizar rapidamente como a opção Box Onda certamente não agradaria o público, pois nenhuma característica listada por eles se encaixou na opção. Já o Box Guia e Baú do tesouro foram os que mais agradaram e acabaram empatando por se adequar a todos os requisitos para o produto final, porém a forma mais certa identificada de escolher qual seria o desenvolvido foi levar em conta que nas duas votações de boxes do mercado e dos sketches produzidos, o baú ganhou igualmente, então o mais certo é que ele seja o escolhido para ser produzido.

Os livros interativos não apresentaram o problema do empate, a figura 52 mostra que a opção no formato de tabuleiro foi a que mais se adequou aos requisitos, e nenhuma delas mostrou-se totalmente inadequadas, fazendo com que

a decisão se tornasse mais difícil, porém assim como no voto popular o livro interativo como tabuleiro foi escolhido para ser apresentado como produto final.

Figura 52 - Avaliação dos livros



Fonte: Autor (2021)

Assim, seguimos com os refinamentos das propostas intermediárias e para a renderização dos mesmos, além de um detalhamento na explicação de como esse produto satisfaz o público, requisitos e cumpre os objetivos desse projeto.

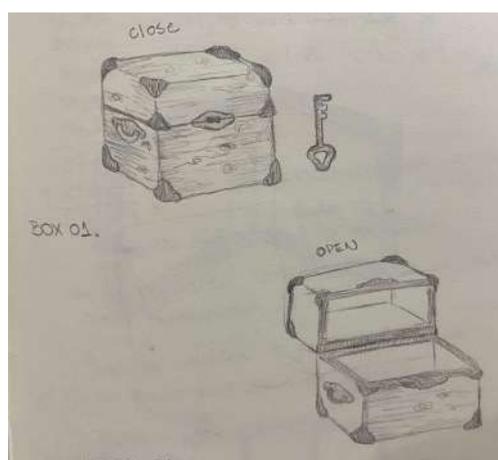
9. PRODUTO FINAL

O objetivo desse projeto era desenvolver a ideação do primeiro volume de um box de três livros interativos, com as limitações aqui afirmadas sua ideação ficou apenas para algumas páginas do mesmo. Sendo assim, a escolha do produto final acaba passando por algumas etapas de refinamento.

9.1 Embalagem Baú

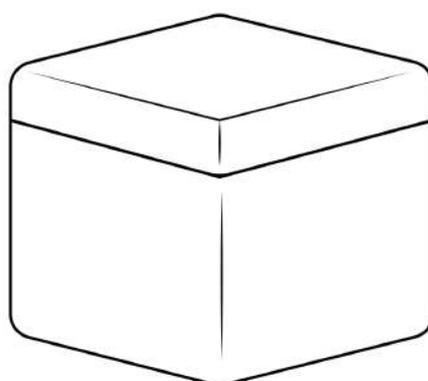
O box baú do tesouro foi escolhido e teve que se adequar visualmente para que ele e o livro fossem vistos como um produto só, um conjunto que viraria um objeto de brincar.

Figura 53 - Estudo da forma



Fonte: Autor (2021)

Figura 54 - Definição da forma



Fonte: Autor (2021)

Vemos que a imagem 53 serviu como uma continuação do estudo da forma após a definição do produto a se seguir, com o desenho melhor definido chegamos a figura 54 que seria sua forma refinada final. Assim, o intuito era que a estética antiga e nobre de baú do tesouro fosse levada em consideração, pois além de ser atraente visualmente para a criança, o box irá instigar ela e seus responsáveis para saber o que tem ali dentro. Com a ajuda do título o produto acaba se tornando um mistério quando fechado fazendo com que o usuário queira abri-lo, principalmente crianças que normalmente são muito curiosas e visuais, dessa forma a embalagem foi trabalhada visualmente para chegar no resultado da figura 55.

Figura 55 - Render Baú



Fonte: Autor (2021)

O box com aparência mais sofisticada pode se tornar um objeto de desejo até para os pais dos pequenos, além do fato de servir como sua função de baú para guardar além do que apenas livros, mas o que desejar. O intuito também é que o

leitor enxergue o produto como parte da história, que ele imagine que esse box carregue histórias mágicas e valiosas, para que tudo se torne parte da brincadeira.

Figura 56 - Render Baú atrás



Fonte: Autor (2021)

Além da impressão remeter a madeira, na figura 56 temos detalhes como a impressão de dobradiças douradas, apoios de camurça que fazem toda a diferença para que o produto fique cada vez mais imerso naquele mundo, além também de em suas laterais termos puxadores com cordas e detalhes em dourado para manter o padrão sofisticado e antigo do brinquedo. Também em sua parte de trás, foi colocada a logo da Editora Chirimbote para mostrar quem são os apoiadores desse projeto.

Figura 57 - Render Baú aberto

Fonte: Autor (2021)

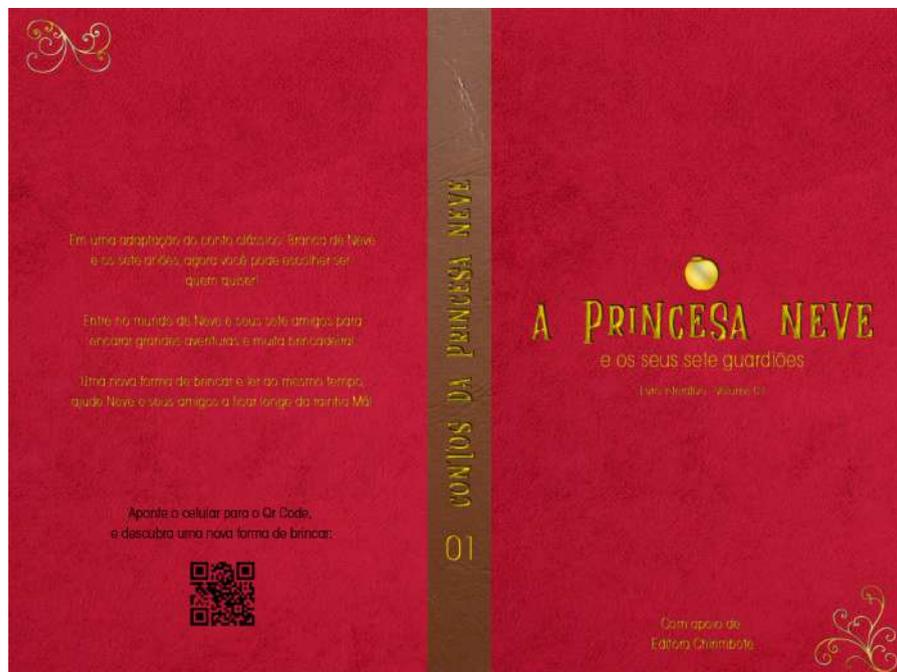
A sua parte interna revela um ambiente de suporte aos livros tornando aconchegante ao possuir uma fina camada de tecido de camurça, apenas para trazer um diferencial e ajudar a remeter o estilo dos baús antigos além de tornar um momento especial e sensorial ao abrir o produto. Ele vem acompanhado de um cadeado, como mostra na figura 57, para dar mais sentido a embalagem se tornar algo misterioso e trazer curiosidade, guardando segredos e riquezas.

9.2 Livro

Após a concepção e produção do box, iniciou-se a do primeiro volume dos livros, devido às dificuldades pessoais e limitações do prazo o livro acabou não sendo desenvolvido por inteiro, como desejado, porém ele foi diagramado chegando ao total de 47 páginas.

Na figura 58 conseguimos visualizar o resultado final do layout desenvolvido para a capa do livro, A princesa Neve e seus sete guardiões:

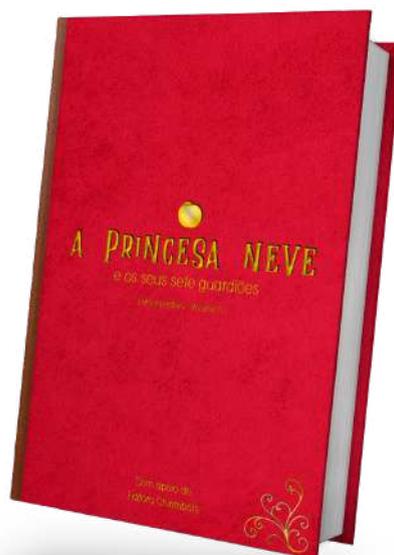
Figura 58 - Capa Volume 01



Fonte: Autor (2021)

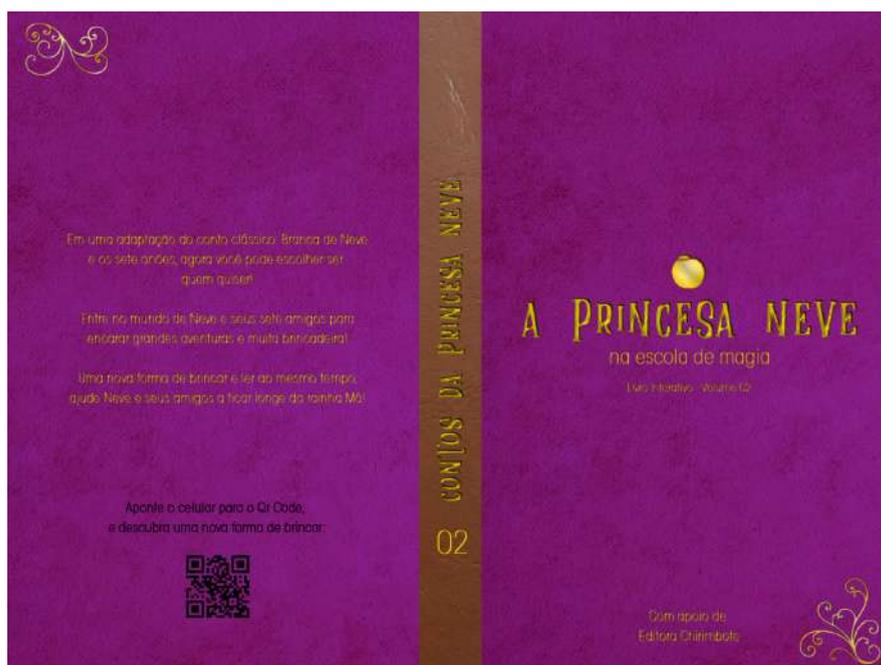
A diagramação e projeto gráfico da capa foram pensados em manter um padrão visual com o box, e por serem livros de capa dura tornando-os visualmente mais sofisticados. A escolha foi de manter um padrão como o de livros antigos que tinham suas capas feitas de tecidos e materiais *soft*, porém utilizando de papel e impressão *offset* para remeter a esse estilo. Além, de que o intuito principal é que como o próprio título diz, se parecesse com um grande guia, como é representado da figura 59, instigando a curiosidade das crianças de saber o que vão achar ali dentro. Foi decidido manter as ilustrações, e interatividades como um elemento surpresa dentro do livro.

Figura 59 - Render Volume 01



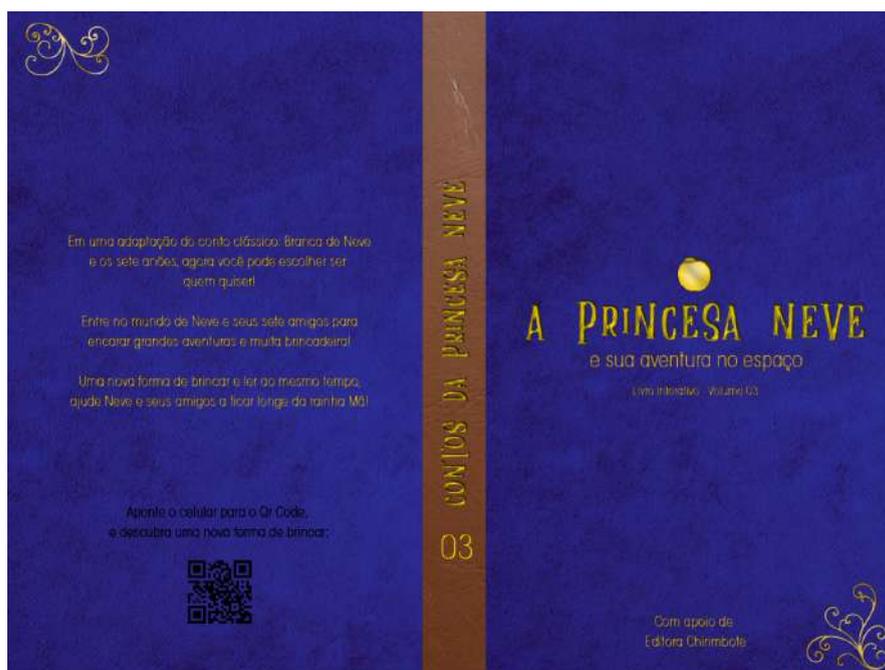
Para dar sentido ao conjunto também foi desenvolvido as capas do volume dois e três, como são vistas nas imagens 60 e 61, porém com as escolhas dos títulos apenas de forma figurativa, pois não faz parte deste projeto desenvolver um roteiro para os três. A intenção foi mostrar como todo o box irá manter esse mesmo padrão visual.

Figura 60 - Capa Volume 02



Fonte: Autor (2021)

Figura 61 - Capa Volume 03



Fonte: Autor (2021)

9.2.1 Tipografia

A escolha da tipografia foi baseada através de um guia nomeado de “Tipografia para Livro de Literatura Infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers” nele é descrito que crianças preferem, se identificam e conseguem ter uma melhor legibilidade através de letras desenhadas para parecer com o manuscrito, isto é tipografias sem serifa, denominadas de caracteres infantis, principalmente em seu formato de caixa alta, sendo isto pontuado principalmente para crianças de 5 a 6 anos de idade.

“Caractere infantil” de acordo com Walker (2005) é utilizado para descrever as letras projetadas de acordo com as necessidades percebidas nas crianças. Algumas vezes as letras são redesenhadas para parecer com o manuscrito, e outras são especificamente desenhadas para ser distinguidas das letras similares. (LOURENÇO, 2011, p.91)

Assim, seguindo a proposta do guia, para o texto do livro escolheu-se a tipografia: Avant Garde Gothic que se adequa a esta proposta de letras arredondadas e que remetem o manuscrito em suas duas formas. E para os títulos de cada capítulo, assim como no box, sendo a tipografia principal, escolheu-se a de

nome MallicaFairyTale, exemplificadas na figura 62, para que fosse mais divertida e infantil fazendo alusão ao aspecto lúdico do produto e trazendo maior representatividade com esse público infantil.

Figura 62 - Tipografia



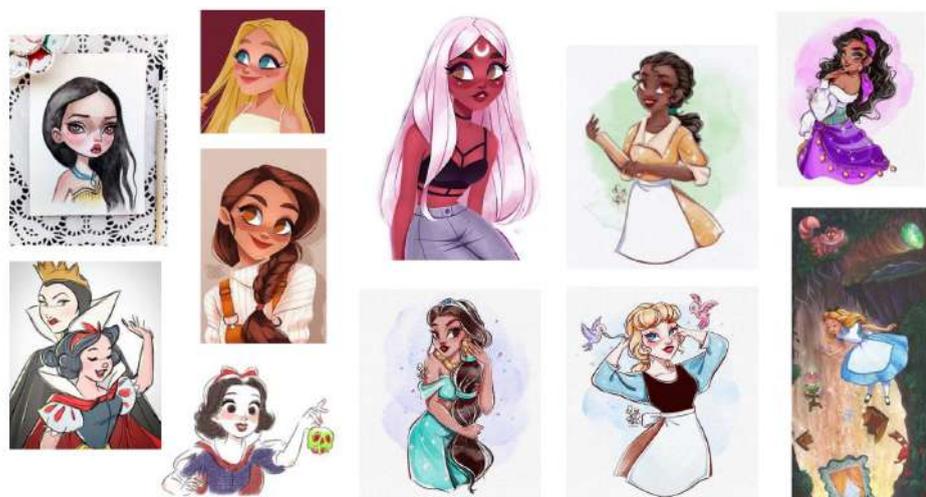
Fonte: Autor (2021)

9.3 Toy Art

Como estratégia de trazer outras formas de interatividade e acrescentar um maior valor ao produto pensou-se em uma maneira de a criança poder participar e tornar aquele box um brinquedo completo, sendo assim, foi desenvolvida uma *toy art* da personagem principal.

Para criação da mesma, em primeiro plano foi feito um breve estudo de ilustração, através de moodboard da figura 63, para ter uma pequena noção dos traços e estilos a se seguir ao fazer o desenho de uma princesa. O uso de linhas arredondas e sinuosas como visto anteriormente remete ao aconchego, fofo e meigo, sendo exatamente a figura desejada a ser passada através da sua aparência, para torná-la simpática e especial ao leitor.

Figura 63 - Moodboard princesa



Fonte: Autor (2021)

Na figura 64, temos o resultado final da ilustração e sua representação 2D, seus traços redondos são para gerar a primeira impressão positiva ao leitor onde durante a narrativa da história a força e personalidade real da personagem irão surgir e encantar o leitor.

Escolheu-se produzir duas *toy arts* da mesma personagem para trazer representatividade a história e brincadeira, o Guia para princesas guerreiras é sobre inclusão e igualdade, por isso é muito importante que todas as crianças que fossem usar do produto tenham a oportunidade de escolher quem elas querem ser e se sintam representadas igualmente.

Figura 64 - Toy Art



Fonte: Autor (2021)

Além disso, o box vem com elementos surpresas, a personagem principal é representada em formato de *toy art* para que a criança fique livre pelos cenários de cada capítulo e possa brincar da maneira que preferir, ela vem com uma camada de manta magnética, como é visto na figura 65, para tornar a brincadeira ainda mais divertida e interessante. Já que ao longo da narrativa a princesa se depara com algumas escolhas a se fazer, dentro do box temos alguns acessórios como roupas, óculos, uniformes em uma cartela (figura 66) também revestida por manta magnética, para que a criança possa se sentir verdadeiramente dentro da história. Fazendo assim com que o leitor consiga grudar os acessórios diretamente na personagem principal, saindo do seu formato natural e tornando a brincadeira cada vez mais interativa.

Figura 65 - Toy Art com manta magnética



Fonte: Autor (2021)

Figura 66 - Acessórios com manta magnética



Fonte: Autor (2021)

A figura 67 serve como uma representação final de um dos capítulos e dos elementos interativos, o livro por dentro em seu primeiro aspecto teria uma folha “colada” que serviria como um efeito sanfona para ir abrindo e lendo cada capítulo, porém foi visto que isso traria um efeito estranho e não deixaria o espaço livre para brincar, por isso analisando chegou-se ao resultado em que todo capítulo e folha temos um espaço ideal no canto das folhas para a leitura do texto da história, enquanto o resto da folha serve como cenário.

Figura 67 - Toy Art e interatividade



Fonte: Autor (2021)

Para uma melhor visualização da escala da *toy art* foi feita uma imagem de representação de como ela seria, como visualizado na figura 68, assim a criança poderá percorrer os cenários de cada página e interagir com os outros personagens e acessórios ali presentes, além da figura mostrar realmente como a representatividade na literatura infantil é importante.

Figura 68 - Escala toy art

Fonte: Autor (2021)

Foram desenvolvidos os desenhos e sketches de alguns dos personagens secundários para dar uma melhor visualização do projeto e sua estética, neles também foram trabalhados o uso da semiótica e psicologia das formas ao usar formas mais alongadas e pontiagudas na madrasta, como na figura 69:

Figura 69 - Rainha Má



Fonte: Autor (2021)

E para os anões foi se utilizado o mesmo pensamento da personagem principal, afinal eles precisam trazer a mesma simpatia e apreço por serem personagens do bem que são amigos da princesa e se tornam parte da família, na figura 70 conseguimos visualizar seus formatos mais arredondados e linhas leves e sinuosas.

Figura 70 - Os sete anões

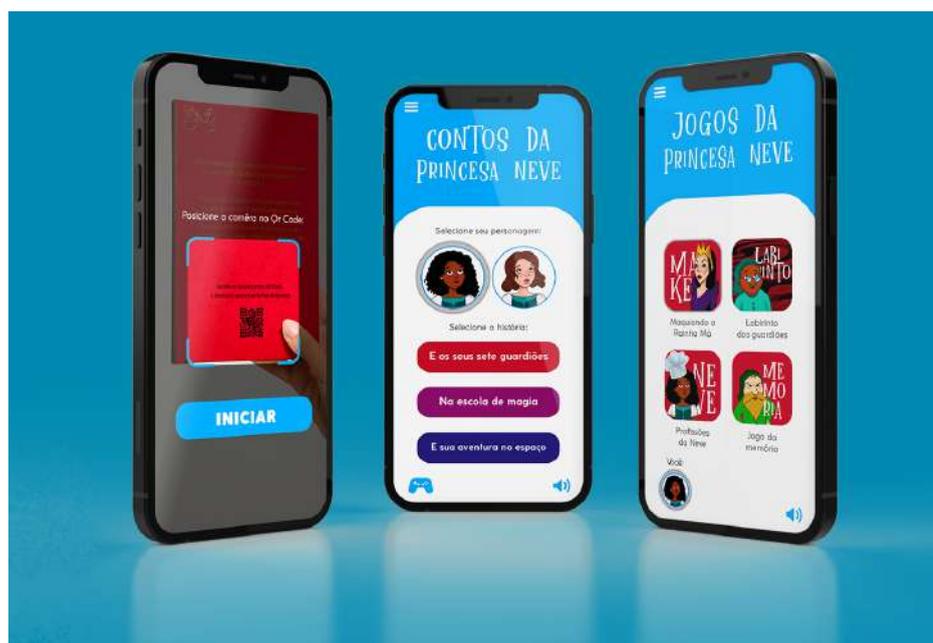


Fonte: Autor (2021)

9.2 Aplicativo

Um detalhe pensado e atribuído através de uma das sugestões do formulário de pesquisa, como observa-se na contra capa de cada volume, foi a atribuição de um *QR Code*, apenas figurativo, porém tendo a função de um ponto de partida para a inclusão. Ao posicionar a câmera de um celular ele seria redirecionado para um aplicativo do Guia das Princesas Guerreiras, contendo todos os contos da princesa Neve e atividades interativas digitais como, jogos, conteúdos e a própria história dos três volumes em formato de *audiobook*, sendo contadas de forma narrada e com efeitos sonoros ao longo dela, para que crianças que ainda estão em fase de alfabetização ou que possuem algum tipo de dificuldade com a leitura possam ter um apoio ao tentar ler sozinhas, trazendo uma maior independência para conseguir acompanhar a história e brincar com o box de livro.

Figura 71 - Aplicativo da coleção de livros



Fonte: Autor (2021)

Na figura 71 conseguimos visualizar como ficaram o desenvolvimento inicial dessas telas de leitura do QR code, *audiobook* e de jogos interativos. Todas prezando pelo uso da semiótica, ao valorizar os signos, cores e tipografia, sempre pensando numa melhor forma de comunicação com o público infantil e formas de deixar aquele momento mais atrativo para eles.

A Semiótica forneceria ferramentas para analisar as representações existentes no processo de comunicação estabelecido entre a interface e o usuário. Os signos desenvolvidos pelos designers de interface são intencionais, e possuem o objetivo de transmitir uma mensagem para o usuário, possibilitando a realização de uma determinada tarefa. Desta forma, uma interface Web pode ser vista como um sinal complexo, composta de vários sinais menores (links, ícones, barra de rolagem, imagens, textos, sons, etc.), que contribuem para o processo de comunicação. (ALMEIDA et. al, 2020, p.11)

Dessa forma pode-se atribuir um vício atual do uso das tecnologias, principalmente para o público infantil que é muito ligado nessas inovações, como uma forma de incentivo a leitura e a brincadeira saindo do virtual, fazendo com que a criança precise interagir não apenas com o celular mas com o produto em si e as pessoas que estão participando da brincadeira em sua volta.

10. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS PARA PRODUÇÃO

Na hora de produzir um produto é fundamental que haja uma coesão nas escolhas dos materiais e forma de confecção, eles devem ser adequados ao tipo de proposta, público, cenário e requisitos de projeto. Por isso os produtos aqui desenvolvidos atendem a esses pontos de maneira eficiente prezando pelo uso do melhor material e modo de produção de acordo com a proposta.

10.1 Especificações do Box

Diferente do mercado atual, a intenção é que o box desse projeto seja adequado para sustentação dos livros e que tenha a utilidade de baú, podendo se adequar ao que o usuário se propor a guardar nele. Dito isso pois, é muito comum que os boxes atuais sirvam apenas para encaixe ou enfeite dos livros pois a maioria são papéis de baixa gramatura, muito frágeis e fáceis de rasgar, sendo o total oposto do que o projeto se propôs a fazer, afinal o público aqui inserido são de crianças de cinco a sete anos necessitando de brinquedos e produtos mais resistentes. O mais comum é que as edições comemorativas caprichem mais nos materiais de produção, fazendo boxes até de madeira.

Porém, o uso do papelão micro ondulado de onda E, como apresentado na figura 72, já será essencial para suportar o peso dos três livros da coleção, tendo

em vista que é o mesmo material utilizado para embalagens de eletrodomésticos, produtos que precisam de um suporte e resistência maior ao serem carregados tantas vezes.

Figura 72 - Papelão Micro ondulado de onda E



Fonte: Center caixas, 2019.

O número de capas e miolos é o que difere cada papelão, definindo sua classificação, o de onda E tem espessura de 1,5mm e sua estrutura é formada por um elemento ondulado no miolo e duas chapas planas coladas em ambos os lados. O lado interessante é que ele pode ter inúmeras combinações de papéis em sua composição e a parte do seu miolo sempre será produzida de papel reciclado. Além disso, para manter o padrão visual e estético escolhido de baú do tesouro, em seu exterior ele é revestido de papel offset com impressão offset, apresentando uma camada que parece fazer parte do próprio material, imitando a textura da madeira e por dentro para trazer um sentimento mais aconchegante e precioso, será revestido com tecido de veludo, tornando o espaço menos impactante para o apoio dos livros já que é um tecido mais macio.

Para uma melhor visualização de suas medidas foi feito um estudo volumétrico do box e do livro para ver se atenderia aos padrões físicos e se seus tamanhos se adequariam um ao outro como é visto na figura 73:

Figura 73 - Estudo Volumétrico box e livro



Fonte: Autor (2021)

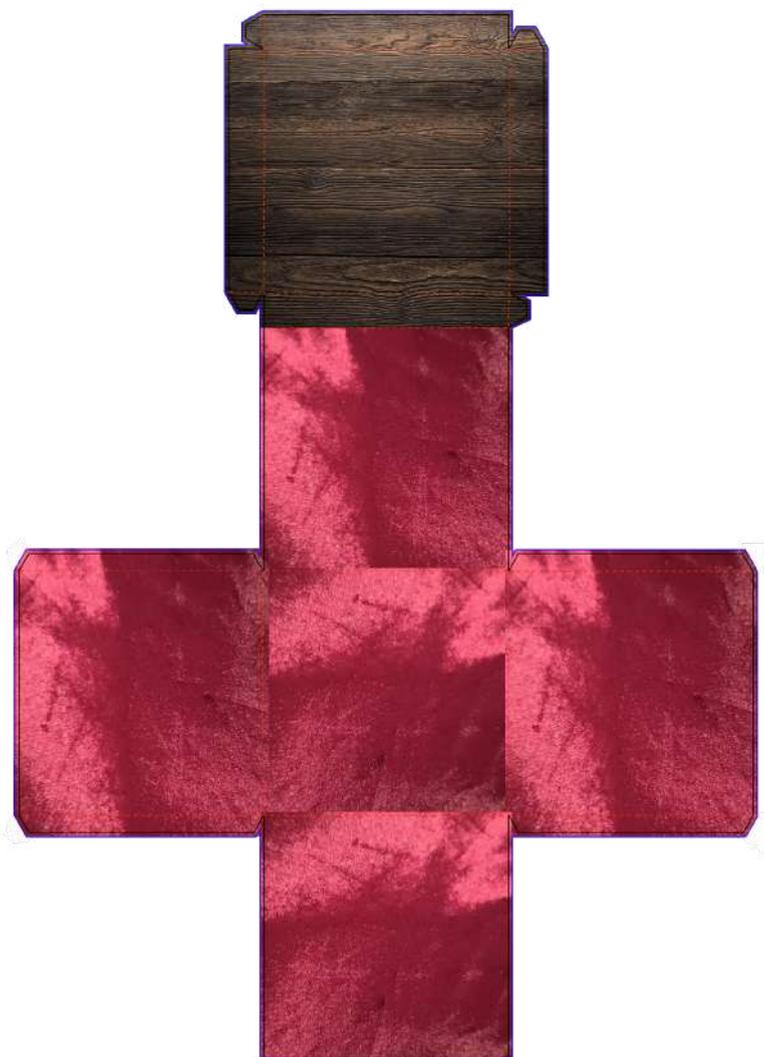
Sendo assim decidiu-se segundo pesquisas de tamanhos de box e livros padrões do mercado, sendo que o livro em questão teria que ser um pouco maior que os comuns para se tornar um cenário e suportar um número maior de ilustrações e interatividades, e também o box ser verdadeiramente um baú que comporte alguns objetos maiores, que suas medidas fossem de corpo: 28cm de altura e 28cm de largura e a tampa com 4cm de altura. Totalizando uma altura de 32cm para assim deixar uma folga de respiro aos livros posicionados ali dentro, sendo uma forma de preservação dos mesmos. Todos os detalhes, dobras, cortes e demarcações conseguem ser vistas com maior detalhamento nas facas disponibilizadas do box, sendo as figuras a seguir de número 74 e 75.

Figura 74 - Faca Externa Box Baú



Fonte: Autor (2021)

Figura 75 - Faca Interna Box Baú



Fonte: Autor (2021)

10.2 Especificações do Livro

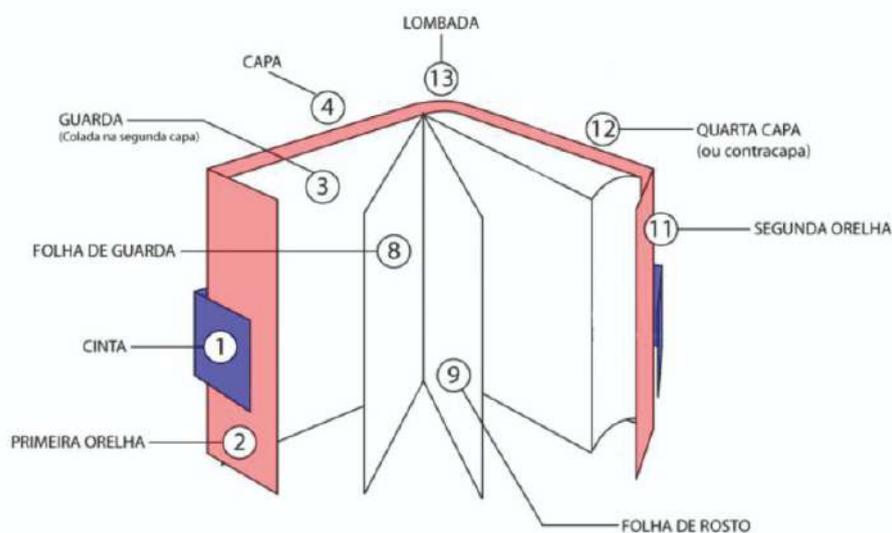
A escolha de que os livros tivessem capa dura foi justamente no sentido estético e simbólico de sofisticação e nobreza, para acompanhar o box que tem uma aparência mais especial e única de comportar tesouros. Por isso, para que seja possível a sua produção escolheu-se a encadernação de capa dura que consiste na combinação da capa externa e do miolo.

A capa externa é feita de papel paraná de 3mm, pela sua alta resistência e gramatura, sendo revestido por fora por um papel offset de 150g/m², para trazer

ainda mais resistência julgando que o público aqui inserido são crianças e um dos principais requisitos seria que fosse um produto rígido para que não ocorra perigo de estragar facilmente. Sua impressão é por offset com detalhes no título em hot stamping, por dentro é colado outro papel offset, para dar acabamento interno, que chamamos de guarda.

Para entender melhor cada componente de um livro, podemos ver na figura 76 a nomenclatura de cada parte a ser produzida:

Figura 76 - Nomenclaturas do livro



Fonte: Editora Visão, 2018.

Sendo assim, a parte com a história do livro será impresso em papel couchê de 90g/m², e as folhas com cenários e interações serão papel cartão de 150g/m², por ser mais resistente as dobras do processo e se manter em pé com as dobraduras, sendo essencial a este tipo de projeto. A impressão por sua vez também é Offset, que mantém uma ótima qualidade das ilustrações e interações.

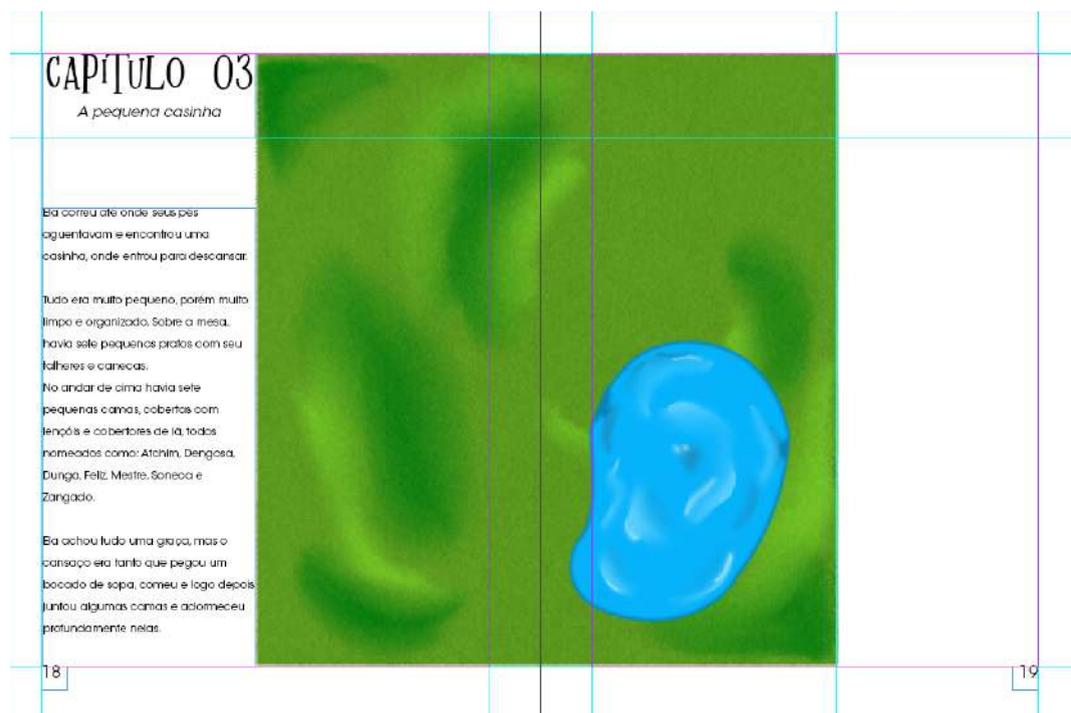
Figura 77 - Impressão Offset

Fonte: CopBem gráfica e editora.

Uma curiosidade, como é visto na figura 77, é que a impressão Offset é planográfica, isto é, ela ocorre de maneira rotativa onde os cilindros que irão conduzir o papel e a tinta durante a produção. Na continuação da confecção do livro, o miolo é preparado através da junção de todas as folhas, acontece o refilamento e o miolo é colado, no entanto recomenda-se que na encadernação de capa dura ele também seja costurado para que a abertura e manuseio, pontos extremamente importantes para a interação, sejam melhores.

Suas dimensões foram baseadas em livros interativos infantis já existentes do mercado, para que assim pudesse ser maior que os livros tradicionais, já que necessita suportar e apresentar uma carga de imagens tridimensionais que se tornam cenário para a história e precisam de espaço para que a criança possa percorrê-lo.

Figura 78 - Medidas folha



Fonte: Autor (2021).

Na sua face visualizada na figura 78, temos a altura de 28,2 cm e largura total de 42,4 cm do livro aberto. As medidas de espaçamento e lombada foram escolhidas através de padrões de diagramação para que se mantenha uma boa legibilidade, a lombada apresenta 4 cm e os espaçamentos internos como sinalizados tem 2 cm de margem em ambas laterais, 2,5 cm de margem inferior e 2 cm de margem superior. Para inserção do texto, colocou-se um espaço de 8 cm nas laterais que vão escrita em cada capítulo, fazendo com que o restante do espaço fique livre para as ilustrações tridimensionais. Sua diagramação final ficou com 47 páginas ao total.

E por fim a produção da toy art e seus acessórios é feito no papel cartão de gramatura 250g/m² para que ela seja um brinquedo mais resistente de se segurar e manusear enquanto lê o livro. Além disso, para que seus acessórios funcionem, tanto a toy art quanto eles serão revestido com uma camada de manta magnética, para que se tornem um ímã e consigam grudar as roupas e acessórios que vem junto aos personagens, tornando aquela experiência muito mais divertida e imersiva.

10.3 Resultado Final

Por fim chegou-se a um resultado final satisfatório, foram desenvolvidos mais dois cenários de mockup para demonstração dos capítulos e como as interatividades aconteceriam, como mostra na figura 79, temos a representação do castelo da Rainha Má, composto por cenários robustos de pedra, o seu espelho mágico, caldeirão mágico e a própria personagem para interação.

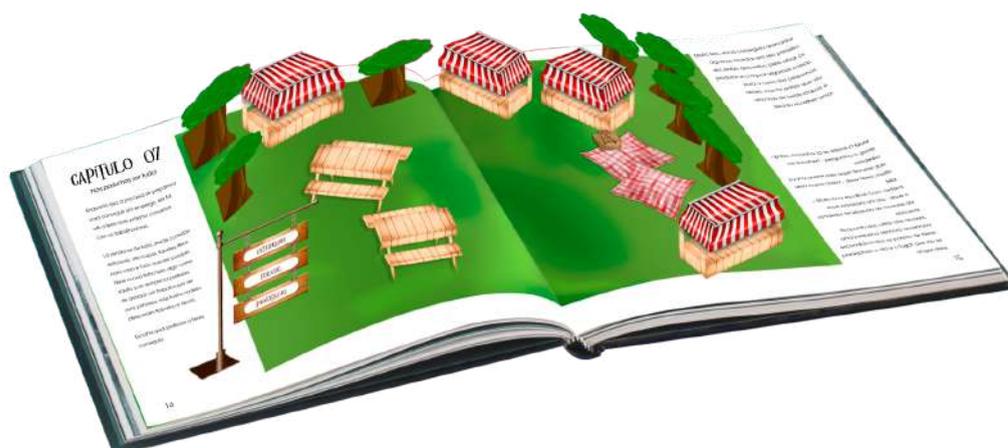
Figura 79 - Mockup Castelo



Fonte: Autor (2021).

A outra representação desenvolvida é a do cenário da feira, como na figura 80, em que Neve precisa tomar algumas decisões e usar de acessórios para complementar a história, além de que todos os cenários podem ser utilizados pelas crianças para criar novas histórias e usando sua criatividade decidir como querem seguir com a brincadeira.

Figura 80 - Mockup Feira



Fonte: Autor (2021).

Alguns detalhes da diagramação foram levados em conta como a criação da folha de guarda, como é visto na figura 81, também com sua estética chique e antiga, mantendo o padrão do box e livros, e o acréscimo das informações como título, numeração de páginas e detalhamento técnico no próprio livro.

Figura 81 - Folha de guarda



Fonte: Autor (2021).

Para uma melhor visualização elaborou-se uma imagem para demonstrar o uso do produto junto ao público de crianças e seus pais se juntando a brincadeira, na figura 82 conseguimos visualizar esse momento de descontração e aprendizado entre família.

Figura 82 - Representação de uso



Fonte: Autor (2021).

Assim, temos na figura 83 o resultado final obtido através da embalagem desenvolvida, o conjunto de três livros e a representação de algumas de suas interações.

Figura 83 - Box e Livros



Fonte: Autor (2021).

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Visto a realidade em que estamos vivendo de pandemia de Covid-19 algumas dificuldades acabam sendo encontradas ao longo de desenvolvimento do projeto e produto final, gostaria de ter desenvolvido muita coisa, como de fato o livro inteiramente ilustrado e com as interatividades, porém muitos obstáculos acabaram fazendo com que o rumo do projeto mudasse e fosse adaptado ao longo do período de desenvolvimento.

Apesar de detalhes como esses, visualizando os objetivos principais do mesmo vejo que muitos foram atingidos e concluídos, a história adaptada, e o uso de *toy art* foram essenciais para essa mudança e trouxe a tona de forma leve e camuflada ensinamentos sobre estereótipos e a importância da igualdade de gênero de forma reforçada. O objetivo de adaptar uma história de domínio público com a temática de igualdade foi concluído conseguiu-se retratar alguns cenários escolhidos da história de forma tridimensional, mesmo que não inteiramente outras formas acabaram acrescentando ao projeto, pois tivemos essas interações e tridimensionalidades através do box, *toy art* e do desenvolvimento da ideia do aplicativo para leitura.

Além disso, conseguiu-se trazer um formato de box que trouxesse complemento para as histórias, significados simbólicos e estéticos, agregando o uso da semiótica ao projeto, e que mantivesse um padrão visual ao todo. O uso de conceitos do Design de Embalagem é visto ao longo de todo desenvolvimento do box, desde os seus sketches, a faca de corte com detalhamento preciso de impressão e na escolha dos seus materiais. Por fim, também sinto que foi atingido o objetivo de transmitir o empoderamento feminino para meninas desde pequenas, tanto com a história retratada como com as interatividades propostas, principalmente a *toy art* em que a criança tem o direito de escolha da que mais a representa e o uso de diferentes roupas e acessórios na mesma, sem seguir nenhum padrão social, sendo assim formas que as inspirem a serem princesas guerreiras ou o que desejarem através de sua força de vontade, luta e capacidade.

APÊNDICE A - Roteiro do Livro “A princesa Neve e os seus sete guardiões”

A Princesa Neve e os seus sete guardiões

[Neve será uma toy art (de papel) a história inteira para poder brincar nos cenários]

Capítulo 01 - A rainha da Neve

Era uma vez uma rainha que todo inverno, para ver cair os flocos de neve, sentava-se para costurar diante da janela. Ela era apaixonada por essa estação, o frio e a neve fofinha sempre lhe encantavam. Com ela, sempre estava sua melhor amiga, com quem dividia todos seus sonhos, elas eram inseparáveis.

Enquanto costurava e olhava pela janela, ela dizia sonhar em ter uma bela filha para poder homenagear aquela estação que tanto amava. E assim, nove meses depois, ela teve uma filha, e deu seu nome de Neve, seu nascimento acabou a afastando de sua melhor amiga, pois agora queria se dedicar em ser uma boa mãe. A amiga ficou muito chateada, e durante anos seu coração foi tomado apenas por sentimentos ruins.

Quando Neve completou cinco anos, a rainha morreu após ficar muito doente e não resistir, deixando apenas o seu amor como lembrança.

[Imagem da rainha na janela]

Capítulo 02 - O começo de tudo

Depois de algum tempo, o rei se casou novamente com uma mulher que era muito bela, mas tão orgulhosa e arrogante que não suportava que ninguém fosse mais bonita do que ela. A única coisa que importava para ela era ser a mais bonita de todas as mulheres do reino. Para isso, tinha um grande espelho mágico, em que sempre se olhava e perguntava:

– Espelho, espelho meu, diga para mim se há alguém no mundo mais bela do que eu?

– Rainha, você é, com certeza, a mais bela! – respondia o espelho.

[Cenário castelo]

[Imagem da evil queen no espelho abre e fecha]

E ela se sentia feliz, pois o espelho só falava a verdade. Entretanto, Neve estava crescendo e se tornando cada vez mais bonita como sua mãe, quem a Rainha Má odiava. Todos os dias ela perguntava ao espelho, mas no dia em que Neve completou quinze anos, a rainha perguntou novamente:

– Espelho, espelho meu, diga para mim se há alguém no mundo mais bela do que eu? - E o espelho respondeu:

– Você era a mais bela, mas agora Neve é ainda mais!

A rainha ficou com muita raiva. Ela achava que precisaria competir com a menina, então desde esse dia, sempre que olhava para Neve seu coração pulava no peito de tanta inveja que sentia. Para se vingar, a rainha chamou então um bravo caçador e lhe ordenou:

– Você levará a princesinha Neve para um passeio na floresta, e fará ela sumir! Não quero vê-la nunca mais.

[Imagem do caçador surgindo]

[Cenário floresta/jardim]

O caçador a obedeceu e levou Neve para a floresta. A bela menina estava feliz colhendo flores para o seu jardim, mas quando estava prestes a assustá-la, o caçador percebeu que não era certo.

– Oh, meu caro caçador! O que aconteceu? - perguntou Neve.

– Você precisa fugir, princesa, a rainha Má está enfurecida pois não é a mais bela deste reino e quer fazer mal a você, me pediu para te assustar! – disse ele.

Espantada, Neve disse:

– Como assim fugir? Não tenho para onde ir!

– Vá para dentro da floresta que você verá o lar de sete pessoas muito queridas, sei que vão gostar de você!

[Imagem da princesa assustada]

Capítulo 03 - A pequena casinha

[Cenário casa dos anões]

Ela correu até onde seus pés aguentavam e encontrou uma casinha, onde entrou para descansar. Tudo era muito pequeno, porém muito limpo e organizado. Sobre a mesa, havia sete pequenos pratos com seu talheres e canecas.

[Acima da escada puxar uma imagem das camas]

No andar de cima havia sete pequenas camas, cobertas com lençóis e cobertores de lã, todos nomeados como: Atchim, **Dengosa**, Dunga, **Feliz**, Mestre, **Soneca** e Zangado.

Ela achou tudo uma graça, mas o cansaço era tanto que pegou um bocado de sopa, comeu e logo depois juntou algumas camas e adormeceu profundamente nelas.

[Puxar imagem de Neve dormindo]

Capítulo 04 - Os donos chegaram!

[Cenário casa dos anões]

Já estava escuro quando os donos da casa retornaram: eram sete anões que escavavam as montanhas à procura de ouro e pedras preciosas. Todas as vezes que voltavam para casa, cantavam juntos: *Eu vou, eu vou, pra casa agora eu vou! Parara Ti Bum Parara Ti Bum, eu vou, eu vou!*

[Puxa imagem dos anões desconfiados]

[Puxa seta para deixar a mesa desarrumada]

Chegando eles viram que alguém estava no chalé, a porta estava aberta, a sopa revirada e a mesa desarrumada.

– Quem sentou na minha cadeira? – perguntou Zangado.

– Ó, meu Deus! Alguém comeu do meu prato! – falou Dengosa.

Assustados, acenderam suas velas e foram procurar o invasor. Dunga, sempre atrapalhado, tropeçava nos seus próprios pés e derrubava tudo ao seu redor.

– *SHHHH!* Silêncio, Dunga – pediu o Mestre.

Mestre olhou ao redor e viu que seu lençol estava amarrotado.

– Quem foi que deitou na minha cama? – perguntou ele.

Foi assim que Feliz encontrou Neve e chamou os outros para vê-la.

– Oh, céus! Oh, céus! Que linda menina!

Não tiveram coragem de acordá-la e a deixaram dormir lá mesmo. Soneca, por sua vez, reclamou:

– Ah não! Como irei tirar meu cochilo agora? - e bocejou alto.

Capítulo 05 - Princesas são guerreiras!

[Cenário casa dos anões]

[Imagem dos anões conversando]

Quando acordou, Neve se deparou com sete amigos. Eles foram muito amáveis e perguntaram seu nome e como ela havia chegado até lá, que contou tudo o que a rainha Má havia tentado fazer contra ela. Ela também falou que não tinha para onde ir.

– Se você tomar conta da nossa casa, cozinhar, arrumar as camas, lavar, costurar e manter tudo limpo e arrumado, poderá ficar conosco, o que acha princesinha? - perguntou Zangado.

– Só eu farei isso tudo? – perguntou ela. – Por quê?

– E não é óbvio? É o seu dever cuidar da casa! - respondeu Zangado.

– O que disse, Zangado? Por que acha que ela deve fazer tudo sozinha? Assim você assusta a nossa amiga! - disse Feliz.

– Não é porque temos uma princesa morando com a gente que vamos nos aproveitar dela! Cada um nessa casa é responsável pela sua sujeira e bagunça. - disse Dengosa.

[Cenário casa dos anões]

– E não é porque sou princesa que tenho que fazer tudo isso sozinha, todas nós somos princesas, mulheres e guerreiras do nosso jeito, podemos ser e fazer o que quiser! - finalizou Neve.

– É ISSO MESMO! - falaram todas as meninas juntas.

– Puxa, não tinha pensado nisso, vocês estão certas - disse Zangado.

– Que maravilha! Ficarei aqui e irei arranjar um trabalho para ajudar em casa! - disse Neve, muito feliz de finalmente ter amigos que a entendiam.

Logo cedo os anões saíram para trabalhar e só voltavam ao cair da noite. Como Neve decidiu ficar sozinha em casa, os anões lhe avisaram:

– Cuidado com a sua madrasta, logo ela saberá que você está aqui. Não a deixe entrar! - disse o cuidadoso Mestre.

Capítulo 06 - O plano da Rainha Má

[Cenário do castelo]

A rainha Má, achando que havia se livrado de Neve, acreditava ser novamente a mais bela de todas e foi perguntar ao espelho, que respondeu:

– Aqui, no castelo, a mais bela é você, rainha, mas a princesa continua sendo a mais bela! Ela está na floresta, escondida em uma pequena casinha.

A rainha ficou chocada. Assim, ela pôde concluir que o caçador tinha a enganado e que Neve ainda estava perto dela.

Ela pensou no que poderia fazer para se livrar da menina, pois a inveja não a deixaria descansar nunca. Decidida, usou magia para disfarçar o rosto, e se transformou em uma velha vendedora de maçãs. Com um longo nariz, verrugas, mãos enrugadas e unhas gigantes, nunca seria reconhecida. Em seu caldeirão ela preparou um feitiço que transformava qualquer maçã na mais bela e deliciosa, porém, com uma única mordida, a pessoa que mordesse desmaiaria e nunca mais iria acordar.

[Puxar uma imagem da rainha se transformando]

[Interação com o caldeirão para misturar a poção]

[Cenário Feirinha]

Capítulo 07 - Nós podemos ser tudo!

Enquanto isso, a princesa se preparava para conseguir um emprego, ela foi até a feira mais próxima conversar com os trabalhadores.

Lá vendia-se de tudo, desde comidas deliciosas, até roupas, tapetes, itens para casa e tudo que era possível. Neve nunca tinha feito algo como aquilo, pois sempre foi proibida de arranjar um trabalho por ser uma princesa, mas todos na feira ofereceram trabalho e ajuda.

Escolha qual profissão a Neve conseguiu:

[Encarte de profissões para a criança escolher para a Neve]

Vendedora / Marceneira / Costureira / Veterinária / Enfermeira / Policial / Artista / Cozinheira/
Médica/ Professora

[Cenário Feirinha]

Muito feliz, ela já conseguiu arrecadar algumas moedas em seu primeiro dia, então aproveitou para olhar os produtos e comprar algumas coisas para a casa dos pequenos anões, mas foi então que viu uma loja de belas roupas e decidiu escolher uma:

- Um grande vestido de baile
- Uma bela armadura
- Uma fantasia de herói

– Então, mocinha, já se decidiu? Qual vai escolher? - perguntou o gentil vendedor

– Eu vou querer este aqui! Sempre quis uma roupa assim! - disse Neve, muito feliz.

[Roupas destacáveis para poder encaixar na personagem]

– Muito boa escolha! Com certeza você precisará um dia - disse o vendedor, recebendo as moedas da princesa.

Enquanto isso, atrás das árvores, uma pequena senhora observava escondida todos os passos de Neve, planejando o dia e o lugar que iria se vingar dela.

Capítulo 08 - É importante reconhecer erros**[Cenário casa dos anões]**

Naquele dia, Neve voltou para casa cantarolando, extremamente feliz. Quando chegou, os anões já estavam lá, preparados para comer o jantar.

– Olá meus amigos, consegui meu primeiro emprego na feirinha, estou muito feliz! - disse Neve.

– Que coisa boa Neve! Sabíamos que você ia conseguir - falou Feliz.

– Humpf, e o que é isso que você comprou, hein? - perguntou Zangado, como sempre, desconfiado.

– Aproveitei e comprei uma roupa nova. O que acham? - disse Neve, mostrando sua nova aquisição.

– Uaaahhh, eu amei! - disse Soneca se espreguiçando.

Dunga fez sinal de que queria ver como ficaria em Neve. Assim, ela foi experimentar a roupa para mostrar a todos.

– Que linda você ficou Neve, snif snif - disse Atchim, fungando.

– Muito obrigada, pessoal, eu adorei esse novo estilo.

– Há! Até parece, se isso lá é coisa de uma menina usar aqui! Parece uma estranha - falou Zangado, contrariado como sempre.

[Cenário casa dos anões]

– Não fale assim, Zangado, eu achei muito legal e diferente, me sinto uma verdadeira guerreira com essas roupas! - disse Neve.

– Meninas não podem ser guerreiras, são muito fracas! - disse Zangado.

– Ai, ai, ai! Nós meninas podemos ser o que quisermos, e usar o que quisermos. Uma roupa não define o que queremos ser, nem a nossa força! Nós somos fortes, inteligentes e criativas como todos vocês e você sabe muito bem disso, Zangado, podemos ser guerreiras lutando, pintando, estudando, cantando, lendo e muito mais, todos podem ser! - disse Dengosa, com muito carinho.

Zangado ficou envergonhado por ter falado coisas tão ruins para as suas amigas, se sentindo mal, ele falou:

– É verdade, me desculpe Neve, Dengosa, Feliz e Soneca. Vocês são muito fortes, inteligentes e com muito estudo e esforço podem ser tudo que sonham, as vezes não penso e falo muita bobagem, que bom que vocês me ensinam a ser uma pessoa melhor.

– Está tudo bem Zangado, que bom que você nos ouve, está perdoado! Agora vou estrear minha roupa nova nesse jantar delicioso. - disse Neve alegremente.

Da janela, a madrasta disfarçada observava a princesa e os anões comendo felizes, enquanto ria pensando no seu plano de acabar com os sonhos de Neve.

Capítulo 09 - A maçã envenenada

[Cenário janela da casa dos anões com interação abre e fecha]

No outro dia, Neve ficou em casa estudando pois era seu dia de folga do trabalho.

De repente, ela ouviu uma voz vindo do lado de fora:

– Vendo coisas bonitas, tudo bem barato, bem baratinho!

Ela estranhou, porque nunca vinham vender no chalé, mas em nenhum momento desconfiou da bondade da senhora.

– Bom dia, minha boa senhora! O que tem aí para vender? – perguntou Neve, da janela.

– Que menina mais bonita temos aqui! Tenho frutas deliciosas, se quer saber. - disse a velhinha, sem mostrar todo seu rosto.

– Por quê a senhora não vende na feirinha? É lá que todo o povo vai à procura de frutas!

– Ah, minha filha, já estou muito velha e dolorida, não consigo andar para muito longe da minha casa... Você não quer vê-las de perto? Venha até aqui!

– Hmm, eu não sei, meus amigos acham melhor que eu não aceite nada de estranhos - disse Neve, preocupada.

– E desde quando sou uma estranha? Sou uma simples senhora tentando conseguir vender minhas frutas. Se eu tivesse forças, iria vender no castelo como eu fazia há muitos anos.- disse a madrasta, disfarçada, lembrando de algo que não pensava há muito tempo.

– Uau, você vendia no castelo?

– Vendia muito! Minha melhor cliente era a antiga rainha, pobre mulher, foi embora cedo, a mais bela do reino, mas não tanto quanto a rainha de hoje... - disse a senhora, tentando ignorar um sentimento estranho que crescia dentro dela.

– Não acredito! Era a minha mãe, você vendia para ela! - disse a princesa, emocionada.

– O que uma princesa faz tão longe do castelo? Sua mãe amava minhas maçãs, principalmente as mais vermelhas, você precisa experimentar!

– Ah, tive alguns problemas com minha madrasta, mas tenho esperança de que ela perceba que o amor é maior que tudo e possamos logo viver em paz. Bom, se minha mãe era sua cliente, preciso experimentar essa maçã!

A rainha sentiu algo estranho em seu coração, parecia... Amor? Não, não, ela não poderia amolecer!

– Eu sabia! Não vai se arrepender, princesinha - disse a rainha Má, rindo alto.

Devagar, Neve abriu a porta e deixou a senhora entrar, lhe deu uma moeda e em troca pegou a maçã e lhe deu uma bela mordida. Não demorou para que sentisse algo estranho e caísse no chão, desmaiada.

A madrasta finalmente se libertou de seu disfarce e com uma grande risada se sentiu satisfeita: – HAHAHAHÁ! Agora, sou eu a mais bela!, pensou a rainha, porém ela não estava tão feliz quanto acharia que ficaria.

[Puxa seta e a Rainha se transforma novamente]

Capítulo 10 - O amor é mais forte do que tudo

[Cenário casa dos anões]

[anões assustados]

O que a rainha Má não contava era que os anões chegariam na hora em que Neve caísse no chão.

– Oh não, o que aconteceu? - perguntou Dengosa

– A nossa princesa, está paralisada! - disse Zangado - e a culpa é dela! - falou apontando o dedo para a rainha Má que tentava se esconder.

[Rainha tentando se esconder atrás da porta]

– Como ousa falar isso de mim? - disse ela.

O que ninguém esperava aconteceu: o mais calado de todos resolveu contar:

– Eu vi tudo, foi ela! Cheguei mais cedo e a vi rindo e se transformando na sua verdadeira forma - disse Dunga, enfurecido.

Todos ficaram de boca aberta com o que tinha acontecido.

– Por quê você a persegue assim? Não vê que ela sempre quis o seu amor? - perguntou Feliz.

– Ela nunca reclamou de você, sempre disse que a perdoaria um dia! - contou Soneca em meio a bocejos.

– Pare de ser tão egoísta e só pensar na beleza! Eu sei que você e a mãe de Neve eram amigas, dê orgulho para o seu coração verdadeiro! - disse Mestre, o grande sábio.

Todos ficaram surpresos com aquela informação. A rainha nunca havia contado para ninguém o que a fez ficar tão má, mas depois que a mãe de Neve teve a princesa, a amizade delas ficou muito fraca e elas se afastaram, e assim um sentimento forte de inveja cresceu mais e mais dentro do seu coração, fazendo com

que surgisse uma maldição tão poderosa que seu coração se transformou em pedra.

[Cenário casa dos anões]

[Rainha arrependida]

– Eu...não queria. Estou sentindo algo estranho, o que é isso em meu rosto?
- sentiu a rainha, enquanto algumas lágrimas corriam.

– Você está chorando! O que você está sentindo é amor. - disse Feliz.

A partir daquele momento, como mágica, seu coração de pedra começou a bater novamente e ela sentiu algo grandioso pela princesa.

– Oh, meu Deus, o que eu fiz? Ela é como minha filha, por que fiquei assim?
- disse a rainha, desesperada.

– Espere! Você ainda pode reverter a situação e ganhar uma segunda chance com Neve, de ser uma família. - disse o sábio Mestre.

– Me ajude, por favor. Como faço isso?

– Segundo tudo que aprendi em minha vida, o amor verdadeiro pode acabar com qualquer maldição, assim como foi com seu coração de pedra. Dê um beijo na testa de Neve e ela irá acordar - falou o Mestre para a rainha.

Assim aconteceu: a rainha botou Neve em seu colo e beijou sua testa, pedindo perdão por ter sido consumida pela inveja durante todos esses anos.

Aos poucos, a princesa foi acordando e com um suspiro disse:

– O que aconteceu? Rainha, é você? Você está chorando?

– Sim, sou eu, Neve! Me desculpe por tudo que fiz a você, eu estava consumida por um sentimento tão ruim que amaldiçoou meu coração, transformando ele em pedra, sei que fiz coisas ruins para você e vou entender se não quiser me ver nunca mais, mas, por favor, vamos recomeçar? - pediu a rainha.

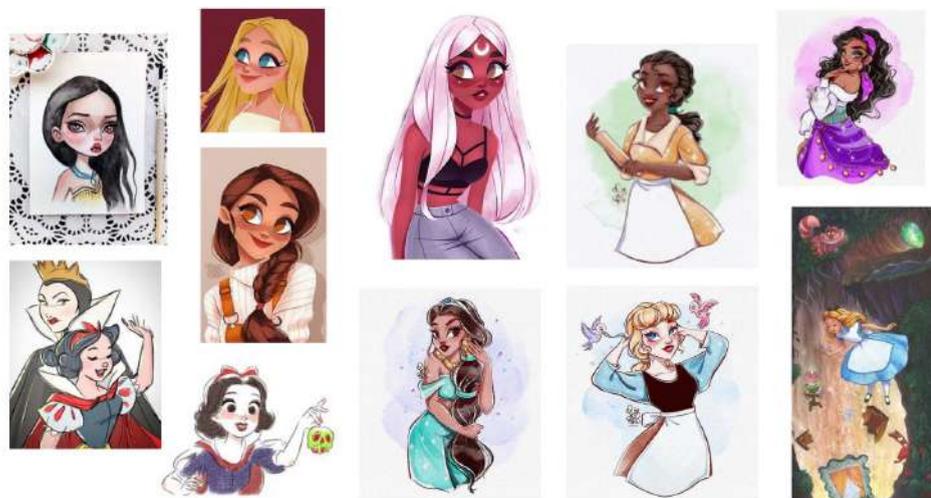
Neve tinha um coração grandioso, assim como o de sua mãe, ela nunca iria deixar de dar a segunda chance para alguém que demonstrava estar tão arrependida! Era tudo o que Neve mais desejava, finalmente ter uma família novamente, assim, ela abraçou forte a rainha que agora não tinha mais nada de Má.

Depois disso, a nova rainha contou toda sua história para Neve, de sua amizade com sua mãe. Tudo era uma grande surpresa, pois seu pai nunca havia contado nada, já que a madrasta não permitia.

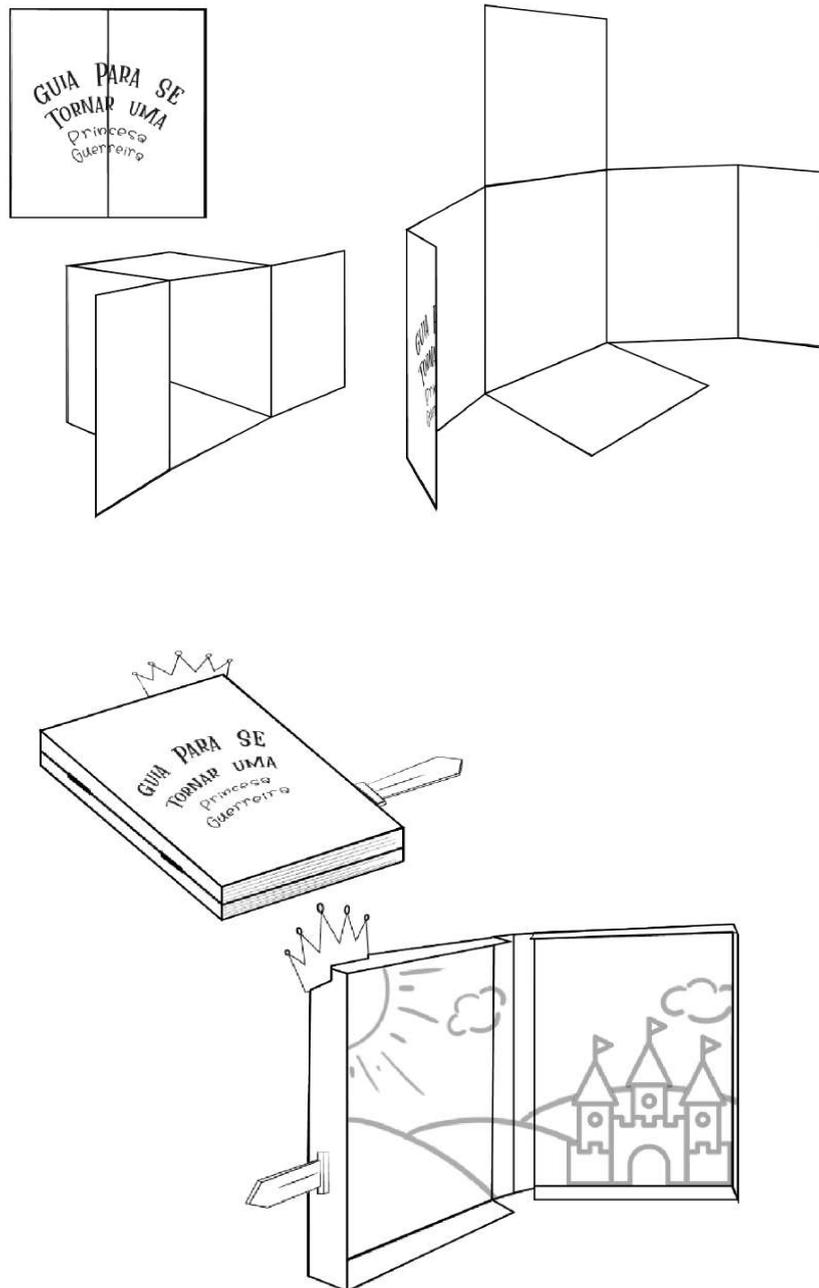
Então, finalmente a princesa voltou para o castelo, onde tinha uma vida maravilhosa com seus pais. Ela continuou trabalhando e estudando, e a rainha tinha

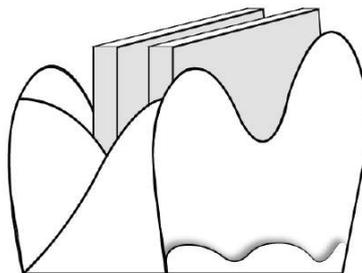
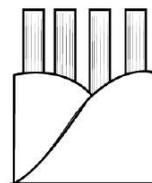
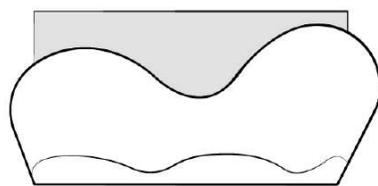
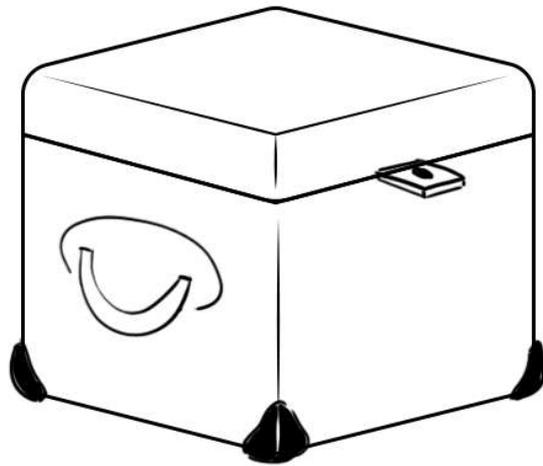
voltado a ser uma bela e bondosa mulher. Todos os dias, Neve ia visitar seus guardiões que transformaram sua vida, seus sete amigos, que agora eram parte da família. Assim, todos juntos viveram felizes para sempre!

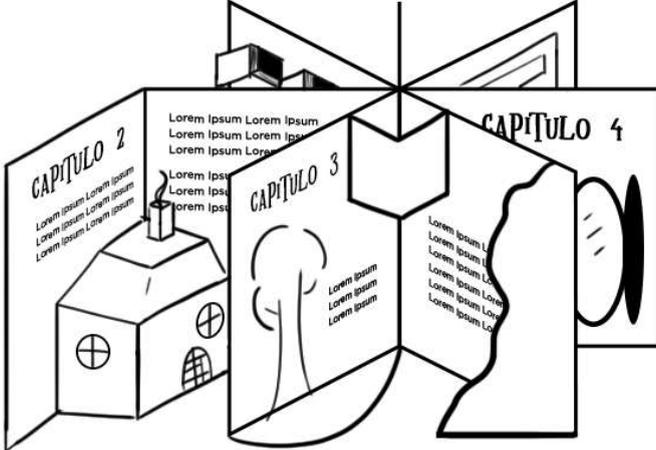
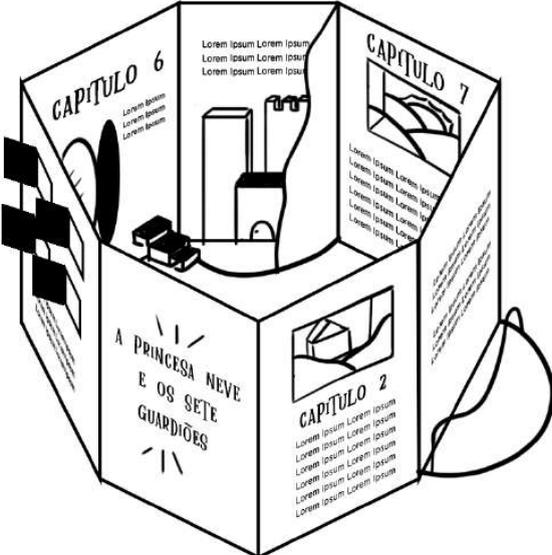
APÊNDICE B - Moodboards



APÊNDICE C - Gerações de Alternativas



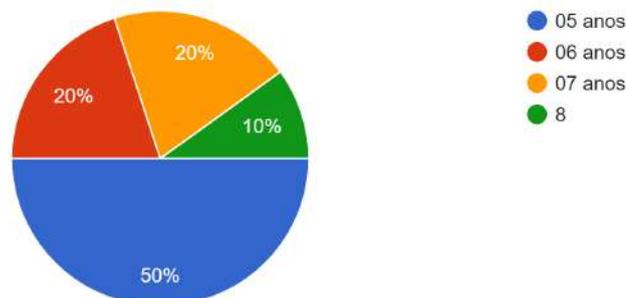




APÊNDICE D - Respostas do formulário de pesquisa com o público alvo

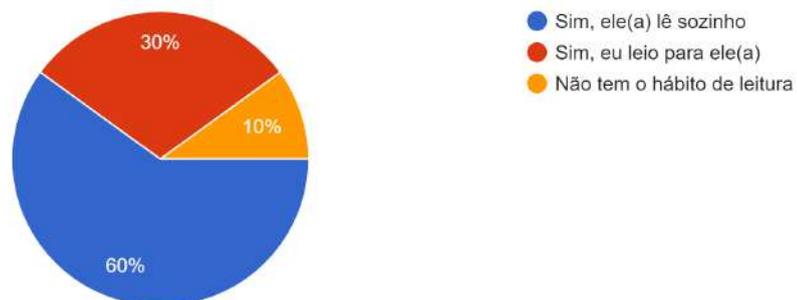
Qual a idade do seu filho(a)?

10 respostas



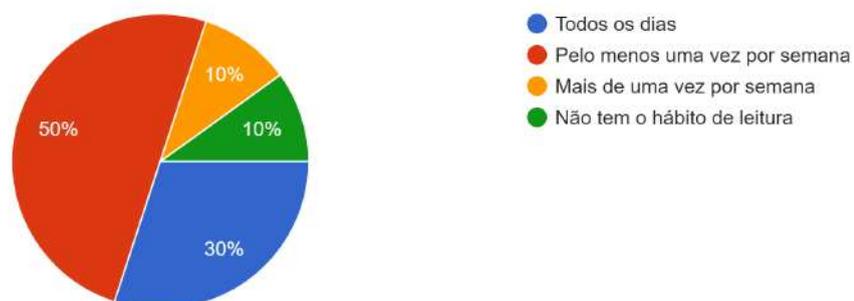
O seu filho(a) tem o hábito de leitura?

10 respostas



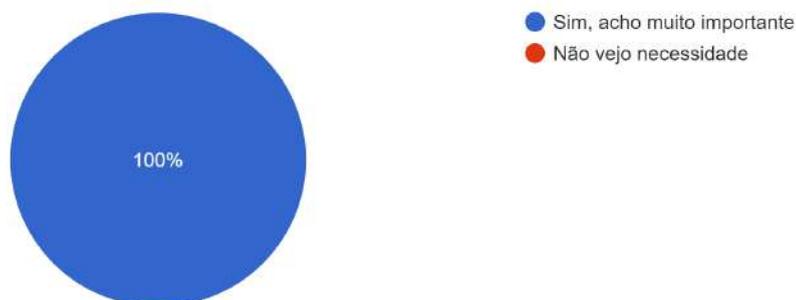
Se sim, com que frequência isso acontece?

10 respostas



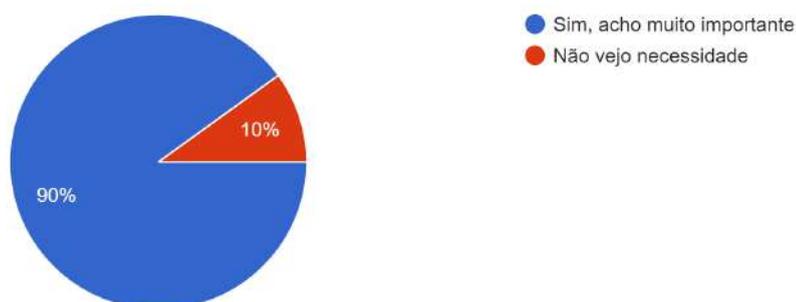
Se não, você gostaria que ele(a) tivesse esse hábito?

10 respostas



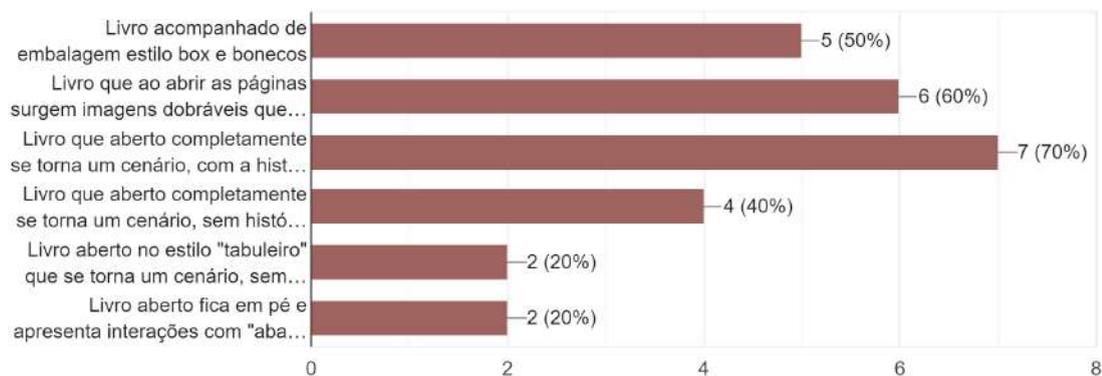
Após a leitura da breve explicação, você acha importante reforçar para as crianças de modo leve nos contos atuais assuntos como igualdade de gênero?

10 respostas

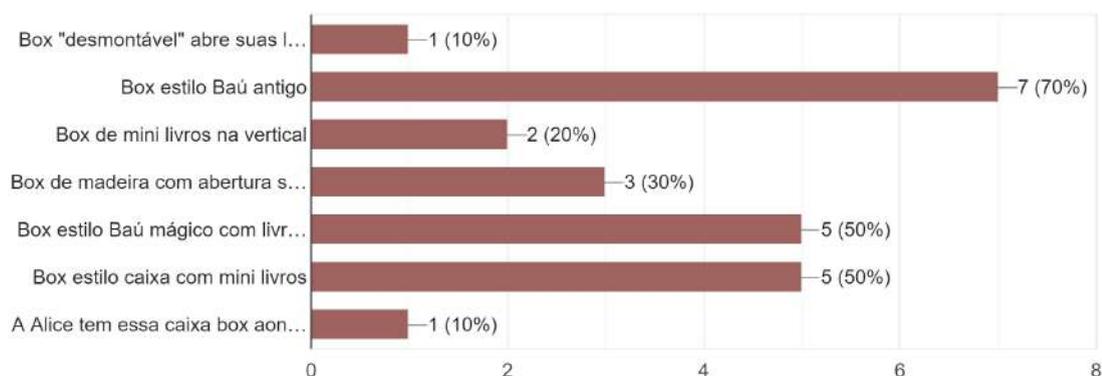


Quais desses livros interativos você acha que o seu filho(a) iria gostar de ler e transformá-lo em um brinquedo? *Você pode escolher mais de uma o...e caso queira pode escrever/indicar outra opção

10 respostas

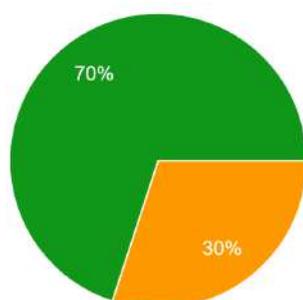


Qual desses box de livros você acha que o seu filho(a) iria transformá-lo em um brinquedo junto aos livros? *Você pode escolher mais de uma opção e caso queira pode escrever/indicar outra opção
10 respostas



Esses são os primeiros rascunhos de box desenvolvidos, qual você acha que complementar a história de um livro de conto infantil e se tornaria um brinquedo?

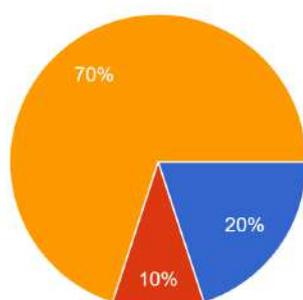
10 respostas



- Box Desmontável que aberto se torna cenário para história
- Box Montanhas apenas para suporte dos livros
- Box que parece um grande livro/guia que quando aberto vira um cenário
- Box inspirado no Baú do tesouro para tornar os livros histórias preciosas

Esses são os primeiros rascunhos de modelos de livros interativos desenvolvidos, qual você acha que contaria melhor a história de um conto infantil e seria um brinquedo?

10 respostas



- Livro aberto com imagens que saltam e interagem com a criança, acompanhado da história
- Livro no formato Heptágono, tendo as duas faces com interatividades e história escrita
- Livro Tabuleiro, cada página se torna cenário enquanto a criança acompanha a história por uma folha conjunta

Existe algo que você espera de um livro infantil, alguma interatividade que seria legal ou não para o seu filho(a)? *Tanto algo positivo ou negativo

10 respostas

Não

Que tenha alguma história que estimule o aprendizado e que passe valores da vida

Gosto das descritas acima.

Meu pequeno afora os livros que são interativos, mas tenho dificuldade pois estragam muito rápido (qualquer puxadinha torta já rasga). Além disso, livros interativos que existem no mercado costumam ter uma história mais "tolinha", seria legal um livro com história interessante e interatividade no mesmo nível.

Algo com som, como barulhos que façam as crianças despertar ainda mais atenção e interesse

Acho q seria legal vir com algum joguinho junto, um quebra cabeça ou um jogo da memória

Seria interessante se tivesse uma opção de QR Code e, assim, scanneando o código, poderia ouvir o áudio ou vídeo da história (não que eu não vá ler junto com ele, mas acho interessante para quando ele mesmo quiser rever a história sozinho ter essa independência)

Algo que desperte a curiosidade, abas com informações ocultas são bem interessantes.

Que o faça cada vez mais viajar e conhecer as histórias através dos livros.

Você indicaria algum tipo de material para a produção do livro e para box que se adequaria melhor para a idade do seu filho(a)? *Tanto um material que seja positivo ou negativo

10 respostas

Não

Envolvendo animais ou escola ou amizade ou família

Acho que papel

Indico uma das linhas infantis do Harry Potter que aborda esse ponto de interatividade, meu pequeno não desgruda. Além disso, adora livros como "destrua esse livro" que te dá tarefas para cumprir e "diário de um banana" que mescla desenhos com histórias. Ps.: tenho uma pequeninha também que ainda não lê, mas seu livro preferido é "A festa secreta das fadas" da Penny Dann - quer ler todo dia!!!

A Alice ama esse que abre e vira cenário, tipo um castelo de princesa algo assim com certeza ela ia amar

Não sei bem um material, mas acredito que algo mais grossinho pra não estragar tão fácil

Apenas que seja mais resistente, talvez até impermeável (por aqui, todo dia é um copo de água, suco ou refrigerante sendo derrubado por ele, quando distraído)

Algo que seja durável, geralmente livros pop-up são bem frágeis.

Não.

APÊNDICE E - Slides Defesa final do Trabalho de Conclusão de Curso

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Defesa Final Trabalho de Conclusão de Curso

GUIA PARA SE TORNAR UMA PRINCESA GUERREIRA:

Um livro interativo sobre o impacto dos estereótipos de gênero no público infantil

Aluna: Júlia Hipólito de Oliveira
Orientadora: Diene Albertazzi Gonçalves Tomelin

PROBLEMÁTICA

Estereótipos de Gênero

“Opiniões ou **ideias generalizadas** criadas para **pré-definir** uma pessoa quanto ao seu comportamento, gênero, aparência, religião, cultura, condição social entre outros”

PROBLEMÁTICA

Influência dos Contos Infantis

Resignificar os papéis das personagens

PROPOSTA

Desenvolver o **primeiro volume** de um box de **3 livros interativos** voltados para o **público infantil**, abordando de forma leve e lúdica a problemática de estereótipos de gênero na infância.



OBJETIVOS

- ✦ Trazer a tona os **reflexos** dos estereótipos de gênero;
- ✦ Adaptar a história **Branca de Neve** dos Irmãos Grimm;
- ✦ Retratar a história escolhida de **forma tridimensional**;
- ✦ Trazer um formato de box que **complemente** a história;
- ✦ Transmitir o **empoderamento** para as meninas;

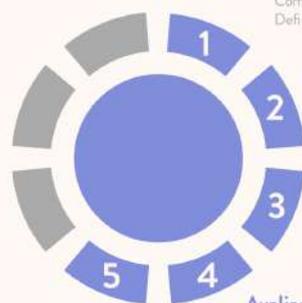


Exploração do problema

Evolução Histórica
Estudo de mercado
Comparação de similares
Definição do público

METODOLOGIA

Extensible Design Methods



Geração de alternativas

Brainstorming
Sketches
Tabela de requisitos
Estudos volumétricos

Seleção de alternativas

Avaliação Estética e Simbólica

Avaliação de alternativas

Análise Estética e Simbólica

Descrição da solução

Casos de uso
Especificações técnicas para produção

XDM

EMPRESA PARCEIRA

Chirimbote

✦ Buenos Aires, Argentina;

Editora independente;

Anti Princesas: A coleção que trouxe grande
inspiração e referências



O PRODUTO

Livro interativo

"A leitura favorece a melhora da **escrita**,
expande o **vocabulário**, trabalha a
criatividade, ajuda no **desenvolvimento**
cognitivo e auxilia na formação do **senso crítico**"



LIVRO INTERATIVO

BOX DE LIVROS



Escassez de boxes de livros com **formatos diferentes**



PÚBLICO ALVO

Crianças de **5 a 7 anos**, idade que as noções de estereótipos de gênero começam a aparecer, principalmente em **meninas**



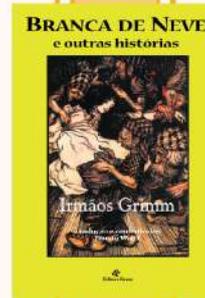
PÚBLICO ALVO

Pais, **compradores e decisores diretos** dos tipos de conteúdos e brinquedos que seus filhos irão consumir.



ESCOLHA DA HISTÓRIA ✨

- ✦ Direitos autorais;
- História de uma princesa clássica;
- 1817, **narrativa com muitas problemáticas.**



ESCOLHA DA HISTÓRIA ✨

- ✦ A princesa **Neve** e os seus sete guardiões;
- Importância dos laços de **amizade e familiares.**



CONCEITOS

• Lúdico



• Interativo



• Colorido

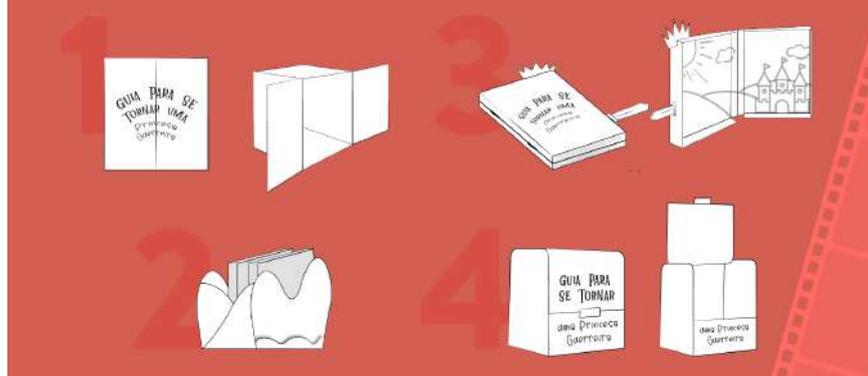


• Contos de fadas

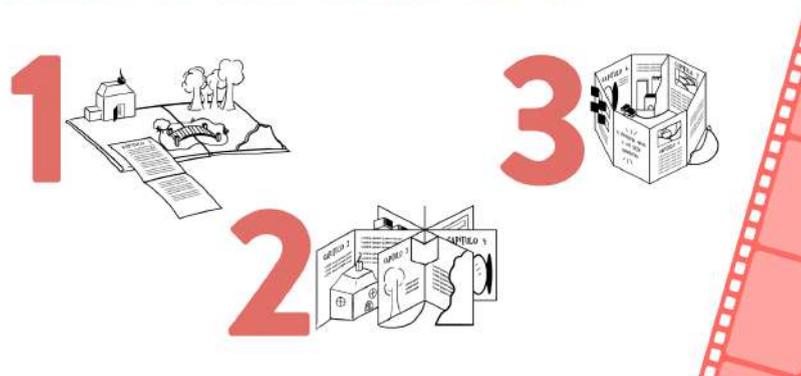




GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS BOX



GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS LIVROS



FORMULÁRIO

de pesquisa com o público

- ♦ Pais, mães e responsáveis de crianças de 5 a 7 anos de idade;

Total de 10 respostas.



FORMULÁRIO

de pesquisa com o público



TABELA DE REQUISITOS

- ♦ Ser atraente para o público de 5 a 7 anos;
- ♦ Incentivar o hábito de leitura;
- ♦ Incentivar a imaginação;
- ♦ Seja um livro brinquedo;
- ♦ Se torne um cenário para história;
- ♦ Tornar as histórias atrativas e preciosas;
- ♦ Cenário de fácil acesso para a hora de brincar;

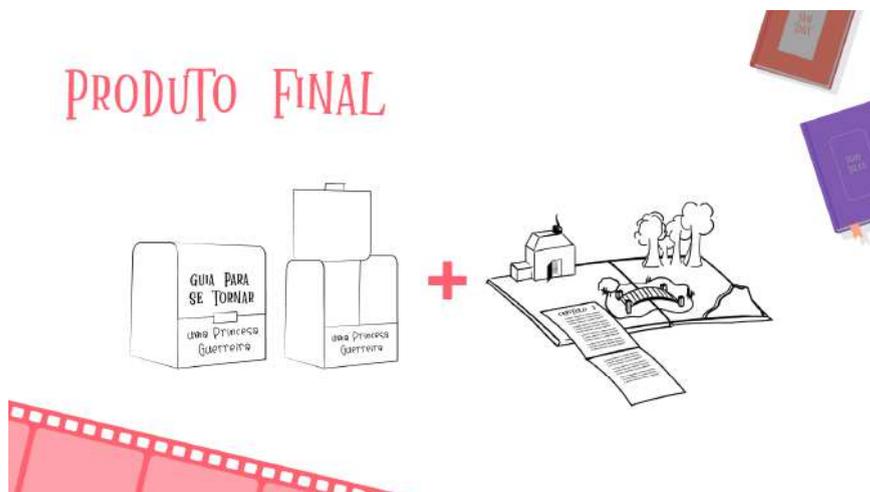


TABELA DE REQUISITOS

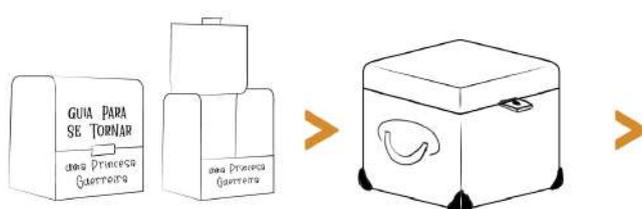
- ◆ Oportunidade de ter imagens interativas;
- ◆ Estimular o aprendizado;
- ◆ Tenha oportunidade de ter efeitos sonoros;
- ◆ Desperte atenção e interesse;
- ◆ Tenha jogos, atividades interativas;
- ◆ Oportunidade do livro se tornar digital;
- ◆ Durável, não tão frágil.

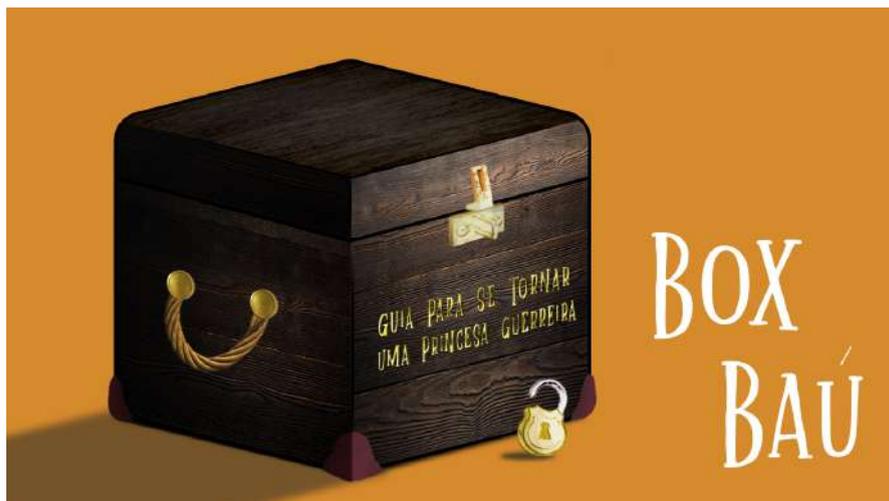


PRODUTO FINAL



PRODUTO FINAL





Faca externa



Medidas da base
28 cm x 28 cm

Medidas da tampa
Altura: 4 cm
Largura: 28cm

Faca interna

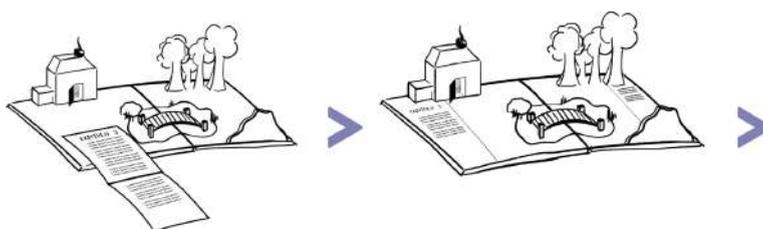


Medidas totais

Altura: 32 cm

Largura Total: 28 cm

PRODUTO FINAL



TIPOGRAFIA

Principal:

MALLICA FAIRYTALE

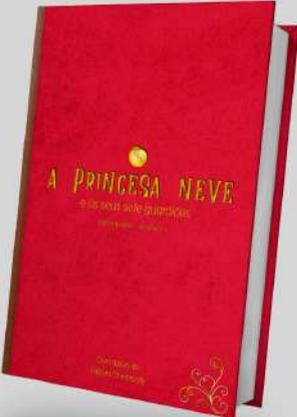
Textos:

Avant Garde Gothic

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

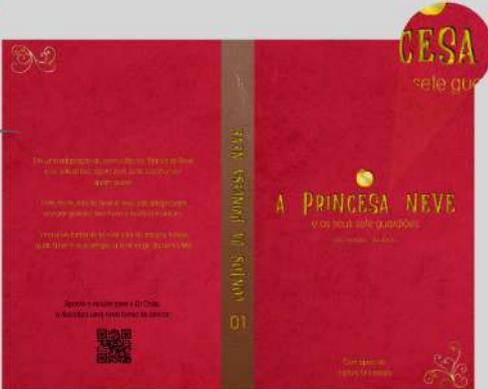
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

LIVRO



ESPECIFICAÇÕES

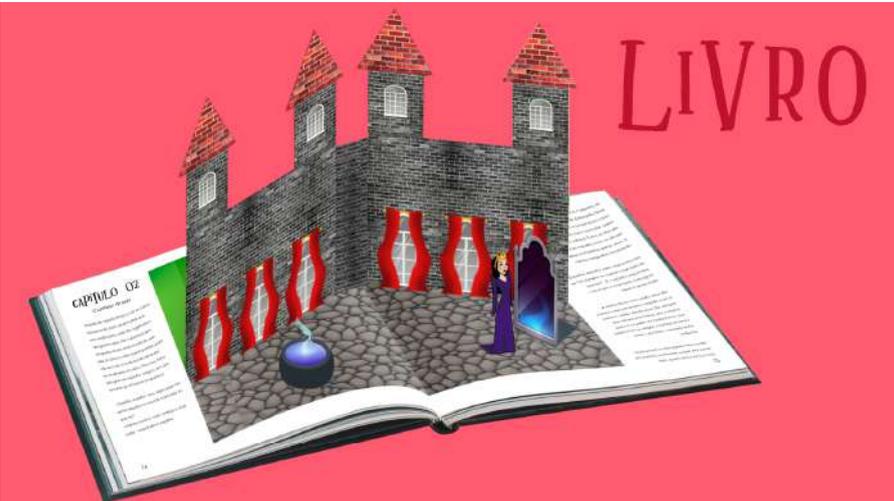
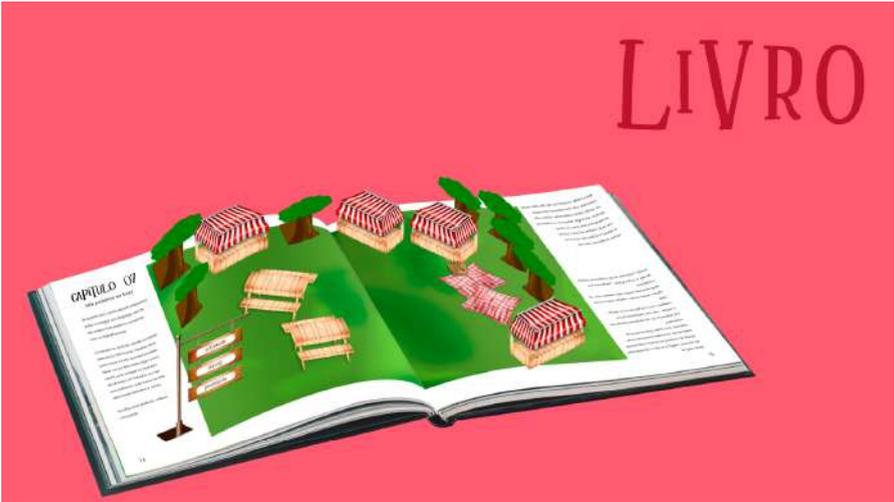
técnicas



ESPECIFICAÇÕES

técnicas







DIMENSÕES

Medidas totais

Altura: 28,2 cm

Largura Total: 42,4 cm

Lombada: 4 cm

Espaçamentos internos

Laterais: 2 cm

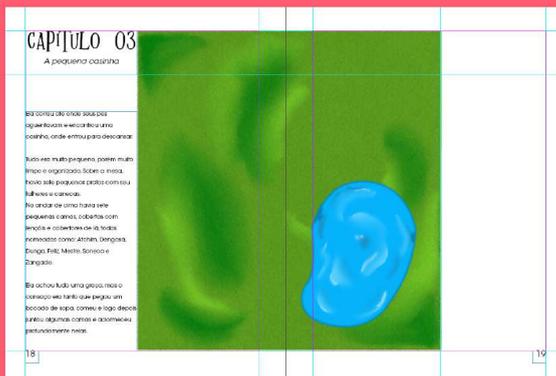
Margem superior: 2 cm

Margem inferior: 2,5 cm

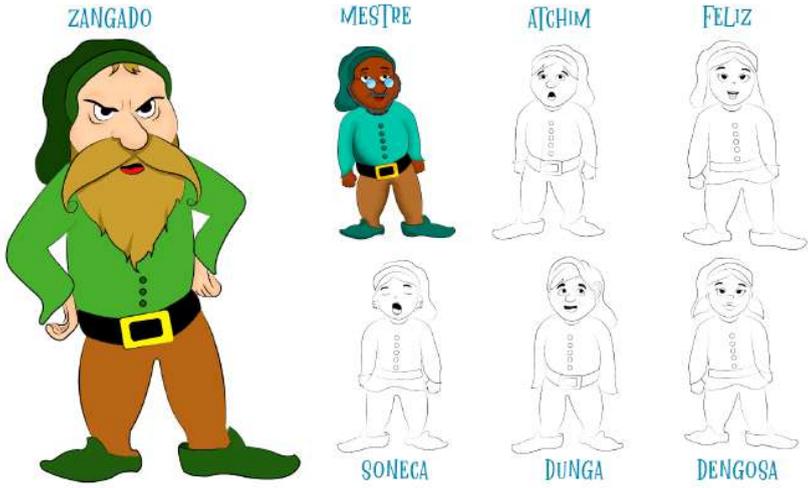
Espaço de texto

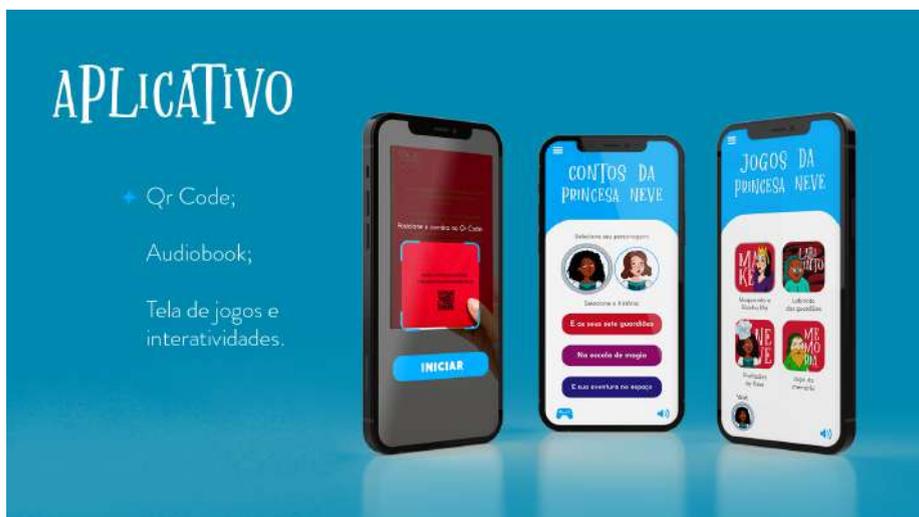
Altura: 23 cm

Largura: 8 cm









12. REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eveline; BARROS, Marina. **A Representação Feminina nos Contos de Fadas das Animações de Walt Disney: a Ressignificação do Papel Social da Mulher.** Natal: INTERCOM. 2015. p 1-15.

AIDAR, Laura. **Arte Rupestre.** 2021. Disponível em:
<https://www.todamateria.com.br/arte-rupestre/> Acesso em 05 de julho de 2021.

ALTO CRISTAL. **Prensa móvel: antes dela, os livros eram “impressos” à mão.** 2016. Disponível em:
<https://www.altoastral.com.br/entretenimento/prensa-movel-antes-dela-livros-eram-impressos-mao/> Acesso em 05 de julho de 2021.

ALMEIDA et. al. **Métodos de análise semiótica: possibilidades de aplicação na Ciência da Informação - Semiotic analysis methods: possibilities of application in Information Science.** São Paulo, v.16. 2020. p 1-30.

APRIL, Daniel; BILAL, Barakat et al. **Relatório de monitoramento global da educação: migração, deslocamento e educação: construir pontes, não muros.** 2.ed. 2019.

ARAÚJO, Érica; AUGUSTINI, Carmen. **A figura do feminino em filmes infantis: Prgnância e circulação de sentidos.** Uberlândia: ILEEL-UFU, 2009.

BARROS, Jussara de. **Hábito de Leitura; Brasil Escola.** Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/educacao/habito-leitura.htm> Acesso em 01 de julho de 2021.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas.** 16.ed. Paz e Terra, 2002.

BORTIN, Meg. **Report – Gender stereotypes and how to fight them: new ideas from France.** 2014. Disponível em:

<https://www.strategie.gouv.fr/english-articles/report-gender-stereotypes-and-how-figh-t-them-new-ideas-france> Acesso em 23 de junho de 2021.

BUENO, Michele. **Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças**. 2.ed. São Paulo: 2012.

CARLOS, Lukas. **Encadernação capa dura: como ela pode ajudar seu livro**. 2021. Disponível em:

<https://graficarocha.com.br/como-a-encadernacao-capa-dura-pode-ajudar-o-seu-livro/> Acesso 01 de setembro de 2021.

COELHO, Kesia. **A Importância da leitura na educação infantil: Um estudo teórico**. Rondônia: FAP, 2015.

D'ANGELO, Luisa. **10 box literários que todo amante de livros sonha ter**. 2016. Disponível em:

<https://notaterapia.com.br/2016/02/11/10-box-literarios-que-todo-amante-de-livros-sonha-ter/> Acesso em 03 de julho de 2021.

DOMESTIKA. **O que é a ilustração infantil?**. 2020. Disponível em:

<https://www.domestika.org/pt/blog/3872-o-que-e-a-ilustracao-infantil> Acesso em 28 de junho de 2021.

DOMÍNIO PÚBLICO. Disponível em:

<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do> Acesso em 30 de junho de 2021.

DURÁNTEZ, Miriam. **Inspirin Girls**. 2021. Disponível em: <https://inspiring-girls.com/> Acesso em 11 março. 2021.

FUHR, Moacir. **A língua Suméria**. 2018. Disponível em:

<https://apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/87/a-lingua-sumeria> Acesso em 05 de julho de 2021.

GARONCE, Luiza; GODOY, Natália. **UnB guarda manuscritos do século 14 e mais de 13 mil livros centenários**. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2018/09/04/unb-guarda-manuscritos-do-seculo-14-e-mais-de-13-mil-livros-centenarios.ghtml> Acesso em 05 de julho de 2021.

GAUDÍ EDITORIAL. **A arte de ilustrar livros infantis**. 2018. Disponível em: <https://gaudieditorial.com.br/blog-gaudi/ilustrar-livros-infantis/> Acesso em 29 de junho de 2021.

GERDEMAN, Dina. ***How Gender Stereotypes Kill a Woman's Self-Confidence***. 2019. Disponível em: <https://hbswk.hbs.edu/item/how-gender-stereotypes-less-than-br-greater-than-kill-a-woman-s-less-than-br-greater-than-self-confidence> Acesso em 23 de junho de 2021.

GIU. **Como desenhar personagens usando formas geométricas**. Youtube, 13 de jun. de 2020. 9:53. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xqDaohrl3Cg> Acesso em 22 de junho de 2021.

GOMES, António; ESTEVES, Miguel; DUARTE, Sara. Mc Donalds. **Hábitos de Leitura: O que leem nossos filhos**. Disponível em: https://alvarovelho.net/images/PDFs/Infografia_HabitosLeitura_Creditos_McDon.pdf Acesso em 28 de junho de 2021.

GOMES, António; ESTEVES, Miguel; DUARTE, Sara. Mc Donalds. **Hábitos de Leitura: O que leem nossos filhos**. p. 1-92.

G1. **Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos, com queda puxada por mais ricos**. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2020/09/11/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos-com-queda-puxada-por-mais-ricos.ghtml> Acesso em 23 de junho de 2021.

IBERDROLA. O fim dos estereótipos começa na sala de aula. IBERDROLA, 2021. Disponível em: <https://www.iberdrola.com/compromisso-social/estereotipos-de-genero> Acesso em: 12 março. 2021.

IDOETA, Paula. **Quanto mais cedo, melhor? O debate sobre a idade certa, os métodos e a avaliação na alfabetização de crianças.** 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-51682664> Acesso em 02 de julho de 2021.

INSTITUTO HOFFMAN BRASIL. **Entenda a influência da infância na vida adulta.** 2018. Disponível em: <https://www.processohoffmanbrasil.com.br/blog/2018/11/entenda-a-influencia-da-infancia-na-vida-adulta%20relacionamentos/entenda-a-influencia-da-infancia-na-vida-adulta%20entenda-a-influencia-da-infancia-na-vida-adulta%20page-78.html> Acesso em 28 de junho de 2021.

ISLAM et al. **Semiotics Explorations on Designing the Information Intensive Web Interfaces.** Bangladesh, v. 7. 2010. p 45-54.

KLEIN, Ana Maria Aparecida De Carvalho. **A Importância da Leitura para o Desenvolvimento Infantil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 08, Vol. 11, pp. 81-96, Agosto de 2018.

LARA, Caroline. **O papel dos livros interativos na primeira infância;** *Blog Leiturinha.* Disponível em: <https://leiturinha.com.br/blog/papel-dos-livros-interativos/> Acesso em 01 de julho de 2021.

LOPES, Franciéli. **Menina pode isso, menino pode aquilo: Estereótipos de gênero no cenário escolar.** UNIVALI, 2016.

LOURENÇO. **TIPOGRAFIA PARA LIVRO DE LITERATURA INFANTIL: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers.** UFPR. Curitiba. 2011. p 1-286.

MOURA, Felipe. **Psicologia das formas**; *Avmarkers*. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/psicologia-das-formas> Acesso em 01 de julho de 2021.

NAÇÕES UNIDAS DE DIREITOS HUMANOS. **Estereótipos de gênero e seu uso**. OHCHR, 2020. Disponível em: <https://www.ohchr.org/sp/issues/women/wrgs/pages/genderstereotypes.aspx> Acesso em: 12 março. 2021.

NEVES, André; CAMPOS, Fábio et al. **XDM - Métodos Extensíveis de Design**. São Paulo: AEND/BRASIL, 2008. p 249-259.

OHCHR. **Gender stereotyping**. Disponível em: <https://www.ohchr.org/en/issues/women/wrgs/pages/genderstereotypes.aspx> Acesso em 22 de junho de 2021.

OLIVEIRA, Ana. **A história do livro através do tempo**. 2017. Disponível em: <https://leiturinha.com.br/blog/a-historia-do-livro-atraves-do-tempo/> Acesso em 05 de julho de 2021.

OLIVEIRA, Patrícia. **O Desenvolvimento da Linguagem no Período Pré-operacional de Acordo com a Teoria de Jean Piaget**. Paranaíba. 2009. p 298-304.

PAIVA, Thais. **Filmes infantis perpetuam estereótipos sociais e de gênero**. Carta Capital, 2021. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/educacao/filmes-infantis-perpetuam-estereotipos-sociais-e-de-genero/> Acesso em: 15 março. 2021.

PLAN. **Por ser menina no Brasil: Crescendo entre Direitos e Violências**. Plan International Brasil. Outubro de 2012. p. 1-28.

PONTES, Iran. **Metodologias do Design - XDM (Extensible Design Methods)**. 2013. Disponível em:

<https://designculture.com.br/metodologias-do-design-xdm-extensible-design-methods> Acesso em 24 de junho de 2021.

PORTAL EDUCAÇÃO. **Entenda os Livros Interativos.** Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/farmacia/entenda-os-livros-interativos/28353> Acesso em 01 de julho de 2021.

PRATINI, Vitória. **Como a geometria pode influenciar a nossa forma de ver os filmes?**. 2016. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-125038/> Acesso em 02 de julho de 2021.

PUCRS. **Hábito de leitura estimula o cérebro e promove benefícios para a saúde mental.** 2020. Disponível em: <https://www.pucrs.br/blog/habito-de-leitura-estimula-o-cerebro-e-promove-beneficios-para-a-saude-mental/> Acesso em 24 de junho de 2021.

RIBEIRO, Thalita. **Livros interativos são tendência no mercado nacional.** 2020. Disponível em: <https://www.segs.com.br/demais/226937-livros-interativos-sao-tendencia-no-mercado-nacional> Acesso em 24 de junho de 2021.

ROLLING STONE. **10 box de livros em oferta que vão garantir ótimas leituras.** 2020. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/10-box-de-livros-em-oferta-que-vao-garantir-otimas-leituras/> Acesso em 05 de julho de 2021.

SABER E LER. **A Importância da leitura desde a infância.** 2019. Disponível em: <https://editorasabereler.com.br/artigos/a-importancia-da-leitura-desde-a-infancia/> Acesso em 24 de junho de 2021.

SANTANA, Esther. **Estereótipo: Uma imagem preconcebida sobre algo ou alguém;** *Educa* *Mais* *Brasil.* Disponível em:

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/sociologia/estereotipo> Acesso em 22 de junho de 2021.

SILVA, Gabriele. **A importância dos livros e da leitura na educação infantil: Confira os benefícios que a prática proporciona ao desenvolvimento das crianças.** Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/a-importancia-dos-livros-e-da-leitura-na-educacao-infantil> Acesso em 01 de julho de 2021.

SILVA, Benedita. **A Importância do lúdico na Educação Infantil.** 2017. Disponível em https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm#indice_2 Acesso em 23 de junho de 2021.

The Female Quotient. 2021. Disponível em: <https://www.thefemalequotient.com/> Acesso em 22 de junho de 2021.

TSUJI, Fernanda. **Tocar, sentir, desdobrar: 20 livros sensoriais e interativos incríveis.** 2020. Disponível em: <https://bebe.abril.com.br/familia/tocar-sentir-desdobrar-20-livros-sensoriais-e-interativos-incriveis/> Acesso em 28 de junho de 2021.

UNESCO. **Decifrar o código: educação de meninas e mulheres em ciências, tecnologia, engenharia e matemática (STEM).** 2018

UNILEVER. **Pesquisa mostra impacto dos estereótipos para a equidade de gênero.** 2017. Disponível em: <https://www.promoview.com.br/categoria/geral/pesquisa-mostra-impacto-dos-estereotipos-para-a-equidade-de-genero.html> Acesso em 23 de junho de 2021.

VEJA ABRIL. **Tempo demais no tablet ou celular prejudica cognição das crianças.** 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/tempo-demais-no-tablet-ou-celular-prejudica-cognicao-o-das-criancas/> Acesso em 28 de junho de 2021.