

**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**

**GIOVANNA QUEIROZ**

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM PARA “CAMPAÑA: PREVENÇÃO À  
INTIMIDAÇÃO SISTEMÁTICA NAS ESCOLAS” DA EMISSORA NSC TV.**

**FLORIANÓPOLIS, DEZEMBRO 2017**

**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**

**GIOVANNA QUEIROZ**

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA “CAMPAÑA DE PREVENÇÃO  
À INTIMIDAÇÃO SISTEMÁTICA NAS ESCOLAS” DA EMISSORA NSC TV.**

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.

Professor Orientador: Prof. Sérgio Henrique Prado Scolari

**FLORIANÓPOLIS, DEZEMBRO, 2017**

Queiroz, Giovanna

**Desenvolvimento de personagens para Campanha  
"Prevenção à intimidação sistemática nas escolas" da  
emissora NSC TV**

**/ Giovanna Queiroz; Orientação de Sérgio  
Henrique Prado Scolari - Florianópolis, SC, 2017. 119 p.**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Instituto  
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa  
Catarina, Campus Florianópolis. CST em Design de Produto.  
Departamento Acadêmico de Metal Mecânica.**

Inclui Referências

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA “CAMPANHA DE  
PREVENÇÃO À INTIMIDAÇÃO SISTEMÁTICA NAS ESCOLAS” DA EMISSORA  
NSC TV.**

**GIOVANNA QUEIROZ**

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do Título de Tecnólogo e aprovado na sua forma final pela banca examinadora do Curso de Design de Produto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

Florianópolis, 18 de Dezembro de 2017.

Banca Examinadora:



Prof. Me. Sérgio Henrique Praso Scolari



Profa. Dra. Jucélia Salete Giacomini da Silva

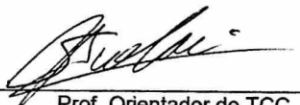


Profa. Dra. Conceição Garcia Martins

## DECLARAÇÃO DE FINALIZAÇÃO DE TRABALHO DE CURSO

Declaro que o(a) estudante Giovanna Queiroz, matrícula n°112000360-1, do Curso Superior, defendeu o trabalho intitulado "Desenvolvimento de personagem para "Campanha de prevenção à intimidação sistemática nas escolas" da emissora NSC TV o qual está apto a fazer parte do banco de dados da biblioteca Hercílio Luz do Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis.

Florianópolis, 18 de Dezembro de 2017



Prof. Orientador de TCC

Sérgio Henrique Prado Sodani

## RESUMO

Personagens envolvem um mundo de fantasias e trazem ludicidade às narrativas, sejam elas fictícias, reais, ou educacionais, onde a subjetividade toma conta do ser. O projeto permeia neste universo, de personagens e narrativas, abordando o tema de desenvolvimento de personagens para uma Campanha de prevenção à intimidação sistemática nas escolas, da emissora NSC TV, explorando a conexão, entre os personagens, a história que o envolve, o ensinamento intrínseco à história e o educador em sala de aula com seus respectivos alunos.

Utilizando o método aberto de SANTOS (2006), pesquisas de mercado e pesquisas com o público alvo, foi possível, desenvolver dois personagens, que com acessórios proporcionam a interação da criança com a narrativa, trazendo assim um estímulo ao imaginário, auxiliando os educadores na construção de conceitos de forma lúdica.

**Palavras-chaves:** *Design* de produto. *Character design*. *Bullying*, Personagens, Campanha.



## **ABSTRACT**

*Characters involve a world of fantasies and bring ludicity to narratives, whether fictional, real, or educational, where subjectivity takes over being. The project permeates in this universe, characters and narratives, addressing the theme of character development for a campaign to prevent systematic bullying in schools, the NSC TV channel, exploring the connection between the characters, the story that involves it, the teaching intrinsic to the story and the classroom educator with their respective students.*

*Using the method of SANTOS (2006), market research and research with the target audience, it was possible to develop two characters, which with accessories provide the interaction of the child with the narrative, thus bringing a stimulus to the imaginary, assisting educators in constructing concepts in a playful way.*

**KEYWORDS:** *Product design. Character design. Bullying, Characters, Campaign.*



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Método de Projeto .....	6
Figura 2 – Logo NSC TV .....	8
Figura 3 – Personagens da Campanha “Amor é a melhor herança” .....	9
Figura 4 – Campanha “Pedágio do Brinquedo” .....	9
Figura 5: Ciclo da Agressão.....	13
Figura 6: Idade: Casos de Bullying 1.....	17
Figura 7: Idade: Casos de Bullying 2.....	18
Figura 8 : Idade: Casos de Bullying 3.....	18
Figura 9: Personagens do Projeto “Rede de Virtudes - Escola para a Vida” .....	31
Figura 10: As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy.....	32
Figura 11: Personagens Mônica e Luis.....	32
Figura 12: Personagens Benjamim e Daisy.....	32
Figura 13: Livro da série da Nana Toledo.....	33
Figura 14: Ernesto.....	34
Figura 15: Monstro Rosa.....	34
Figura 16: Bonecas Negra, Deficiente Visual, Oriental e Cadeirante.....	36
Figura 17: Furby.....	37
Figura 18: Funko Plush - Star wars.....	37
Figura 19: Monster High.....	38
Figura 20: Super Heróis.....	39
Figura 21: Pokemóns: Blastoise, Charizard, Greninja e Venusaur.....	43
Figura 22: Trunks e Goku.....	44
Figura 23: O Incrível Mundo de Gumball.....	44
Figura 24: Painel Antropomórfico.....	48

Figura 25: Painel Arquétipos.....	49
Figura 26: Painel Poderes.....	49
Figura 27: Painel Imaginação.....	50
Figura 28- Geração de Alternativas.....	51
Figura 29 - Geração de Alternativas.....	52
Figura 30 - Geração de Alternativas.....	53
Figura 31- Alternativa selecionada.....	54
Figura 32- Alternativa alterada.....	54
Figura 33 - Alternativa alterada.....	56
Figura 34- Model sheet Personagem 1.....	56
Figura 35 - Model sheet Personagem 2.....	57
Figura 36 - Model sheet Acessórios.....	57
Figura 37- Estudo Cromático.....	58
Figura 38 – Imagem da cartilha.....	62
Figura 39 – Personagem 1.....	63
Figura 40 – Personagem 2.....	64
Figura 41– Funcionamento.....	65
Figura 42– Funcionamento.....	65
Figura 43 – Dimensões do personagem “1” .....	66
Figura 44 – Dimensões do personagem “2” .....	67
Figura 45 – Corte das garras.....	69
Figura 46 – Corte das garras.....	69
Figura 47– Costura chifres.....	70
Figura 48 – Base de papelão pés.....	70
Figura 49 – Olhos bordados na bordadeira.....	71
Figura 50 –Enchimento com fibra siliconada sintética.....	71

Figura 51 – Colagem da asa com cola quente.....	72
Figura 52 – Estrutura da cartilha no Illustrator.....	73
Figura 53 – Amatic Bold.....	73
Figura 54 – Calibri .....	74
Figura 55 – Dimensão total da bolsa.....	75
Figura 56 – Molde em feltro da bolsa.....	76
Figura 57 – Imãs de neodímio .....	76
Figura 58 – Dimensão luva crianças.....	77
Figura 59 – Acabamento luva personagens.....	78
Figura 60 – Dimensões lamparina.....	79
Figura 61 – Porta Joias.....	80
Figura 62 – Frasco cortado.....	81
Figura 63 - Materiais.....	82
Figura 64 – Esquema funcionamento elétrico.....	82
Figura 65 – Soldagem led.....	83
Figura 66 – Estrutura aberta lamparina.....	84

# SUMÁRIO

RESUMO.....	6
SUMÁRIO.....	12
1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 Contextualização do Problema.....	2
1.2. Justificativa.....	2
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1 Objetivo Geral.....	4
1.3.2 Objetivos Específicos.....	4
2. PLANEJAMENTO OPERACIONAL.....	5
2.1 Metodologia.....	5
3. A NSC TV.....	8
3.1 A Campanha de Prevenção à Intimidação Sistemática.....	10
4. PRÉ CONCEPÇÃO.....	11
4.1 <i>Bullying</i> : Definições.....	11
4.1.1 <i>Bullying</i> nas escolas.....	12
4.1.2 Protagonistas do <i>bullying</i> .....	13
4.1.3 Causas e consequências.....	14
4.1.4 A importância do combate ao <i>bullying</i> nas escolas.....	15
4.1.5 A legislação anti <i>bullying</i> .....	15
4.2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	16
4.3 A criança de 7 e 8 anos: o contexto <i>bullying</i> e o aprendizado.....	17
4.4 O imaginário, as histórias e os personagens no universo infantil.....	21
4.4.1 Aprendizados em narrativas.....	22
4.4.2 Aprendizados em meios televisivos.....	23
4.4 DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS.....	25
4.4.1 Psicologia Arquétipa.....	27
4.5 Os personagens a narrativa.....	29
4.6 SIMILARES.....	30

4.6.1 Campanhas contra o bullying e projetos com personagens .....	30
4.6.3 Livros com personagens .....	33
4.6.4 Personagens no mercado .....	34
4.6.5 Personagens Educativos e Inclusivos .....	35
4.6.6 Furby .....	36
4.6.7 Funko .....	37
4.6.7 Monster High .....	38
4.6.8 Super Heróis .....	38
4.7. Análise dos similares .....	39
4.8 COLETA DE DADOS .....	41
4.9. DIRECIONAMENTO DO PROJETO .....	46
5. CONCEPÇÃO .....	48
5.1 Caminhos criativos .....	48
5.1.1 Painéis semânticos .....	48
6. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS .....	51
6.1 Seleção, conceito e adequação .....	54
6.2 <i>Model Sheet</i> .....	57
6.3 Estudo Cromático .....	58
7 A CARTILHA: NARRATIVA E ENSINAMENTOS .....	59
8. DETALHAMENTO DO PROJETO .....	64
8.1 O PRODUTO .....	64
8.1.1 Funções de uso .....	65
8.2. Personagem “1” e “2” .....	66
8.2.1 A CARTILHA .....	73
8.2.2 ACESSÓRIOS .....	74
8.2.2.1 Cintos .....	75
8.2.2.2 Bolsa .....	75
8.2.2.3 Luvas .....	77
8.2.2.4 LAMPARINA .....	79

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
REFERÊNCIAS.....	87
APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO COLETA DE DADOS.....	90
APÊNDICE 2 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	91
APÊNDICE 3 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	92
APÊNDICE 4 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	93
APÊNDICE 5 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	94
APÊNDICE 6 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	95
APÊNDICE 7 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	96
APÊNDICE 8 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	97
APÊNDICE 9 – MOLDE PERSONAGEM 1 .....	98
APÊNDICE 10 – MOLDE PERSONAGEM 2 .....	99
APÊNDICE 11 – MOLDE PERSONAGEM 2 .....	100
APÊNDICE 12 – MOLDE PERSONAGEM 2 .....	101
APÊNDICE 13 – MOLDE PERSONAGEM 2 .....	102
APÊNDICE 14 – ACESSÓRIOS.....	103
APÊNDICE 15 – ACESSÓRIOS.....	104
APÊNDICE 16 – ACESSÓRIOS.....	105
APÊNDICE 17 – ACESSÓRIOS.....	106
APÊNDICE 18 – ACESSÓRIOS.....	107

## INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design de Produto do Instituto Federal de Santa Catarina tem como proposta o desenvolvimento de personagens para a Campanha da NSC (Nossa Santa Catarina) TV contra o bullying nas escolas.

Conhecendo as diversas atuações possíveis na área de design de produto e como suas ferramentas agregam desde valores estéticos à emocionais, o tema, a priori, definiu-se por identificação pessoal e a partir do vínculo com a emissora, foi possível a idealização da campanha e a imersão na temática como objetivo de estudo e pôde-se observar em pesquisas com professores e escolas, que o universo que envolve ferramentas educacionais mais lúdicas, para prevenção do *bullying* em sala de aula é pouco explorado e quase inexistentes.

O *bullying*, é um tema vastamente discutido em meios acadêmicos e explanado pela mídia, que há muito tempo ocorre nas escolas, que pode e deve ser combatido a partir de educação.

A escola é um ambiente que propicia desenvolvimento de competências e habilidades, formação de opiniões e desenvolvimento de saberes e a educação infantil é a base primordial da formação social e educacional. E a educação, quando associada à ludicidade, permite um desenvolvimento cognitivo mais fluido por se construir como possível canal transformador tanto cultural quanto moral na sociedade, possivelmente se tornando um instrumento de mudança não só na prevenção da intimidação sistemática como outras problemáticas e ensinamentos da vida humana.

Vygotsky (2007) argumenta que no pensamento lúdico, ação, expressão e comunicação, novos significados são elaborados novos papéis sociais e ações sobre o mundo são desenhados, e novas regras e relações entre os objetos e os sujeitos, e desses entre si, são instituídas. A brincadeira de faz-de-conta estimula a capacidade de a criança respeitar regras que valerá não só para a brincadeira, mas também para a vida.

Sendo então, entende-se que no ensino lúdico, as crianças além da diversão, tem suas descobertas que acarretam em aprendizados, visando assim o projeto, a principalmente

desenvolver personagens que para além da campanha, atuem como ferramenta educacional para os educadores, para repassar ensinamentos sobre a prevenção do bullying, consequentemente atuando também como estímulo imaginário para as crianças.

### **1.1 Contextualização do Problema**

Em 2010, a ONG PLAN BRASIL realizou uma pesquisa com alunos tanto de escolas públicas como particulares do país, que resultou em 28% dos alunos relatando que já haviam sofrido maus tratos e 10% foram vítimas da intimidação sistemática. As pesquisas também mostram estatísticas em que 13,11% dos alunos, confessaram brigar, amedrontar e intimidar criança,. 4,1% praticam o *bullying*, 5,6% já sofreram *bullying* e relatam apresentar transtornos mentais (transtornos depressivos, de déficit de atenção, entre outros).

A grande incidência de casos de *bullying* e o conhecimento da necessidade de um ambiente escolar saudável, que permita a professores e alunos momentos onde educação e respeito são recíprocos.

O ensino lúdico envolvido na criação dos personagens acaba por significar como uma importante ferramenta na construção da aprendizagem e nos repasses de informações para a prevenção do *bullying*, através do brincar, o que permitirá às crianças um espaço para solução e resolução de problemas a sua volta, conduzindo relacionamentos de pares e grupais, podendo facilitar formas de comunicação consigo mesmo e com os outros.

### **1.2. Justificativa**

As campanhas da NSC TV apresentam contextos socioculturais construídas com metas que atuam no embasamento informativo de renovar as crenças, a cultura e a capacidade de provocar mudanças. A campanha presente nesse projeto destaca como centro a prevenção do quadro de intimidação sistemática e agressões dentro do ambiente escolar, tanto para proteção e educação das crianças, quanto o fundamento transformador e construtivo ao atingir a “massa popular”, com o intuito de causar na sociedade um impacto afetivo, sensibilizar e criar uma nova consciência no perfil social de quem assiste. Apresentando assim a importância da mídia perante a disseminação de tais valores.



Já se tratando do *bullying*, o comportamento pode ser identificado em qualquer faixa etária e nível de escolaridade (FANTE E PEDRA, 2008, p.45). Mesmo em crianças de três e quatro anos pode-se identificar características abusivas e manipuladoras ou ao mesmo tempo passivas e submissas. Porém, “[...] a maior incidência está entre os alunos do 6º ao 9º ano, período em que, progressivamente, os papéis de protagonistas se definem com maior clareza” (FANTE E PEDRA, 2008, p.46). Considerando assim, que o personagem não atuará como fator corretivo, mas sim como elemento de educação e prevenção, a idade de abrangência selecionada foram as crianças dos dois últimos anos do primeiro ciclo do ensino fundamental (2º e 3º ano, 7 e 8 anos de idade, respectivamente)

Conhecendo o conceito da campanha e sabendo-se que o design tem a capacidade de atuar de forma colaborativa com a comunidade, transformando muitos problemas em soluções criativas, a área de design de personagens atua então, nessa situação como um mediador de interação, que visa proporcionar uma experiência de proximidade ao transformar o objeto em um estado de encontro e de interatividade, buscando criar táticas para reestabelecer a relação do educador com as crianças, possibilitando assim a vivência de experiências que gerem situações baseadas em encontros interpessoais e intrapessoais.

Sendo assim, o personagem como forma de comunicação ter a capacidade de atingir o público alvo emocionalmente, que a partir da campanha será possível atingir a pessoa como um todo em seu perfil racional, afetivo e capacitado de ações faz-se necessária a escolha de um objeto que represente de forma completa a dinâmica do tema: a interação e o aprendizado.

Então, como foco de projeto tem-se o desenvolvimento de personagens que possam interagir com a narrativa, trazendo proximidade entre educadores e crianças de 7 e 8 anos, facilitando o ensinamento sobre a prevenção ao *bullying*.

### **1.3 Objetivos**

Visando auxiliar prevenção no *bullying* nas escolas, apresenta-se objetivo geral, bem como os objetivos específicos do projeto, que nortearão as etapas seguintes

### 1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma solução em forma de produto-personagem, para a Campanha da NSC TV de prevenção à intimidação sistemática nas escolas e que auxilie educadores a conscientizar estudantes de 7 e 8 anos de idade sobre a prevenção do *bullying*.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

a) conhecer os fundamentos da intimidação sistemática e suas consequências para auxiliar no embasamento do projeto;

b) compreender a relação entre ludicidade e educação para entender questões pedagógicas do aprendizado infantil;

c) conhecer o perfil do público-alvo;

d) identificar e analisar brinquedos com foco em conscientização infantil já existentes no mercado, seus pontos fortes e fracos;

e) identificar e analisar personagens que as crianças de 7 e 8 anos se identificam e o por quê;

f) desenvolver alternativas de personagens

g) possibilitar a interação de maneira dinâmica

## 2. PLANEJAMENTO OPERACIONAL

### 2.1 Metodologia

A metodologia escolhida para dar suporte ao processo criativo deste projeto, foi o método de estrutura radial e de base flexível e adaptável denominado MD3E - Método de Desdobramento em Três Etapas, proposto por Santos (2006).

“[...] conceitua-se como método aberto aquele cuja estrutura estimula as interferências no decorrer do projeto, fazendo com que etapas sejam acrescentadas, retiradas e/ou desdobradas de acordo com objetivos específicos. Essa interferência passa a ser requisito necessário para a execução do projeto, sem que haja imposição de um modelo pronto, com caminhos pré-estabelecidos a serem percorridos. (SANTOS, 2006, p.36).”

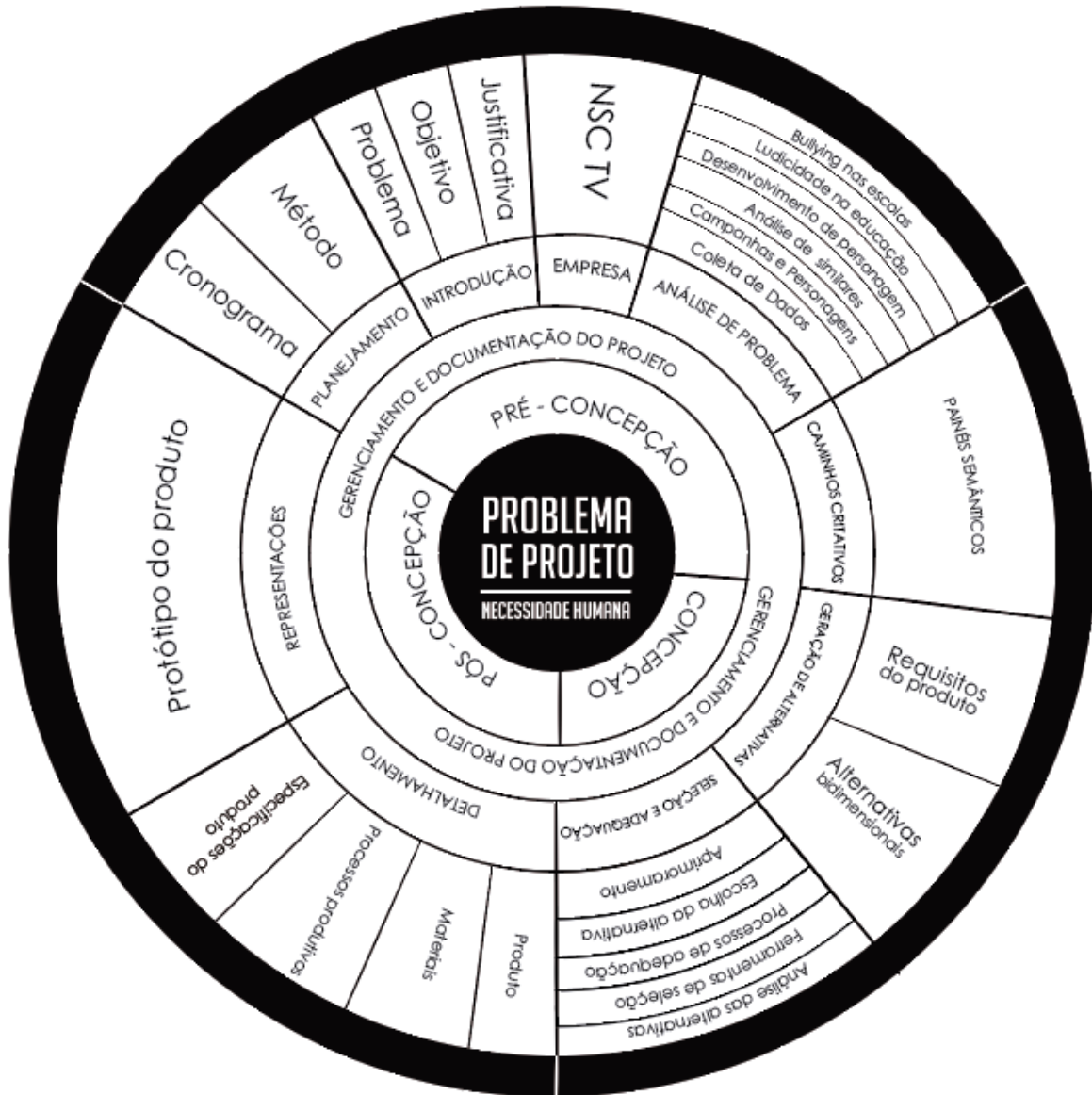
O método permite uma visualização abrangente do problema, sendo um método mais versátil e de possível adaptação conforme necessidades específicas do projeto, o que o diferencia de tradicionais métodos de fluxogramas.

Conforme SANTOS (2006): Para cada etapa básica é indicado um conjunto de desdobramentos mínimos para guiar o início do projeto.

Esses desdobramentos mínimos são atividades que devem ser realizadas para que cada etapa possa ser desenvolvida. Cabe ressaltar que as interferências no método já podem acontecer desde os desdobramentos mínimos, ampliando ou alterando os mesmos de acordo com as necessidades específicas de cada projeto.

O elemento central da figura, é o ponto de partida, dividido em problema de projeto e necessidade humana, a figura tem crescimento exponencial se desdobrando em várias etapas. A seguir, o gráfico:

Figura 1 – Método de Projeto



Fonte: Adaptado de Santos (2006)

Definido o problema de projeto, as etapas subsequentes para qual se amplia o gráfico se dividem em pré concepção, concepção e pós-concepção.

“Desta forma, na pré concepção serão definidas todas as atividades que precisam ser desenvolvidas antes da geração de alternativas e na pós concepção todas as atividades a serem desenvolvidas após a definição da melhor solução para o projeto. (SANTOS, 2005, p. 77).”

Anteriormente às definições dos desdobramentos mínimos necessários para realizar o projeto, é fundamental registrar no gráfico o item que diz respeito à documentação e gerenciamento de projeto, pois é o que permeia as demais atividades.

As etapas básicas consistem em desdobramentos mínimos obrigatórios e cada um agrega seus respectivos dobramentos auxiliares.

Neste projeto a fase de pré concepção é subdividida em: Planejamento, Introdução, Empresa e Análise do Problema. Etapa que se refere pesquisas bibliográficas, organização e a coleta de dados que subsidiarão os requisitos de projeto. A fase de Concepção, é subdividida em: Caminhos Criativos, Geração de Alternativas, Seleção e Adequação que consiste na construção de ideias, criação de alternativas bem como seleção e aperfeiçoamento destas. Por último, se dá a fase de Pós-Concepção, dividida em duas partes apenas: Detalhamento e Representações, que respectivamente se resumem em orientar o trabalho e especificar o produto, transformando-o em unidade tangível, viável em quesito de produção e definição de caracteres estéticos e de representação.

O método MD3E e o cronograma guiaram as etapas do projeto, bem como os desdobramentos para solucionar da melhor forma o problema de projeto a partir das necessidades definidas.

### 3. A NSC TV

A NSC TV (Nossa Santa Catarina TV) é a afiliada catarinense da Rede Globo, sediada em Florianópolis, Santa Catarina desde 5 de maio de 1979. É um modelo regional de televisão no Brasil e conta atualmente com seis emissoras que operam com sinal digital nas regiões de Florianópolis, Blumenau, Chapecó, Criciúma, Joinville e Centro-Oeste do Estado.

A NSC garante a cobertura de 295 municípios e a transmissão para 3,4 milhões de telespectadores todos os dias. Atualmente, a programação estadual conta com três telejornais locais e um bloco esportivo que vão ao ar de segunda a sábado. Destaca-se com produções premiadas que mostram Santa Catarina para o Brasil e o mundo na programação da Rede Globo.

Figura 2 – Logo NSC TV



Fonte: Arquivo da NSC TV

Sabendo do impacto que a televisão causa na sociedade a NSC TV, ainda quando levava o nome de RBS TV, já realizou campanhas de conscientização, como por exemplo a Campanha “O Amor é a Melhor Herança”, a qual tinha como objetivo destacar a relevância dos cuidados que são necessários que a sociedade tenha com a infância e a adolescência, direcionado às necessidades de proteção, e contra violências físicas, morais e emocionais.

A Campanha utilizou os personagens do imaginário infantil e conhecidos de narrativas e contos infantis, todos de tipologia lúdica: o Diabo, o Bicho Papão, a Bruxa Malvada, a Mula Sem Cabeça, o Boi-da-Cara-Preta.

Figura 3 – Personagens da Campanha “Amor é a melhor herança”



Fonte: <http://www.clicrbs.com.br>

Em suma, o objetivo da campanha era a analogia, que mesmo os personagens conhecidos como “malvados” nas histórias infantis, não maltratam crianças como casos reais que acontecem com adultos.

Outra campanha realizada pela NSCTV é a “Pedágio do Brinquedo”

Figura 4 – Campanha “Pedágio do Brinquedo”



Fonte: [www.nsccomunicacao.com.br](http://www.nsccomunicacao.com.br)

A Campanha defende o Princípio VII da Declaração Universal dos Direitos da Criança sobre o ato de brincar. Projeto que visa incentivar a população a praticar a solidariedade através do fomento de doações de brinquedos para crianças carentes, no Dia das Crianças (12 de outubro).

A campanha idealizada no presente projeto surgiu a partir do vínculo de estágio com a NSC TV, desde abril de 2016. Como tema de identificação pessoal e de iniciativa própria, a ideia foi levada ao gestor da área de programação, Anselmo Prada, que além de aprovar, também conhecia a importância da discussão sobre o tema e a influência que a televisão tem sobre as pessoas, e que pode ser canal transformador, sugeriu a ideia de começar a vincular a campanha a partir do início das aulas de 2018.

### **3.1 A Campanha de Prevenção à Intimidação Sistemática**

Sabe-se que uma campanha tem o intuito de passar uma mensagem direcionada para atingir um determinado público definido previamente, visa também, atender esse público e os estimular a realizar uma ou mais ações, nesse caso, sendo ela, de conscientização.

Para a campanha em questão foi especificado que para passar as mensagens de conscientização e de prevenção sobre o *bullying*, seriam desenvolvidas narrativas, a qual o projeto contempla apenas uma narrativa específica, e que essas mensagens seriam passadas e representadas por personagens antropomórficos, para não estereotipar gêneros, nem raças, nem idades específicas.

Anexo à Campanha foi definido que além da veiculação na televisão, os personagens antropomórficos seriam feitos em forma de produto também, junto à uma cartilha, contendo as mesmas narrativas e mensagens presentes da campanha televisionada para serem distribuídos nas escolas, no início do ano letivo de 2018.



## 4. PRÉ CONCEPÇÃO

### 4.1 *Bullying*: Definições

*Bullying* é uma palavra em inglês, que deriva do verbo “*bully*” que tem como tradução “usar a superioridade física para intimidação de outra pessoa” e vem sendo utilizada para determinar comportamentos agressivos, intencionais e repetitivos em relações interpessoais. De acordo com Fante (2005) o *bullying* é um subconjunto de comportamentos agressivos que envolvem intimidações, insultos, assédios, exclusões e discriminações de todo gênero.

Guareschi e Silva (2008, p. 17) complementa conceituando *bullying* “como forma de agressões intencionais e repetitivas adotadas sem motivação evidente e direcionadas aos outros”.

Segundo Pinheiro (2006) esse comportamento violento se divide em dois grupos: o primeiro grupo se refere as ações diretas físicas (chutar, empurrar, bater, tomar pertences) e verbais (apelidos e insultos); e o segundo, as ações indiretas/emocionais através de boatos. A ação verbal é a mais comum.

MARTINS (2005), divide as formas de *bullying* em três tipos:

- **Direto e físico:** inclui bater ou ameaçar fazê-lo; dar pontapés, roubar ou estragar objetos que pertençam aos colegas, extorquir dinheiro ou ameaçar fazê-lo, forçar comportamentos sexuais ou ameaçar fazê-lo, obrigar ou ameaçar os colegas a realizar tarefas servis contra a sua vontade;

- **Direto e verbal:** engloba insultar, pôr alcunhas desagradáveis, fazer gozações, fazer comentários racistas, salientar qualquer característica ou deficiência de um colega de forma negativa;

- **Indireto:** se refere a situações como excluir alguém sistematicamente do grupo de pares, ameaçar com frequência a perda da amizade ou a exclusão do grupo como forma de obter algo do outro ou como retaliação de uma suposta ofensa prévia, espalhar boatos sobre os atributos e/ou condutas de alguém com vista a destruir a sua reputação, em suma manipular a vida social dos pares.

#### 4.1.1 *Bullying* nas escolas

Singularidades como diferentes tamanhos, etnias, ideais, histórias, modos de ser, pensar aparecem na comunidade escolar, e às vezes esses espaços de diferenças e diversidades facilitam os conflitos.

“A presença do fenômeno *bullying* na realidade escolar é incontestável e não possui, aparentemente fatores determinantes, ou seja, independente da localização da escola, tamanho, turno escolar, séries iniciais ou finais, ou mesmo escola pública e privada. Ele é responsável pela criação de um ambiente no qual predomina um clima tenso, de medo e de perplexidade por parte das vítimas e também dos espectadores que, indiretamente, se envolvem nessa prática social sem saber o que fazer (FANTE, 2005 apud GUARESCHI e SILVA, 2008, p.50).”

Fante (2005, p. 190) afirma que, as crianças são mais propensas a desenvolverem a capacidade de relacionar-se socialmente na idade escolar, na qual o professor estará influenciando o desenvolvimento do caráter da criança.

É perceptível o papel fundamental da escola no desenvolvimento do relacionamento social da criança, sendo o educador o mediador fundamental no processo de interação no desenvolver os quesitos sociais dos alunos dentro das salas de aula.

“Segundo a Psicanalista Sônia Makaron, palestrante do 1º *Simpósio Brasileiro Sobre Bullying*, que aconteceu em São Paulo em 2011 em entrevista para a revista CRESCER: “ O *bullying* tem vários graus, e os mais incipientes podem aparecer já na primeira infância da idade escolar. Porém, é importante os adultos não confundirem uma ação que pode ser feita por curiosidade (a menina de 4 anos que levanta a saia da coleguinha da mesma idade talvez só queira verificar o sexo alheio), com pequenas crueldades repetitivas, que geram sofrimento no outro, característica do *bullying*. Nessa fase, os pais têm que explicar, dizer que está errado, mas sem punir. Se o fenômeno persistir, indico castigos leves, como ficar sem algo de que gosta. Esse é o momento do problema em que os pais mais têm que agir, pois as crianças ainda estão muito ligadas a eles. A partir dos 7 anos, a idade da razão, o *bullying* toma a forma mais característica e discutida hoje, com apelidos maldosos e agressões, por exemplo. A partir desse momento, o papel da escola passa a ser prioritário. ”

#### 4.1.2 Protagonistas do *bullying*

É possível identificar os principais envolvidos em casos de *bullying*, e os protagonistas podem ser definidos diferentes perfis que envolvem a intimidação sistemática, cada um assumindo um papel que executa: agressor, vítima, vítima-agressor e expectador (Olweus, 1978; Pereira, 2002).

Figura 5: Ciclo da Agressão



Fonte: Adaptado de Olweus (1978)

Segundo Tognetta (2005), neste contexto de agentes e atores de *bullying*, reconhece-se que ambos precisam de ajuda. Por um lado, as vítimas sofrem deterioração da sua autoestima, e do conceito que tem de si. Por outro, os agressores também precisam de auxílio, visto que sofrem grave deterioração de sua escala de valores e, portanto, de seu desenvolvimento afetivo e moral.

### 4.1.3 Causas e consequências

Guareschi e Silva (2008), afirmam não haver, por vezes, um motivo evidente para a prática do *bullying*. O desequilíbrio de poder ocorre porque a vítima não consegue se defender das agressões por diversas razões: ser menor em estatura, possuir menos força física, estar em minoria, apresentar poucas habilidades para se defender, possuir características físicas ou psicológicas que possam levar à discriminação, ou também possuir pouca flexibilidade de ação em relação ao agressor. Insultos, intimidações, gozações, apelidos cruéis e acusações injustas, além de danos físicos, morais e materiais, são alguns exemplos das manifestações características do *bullying*. (p. 48).

As causas, muitas vezes incertas, mas as consequências segundo Silva (2010) deixadas pelas agressões em forma de *bullying* são variadas e dependem muito de cada indivíduo, da sua personalidade, do seu emocional e da intensidade das agressões. Mas todas as vítimas sofrem com os ataques e maus tratos do *bullying*. Segundo Fante (2005, p. 29) o *bullying* pode ser responsável por vários resultados negativos no processo de aprendizagem e no relacionamento interpessoal entre alunos e no próprio desenvolvimento psíquico, devido às suas características, dentre elas: maltratar, causar sofrimento, desestruturar o emocional e acabar com a motivação da criança em relação à vida escolar.

Silva (2010) também elenca as principais consequências desencadeadas pelo *bullying*:

- Desinteresse pela escola; problemas comportamentais e psíquicos como transtorno do pânico, depressão, anorexia e bulimia, fobia escolar, fobia social, ansiedade generalizada, entre outros.
- Pode também agravar problemas pré-existentes, devido ao tempo prolongado de estresse a que a vítima é submetida.
- Em casos mais graves, podem-se observar quadros de esquizofrenia, homicídio e suicídio.

As consequências do *bullying* afetam todos os níveis de envolvidos, sendo que a vítima pode sofrer seus efeitos pelo resto da vida. A vítima pode ter prejuízos na formação de sua personalidade, nas suas relações profissionais, constituição de família e educação dos filhos. (LINS, 2010)

#### **4.1.4 A importância do combate ao *bullying* nas escolas**

O *bullying* não é um problema regular, que se dá na mesma maneira em todos os casos. Cada situação e cada envolvido tem suas particularidades. Por isso a prevenção do fenômeno nas escolas é o que possibilita um desenvolvimento mais seguro, respeitoso e de reciprocidade entre a convivência social das crianças e dos adolescentes.

Quanto maior interação e confiança entre alunos e professores menor é a possibilidade de ocorrer o *bullying* e por conta disso são necessárias intervenções e implementações de políticas contra o *bullying* nas escolas como prevenção, onde todos colaboram para que o assunto cada vez seja mais discutido e menor probabilidade de ocorrência.

Nas definições da psicóloga Aratangy (2011) se a escola não for um espaço do conviver, um espaço de formar o cidadão, o espaço da ética, ela não servirá pra nada. Os responsáveis pela escola têm de saber como são formados os grupos de alunos, como funcionam estes grupos e quem são os líderes, visto que estes grupos surgem e se mantêm eminentemente dentro da escola. Portanto, a escola não pode ignorar o que se passa nas suas dependências, não pode se eximir da sua parte de responsabilidade, pois, o que acontece desde o portão da escola até o último muro do pátio faz parte do processo pedagógico de uma escola. É verdade que uma escola não pode fazer tudo, mas será um crime se a escola não fizer tudo que puder”.

#### **4.1.5 A legislação anti *bullying***

Foi sancionada dia 6 de Novembro de 2016, a Lei nº 13.185 que estabelece em todo o Brasil, o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying), que caracteriza e tem por objetivo principal prevenir e combater a prática do bullying na sociedade. A norma caracteriza situações de agressão física, psicológica e moral consideradas intimidação sistemática e também estabelece regras para definir casos realizados por intermédio da internet.

A nova Lei fixa que é dever do estabelecimento de ensino, dos clubes e das agremiações recreativas assegurar medidas de conscientização, prevenção, diagnose e combate à violência e à intimidação sistemática bullying). Serão produzidos e publicados

relatórios bimestrais das ocorrências de intimidação sistemática (bullying) nos estados e municípios para planejamento das ações. Os entes federados poderão firmar convênios e estabelecer parcerias para a implementação e a correta execução dos objetivos e diretrizes do Programa instituído por esta Lei. (PORTAL BRASIL, 2016)

## **4.2 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilita um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p.41).

De acordo com (Vygotsky, 1984, p. 27), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar.

O lúdico, por ser uma metodologia espontânea e recreativa, que diverte e ensina auxilia no desempenho da criança perante a aprendizagem age também como fator de ligação e comunicação das crianças, por transformar o aprendizado de acordo com sua maneira de ver o mundo, condizente com suas características e respeitando seus raciocínios particulares.

Negrine (1994, p. 19) defende que “as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.”

### 4.3 A criança de 7 e 8 anos: o contexto bullying e o aprendizado

O *bullying* acontece com mais frequência na educação infantil e no ensino fundamental. Contudo, ainda que a maioria dos casos ocorra nas séries iniciais a gravidade das incidências aumenta conforme o grau de escolaridade, tornando a situação mais grave.

A psicóloga Tânia Paias (2009), criadora do “Portal do *Bullying*” e autora do livro “Tenho Medo de ir à Escola” afirma que “notamos cada vez mais estas situações acontecem em idades mais precoces, às vezes até já no pré escolar podemos ter situações destas” e acrescenta que “Os primeiros anos de escolarização são determinantes para o salutar desenvolvimento das crianças. É aqui que se iniciam os primeiros conflitos, dúvidas, inseguranças e incapacidades”. “A idade pré-escolar e os anos pré-escolares são fundamentais para adquirir uma conduta de funcionamento com os colegas, pois é aqui que nós vamos descentrando da nossa posição e aceitando a posição do outro”.

Paias (2009), ainda comenta que já no primeiro ciclo, “as características individuais começam a emergir e vão dando cunho ao tipo de relações que se estabelecem entre as crianças”. Uma intervenção de pais e educadores nestas idades faz com que se “evitem dificuldades de maior na adolescência”.

Além de pesquisas que comprovam as intimidações, diversos casos de bullying têm sido noticiados pela imprensa, que também explanam as idades das crianças envolvidas, que comparam as disparidades de idades:

Figura 6: Idade: Casos de Bullying 1

07/12/2016 06h00 - Atualizado em 07/12/2016 12h18

**Filho sofre bullying, e mãe adapta aparelho auditivo com super-heróis**

Mãe descobriu outros casos e resolveu investir no negócio, no Paraná.  
**Menino tem 5 anos** se sentia constrangido com o aparelho.

Fonte: [www.g1.globo.com/busca/?q=bullying](http://www.g1.globo.com/busca/?q=bullying)

Figura 7: Idade: Casos de Bullying 2



**G1 RIO GRANDE DO SUL**

## Menino de Porto Alegre sofre preconceito, abandona ballet e mãe desabafa em rede social: 'Dói muito'

Criança de oito anos foi vítima de bullying por parte de colegas. **Adolescentes** gaúchos que foram selecionados para a escola de Ballet do Teatro Bolshoi, em Joinville, contam que até hoje enfrentam a homofobia.

Fonte: [www.g1.globo.com/busca/?q=bullying](http://www.g1.globo.com/busca/?q=bullying)

Figura 8: Idade: Casos de Bullying 3



**G1 HORA 1**

Edição do dia 22/03/2017  
22/03/2017 06h41 - Atualizado em 22/03/2017 06h45

## Bullying teria motivado assassinato de adolescente em escola do RS

**Estudante de 14 anos** foi encontrada morta numa sala de aula. A Uma colega da garota, de 12 anos, teria sido responsável pelo crime.

Fonte: [www.g1.globo.com/busca/?q=bullying](http://www.g1.globo.com/busca/?q=bullying)

Considerando as manchetes e abrangentes conceituações de idades sobre a incidência do bullying, define-se o perfil do público alvo crianças dos dois últimos anos do primeiro ciclo do ensino fundamental (2º e 3º ano, 7 e 8 anos de idade, respectivamente), assim o personagem atuará não como fator corretivo mas sim como elemento de educação e prevenção.

Com o principal objetivo de compreender a relação infantil com o mundo dos personagens, segue uma análise do público-alvo que vai usufruir do objeto de pesquisa. Por estes serem um público específico, e por consequência do tema em questão abranger a todos, não se faz necessário o agrupamento por gênero. A critério projetual se torna essencial



a definição da faixa etária, pois este modifica o potencial de resultado e seu foco de estudo. Sendo assim, tem-se a pré definição da criança do primeiro ciclo do ensino fundamental.

Para Piaget citado por Bock (1980), a criança passa por quatro estágios de desenvolvimentos, sendo eles: o primeiro período compreendido pelo estágio sensório-motor (0 a 2 anos); segundo período, correspondido pelo pré-operatório (2 a 7 anos); terceiro período, operações concretas (7 a 12 anos); e por último o quarto período que são as operações formais (12 anos em diante).

O modelo de Jean Piaget relata as etapas do desenvolvimento cognitivo infanto juvenil e determina de acordo com a idade das crianças e em qual estágio se encontram, quais literaturas são indicadas no Quadro 1:

Quadro I: Modelo de Piaget: Etapas do Desenvolvimento Cognitivo Infantil

Desenvolvimento cognitivo infanto-juvenil		Desenvolvimento da leitura	
Idade	Estágio de desenvolvimento personalidade	Estágio de desenvolvimento	Tipo de leitura
3 e 6 anos	<i>Pensamento pré-conceitual</i> – Construção dos símbolos. Mentalidade mágica. Indistinação eu/mundo.	<i>Pré-leitura</i> – desenvolvimento da linguagem oral. Percepção e relacionamento entre imagens e palavras: som, ritmo.	Livros de gravuras, rimas infantis, cenas individualizadas.
6 a 8 anos	<i>Pensamento intuitivo</i> – Aquisição de conceitos de espaço, tempo e causa. Ainda mentalidade mágica. Auto-estima. Fantasia como instrumento para compreensão e adaptação ao real.	<i>Leitura compreensiva</i> – textos curtos. Leitura silábica e de palavras. Ilustração necessária: facilita associação entre o que é lido e o pensamento a que o texto remete.	Aventuras no ambiente próximo: família, escola, comunidade, histórias de animais, fantasias, e problemas infantis.
8 a 11 anos	<i>Operações concretas</i> – Pensamentos descentrados da percepção e ação. Capacidade de classificar, enumerar e ordenar.	<i>Leitura interpretativa</i> – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler e compreender textos curtos e de leitura fácil, com menor dependência da ilustração. Orientação para o mundo. Fantasia.	Contos fantásticos, contos de fadas, folclore, histórias de humor, animismo.
11 a 13 anos	<i>Operações formais</i> -Domínio das estruturas lógicas do pensamento abstrato. Maior orientação para o real. Permanência eventual da fantasia.	<i>Leitura informativa, ou factual</i> – desenvolvimento da leitura. Capacidade de ler textos mais extensos e complexos quanto à idéia, estrutura e linguagem. Introdução à leitura crítica.	Aventuras sensacionalistas: detetives, fantasmas, ficção científica, temas da atualidade, história de amor.
13 a 15 anos	<i>Operações formais</i> -Descoberta do mundo interior. Formação de juízos de valor.	<i>Leitura crítica</i> – capacidade de assimilar idéias, confrontá-las com sua própria experiência e reelaborá-las em confronto com material de leitura.	Aventuras intelectualizadas, narrativas de viagens, conflitos psicológicos, conflitos sociais, crônicas, contos.

Fonte: Piaget (apud SILVA; FREITAS; BERTOLETTI, 2011, p. 5)

A criança já não é mais tão egocêntrica nos seus sete e oito anos, ou seja, não está mais tão centrada em si mesma e já consegue se colocar abstratamente no lugar do outro, dando-se um aumento da empatia com os sentimentos e as atitudes com os outros.

Do ponto de vista das relações interindividuais, a criança segundo Piaget (2003, p. 41) “depois dos sete anos, torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os para coordená-lo”. Neste estágio as crianças discutem os diferentes pontos de vistas podendo respeitar e compreender a opinião

do colega e justificar e defender a própria, assim o egocentrismo desaparece quase totalmente.

Com bases em estudos de Goulart (2005) no período de operações concretas que as crianças começam a se organizar socialmente em grupos, surgem papéis de liderança e capacidade de discutir ideias diferentes e estabelecem compromissos com os outros. É neste período que associadas ao desenvolvimento cognitivo aumenta a afetividade nas relações sociais.

#### **4.4 O imaginário, as histórias e os personagens no universo infantil**

Segundo Sarmiento (2004, apud WATANABE; et al) —a fantasia do real é uma forma da criança transpor o mundo real, construindo-o de forma imaginativa. Através do imaginário ela pode trazer personagens ou interpretar situações em seu cotidiano.

O coordenador do curso de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Naim Akel Filho (2015) afirma que “O cérebro infantil fantasia antes de ter raciocínio lógico. Um dos estágios de organização cerebral é coordenado pelo processo natural de fantasiar, A fantasia é uma forma de você ajudar a criança a organizar seus afetos e as percepções de si mesmo e do mundo”

Akael Filho (2015) acredita que ao utilizar de fábulas, personagens imaginários para ensinar e transferir valores sociais é usufruir de uma linguagem que as crianças estão aptas a processar.

“Explica: Por exemplo, falar sobre a importância da amizade lendo o célebre trecho de *O Pequeno Príncipe* em que a raposa explica o que é cativar e criar laços. “Isso é muito legal, muito saudável. É utilizar códigos linguísticos que um cérebro em desenvolvimento tem competência para entender. (2015)”

Para Sarmiento (2004), a dimensão simbólica é privilegiada na “fantasia do real”, que representa uma forma particular de compreensão do mundo. As vivências imaginativas possibilitam à criança atuar mais expressivamente na realidade. Essa ação está relacionada ao aspecto cognitivo, à capacidade de se apropriar e criar no mundo circundante, uma forma de estar em contato com seu universo e com as realidades mais distantes.

A fábrica de brinquedos Mattel, realizou um estudo no Brasil, em parceria com o Instituto GFK Indicator, revela que personagens de super-heróis não influenciam apenas o dia a dia das crianças, mas também a formação de suas personalidades. A psicóloga Lídia Aratanguy (2009), responsável pela consultoria da pesquisa afirma que em nas relações de crianças e personagens “super heróis” que são plantadas as sementes de valores como por exemplo coragem, humildade e ética. “Nos contos, os heróis são os mais humildes e bondosos da família ou da aldeia. São os que aceitam enfrentar a perigosa tarefa que irá salvar o reino, o rei, o pai”, diz.

#### **4.4.1 Aprendizados em narrativas**

Para a realizar a estruturação da Campanha e inserir os personagens dentro de um contexto e sabendo também que filmes, livros e desenhos destinados ao público infantil são produções culturais que se ampliam além de entretenimento, para lições e questionamentos de vida, optou-se por analisar o universo das diferentes contribuições que os personagens enquanto “ferramenta de ensino” já realizaram no universo infantil.

Muitas vezes como forma de explorar o imaginário infantil, os personagens são, em sala de aula apresentados às crianças na forma de contações de histórias, pois além de divertirem conseguem atingir objetivos como educar, socializar, instruir e desenvolver aspectos afetivos e de sensibilidade. Fábulas por exemplo, resumidas a ação e reação que em forma de moral da história, tem seu discurso refletido à quem ouve.

“Sendo as fábulas pequenas narrativas em que animais são os personagens protagonistas, o comportamento humano é criticado através de atitudes de animais que poderiam ser bons, maus ou apresentar diferentes virtudes ou defeitos. É comum que esses animais representam raposas, lobos, formigas, entre outros. Cada um deles apresenta características tipicamente humanas. Como exemplo, o leão representa força e poder, o cordeiro representa ingenuidade, a raposa simboliza a esperteza. Para coelho (2000, p. 166), La Fontaine explicita em sua primeira coletânea de fábulas que se serve de animais para instruir os homens. (LIMA; ROSA, 2012)”

A leitura de um conto pode ser apenas o ponto de partida de uma atividade, o que o educador necessita para iniciar um ensinamento e um diálogo, pois conhecendo os

conflitos, a história e a moral dos personagens é onde pode-se agir no desenvolvimento psíquico das crianças, onde se cria uma ponte entre imaginação e realidade, contrastando a história com a realidade e as vivências da criança tanto dentro como fora da sala de aula.

“Antes da história ser contada para as crianças, o professor deve conhecê-la, saber qual o enredo que ela traz, passear pelos seus personagens e cenários, entendê-los, imaginar, conhecer a história que será contada, precisa estar em total contato com ela, vivenciá-la, para que quando a história for contada, o professor possa instigar a imaginação nos alunos sobre os personagens e os conflitos que esses vivenciam nas histórias, proporcionando o diálogo e a expressão oral dessas crianças (ARAUJO, 2010, p.9).”

A narrativa é o ponto central para o desenvolvimento do personagem, é o que vai inseri-lo no contexto da campanha como em sala de aula, onde funcionará como uma pequena fábula, introduzindo questões do cotidiano e auxiliando ao educador a conscientizar e dar seus ensinamentos sobre a prevenção do bullying aos alunos, podendo adaptar a narrativa inclusive, a situações já recorrentes na própria sala de aula.

#### **4.4.2 Aprendizados em meios televisivos**

O cinema e as animações são outras maneiras intrínsecas de abrir janela para um mundo de relações entre ficção e realidade.

Precisamos então compreender o fascínio que os desenhos animados exercem sobre as crianças. As principais características desses desenhos são a linguagem lúdica, pois é mais do que um entretenimento televisivo, eles carregam discursos, seja pelos personagens ou pelas suas aventuras. Há uma dimensão educativa nos desenhos animados (CUNHA, 2005)

Os desenhos animados, em sua maioria, remetem aos conteúdos: herói/ vencedor; bem/mal; transformação; transgressão da ordem; inexistência da morte; inexistência do tempo e espaço; prazer pelo fantástico e pelo terror; idade da vida e dos valores; ação e aventura; vitória sobre os inimigos; desejo de vingança; individualismo entre outros (PACHECO, 2005).

Foram analisados quatro desenhos, Zootopia, DivertidaMente, *Toy Story* e Como Treinar o seu dragão, sendo levados em considerações os critérios de relevância e centrais das tramas e as características em comum encontradas em todos.

Quadro 1: Análise Filmes

ZOOTOPIA	DIVERTIDA MENTE	TOY STORY	COMO TREINAR O SEU DRAGÃO
			
<b>CARACTERÍSTICAS</b>			
Emponderamento feminino	Sentimentos (Personificação)	Importância da amizade	Vencer a agressão
Personagem sofre por ser mulher e ter baixa estatura (abuso de poder de colegas homens e em cargos mais altos)	Importância de compreensão	Importância do trabalho em equipe	Proteção à minoria
	Depressão	Brinquedos com vida	Companheirismo
Junto com os colegas vence o preconceito e consegue o cargo	Apoio de amigos		Luta pelo bem
<b>CARACTERÍSTICAS EM COMUM ENCONTRADAS:</b>	<b>UNIÃO   COMPREENSÃO   RESPEITO</b>		

Fonte: Autoria própria, 2017

É possível analisar que em todas as animações, apesar de seus temas de diferentes vertentes alguns aspectos relevantes em comum como o destaque de situações que denotam a importância da união, a compreensão e o respeito mútuo são encontrados, passando indiretamente a mensagens para o público-alvo. São aspectos que no contexto da campanha em questão, são também relevantes e devem ser levados em consideração na hora da elaboração da narrativa, para que não seja apenas uma mensagem sobre o bullying e suas consequências, mas sim, de compreender alguns valores.

## 4.4 DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

A palavra personagem surge do grego “persona”, a qual significa máscara, forma que o indivíduo se apresenta. Ou seja, é com uma máscara, ou personagem junto aos símbolos que os representam, que o indivíduo que o observa é capaz de se identificar De acordo com Bueno (2002, p. 2):

“Persona, segundo a linha psicanalítica de Jung, é a máscara com a qual nos apresentamos ao mundo. E através dela nos relacionamos com os outros. A persona inclui papéis sociais, tipo de roupa e estilo de expressão pessoal. [...] serve para proteger o Ego e a psique das diversas forças e atitudes sociais que nos invadem. Nesse caso, o indivíduo adota conscientemente uma personalidade artificial ou mascarada, contrária aos seus traços de caráter, para se proteger, se defender ou para tentar se adaptar ao seu círculo.”

O campo do design de personagens, também conhecido como *character design*, é um ramo da ilustração voltado para a criação de personagens para jogos, histórias em quadrinhos, mascotes, entre outros (POUBEL, et al 2012). Porém, o personagem vai além da representação física, transcrevendo-se para conceitos acima de seu caráter estético, mas sim, comportamento e personalidades compreendidos por quem o vê. Para Seegmiller (2008, p. 20) o design de personagens é o ato de criar algo ou alguém, que em um determinado contexto ou ambiente, provoca algum tipo de crença, reação ou expectativa do público.

Segundo Gancho (2004, p.23):

“[...] o personagem é um ser fictício, com forma humana, animal ou antropomórfico, concebido por um autor/criador, cujas características físicas, emocionais, comportamentais e sociais determinam e expressam um estereótipo e seu papel na narrativa.”

Segundo McCloud (2008), [...] "criar uma vida interior convincente para seus personagens pode ser o aspecto mais importante, e menos compreendido da criação de personagens". É fundamental, portanto, criá-lo junto a sua própria história, ligada à sua biografia, já que além da personalidade inata ao ser humano, este se modifica a partir de seu contexto, desta forma, o personagem como representação humana, também conta sua história e junto a ela, sua vida.

Considerando o *Character design* - projeto de composição de um personagem desde a sua composição básica estrutural e formas estéticas e visuais até detalhes específicos de sua personalidade - é necessária que a construção ao ser imaginário consiga mediar a mensagem intrínseca que o personagem precise transmitir.

Sendo assim, apesar de fictício, o personagem tem sua essência além de aparência estética, exercendo uma função, atuando nos sentidos tanto físico quanto psíquico como um indivíduo e que por si só é capaz de contar uma história. A partir da construção da personalidade do personagem, ou seja, suas características intrínsecas, o designer vai mediar vai mediar o que sua forma pretende transmitir como mensagem. A partir de aspectos físicos e estéticos, o designer começa a construir o personagem sendo [...] “a constituição física do personagem, sua massa muscular, seu formato básico de corpo, seus pelos corporais, cabelos, barba, proporções físicas, etc.” (POUBEL; VALENTE; GARONE, 2002, p.210). Poubel, Valente e Garone (2002) delimitam os pontos de construção de um personagem:

Quadro 2 – Construção de Personagens

CARACTERÍSTICAS INTRÍNSECAS	personalidade, história, caráter, pontos fracos, pontos fortes, nível de inteligência, razão e emoção, fragilidade e gostos
ASPETCOS FÍSICOS	tipo de ser (humano, humanoide, híbrido, animal) massa muscular, formato do corpo, proporções do corpo, gênero e idade
COMPOSIÇÃO VISUAL	cores, vestimentas, objetos, acessórios, armas, expressões faciais, postura corporal etc.

Fonte: Adaptado de Poubel, Valente e Garone

Sendo assim, a elaboração da persona se desenvolve de forma híbrida e utilizando diversos signos que o representam e se adaptam a quem o observa. Para a construção da narrativa pretende-se aprimorar as características e particularidades do personagem, para que ele se encaixe em uma narrativa já pré-estabelecida. Aspectos físicos e de composição visual se dão de forma mais estética, porém para o auxílio da fundamentação das



características intrínsecas do personagem em questão, fez-se a busca pelos arquétipos, fundamentos do inconsciente humano.

#### 4.4.1 Psicologia Arquétipa

Carl Gustav Jung (1919) durante seus estudos pesquisou sobre o inconsciente e o inconsciente coletivo afirmou que os homens já nascem com uma inconsciência coletiva, uma psique formada, ou seja, já tem no seu inconsciente assimilações do mundo e modos comportamentais que são os mesmos para todos os seres humanos, como se fosse uma herança psicológica. Ao longo de gerações, formaram-se estruturas psíquicas a partir de vivências experimentadas, e são por Jung chamadas de arquétipos

O termo Arquétipo vem do grego archétypon, que significa “o modelo dos seres”. (CAMPOS, 2011, p. 142). Segundo Jung (1976, p.87), “‘arquétipo’ nada mais é do que uma expressão já existente na Antiguidade”, de representações do inconsciente de toda a humanidade, que emanam para o consciente através dos sonhos, dos símbolos e da imaginação. Apesar de existirem muitos arquétipos, Jung definiu 12 tipos primários que simbolizam motivações humanas básicas. A partir disso, Golden (2014) os categorizou de maneira simplificada, como mostra o Quadro 3:

QUADRO 3: 12 Principais Arquétipos

ARQUÉTIPOS	LEMA	DESEJO	OBJETIVO	MAIOR MEDO	ESTRATÉGIA	FRAQUEZA	TALENTO	TAMBÉM CONHECIDO COMO:
O INOCENTE	Livre para sermos eu e você	Chegar ao paraíso	Ser feliz	Ser punido por fazer algo ruim ou errado	Fazer as coisas certas	Entediante por sua inocência ingênua	Fé e otimismo	Utópico, Tradicionalista, Ingênuo, Místico, Santo, Romântico, Sonhador
O ÓFÃO (GAROTO(A) COMUM)	Todos os homens e mulheres são criados iguais	Se conectar com os outros.	Pertencer	Ser deixado de fora ou se destacar na multidão	Desenvolver virtudes sólidas comuns, ser pé no chão, o toque comum	Perder a si mesmo em um esforço de se misturar ou por causa de relações superficiais	Realismo, empatia, despreensão	Realista, Cidadão Sólido, Bom Vizinho, a Maioria Silenciosa
O HERÓI	Onde há vontade, há um jeito	Provar o próprio valor através de atos corajosos	Ser o melhor em algo de modo que beneficie o mundo	Fraqueza, vulnerabilidade, ser um covarde	Ser tão forte e competente quanto possível	Arrogância, sempre precisar de outra batalha para lutar	Competência e coragem.	Guerreiro, Superherói, Soldado, Matador de Dragões, Vencedor
O CUIDADOR	Ame seu vizinho como a si mesmo	Proteger e cuidar dos outros	Ajudar os outros	Egoísmo e ingratidão	Fazer coisas pelos outros	Martírio e ser explorado	Compaixão e generosidade	Altruísta, Pai/Mãe, Ajudante, Apoiador

O EXPLORADOR	Não me limite	Liberdade de descobrir quem você é explorando o mundo	Viver uma vida melhor, mais autêntica e mais satisfatória	Ver-se preso, conformidade e vazio interior	Viajar, e experimentando coisas novas, escapar do tédio	Vagar sem rumo, se tornar socialmente isolado	Autonomia, ambição, ser verdadeiro consigo mesmo	Andarilho, Individualista, Peregrino
O REBELDE	Regras são feitas para serem quebradas	Vingança ou revolução	Derrubar o que não está funcionando	Ser impotente ou ineficaz	Perturbar, destruir ou chocar	Ir para o "lado negro", crime	Ousadia, liberdade radical	Fora-da-lei, Revolucionário, Desajustado
O AMANTE	Você é o único	Intimidade e experiência	Estar em relação com as pessoas, o trabalho e o ambiente que amam	Ficar sozinho, ser invisível, indesejado, sem amor	Se tornar cada vez mais física e emocionalmente atraente	O desejo de agradar aos outros, arriscando-se perder a própria identidade	Paixão, gratidão, apreciação e comprometimento	Parceiro, Amigo, Entusiasta, Sensualista
O CRIADOR	Se você consegue imaginar, pode ser feito	Criar coisas de valor duradouro	Realizar uma visão	Visão ou execução medíocres	Desenvolver habilidade e controle artístico.	Perfeccionismo, soluções ruins	Criatividade e imaginação	Artista, Músico, Inovador, Inventor, Escritor, Sonhador
O BOBO	Você só vive uma vez	Viver o momento com total apreciação	Se divertir e deixar o mundo mais descontraído	Se entediar ou ser entediante	Se divertir, fazer piadas, ser engraçado	Frivolidade, perda de tempo	Alegria	Comediante, Trapaceiro, Palhaço
O SÁBIO	A verdade o libertará	Encontrar a verdade	Usar inteligência e análise para entender o mundo	Ser enganado ou ignorância	Buscar informação e conhecimento, auto-reflexão e entender processos mentais.	Pode estudar detalhes para sempre e nunca agir	Sabedoria, inteligência	Especialista, Detetive, Conselheiro, Pensador, Filósofo, Mentor, Planejador
O MÁGICO	Eu faço as coisas acontecerem	Entender as leis fundamentais do universo.	Tornar sonhos em realidade.	Consequências negativas não intencionais	Desenvolver uma visão e viver de acordo com ela	Se tornar manipulativo	Encontrar soluções de ganho mútuo	Visionário, Catalisador, Líder Carismático, Curandeiro, Inventor.
O GOVERNANTE	Poder não é tudo, é a única coisa	Controle	Criar uma família ou comunidade próspera, bem sucedida	Caos, ser derrubado	Exercer poder	Ser autoritário, incapaz de delegar	Responsabilidade, liderança	Chefe, Líder, Aristocrata, Rei/Rainha, Político, Administrador, Role Model

Fonte: Adaptado de Carl Golden

Segundo Campos (2011, p. 156-158), com estas questões formuladas e buscando delimitar o perfil arquetípico do personagem, são apontados os itens que darão individualidade e originalidade a ele, como: o estilo (despojado, sério, esportivo, profissional,

etc., por exemplo) que pode ser evidenciado pela indumentária e pelos acessórios do personagem - em uma narrativa, como a que se pretende desenvolver, esses traços devem também representar período em que se passa a história; Os pontos de foco que ele percebe, bem como, as reações dele ao que é visto/percebido; Suas vivências, como por exemplo, se ele gosta de contar histórias do passado ou apresenta cicatrizes e/ ou tatuagens que podem indicar suas experiências; suas emoções, obsessões, manias, tiques, suas relações com pessoas e objetos, sua expressividade e, por fim, definir seu traço principal de personalidade, com o intuito de imprimir nele características humanas para que crie vínculos com o espectador.

#### **4.5 Os personagens a narrativa**

A principal ferramenta que media as relações humanas é a linguagem, que se dá por palavras, olhares, expressões e movimento corporal. A linguagem intrinsecamente ligada à construção verbal compõe a narrativa que permeia a interação entre o personagem e o indivíduo. Sendo a narrativa denominada como interação que permeará a relação dos personagens, os educadores e os alunos, faz-se necessária a descrição:

A narrativa designa-se de um gênero literal comum, permeando um simples contar histórias fictícias ou estórias a partir do imaginário ou pelas experiências pessoais vivenciadas por quem narra, resumindo, portanto, em, [...] “monólogos ou diálogos, estórias verídicas ou literárias, textos orais ou escritos” (BROCKMEIER; HARRÉ, 2003, p.526).

Sua característica multifacetada e a diversidade em sua variação, faz com que esteja presente em mitos, crônicas, romances, novelas, filmes, animações e assim por diante, justamente por se tratar de uma maneira verbal de representação (CORREIA, 2016).

Toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos essenciais, sem os quais não pode existir. Sem os acontecimentos não se é possível contar uma estória. Quem vive os acontecimentos são as personagens, em tempos e espaços determinados.

Por fim, é necessária a presença de um narrador — elemento fundamental à narrativa — uma vez que é ele que transmite a estória, fazendo a mediação entre esta e o ouvinte, leitor ou espectador. (CORREIA, 2016, p.138.)

Papéis distintos podem ser assumidos em uma narração, sendo eles em primeira pessoa, onde o narrador participa de maneira ativa dos fatos como sendo personagem empoderando-o como intérprete de si mesmo ou em terceira pessoa onde quem fala é apenas um observador que delega ações aos personagens, contando a estória em forma de visão externa dos acontecimentos. Sendo assim é possível o intercâmbio de experiências dentro da arte de contar histórias, onde a narrativa se solidifica quando passa do narrador para o receptor.

A narrativa por fim, cabe ao projeto, de maneira lúdica, como papel de interação entre educadores, crianças e os personagens do enredo sendo este desenvolvido pela própria narrativa criada.

## **4.6 SIMILARES**

O mercado de personagens é abrangente e heterogêneo e para melhor compreender sua existência no mercado, separou-se em duas classes: a primeira, de personagens bidimensionais utilizados em campanhas, animações e livros contra o bullying; e a segunda etapa uma análise de personagens tridimensionais, educativos e inclusivos e personagens também tridimensionais do universo infantil.

### **4.6.1 Campanhas contra o bullying e projetos com personagens**

A rede de colégios do SESI, lançou um projeto chamado “Rede de Virtudes - Escola para a Vida” como forma de combate e prevenção ao bullying interiorizando a partir de personagens valores junto aos seus alunos. (<https://www7.fiemg.com.br/sesi/produto/rede-sesi-de-virtudes>)

O projeto conta com a criação de 12 personagens (Figura 13) inspirados na série Pokémon, com intuito de aproximar o projeto ao universo infantil, onde cada um representa uma virtude: a paciência, o respeito, a solidariedade, a perseverança, a justiça, a honestidade, a compaixão, a gratidão, a generosidade, a tolerância, a gentileza e a lealdade. Esses personagens serão inseridos em uma dinâmica de reflexão coletiva, segundo Rigotto (2017). “A ideia é trabalhar cada virtude a partir da própria vivência dos alunos”.

Figura 9: Personagens do Projeto “Rede de Virtudes - Escola para a Vida”



Fonte: [www7.fiemg.com.br/sesi/produto/rede-sesi-de-virtudes](http://www7.fiemg.com.br/sesi/produto/rede-sesi-de-virtudes)

O Cartoon Network em parceria com a Plan International e Word Vision, e apoiada pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, lançou em 2011 a campanha “Chega de *Bullying*, não fique calado”, realizada por peritos com intuito de chegar aos pais, professores e crianças e proteger crianças e adolescentes que estão suscetíveis ao *bullying*. O objetivo é conscientizar e sensibilizar a comunidade em geral e escolar sobre a temática, além de disponibilizar um material com ações práticas para lidar com o *bullying* nas escolas, como exercícios e jogos criados para cada faixa etária (SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO, s/d).

“A *World Vision* afirma (2015): “Nós trabalhamos com os ministérios da educação e distritos escolares, distribuindo os materiais didáticos para educadores e alunos. O abaixo-assinado faz com que as pessoas pensem sobre a questão, e a resposta tem sido muito boa. Isso nos leva a crer que a ajuda para prevenir o *bullying* é muito necessária”.

Figura 10: As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy



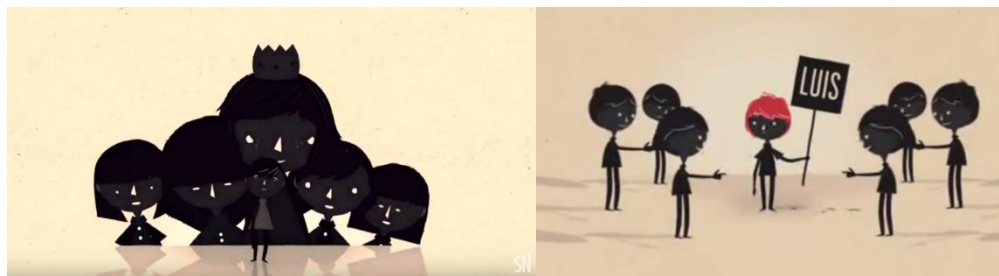
Fonte: [www.animeplus.org/as-terríveis-aventuras-de-billy-e-mandy](http://www.animeplus.org/as-terríveis-aventuras-de-billy-e-mandy)

A campanha utiliza do conceito do Movimento Cartoon, “A vida não é desenho animado”, e utilizam personagens de As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy - programação de desenho animado que passa no próprio canal - para ilustrar as sérias consequências do bullying para as vítimas, assim como para as testemunhas e aos próprios agressores.

#### 4.6.2 Animações com personagens

A TV Nickelodeon iniciou em 2017 uma campanha contra o *bullying* e o *cyberbullying*, para conscientizar os jovens sobre a gravidade da violência física ou verbal em ambiente escolar e na internet e, ainda, orientá-los quanto os tipos de atitude que devem tomar em caso de *bullying*.

Figura 11: Personagens Mônica e Luis



Fonte: [www.animeplus.org/as-terríveis-aventuras-de-billy-e-mandy](http://www.animeplus.org/as-terríveis-aventuras-de-billy-e-mandy)

Daisy Chain é uma animação criada pelo australiano Galvin Davis, como forma de apoiar o filho Benjamin que sofria *bullying*, apresentava cada vez mais comportamentos isolados e menos ânimo para ir para a escola.

Figura 12: Personagens Benjamim e Daisy



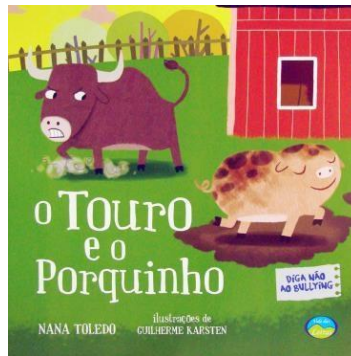
Fonte: [www.ilovedaisychain.com/](http://www.ilovedaisychain.com/)

A animação é frequentemente utilizada em grupos anti-bullying na Austrália, Estados Unidos e Reino Unido para conscientização das crianças nas escolas.

#### 4.6.3 Livros com personagens

A Escritora e Pedagoga, Nana Toledo, elaborou uma série com 6 livros que tem como intenção incentivar a paz e o respeito recíproco.

Figura 13: Livro da série da Nana Toledo



Fonte: [www.fnac.pt/mp9655211/O-Touro-e-o-Porquinho-Serie-Diga-nao-ao-Bullying](http://www.fnac.pt/mp9655211/O-Touro-e-o-Porquinho-Serie-Diga-nao-ao-Bullying)

O Touro e o Porquinho - Nana Toledo: O Touro e o Porquinho são excluídos das brincadeiras por outros bichos, mas a Dona Pata vê tudo acontecer e dá conselhos aos dois.

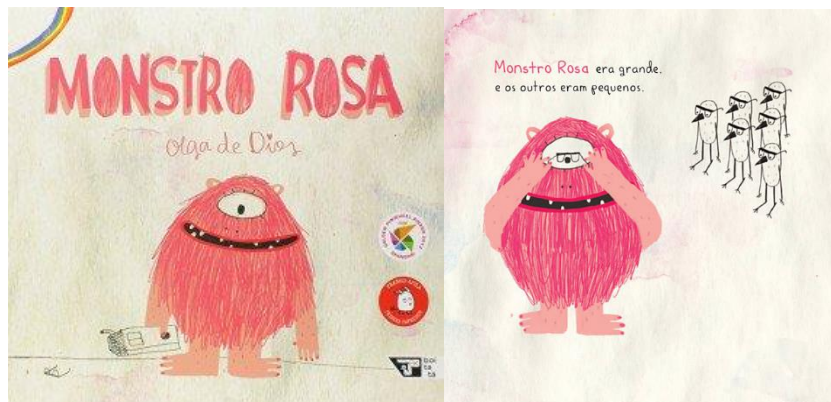
Figura 14: Ernesto



Fonte: [www.santacruz.rs.gov.br/bullying/index.php/portfolio-item/ernesto-de-blandina-franco-e-jose-carlos-lollo/](http://www.santacruz.rs.gov.br/bullying/index.php/portfolio-item/ernesto-de-blandina-franco-e-jose-carlos-lollo/)

Ernesto - Blandina Franco e José Carlos Lollo: Uma história em que o personagem Ernesto é sozinho por conta de sua aparência, porém a história não tem fim, possibilitando diversas criações de finais para a história.

Figura 15: Monstro Rosa



Fonte: [www.boitempoeditorial.com.br/produto/monstro-rosa-608](http://www.boitempoeditorial.com.br/produto/monstro-rosa-608)

Monstro rosa, da coleção Boitatá e da autora Olga de Dios, traz para o universo infantil questionamentos como desigualdade e preconceito. O Monstro representa a fogue padronizações estéticas e comportamentais e no decorrer da história, percebe que é possível explorar o mundo fora de padrões que associe.

#### 4.6.4 Personagens no mercado

Em relação ao mercado e suas respectivas produções, e para diagnóstico e melhoria na inserção do objeto aqui descrito em um mercado em que existe a demanda e a



necessidade de consumo de personagens como produto, agregados à valores afetivos, a ABRINQ - Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (2015) define brinquedos de Desenvolvimento Afetivo como:

- Pelúcias com mais de 30 cm.
- Bonecos, personagens imagináveis zoomorfos - bonecos que representam figuras de ficção tipo tartarugas Ninja, dragões com aparência humana.
- Bonecas para vestir (não manequim) - todas as bonecas com cabelo, olhos móveis, braços e pernas articulados, atividades animadas como choro, fazer xixi, rir, falar. Acessórios para bonecas - roupas, bijuterias, maquilagem, chapéus.
- Personagens articulados e acessórios - heróis, personagens com membros articulados, cabeça móvel, para simular histórias de ficção, de batalhas
- Bonecas manequim e acessórios - bonecas articuladas com cabelo e atividades, móveis, objetos pessoais, equipamentos esportivos.
- Bonecas leves vestidas - bonecas plásticas ou de tecido, com olhos frios, cabelos no próprio plástico ou de lã, roupas simples.

“A brincadeira de bonecos é uma reprodução do que as crianças vivenciam no cotidiano. A tendência natural é imitar o que eles veem em um contexto social. Esse hábito é conhecido como jogo de exercício, onde ela se apropria daquilo que percebe na realidade. Se a criança mora em uma casa em que todo mundo cozinha, pode brincar de cozinhar também”, explica a professora e coordenadora do Núcleo de Pesquisas do Brincar da PUC, Carneiro (1999).

#### **4.6.5 Personagens Educativos e Inclusivos**

O presente projeto anteriormente enalteceu a importância do brincar e sobre a interação proporcionada pelas brincadeiras que levam crianças a explorarem seus universos, aprender a lidar com outras crianças e também sobre autodescobertas.

Por tais razões e também levando em consideração que uma forma de prevenção ao *bullying* é também personagens que saiam de padrões impostos pela sociedade e reflitam aspectos socioculturais de diversidade, sejam elas de cultura, etnia e condições físicas.

Sendo assim, quanto maior a gama de representatividade maior é a chance de identificação simbólica de usuários perante os objetos além da aprendizagem de respeito às diferenças e principalmente na fase da primeira infância, idade onde crianças começam a aprender se colocar no lugar do outro, o que fica ainda mais fácil com interação do lúdico, influenciando o respeito recíproco e uma infância livre de julgamentos.

O ateliê “Preta Pretinha”, em São Paulo, das irmãs Lúcia e Cristina, que confeccionam bonecas de pano artesanais que explanam os campos da diversidade: bonecas com deficiências auditivas, visuais, com síndrome de Down, cadeirantes, deficientes físicas, orientais, muçulmanas, indígenas, negras e entre outras.

Figura 16: Bonecas Negra, Deficiente Visual, Oriental e Cadeirante



Fonte: [www.catraquinha.catracalivre.com.br/geral/agenda/indicacao/preta-pretinha-atelie-de-bonecas-de-pano-a-favor-da-diversidade/](http://www.catraquinha.catracalivre.com.br/geral/agenda/indicacao/preta-pretinha-atelie-de-bonecas-de-pano-a-favor-da-diversidade/)

#### 4.6.6 Furby

Figura 17: Furby



Fonte: [www.hasbro.com/en-us/brands/furby](http://www.hasbro.com/en-us/brands/furby)

O Furby é um brinquedo eletrônico lançado na década de 1990, ele tem sua interatividade que demanda de características semelhantes aos animais de estimação. A criança precisa dar atenção, brincar, alimentar quando estiver com fome, ensinar o Furby a falar e se comportar, pois sua personalidade se desenvolve de acordo com o que é ensinado.

Características: Original: Tem 19 cm de altura, olhos interativos em tela LCD, responde a estímulos como voz, sons e música, corpo articulado que reage a fatores externos e é produzido em plástico de alta qualidade e revestido com PLUSH.

#### 4.6.7 Funko

Figura 18: Funko Plush - Star wars



Fonte: [www.funko.com/products/all/brands/plush](http://www.funko.com/products/all/brands/plush)

FUNKO, empresa americana, produz os FUNKOS PLUSH, miniaturas de 20cm, sempre “cabeçudinhas”, que como diz o nome, são produzidas em plush, que retratam a cultura pop a partir de personagens de filmes, séries e desenhos animados.

#### 4.6.7 Monster High

Figura 19: Monster High



Fonte: [www.play.monsterhigh.com/pt-br/character/index.html](http://www.play.monsterhigh.com/pt-br/character/index.html)

Desenvolvida pela Mattel em 2010, Monster High é uma franquia que desenvolve personagens inspirados em monstros lendários, cada um com sua característica, variando entre vampiros, zumbis, fantasmas entre outros encarnados como adolescentes em uma escola para monstros.

As bonecas são recomendadas para crianças de 5 a 7 anos, são produzidas de plástico, são articuladas e medem aproximadamente 28cm.

#### 4.6.8 Super Heróis

Figura 20: Super Heróis



Fonte: <https://intl.target.com/s/justice+league+action+figures>

“Os heróis estimulam nas crianças virtudes como a coragem de enfrentar desafios, vencer os medos, proteger os mais fracos, defender ideais e combater o inaceitável”.

Nesse cenário, eles representam os atributos que os humanos mais admiram em si próprios. "Mais do que ídolos, são modelos a serem respeitados e imitados. No entanto, não são desprovidos de medo e, justamente por isso, são fonte de coragem", diz Lidia Aratagy, psicóloga e consultora de uma pesquisa da Mattel do Brasil em conjunto com o instituto GFK Indicator, que procurava entender a função que fantasia e os super-heróis encadeiam no imaginário infantil

#### **4.7. Análise dos similares**

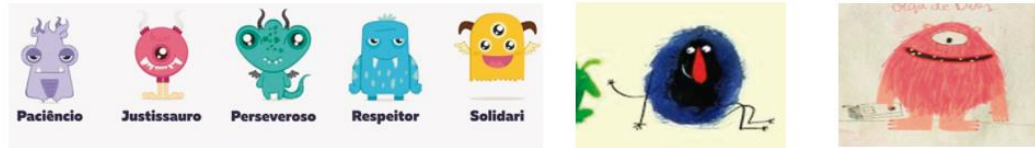
A partir da observação dos personagens similares, formulou-se uma lista de critérios considerados importantes para serem percebidos: cores, vínculo com temática, expressividade como linguagem, características físicas e representação humana ou antropomórfica do personagem para possibilitar o entendimento do valor dos personagens como referência para o trabalho em questão.

A análise dividiu-se em três tabelas com imagens de cada item anteriormente exposto, divididas em:

- Personagens de Campanhas
- Personagens Animados
- Personagens Físicos

## Personagens de Campanha:

Tabela 2: Tabela de Similares 1



COR:	CHAMATIVAS	CHAMATIVAS	CHAMATIVAS
CARACTERÍSTICA FÍSICA:	ANTROPOMORFISMO   CARACTERÍSTICAS EXAGERADAS   EXPRESSIVIDADE	ANTROPOMORFISMO   CARACTERÍSTICAS EXAGERADAS   EXPRESSIVIDADE	ANTROPOMORFISMO   CARACTERÍSTICAS EXAGERADAS   EXPRESSIVIDADE
VÍNCULO COM TEMÁTICA:	COMBATEM O BULLYING COM SEUS IDEAIS	VÍTIMA   COMBATE	VÍTIMA   COMBATE
COMPORTAMENTO	ENSINAMENTO   COMUNICATIVOS	SOZINHO   MELANCÓLICO	EXPLORADOR: SAI DA ZONA DE CONFORTO

Fonte: Autoria pessoal, 2017

## Personagens Animados:

Tabela 3: Tabela de Similares 2



COR:	POUCAS CORES	CORES CONTRASTANTES	TONS PASTEIS
CARACTERÍSTICA FÍSICA:	FORMA HUMANA   EXPRESSIVIDADE	FORMA HUMANA   SEM EXPRESSIVIDADE FACIAL	FORMA HUMANA   SEM EXPRESSIVIDADE FACIAL
VÍNCULO COM TEMÁTICA:	REPRESENTA TANTO A VÍTIMA QUANTO O EDUCADOR	VÍTIMA	UM PERSONAGEM É A VÍTIMA E OUTRO QUEM A AJUDA
COMPORTAMENTO	SOCIÁVEL   AGRADÁVEL	EXCLUSIVO   DEPOIS SOCIÁVEL	VÍTIMA: EXCLUSIVO AJUDANTE: SOLIDÁRIO   AMIGÁVEL

Fonte: Autoria pessoal, 2017

## Personagens Físicos:

Tabela 5: Tabela de Similares 3



COR:	CORES CHAMATIVAS	CORES NEUTRAS	CORES CHAMATIVAS	CORES CHAMATIVAS	CORES CHAMATIVAS
CARACTERÍSTICA FÍSICA:	FORMA HUMANA   FANTASIA	FORMA HUMANA   TEMÁTICA SOCIAL	ANTROPOMORFIA   EXPRESSIVIDADE	FORMA HUMANA   CARACTERÍSTICA EXAGERADA FANTASIA	FORMA HUMANA   CARACTERÍSTICA EXAGERADA FANTASIA
VÍNCULO COM TEMÁTICA:	NENHUM	PERSONAGEM INCLUSIVO	NENHUM	NENHUM	PERSONAGEM ARQUÉTIPO

Fonte: Autoria pessoal, 2017

Foi possível analisar que a maioria dos similares possuem características bem definidas como por exemplo as cores chamativas e a expressividade, contendo uma ou outra característica física exagerada, como por exemplo, um nariz avantajado ou uma perna bem comprida. As formas antropomórficas, que dizem mais respeito ao requisito definido ao personagem na idealização da campanha, todos apresentam as características acima citadas, o que decorre a serem requisitos explorados no desenvolvimento das alternativas.

## 4.8 COLETA DE DADOS

Para o desenvolvimento das coletas de dados do projeto adotou-se a pesquisa qualitativa de cunho exploratório tanto para maior familiaridade com o problema, identificar percepções e sentimentos quanto para a construção de hipóteses e alternativas para este.

Caplan (1990, p. 527) afirma que grupos focais são “[...] pequenos grupos de pessoas reunidos para avaliar conceitos ou identificar problemas”.

O grupo focal aconteceu no bairro Córrego Grande, em Florianópolis no dia 4 de setembro de 2017, às 17h e com duração de 50 minutos composto por 5 meninos, dois com 7 anos e três com 8 anos e 5 meninas, quatro com 8 anos e uma com 7 anos, todos estudantes

de colégios particulares da cidade, selecionados a partir de conhecidos da autora, especificando apenas a idade como critério de seleção.

Tabela 5: Coleta de dados

MENINOS		MENINAS	
A	7 anos	F	7 anos
B	7 anos	G	8 anos
C	8 anos	H	8 anos
D	8 anos	I	8 anos
E	8 anos	J	8 anos

Fonte: Autoria pessoal, 2017

As perguntas (APÊNDICE 1) foram feitas ao mesmo tempo para todos os participantes que em forma de bate-papo responderam e falaram de suas opiniões e experiências sobre o *bullying* e personagens. A transcrição foi feita a partir do áudio gravado durante a reunião. Considerando que o grupo focal seria realizado com crianças que se dispersam facilmente, as primeiras três perguntas foram feitas juntas, a respeito do *bullying*. Todas as crianças já conheciam o significado da palavra, um dos entrevistados falou que é “algo que não pode acontecer, pois humilha as pessoas”, outro, contou que “já sofri *bullying* algumas vezes, pois os colegas gostam de colocar apelidos, pegar no pé, e por isso quase todo dia tem briga, o que é ruim, porque deixa todo mundo triste e atrapalha a amizade entre a gente”, uma menina comenta que “tem que separar as brigas, conversar, cuidar da escola e dos outros, não podemos deixar que um aluno seja excluído, nem brigar com os outros e colocar apelidos feios, porque assim como podemos ser maus com os colegas um dia eles podem nos maltratar também.”

Entre a conversa, surgiu o assunto sobre as causas do *bullying*, uma criança falou que quando uma pessoa sofre *bullying* ela fica com muita tristeza e raiva, e que às vezes ficam até sem vontade de ir à escola. Foi citado que “o *bullying* é feio e atrapalha todo mundo que é feliz. Abusar de crianças é chato e torna o mundo um lugar pior e as pessoas ruins”. A menina “G” relatou “As pessoas julgam as aparências. Já me chamaram muito de gordinha.

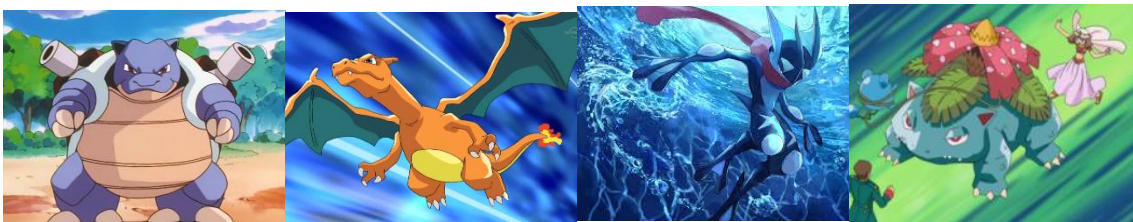


Eu sentia que meu coração estava em pedacinhos. E em três escolas isso acontecia. Em duas escolas ninguém fazia nada e eu ficava quieta no meu canto, eu tinha vergonha de falar. Hoje, na escolinha que eu estou, eles resolvem na hora, e é assim que tem que ser.” Já o menino “C” contou que era ele quem fazia as brincadeiras de mau gosto “fui aprendendo, com meus outros amigos e com a minha professora que eu não estava sendo engraçado e sim magoando as pessoas, entendi que as brincadeiras que eu fazia não eram nada legais e só machucavam, então eu parei.”

Relataram que para que não ocorra nas escolas e mais em nenhum lugar é necessário pedir a ajuda de adulto, pai, ou professor e também respeitar as pessoas sem entrar em brigas, pois a vida fica melhor quando todos se ajudam.

Após a etapa introdutória sobre o *bullying* o foco do grupo se voltou aos personagens e a terceira e quarta perguntas, foram referentes a que personagens de desenhos, filmes, animações que eles mais gostavam e por quê. Os personagens citados foram: “Gosto dos pokémons: Blastoise porque ele tem uma mega evolução super da hora, o Charizard pode super evoluir, Greninja tem uma conexão muito profunda, Venusaur dá um ataque muito legal”.

Figura 21: Pokémons: Blastoise, Charizard, Greninja e Venusaur



Fonte: <https://www.pokemon.com/br/>

“Gosto de Grossery Gangs, eles são bichinhos muito legais para colecionar. A entrevistada “H” falou que a personagem preferida é a Liv, de Liv e Maddie, do Netflix, pois ela morava em Hollywood para fazer filme e ela gosta muito de moda. “Eu prefiro o Jack da Escola do Rock” - fala o menino “A”. “Gosto do Pantera Negra, dos Vingadores, os poderes dele são legais, ele tem agilidade, força e pode criar uma lança!” conclui a menina “I”.

O menino “A” comenta “Eu gosto muito do Goku e do Trunks, do Dragon Ball, porque é um desenho de ação e eu gosto de ver as lutas”. O entrevistado “D” concorda “Meu

desenho favorito é Dragon Ball também, porque tem batalha, tem vários poderes, a história, a viagem de planetas, os alienígenas, robôs.

Figura 22: Trunks e Goku



Fonte: <http://www.cartoonnetwork.com.br/show/dragon-ball-super>

“Eu gosto do Luke Skywalker de Star Wars, ele ajuda a galáxia, ele ajuda a matar o mal e salvar a galáxia”. “O personagem que mais gosto é do Incrível Mundo de Gumball, o principal, o Gumball, porque ele é muito popular, ele se mete em confusões mas acaba sempre se saindo bem, e ele tem um irmão, que é um peixe” e assim que comenta, um dos meninos que havia falado que Dragon Ball era seu desenho preferido comenta “também gosto do Incrível Mundo de Gumball, meus pais dizem que é psicodélico, mas eu acho legal, é um desenho que fala de inclusão e assuntos interessantes.

Figura 23: O Incrível Mundo de Gumball



Fonte: <http://www.cartoonnetwork.com.br/show/o-incrive-mundo-de-gumball>

Também citaram filmes “Gosto do Cavaleiro Fantasma, porque a cabeça dele pega fogo, e mesmo ele sendo malvado ele faz o bem” e rapidamente também citaram personagens como a LadyBug, uma personagem humana que luta para salvar o mundo, super heróis como Superman, Hulk e Homem Aranha e a Patrulha Canina, que é um desenho sobre uma turma de cachorros liderados por um menino que com equipamentos salvam a cidade.

Tabela 6: Característica dos personagens

				
CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS
Evolução e poderes	Poder	Evolução e poderes	Poderes	São irmãos mas de espécies diferentes
				
CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	
Poder, ataque Cria lança, agilidade	Poderes e lutas Viagem de planetas	Combate o mal Ajuda a salvar a galáxia	Mesmo sendo malvado, faz o bem	

Fonte: Autoria pessoa, 2017

Analisando as respostas obtidas, conclui-se que as crianças já conhecem noções sobre o *bullying*, o mal que ele faz e que é preciso remediá-lo, pois machuca as outras crianças envolvidas. Já sobre os personagens, a maioria das respostas constituem figuras com “superpoderes”, características antropomórficas, e indiretamente citam sobre a vitória do bem contra o mal. São figuras heroicas, que salvam mundos, reinos e lutam em prol do bem. Alguns dos personagens citados não são apenas “protagonistas sozinhos”, mas sim tem um companheiro com ele, ou seja, nunca estão sozinhos.

## 4.9. DIRECIONAMENTO DO PROJETO

Sendo o objetivo geral do projeto “Apresentar uma solução em forma de produto-personagens, para a Campanha da NSC TV contra a intimidação sistemática nas escolas e que auxilie educadores na prevenção do *bullying* entre crianças de 7 e 8 anos de idade” e a partir da inserção nas conceituações sobre o *bullying* e o mundo dos personagens, vinculados a pesquisa com público alvo, definiu-se os direcionamentos, requisitos e especificações, levando em consideração que para a criança, o mundo dos personagens se dá de forma espontânea.

O pré-requisito da campanha, já se dava à elaboração de mais de um personagem e a pesquisa de coleta de dados com as crianças, sobre seus personagens favoritos, afirmou que eles gostam de “duplas” ou grupos de personagens, que lutam pelo bem. Então, definiu-se assim o desenvolvimento de dois personagens, o personagem “A” e o personagem “B”.

Outro ponto relevante retirado da coleta de dados, foi a relevância que as crianças dão para personagens que contém “super poderes”, então, para atingir mais interesse e interação com os mesmos, foi definido também, que os personagens terão um elemento que representará de forma indireta, um super poder, posteriormente definido, junto com a geração de alternativas.

Já em relação às características intrínsecas aos personagens, definiu-se que para este projeto serão trabalhados com os arquétipos de “O Herói” e “O Inocente”, tanto indiretamente em sua estética, como durante a construção da narrativa, que explicitará suas ações de acordo com seus perfis traçados.

Como objeto de desenvolvimento da campanha, também foi pré-definido a elaboração de uma cartilha, a qual conterá a narrativa em que se desenvolve a história dos personagens e algumas mensagens, pré-selecionadas pela equipe elaboradora da campanha, sobre a prevenção do *bullying*.

Para especificar cada personagem, foram elaborados requisitos separados, para cada um deles:

Tabela 7 - Tabela de requisitos

PERSONAGEM 1	PERSONAGEM 2
SER ANTROPOMÓRFICO	SER ANTROPOMÓRFICO
ESTÉTICA INFANTIL	ESTÉTICA INFANTIL
ARQUÉTIPO HEROI	ARQUETIPO INOCENTE
AUXILIAR A NARRATIVA	AUXILIAR A NARRATIVA
ESTRUTURA QUE O PERMITA FICAR EM PÉ	ESTRUTURA QUE O PERMITA FICAR EM PÉ
COR VIBRANTE	POSSUIR COR MENOS VIBRANTE QUE O PERSONAGEM 1
CONTER ELEMENTO QUE REPRESENTA O PODER	CONTER CARACTERÍSTICA DEFICIENTE
CONTER ELEMENTO QUE POSSIBILITE INTERATIVIDADE	

Fonte: Autoria pessoal, 2017

## 5. CONCEPÇÃO

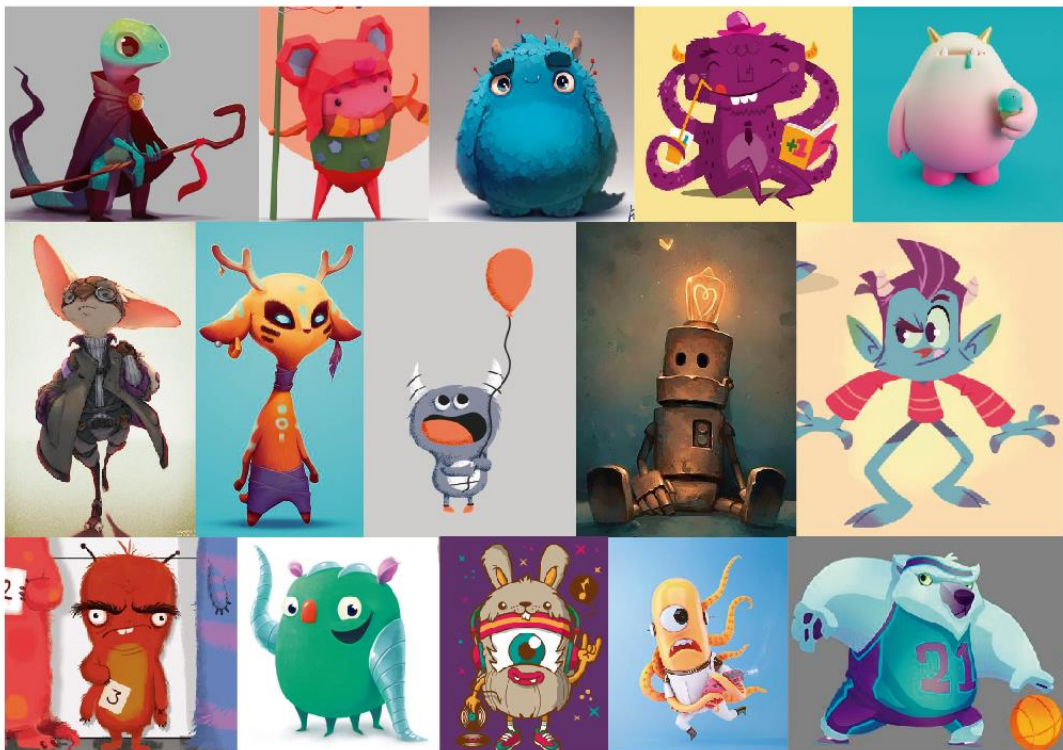
### 5.1 Caminhos criativos

Para auxílio mais efetivo nos processos criativos foram criados painéis semânticos para guiar o projeto, onde parte dos direcionamentos foram transformados em informações imagéticas para uso pessoal, com o intuito de facilitar a interpretação das informações em um nível subjetivo e também na atuação de fonte inspiradora.

#### 5.1.1 Painéis semânticos

O painel intitulado “Antropomorfismo” traz elementos que transitam pela fantasia do mundo dos personagens e suas dinâmicas de formas, cores, traços, expressões e elementos

Figura 24: Painel Antropomórfico



Fonte: Autoria própria, 2017

Ressaltado pelas análises psicológicas, o painel de Perfis Arquétipos, no caso definido pelo projeto os arquétipos “O Herói” e “O inocente” ganham vida a partir do inconsciente coletivo.

Figura 25: Painel Arquétipos



Fonte: Autoria própria, 2017

O painel Poderes traz a proposta de captar a misticidade, a vibração cores e a forma com que os poderes são representados

Figura 26: Painel Poderes



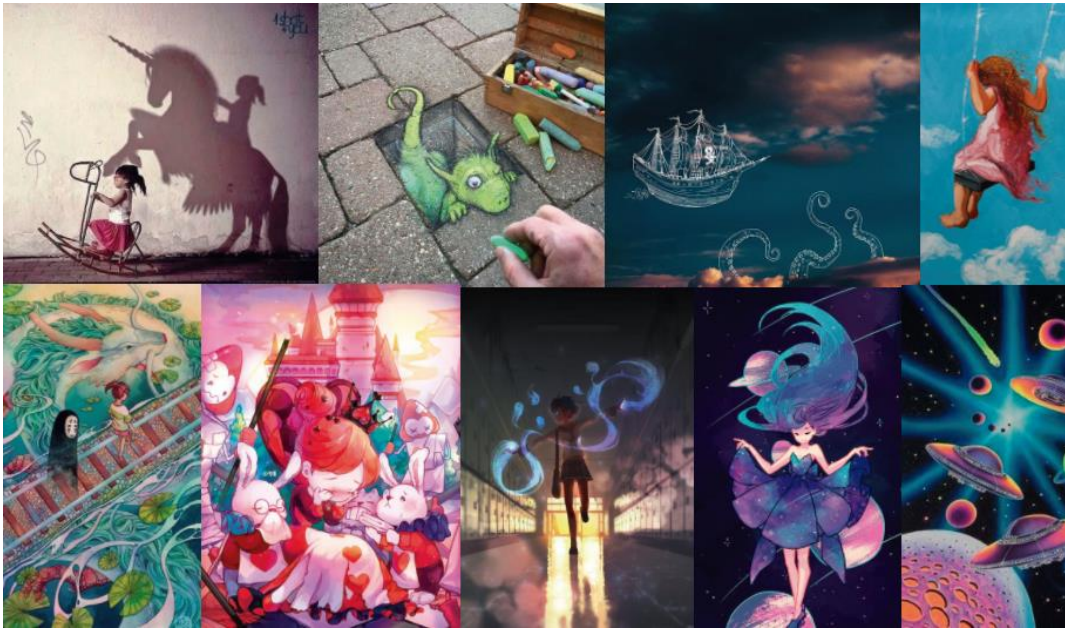
Fonte: Autoria própria, 2017

Por último, o painel, Imaginação, ganha vida através de elementos que transcrevem a necessidade infantil do imaginário e da ludicidade, elementos que fisicamente

não existem no mundo, mas que tem infinidades da mente infantil.

Segundo o dicionário Michaelis, i-ma-gi-na-ção sf, faculdade mental de representar imagens novas ou anteriormente percebidas, faculdade mental de conceber e criar imagens novas a partir da combinação de ideias. Isto é, imaginação é o poder que tem a mente de produzir imagens, muitas vezes independentemente da presença dos objetos aos quais estas imagens se referem.

Figura 27: Painel Imagem



Fonte: Autoria própria, 2017

A partir dos requisitos definidos e o apoio do painel de similares e painéis conceituais, foram desenvolvidas alternativas para os personagens da Campanha.



## **6. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS**

Foram desenvolvidos cinquenta e um conceitos (Figuras 28, 29 e 30) que permearam a relação contextual e formal, dando ênfase na identidade e no antropomorfismo do personagem. Todos os desenhos desenvolvidos basearam-se nos painéis semânticos e nos personagens citados na coleta de dados. A proposta da narrativa cabe-se a todos os personagens como meio de interação que transcreverá a temática, com o intuito de impulsionar a reflexão.

Figura 28 - Geração de Alternativas



Figura 29 - Geração de Alternativas



Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 30 - Geração de Alternativas



Fonte: Autoria própria, 2017

### 6.1 Seleção, conceito e adequação

Para a seleção decidiu-se entre todas as alternativas, escolher uma delas para evoluir e adequar aos personagens finais. Levando em consideração que o *character design* é subjetivo e que a maioria das alternativas atendiam todos os requisitos pré-definidos e que dependeria muito mais da evolução para atribuir suas funções e acessórios, e todos

possibilitam explorar diversos níveis de adaptações, a escolha da alternativa final se deu após análise de todas as alternativas, na presença da equipe responsável para campanha e decidiu-se por questões estéticas de identificação a seguinte alternativa:

Figura 31- Alternativa selecionada



Fonte: Autoria própria, 2017

A primeira evolução do desenho deu-se por decidir suavizar a forma do elemento nas cabeças dos personagens e o deixá-los com a expressão mais positiva e adicionar asas, elemento reconhecido em muitos personagens analisados anteriormente:

Figura 32- Alternativa alterada



Fonte: Autoria própria, 2017

Quase finalizada a alternativa, começou-se a pensar mais nos personagens inseridos no contexto escola e *bullying*. Percebeu-se que não seria interessante – apesar das crianças gostarem de lutas – ter elementos de luta, pelo conceito do *bullying* em si, como o escudo, que nesse conceito representaria a “proteção”. Então, a partir desse desenho, definiu-se estruturar o conceito e a narrativa completa – posteriormente citada - para serem feitas as adequações.

Definiu-se basicamente o conceito da narrativa a partir do encontro de dois personagens: o personagem maior, definido como o estereótipo do “Herói”, encontraria o personagem menor, “O Inocente” e ele estaria triste, desanimado, por não ser igual aos outros: ele era bem menor, sua cor não era tão vibrante e uma de suas asas era menor que a outra – tentando retratar os requisitos de deficiência, com a asa, as questões de cores e questões de formas em apenas um personagem - e por isso, se sentia excluído. O personagem maior, daria seus ensinamentos e ele estaria com uma lamparina na mão – que na história, representaria um poder – e ele convida o personagem menor para tocar no seu poder. Quando ele toca, a lamparina acende e dá-se o conceito de “poder da união”. Para contextualizar também com as crianças, definiu-se que os personagens conteriam luvas, e que as mãos que seguraram as lamparinas estivessem com as luvas, contendo mais um elemento inserido, uma bolsa, carregada pelo personagem maior, luvas também, só que para as crianças em sala de aula, podendo assim as crianças vestirem as luvas e ao tocar a lamparina com um dos personagens, ou com outra criança. As luvas foram escolhidas para facilitar o funcionamento elétrico da lamparina, posteriormente explicado no Capítulo de detalhamento 8.2.2.4: Lamparina.

Definido então, o personagem teria em sua composição os seguintes elementos: luvas, lamparina e bolsa, chegou-se ao desenho final:

Figura 33 - Alternativa alterada



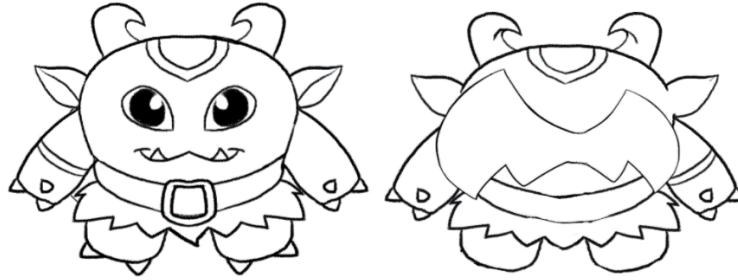
Fonte: Autoria própria, 2017

## 6.2 Model Sheet

O *model sheet* de personagem é a folha modelo, o que apresenta o personagem, suas expressões, os detalhes de sua construção e de sua estrutura. São observadas duas vistas:

Figura 34 - *Model sheet* Personagem 1

Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 35 - *Model sheet* Personagem 2

Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 36 - *Model sheet* Acessórios

Fonte: Autoria própria, 2017

### 6.3 Estudo Cromático

No presente momento objetivou-se a criação de diferentes paletas de cores para facilitar a decisão de quais cores seriam mais adequadas aos personagens:



Figura 37- Estudo Cromático



Fonte: Autoria própria, 2017

Por considerar azul uma cor que tem grande diferença entre seu tom mais escuro e seu tom mais claro, a cor escolhida para os personagens foi o azul claro e o azul escuro, para uma diferenciação visual enfática.

## 7 A CARTILHA: NARRATIVA E ENSINAMENTOS

A cartilha, objeto escolhido para facilitar o uso dos personagens pelos educadores, conterá a narrativa que os insere no contexto, e os ensinamentos pré-definidos pela equipe da Campanha, após os estudos sobre *bullying*.

Deu-se primeiro a definição da narrativa para interação dos dois personagens entre si, para incitar uma reflexão com as crianças. Posteriormente, os personagens repassam os ensinamentos às crianças e por último, foram definidas sugestões de interação, com os objetos.

Foram pesquisadas algumas fábulas, com moral da história, para tentar uma adaptação contemporânea, porém concluiu-se, que a melhor opção seria criar uma narrativa nova totalmente inserida no contexto.

### **Definição de nome dos personagens:**

Para algumas definições, foi utilizado o latim, língua não empregada nos dias atuais. É oriunda da região do Lácio, em Roma e deu origem às línguas românicas, que entre elas está o português.

O nome do reino, definiu-se como “Lázuli” e o nome da espécie, “lazulia, ambos inspirados na Lápiz L’ázuli, uma rocha metamórfica onde suas cores podem variar de opaca a translúcida

Para o nome do personagem “1”, utilizou-se a disposição de anagramas, fez-se a combinação das palavras “herói” e “azul escuro”. Para o personagem “2”, pesquisou-se a pronúncia de “azul claro” em diversas línguas, e encontrou-se a palavra Mavi, que significa azul, em turco.

As características que auxiliaram na decisão dos nomes foram a sonoridade, a fácil pronúncia e a questão de nomes sem gêneros definidos, podendo ser tanto usado no feminino quanto no masculino.

**O poder:** Uniu Aureum (União Dourada – em latim)

**O reino:** Lázuli

**Espécie:** lazulis

**Personagem 1:** Zure

**Personagem 2:** Maví

**Contexto da cartilha:**

Zure era o mais conhecido de Reino Lázuli. Era adorado por todos por sempre ajudar seus amigos e sempre salvar os que corriam perigo. Era também conhecido por seu poder misterioso, o Unio Aureum, que brilhava apenas em algumas ocasiões, mas ninguém sabia ao certo como.

Um certo dia, Zuri andava por Lázuli e encontrou Maví, outro habitante do reino, porém ele parecia meio cabisbaixo e solitário.

Como Zure estava sempre preocupado com os outros perguntou porque ele estava assim e como poderia ajudar

Maví disse que não havia como ajudar, pois, ele que estava errado. Explicou que sempre sonhou com um mundo onde todos seríamos iguais, mas ele era o mais diferente de todos. “Olhe para mim ”- disse - “Sou muito menor que você, e sou redondinho. Minha cor, não é tão vibrante como a sua e a dos outros e veja só, minha asinha, é uma menor que a outra! ”

Por essas diferenças os outros riam dele, não brincavam com ele, e o excluía das atividades do reino, só por ele ser diferente.

Zure, sempre reconhecia o valor de cada um, e Maví sempre fora de coração bom e um ótimo amigo. Então lhe explicou que suas diferenças não o impediam de nada, apenas o tornava um ser único, assim como cada um de nós temos nossas diferenças, mas que o que estavam fazendo, não era legal. Desmerecer o outro por suas diferenças, o certo era um ajudar um ao outro, para ter um reino melhor.

Para provar o real valor de Maví, Zure decidiu revelar o segredo do seu poder.

- Tive uma ideia, “Maví”! vou te mostrar uma coisa, mas para isso você precisa aceitar ir comigo em uma jornada, para ensinar a todos a sermos legais uns com os outros e que não são as diferenças físicas que importam, e sim a nossa essência. Você topa? ficou meio sem graça, achando que não era capaz, mas acabou aceitando e com isso, “Zure” esticou seu braço e falou:

“Maví, pegue o Unio Aureum junto comigo e vamos!”

Uma grande luz dourada emanou por todo o reino e Zure diz:

- Está vendo essa luz, Maví? todos temos esse poder, mas ela só funciona com a nossa união. Apenas eu sozinho não a faço funcionar, mas como você está comigo, o poder é mais forte. Significa, que juntos, eu, você, e os outros podemos mudar o reino e juntos, podemos ensinar as pessoas que o que fizeram com você, não é legal.

Zure, Maví e o Unio Aureum, vão juntos a uma jornada e eles tem alguns ensinamentos para vocês:

Algumas brincadeiras parecem ser legais e divertidas, mas, às vezes, algumas delas podem não ser agradáveis com os colegas e ainda podem ser muito tristes e prejudiciais.

Existem diversas maneiras de maltratar. Por exemplo, bater ou empurrar é maltratar fisicamente.

Ações como insultar, zombar, não deixar um colega brincar ou jogar, excluir do grupo, deixar alguém sempre “de lado”, também são formas de maltratar outra pessoa.

Também não é legal e machuca quando falamos mal de alguém, para que os demais não sejam seus amigos ou amigas, por exemplo.

Mesmo que vocês ainda sejam crianças, devem saber que ninguém tem o direito de discriminar os outros, porque todos nós precisamos respeitar os direitos dos demais.

Seja solidário: diga palavras amáveis ao outro que sofreu com essas situações, isso fará com que se sinta melhor. Se ele estiver sozinho, convide - o a se juntar

Um gesto simples faz a diferença. Como Zure fez, fale ao colega que ele ou ela não deve se culpar por isso. Essa pessoa precisa da sua ajuda, assim como Maví.

Vocês também podem ajudar, conversando e contando para um adulto de confiança, seja seu pai, sua mãe, alguém da sua família e para seus professores também! Lembrando que pedir ajuda, não é acusar e nem denunciar, é ajudar outra pessoa.

Se alguma vez você fez ou falou algo que não fosse legal ao outro, pense como se sentiu e como se sentiu a outra criança. Busque ajuda para resolver esse problema. Um mundo melhor começa com nós mesmo e nossas atitudes.

Sejam um exemplo como Zure: um modelo a seguir todos os dias, mostrando que podemos conviver bem na escola, resolver conflitos pacificamente. Não maltratar ou excluir ninguém, espalhar fofocas, seja pessoalmente, pelo celular ou computador.

Sejam como Maví: Ajudar todos aqueles que possam precisar do meu apoio, e não apenas os meus amigos próximos. Não deixar de contar quando for maltratado ou ver alguém sendo maltratado.

### **SUGESTÃO 1 AO PROFESSOR:**

Chame um dos alunos, que queira mostrar que também tem o poder da união

Peça pra ele pegar, na bolsinha de Zure uma luva para entrar no reino dos lázulis

Peça pra ele falar algo legal para um amiguinho e também encoste no potinho do poder, junto com Zure, ou com Maví

### **SUGESTÃO 2 AO PROFESSOR:**

Chame dois alunos, que queiram mostrar que também tem o poder da união  
Peça pra pegarem, na bolsinha de Zure, duas luvas para entrar no reino Lázuli  
Peça pra ele falar algo legal um para o outro, e peça para encostarem, juntos, em cima e embaixo do potinho do poder

### **SUGESTÃO 3 AO PROFESSOR:**

Chame todos alunos para uma roda

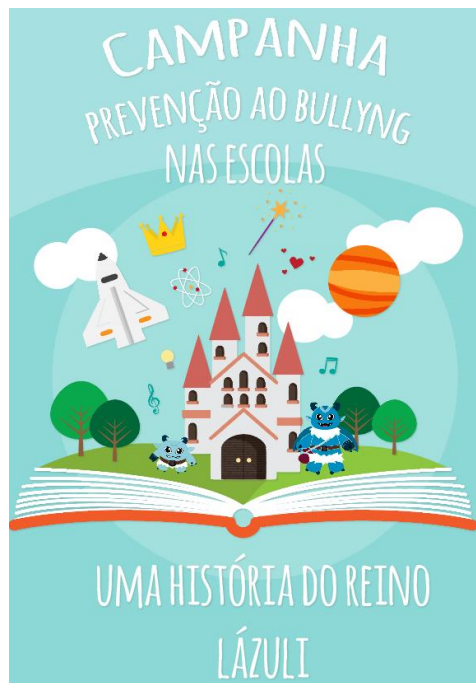
Discutam sobre o tema

O que a turma acha da história de Zure e Maví?

Use o momento para conversar sobre alguma situação que já ocorreu em sala de aula

Peça a todos para darem as mãos em uma roda, sendo Zure o primeiro a encostar no potinho do poder e Maví o último, assim a união de todos acenderá o poder.

Figura 38 – Imagem da cartilha.



Fonte: Autoria própria, 2017

## 8. DETALHAMENTO DO PROJETO

Assim que encerrada a etapa conceitual e definição de alternativa final do desenvolvimento dos personagens, faz-se necessária a etapa do detalhamento técnico do projeto, onde foi feita a análise de materiais, processos e especificações técnicas.

### 8.1 O PRODUTO

Figura 39 – Personagem 1



Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 40 – Personagem 2



Fonte: Autoria própria, 2017

### 8.1.1 Funções de uso

Além de representar uma campanha, os personagens têm como objetivo, auxiliar uma narrativa que passa uma mensagem aos alunos de forma lúdica e para isso, decidiu-se possibilitar a interação entre os dois e também com o usuário, estimulando o imaginário das crianças.

A interação, se deu por conta da lamparina, o objeto que simula o poder da união, que estará na mão do personagem “Lure”, porém quando o personagem “Mavi” a toca, ela também acende, como demonstra a Figura 41 e 42. O mesmo, acontece com as luvas, que ficam dentro da bolsa do personagem “Lure”, ao uma criança vesti-la e encostar junto à um dos personagens ou junto à outra criança com a luva, a lamparina também acende, sendo que segurada por apenas uma pessoa, ela se mante apagada.

Figura 41– Funcionamento



Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 42 – Funcionamento



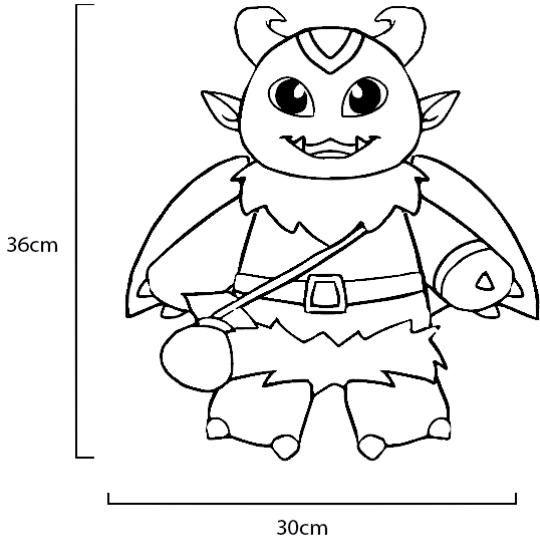
Fonte: Autoria própria, 2017

### 8.2.1 Personagem “Lure” e “Mavi”

A definição de dimensões e de material para ambos os personagens se deu de acordo com a definição de Brinquedos de Desenvolvimento Afetivo, definidos pela ABRINQ – Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedo (2015), já citada anteriormente, onde incluem bichos de pelúcia com mais de 30cm, nessa categoria. A pelúcia foi escolhida também, pela maciez e textura não áspera, o que o tornam agradável em manusear.



Figura 43 – Dimensões do personagem “Lure”



Fonte: Autoria própria, 2017

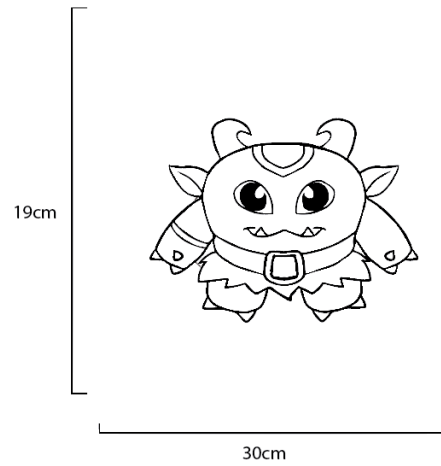
A especificação dos materiais utilizados para cada parte do personagem “Lure” a seguir:

Tabela 8 – Especificação materiais utilizados personagem “Lure”

ESTRUTURA	TECIDO
Cabeça, tronco, braços, asas, pernas, parte de trás orelhas	Pelúcia Pêlo Curto - Azul royal
Parte de dentro das orelhas	Pelúcia Pêlo Curto - Azul oceano
Chifres e garras	Feltro - Azul royal
Pelos	Pelúcia Pêlo Longo - Branco
Detalhe da cabeça	Feltro - Azul royal
Enchimento	Fibra acrílica siliconada

Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 44 – Dimensões do personagem “Maví”



Fonte: Autoria própria, 2017

Tabela 9 – Especificação materiais utilizados personagem “Maví”

ESTRUTURA	TECIDO
Cabeça, tronco, braços, asas, pernas, parte de trás orelhas	Pelúcia Pêlo Curto - Azul oceano
Parte de dentro das orelhas	Pelúcia Pêlo Curto - Azul royal
Chifres e garras	Feltro - Azul royal
Pelos	Pelúcia Pêlo Longo - Branco
Detalhe da cabeça	Feltro - Azul claro
Enchimento	Fibra acrílica siliconada

Fonte: Autoria própria, 2017

Tabela 10 – Detalhamento dos tecidos dos personagens

TECIDOS	COMPOSIÇÃO	PREÇO	QUANTIDADE
Feltro - Azul royal	53% acrílico e 47% poliéster	R\$8,00/m	0,5m
Feltro - Azul claro	53% acrílico e 47% poliéster	R\$8,00/m	0,5m
Pelúcia Pêlo Curto - Azul royal	100% Poliéster	R\$28,00/m	1,0m
Pelúcia Pêlo Curto - Azul oceano	100% Poliéster	R\$28,00/m	1,0m
Pelúcia Pêlo Longo - Branco	100% Acrílico	R\$40,00/m	0,5m
Fibra Acrílica Siliconada	100% poliéster	R\$30,00/kg	1kg

Fonte: Autoria própria, 2017

O processo de fabricação dos personagens foi todo elaborado manualmente, onde precisou-se da colaboração de duas pessoas, conhecidas da autora, com o conhecimento de corte e costura: Luciana Demo e Elizabeth da Costa.

O primeiro processo é a elaboração dos moldes, onde o personagem é planejado de acordo com as medidas pré-definidas, em folhas A4 sulfites. Todos os moldes do personagem 1 estão disponíveis nos Apêndices 2 ao 9, e do personagem 2 Apêndices 10 ao 13.

Posteriormente, foi cortada a pelúcia, o feltro e os pelo longo de acordo com os moldes e costurados cada estrutura como braço, perna, tronco e cabeça um separadamente do outro.

Figura 45 – Corte das garras



Fonte: Autoria própria, 2017

Os moldes dos braços e das pernas, foram cortados duas vezes, uma parte para a frente e outra parte para trás. Os braços e pernas, foram costurados já com o posicionamento das garras definidos, como mostra a Imagem X:

Figura 46 – Corte das garras



Fonte: Autoria própria, 2017

Para a costura dos moldes para formar a estrutura como pernas, braços, tronco e cabeças foram costurados na máquina de costura. Como por exemplo, mostra a imagem X, um dos chifres sendo costurados

Figura 47– Costura chifres



Fonte: Autoria própria, 2017

Nos pés do personagem, junto ao molde, foi colocado bases de papelão, só na parte de baixo, para facilitar a sustentação e ele conseguir se manter em pé mais facilmente.

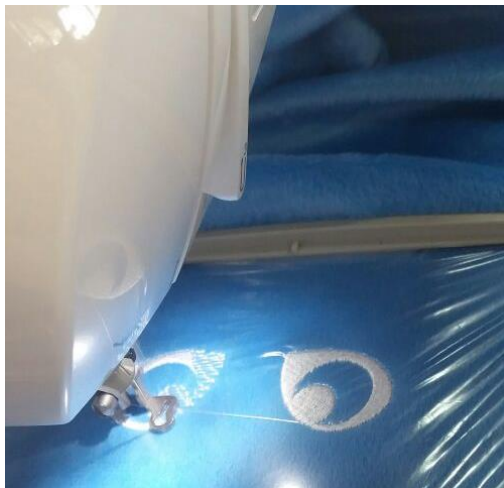
Figura 48 – Base de papelão pés



Fonte: Autoria própria, 2017

Ao terminar de costurar os elementos, o rosto do personagem, olhos, boca e dentes foram bordados na bordadeira, com linhas das cores pré determinadas no estudo cromático.

Figura 49 – Olhos bordados na bordadeira



Fonte: Autoria própria, 2017

Assim que tudo devidamente costurado separadamente em suas partes, foi necessário colocar o enchimento em fibra sintética siliconada em todas as partes: cabeça, tronco, braços, pernas, chifres. A quantidade de fibra foi determinada a medida que o conteúdo fosse todo preenchido, percebendo como melhor ficaria a forma do personagem.

Figura 50 –Enchimento com fibra siliconada sintética



Fonte: Autoria própria, 2017

Por fim, para juntar os elementos e formar a estrutura final dos personagens, foram costuradas, manualmente, estrutura a estrutura junto ao tronco dos mesmos, concluindo assim a etapa de corte e costura.

Ambos personagens têm pelos, sendo o personagem “1” no pescoço e nas pernas e o personagem “2” somente nas pernas. Os pelos também foram cortados de acordo com o molde, porém não foram costurados, foram colados com cola quente. Outro elemento que também necessitou a colagem com cola quente, e não com costura, foram os detalhes na cabeça em azul claro e as asas, como mostra na Figura 51. Foi colocada cola quente na costura da asa e posicionada bem ao meio do tronco de cada personagem.

Figura 51 – Colagem da asa com cola quente

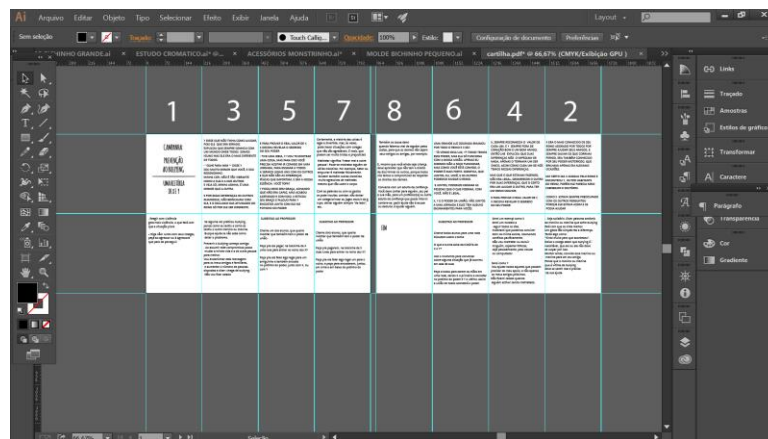


Fonte: Autoria própria, 2017

### 8.2.3 A CARTILHA

A cartilha primeiramente foi estruturada no Adobe Illustrator na estrutura de uma folha A4, dividida em partes para facilitar a impressão.

Figura 52 – Estrutura da cartilha no Illustrator



Fonte: Autoria própria, 2017

As tipografias selecionadas para compor a cartinha foram a Amatic Bold (tipografia de título), por ser uma tipografia com estética mais infantil, que dá a sensação de escrita manual, e Calibri (tipografia de informação), por ser de fácil leitura e compreensão.

Figura 53 – Amatic Bold

AMATIC BOLD ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890, .!?

Fonte: Autoria própria, 2017

Figura 54 – Calibri

Calibri ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmn  
 opqrstuvwxyz  
 1234567890, .!?

Fonte: Autoria própria, 2017

Por fim, foi impressa em papel couchê 120 em impressão 4x4 CMYK, cortados nos locais definidos no Illustrator, perfurado ao canto com um perfurador e amarrado com uma fitinha no canto.

### 8.2.2 ACESSÓRIOS

Os personagens carregam consigo acessórios que os dão personalidade e auxílio em sua construção de identidade. Cada um teve um processo de produção específico:



### 8.2.2.1 Cintos

Ambos personagens têm cintos iguais. Os cintos foram produzidos primeiramente em moldes, no Apêndice 16 e 17, como os personagens, também em papel sulfite, e depois cortados nos respectivos materiais. Nos dois, foram utilizados corvin marrom para base, o que foi cortado em um molde duas vezes maior que o seu tamanho definido, para que possibilitasse colar as bordas, com cola de contato, para a parte de dentro, realizando um melhor acabamento nas extremidades do cinto. Já a fivela, foi feita de corino azul royal, recortada no molde e encaixada ao meio da estrutura do cinto.

Para fixar os cintos nos personagens, as suas duas extremidades foram coladas com cola de contato.

Tabela 11 – Especificação materiais utilizados no cinto

ESTRUTURA	TECIDO	COMPOSIÇÃO	PREÇO	QUANTIDADE
BASE	Corvin - Marrom	100% PVC	R\$11,00/m	0,5m
Fivela	Corino - Azul escuro	100% PVC	R\$18,00/m	0,5m

Fonte – Autoria pessoal, 2017

### 8.2.2.2 Bolsa

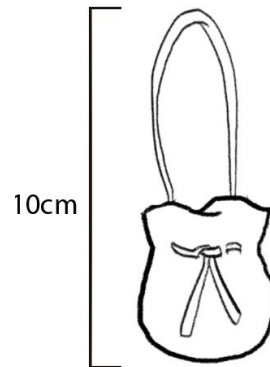
A bolsa, acessório definido para compor o personagem “1” e junto à ele, carregar as luvas destinadas às crianças, foi elaborada de um molde já existente de bolsa, disponível no Apêndice 18:

Tabela 12 – Especificação materiais utilizados na bolsa

ESTRUTURA	TECIDO	COMPOSIÇÃO	PREÇO	QUANTIDADE
Bolsa	Feltro - Vinho	100% PVC	R\$18,00/m	0,5m
Alça e fechamento	Fita metalizada prata	Políester 87% Poliamida 13%	R\$6,00/m	1m

Fonte – Autoria pessoal, 2017

Figura 55 – Dimensão total da bolsa



Fonte – Autoria pessoal, 2017

Para a produção da bolsa, foi feito o molde em feltro e costurado frente e verso e rebatido na máquina de costura, para deixar sua base mais firme:

Figura 56 – Molde em feltro da bolsa



Fonte – Autoria pessoal, 2017

Depois de costurado, para finalizar, foi costurado, manualmente a alça da bolsa em uma fita metalizada prateada. Para fazer o fecho, foi utilizada a mesma fita, quem em direção de “zigue e zague” foi costurada ao redor da extremidade de cima da bolsa.

### 8.2.2.3 Luvas

As luvas no projeto, tem a função de auxiliar não só na caracterização dos personagens, mas sim, de acoplar internamente um imã de neodímio, que será o conector para acender a lamparina, sistema explicado posteriormente no detalhamento de funcionamento da lamparina.

Figura 57 – Imãs de neodímio



Fonte – Autoria pessoal, 2017

Foram produzidas quatro luvas: uma para o personagem “1”, outra para o personagem “2”, dimensionadas nos próprios moldes já estabelecidos dos personagens e duas luvas para as crianças dimensionadas a partir de uma tabela de tamanho de luvas para crianças de idade entre 7 e 8 anos, meninos, e meninas, retirada do site da Decathlon:

Tabela 13 – Tamanho de luva para crianças

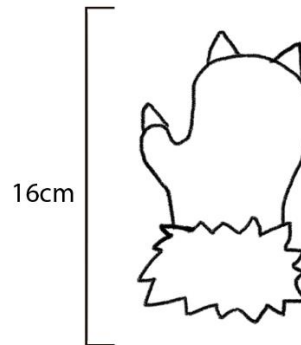
#### LUVAS CRIANÇA

Medida da mão: (em cm)	13.9-14.9	14.91-15.9	15.91-16.9	16.91-17.8	17.81-18.6	18.61-19.45
Tamanhos universais	4 Anos	6 Anos	8 Anos	10 Anos	12 Anos	14 Anos

Fonte - <http://www.decathlon.com.br/guia-de-tamanhos>

Figura 58 – Dimensão luva crianças

Fonte – Autoria p



Fonte – Autoria pessoal, 2017

. Todas as luvas foram feitas com os mesmos materiais: corino azul escuro para a estrutura da mão e feltro azul royal para representar as garras. Apenas nas luvas destinadas às crianças, foi colocado e colado com cola quente, em sua extremidade, pêlos brancos, os mesmos utilizados nas estruturas dos personagens, para dar mais ludicidade e caracterização e identificação da criança com os personagens. Os moldes, respectivamente nos Apêndices 14 e 15

Tabela 14 – Especificação materiais utilizados nas luvas

ESTRUTURA	TECIDO	COMPOSIÇÃO	PREÇO	QUANTIDADE
BASE	Corino - Azul escuro	100% PVC	R\$18,00/m	0,5m
Garras	Feltro - Azul royal	53% acrílico e 47% poliéster	R\$8,00/m	0,5m
Pêlo*	Pelúcia Pêlo Longo - Branco	100% Acrílico	R\$40,00/m	0,5m

\*Pêlos somente utilizados nas luvas destinadas às crianças.

Fonte – Autoria pessoal, 2017

Da mesma forma que as estruturas dos personagens foram cortadas separadamente e costuradas na máquina de costura, assim foram as luvas, também costuradas com as garras posicionadas.

Na extremidade das luvas dos personagens, foi colado, com cola siliconada, uma fita azul escura para melhorar o acabamento, como mostra a Figura 59 a seguir:

Figura 59 – Acabamento luva personagens



Fonte – Autoria pessoal, 2017

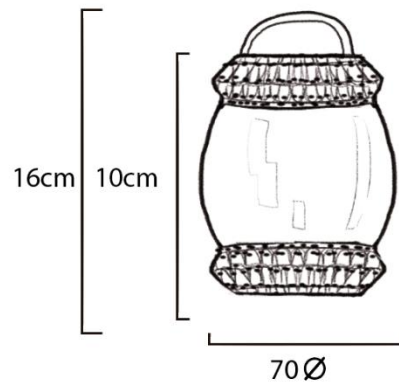
E para finalizar, na parte interna de todas as luvas, foram colados, de forma centralizada, com cola quente, os ímãs de neodímio.

#### **8.2.2.4 LAMPARINA**

A lamparina foi desenvolvida para representar o poder da união. E a função central dela, é acompanhar o personagem “1”, apagada, e o personagem veste uma luva com um ímã de neodímio interno, mas que não aciona a lamparina, e quando o personagem “2” se aproxima, e também toca na lamparina, com a outra luva com ímã de neodímio ela acende, mostrando que o brilho funciona quando os dois estão unidos. Esse sistema também acontece quando uma criança, veste uma das luvas, a qual também contém um ímã, que está guardada na bolsa do personagem “1” e toca na lamparina junto a um dos personagens, ou junto à outra criança.

O tamanho da lamparina, foi decidido a ponto de não ser grande demais para os personagens ou pequeno demais para as crianças também o manipulassem.

Figura 60 – Dimensões lamparina



Fonte – Autoria pessoal, 2017

Tabela 15 - Especificação materiais utilizados na parte externa da lamparina

ESTRUTURA	MATERIAL	COMPOSIÇÃO	REFERÊNCIA
Extremidades	Porta Joias metalizado prateado	100% PVC	Lp6316
Meio	Frasco sem tampa 30ml	PET	192
Meio - coloração	Sacola plástica amarela 20cmx30cm	PEBD	-
Alça	Fita metalizada prata	Poliéster 87% Poliamida 13%	-

Fonte – Autoria pessoal, 2017

Para a estrutura externa da lamparina, decidiu-se utilizar em suas extremidades, bases de porta-joias de 3cm de altura e 7cm de diâmetro cada. A tampa foi descartada

Figura 61 – Porta Joias



Fonte – Autoria pessoal, 2017

A estrutura da lamparina, foi produzida em um frasco de PET, de formas mais orgânicas, o qual foi cortado com estilete, e depois lixado com um dremel para eliminar as partes cortantes e deixá-lo liso. Cortou-se apenas o meio, deixando o fundo e a parte da boca do frasco de fora.

Figura 62 – Frasco cortado

Fonte - Acervo pessoal



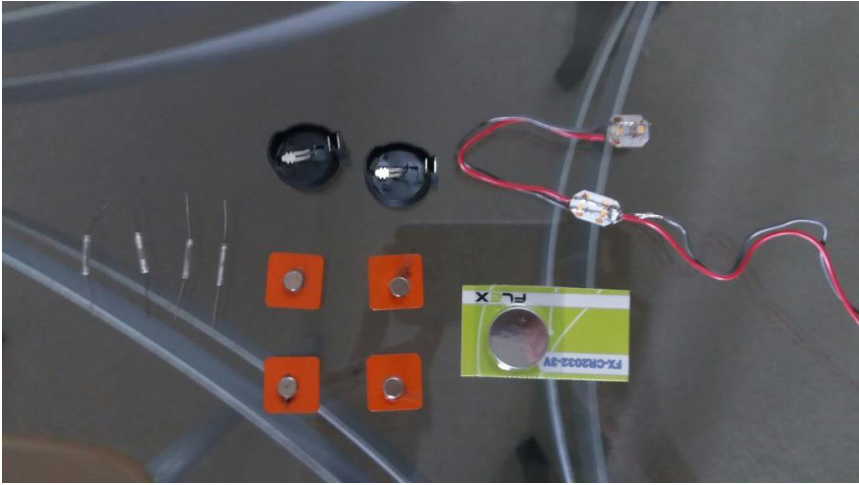
Como a lamparina é composta por elementos elétricos internamente, percebeu a necessidade de ela não poderia ser transparente para os elementos não ficarem aparentes. Para isso e também para dar ênfase em uma coloração mais vibrante, que chamasse mais a atenção foi definido que o frasco seria por dentro, revestido com plástico amarelo, proveniente de uma sacola de PEBD cortada do mesmo tamanho em que o frasco foi cortado, dando assim efeito de luz amarela à lamparina. Estabelecida a parte externa, partiu-se para a produção da parte elétrica interna.

Tabela 16 - Especificação materiais utilizados na parte elétrica

QUANTIDADE	MATERIAL
2	Cabos flexíveis   1,5mm
4	LEDS
4	REED SWITCH
1	Bateria 2032- tipo moeda 3V
1	Porta bateria

Fonte – Autoria pessoal, 2017

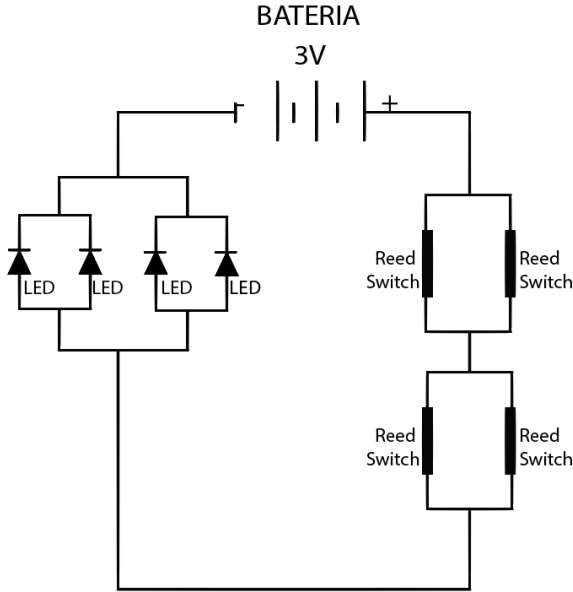
Figura 63 - Materiais



Fonte – Autoria pessoal, 2017

A intenção da lamparina é acender apenas quando mais de um ímã se aproxima dela, então o funcionamento se deu pelo seguinte circuito:

Figura 64 – Esquema funcionamento elétrico



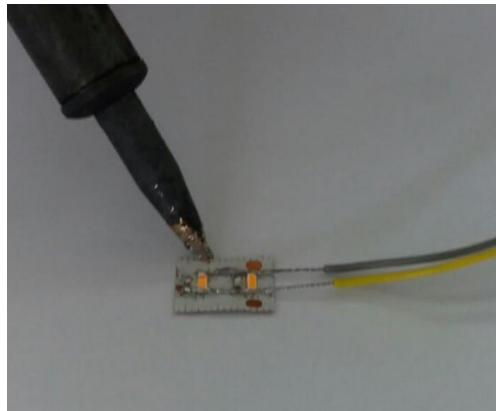
Fonte – Autoria pessoal, 2017



O circuito foi montado formando dois pares de *reed switches* e cada dois pares estavam conectados em paralelo, para permitir que os LEDs acenderiam de qualquer lado, seja direito ou esquerdo. Já entre os pares, a conexão foi feita com um par ligado com o outro par, em série, o que possibilita a lâmparina acender apenas quando dois locais são acionados juntamente.

Para produzir a estrutura, os *reed switches* e os *leds*, foram soldados aos cabos flexíveis, já em locais dimensionados dentro da estrutura da lâmparina.

Figura 65 – Soldagem led

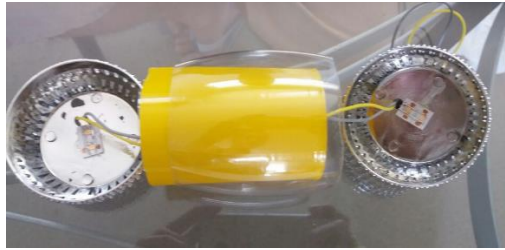


Fonte – Autoria pessoal, 2017

Assim que soldados os elementos nos fios, eles foram conectados com solda também, na bateria com 3V. A bateria foi colocada em uma estrutura porta bateria. Terminado de estruturar tanto a parte externa quando a parte interna, passou para a etapa de acoplar uma à outra.

Para o fio passar internamente na lâmparina e deixar a bateria para fora da base, para facilitar sua troca quando acabasse, foram feitos furos no porta joias, com o dremel e uma broca de 3mm. Passando os fios, eles foram ajustados dentro da estrutura, com que fizesse que dois pares de reed switch ficassem em cima, para ter contato com a luva do personagem “1” e dois reed switches em baixo para ter contato com a luva do personagem “2”, que é menor. Já os leds, foram colados, com cola quente, nas duas bases do porta joias, a de cima e a de baixo.

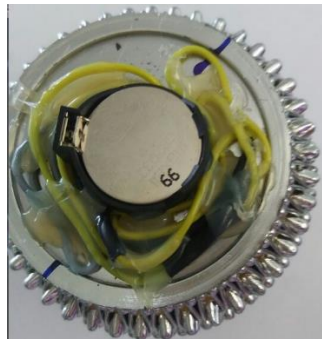
Figura 66 – Estrutura aberta lamparina



Fonte – Autoria pessoal, 2017

Por fim, para diminuir o volume dos fios na parte de cima da lamparina, foi utilizado um soprador térmico, que baixaram os fios, e depois foram colados com cola quente, como mostra a Figura 67, e para não ficarem aparentes foi colado também com cola quente uma almofada feita de feltro. Nessa almofada, na hora de colar, foi colado junto, uma alça, para possibilitar a pega do personagem, com a mesma fita metalizada utilizada na alça da bolça. Na parte de baixo da lamparina, também foi colocado um feltro, para deixar a estética mais agradável e uniforme, escondendo as imperfeições encontradas no porta joias.

Tabela 67 – Parte superior lamparina



Fonte – Autoria pessoal, 2017

## 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em primeira instância, aliar design de produto ao *character design*, foi um desafio. Ainda mais se tratando de personagens para um tema específico, um tema que designa cuidado em sua discussão. Poucas referências bibliográficas específicas sobre tal tema, onde fez-se necessário um desenvolvimento mais independente.

Deu-se início à um projeto de criação de personagens, onde durante seu desenvolvimento percebeu-se que ele poderia contribuir interativamente muito mais com a campanha do que a primeira definição realizada. Sendo assim, concluiu-se o projeto com a elaboração de dois personagens, onde um deles representa o herói, com características bem definidas, e dentro de uma narrativa elaborada especificamente para tal projeto - a qual é explanada em uma cartilha, também como anexo dos personagens -, Lure salva o Mavi, segundo personagem desenvolvido, que se sente solitário e excluído.

Narrativa Mavi se sente excluído por conta das características físicas atribuídas a ele durante seu desenvolvimento: é bem menor que o primeiro personagem, ele tem uma cor menos vibrante e uma asa menor que a outra – elementos que foram pensados em lidar com características como: forma, cor e deficiência, que já se constataram como motivos de *bullying* entre crianças. Para agregar significado à importância, criou-se uma lamparina, que acompanha o personagem Lure, e só funciona quando os dois a tocam, juntos, o que representa indiretamente o poder da união.

E foi nessa etapa que foi pensada a interação da criança, criou-se luvas, que sendo usadas também fariam a lamparina funcionar, ou seja, a criança também tem o poder da união. Acredita-se em um projeto completo, com o desenvolvimento de personagens físicos em tamanho real de pelúcia e seus acessórios, junto ao projeto gráfico da cartilha e ao projeto elétrico da lamparina, que é capaz tanto de representar uma campanha como incitar a reflexão dentro de sala de aula.

Muitas ideias, conceitos, vontades e idealizações ocorreram durante o desenvolvimento do projeto, porém deparou-se com o obstáculo de tempo de execução de projeto, tornando as considerações finais, na realidade, considerações iniciais para uma etapa de validação de projetos, levando realmente os personagens e seus ensinamentos para dentro da sala de aula.



## REFERÊNCIAS

- ABRAPIA, apud FANTE. **Fenômeno bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz**. 2. ed. Campinas: Verus, 2005, p. 47
- ARATANGY, Lídia. **Documentário Educação: “Não me bully também”**. TV Novo Tempo, 2011.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Livraria duas cidades; Editora 34, 2002.
- BERNS, R. M. **O desenvolvimento da criança**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- CAMPOS, Flavio de. **Roteiros de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011
- CHALITA, Gabriel. **Pedagogia da amizade. Bullying: o sofrimento das vítimas e dos agressores**. São Paulo: Gente, 2008, p. 105.
- CORREIA, Marcos B F et al. **Contas a Contar: a composição da intriga como princípio formal para o design de narrativas verbo-icônicas destinadas à apresentação de estatísticas**. Rio de Janeiro, 2016.
- D. Olweus, R. Catalano and P. Slee (eds). **The Nature of School Bullying – A cross-national perspective**. London and New York: Routledge, 7-27, 1999. 5757.
- Fante, C. (2008a). **Brincadeiras perversas. Viver Mente e Cérebro**, ano XV, 181, 74-79.
- Fante, C., & Pedra, J. A. (2008). **Bullying escolar: perguntas e respostas**. Porto Alegre: Artmed.
- FANTE, Cleo. **Fenômeno bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz**. 2. ed. Campinas: Verus, 2005, p. 46.
- GOMES, Luís Cláudio Gonçalves. **A Utilização de personagens e mascotes nas embalagens e sua representação simbólica no ponto-de-venda**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Uerj.
- GOURLART, Iris Barbosa. Piaget: **experiências básicas para utilização pelo professor**. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- JUNG. Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LINS, R. C. B. S. Bullying: **Que fenômeno é esse?** Rev. Pedag., vol. Inaugural, 2010.

MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público-alvo: crianças – a força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

NSC COMUNICAÇÃO, **Quem somos** em: <https://www.nsccomunicacao.com.br/quem-somos/#quem-somos>. Acesso em: 20 de Julho de 2017 às 13:00 horas.

OLWEUS, D. **Prevalence and incidente un the study of anti-social behavior: Definitions and measurement**. In, M. Klein (ed). Cross.national research in self-reportd crime and delinquency. Dordrecht, The Netherlands, Kluwer, 1978.

Pepler, D., Craig, W., Jiang, D., & Connoly, J. (2008) **The development of bullying**. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 20 (2), 113-119

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PERUZZOLO, Adair C. **A Circulação do Corpo na Mídia**. Santa Maria: Imprensa Universitária, 1998

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D´ Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003

PLANALTO DO GOVERNO, **Lei 13185** em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm). Acesso em 12 de Agosto de 2017 às 17:00 horas.

SARMENTO, M. J. CERISARA, A. B. **Crianças e Miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Lisboa: Asa Editores S.A. 2004.

SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using Photoshop CS3 Massachusetts**: Charles River Media, 2008.

SILVA, G. J. **Bullying: quando a escola não é um paraíso**. J.Mund Jov., n.364, 2006. Sonia Makaron <http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,ERT230652-15146,00.html>

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

WATANABE ,Denise et al. **A Imaginação e a Fantasia Do Real No Contexto Da Educação Infantil: Interlocução Promissora.** In: Colloquium Humanarum, vol. 9, n. Especial, jul–dez, 2012.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## **APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO COLETA DE DADOS**

### **QUESTIONÁRIO PARA CRIANÇAS DE 7 E 8 ANOS**

#### **PRIMEIRO MOMENTO: PERGUNTAS SOBRE BULLYING**

- - Você sabe o que é bullying?

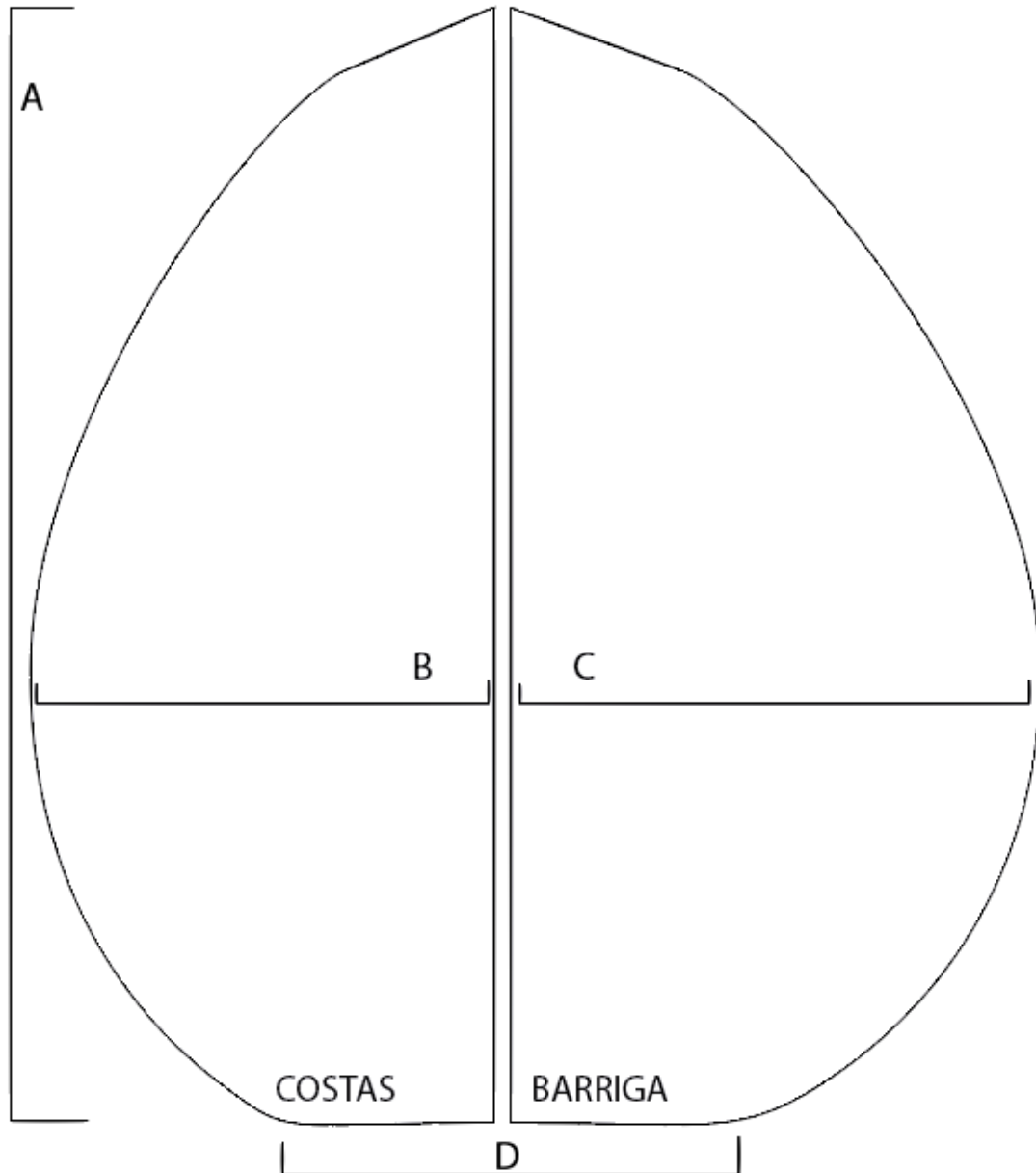
(Caso negativo: cabe a autora explicar o que é bullying)

- - Você já sofreu bullying?
- - Você já praticou bullying?
- - O que você acha do bullying?

#### **SEGUNDO MOMENTO: PERGUNTAS SOBRE PERSONAGENS**

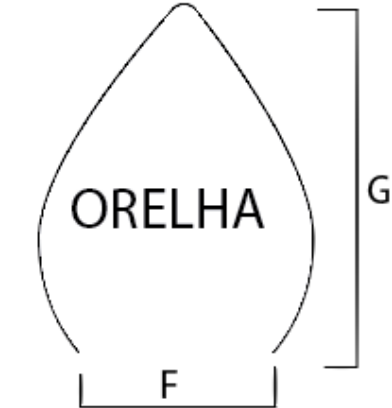
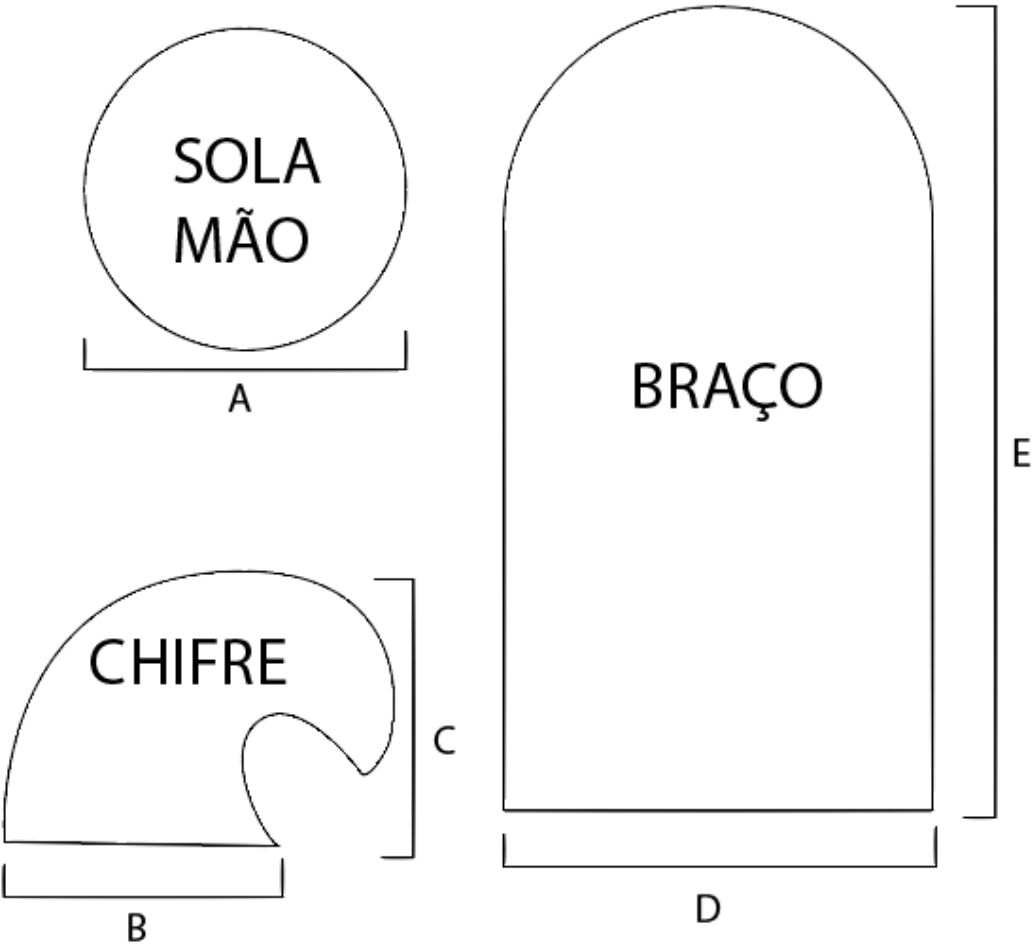
- Qual seu personagem de desenho, animação, filme, preferido e por que?
- Quais características desse personagem você acha interessante?



**APÊNDICE 2 – MOLDE PERSONAGEM 1**

Legenda:      A: 200mm    C: 100mm  
                  B: 90mm    D: 80mm

### APÊNDICE 3 – MOLDE PERSONAGEM 1

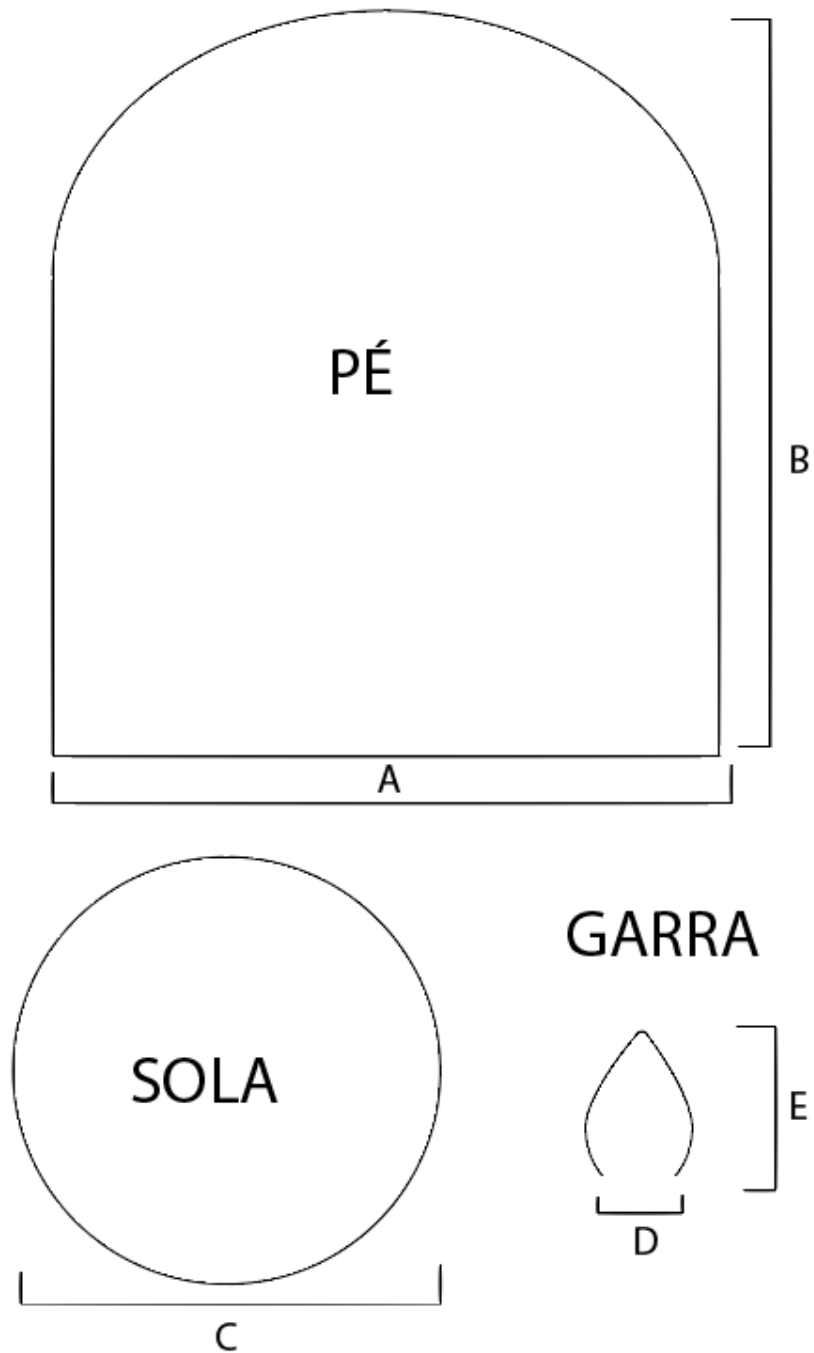


Legenda:

- A: 50mm ∅
- B: 50mm
- C: 40mm
- D: 80mm
- E: 150mm
- F: 30mm
- G: 450mm

## APÊNDICE 4 – MOLDE PERSONAGEM 1

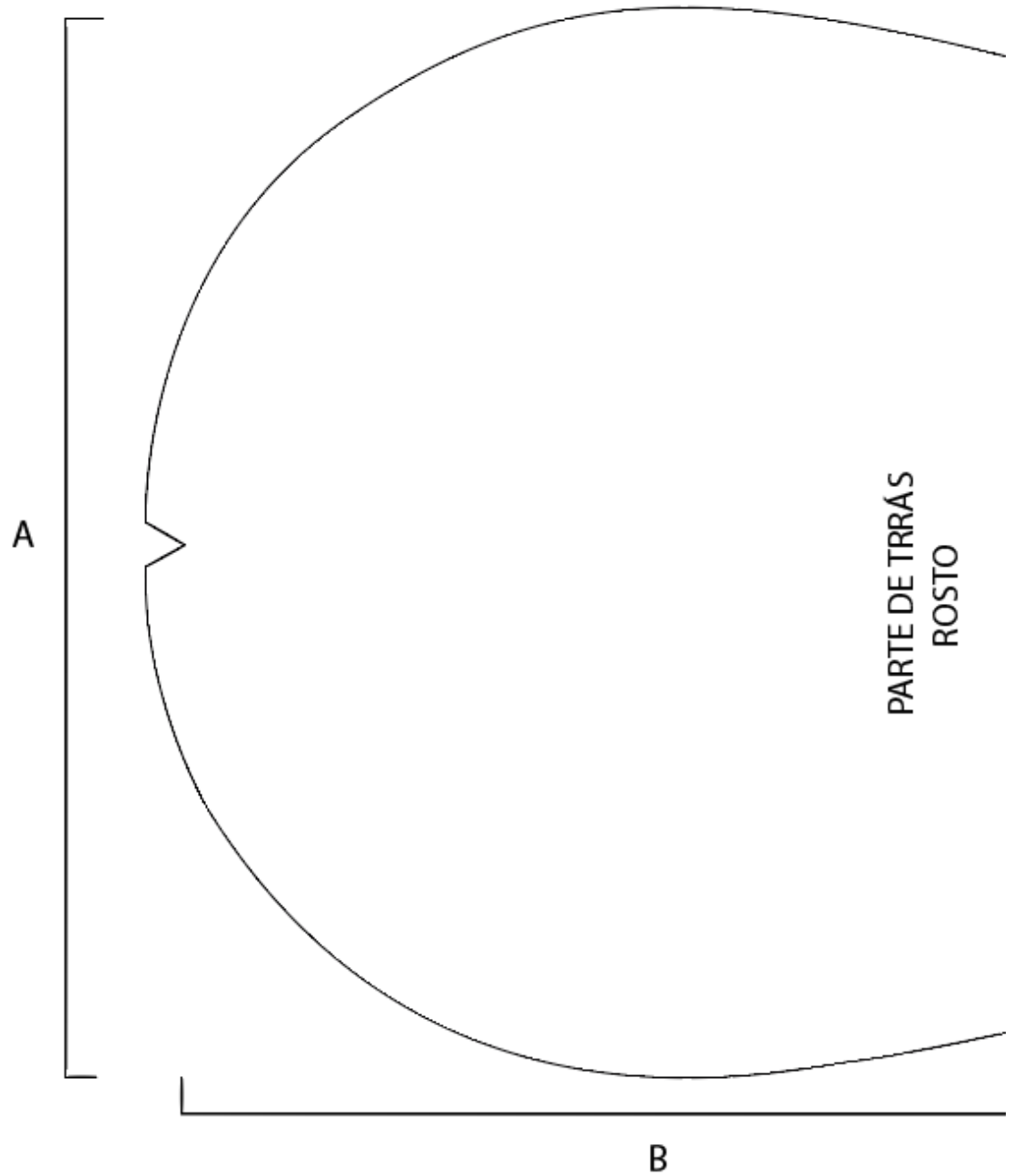
---



Legenda: A: 120mm    C: 70mm  $\varnothing$     E: 30mm

B: 150mm    D: 25mm

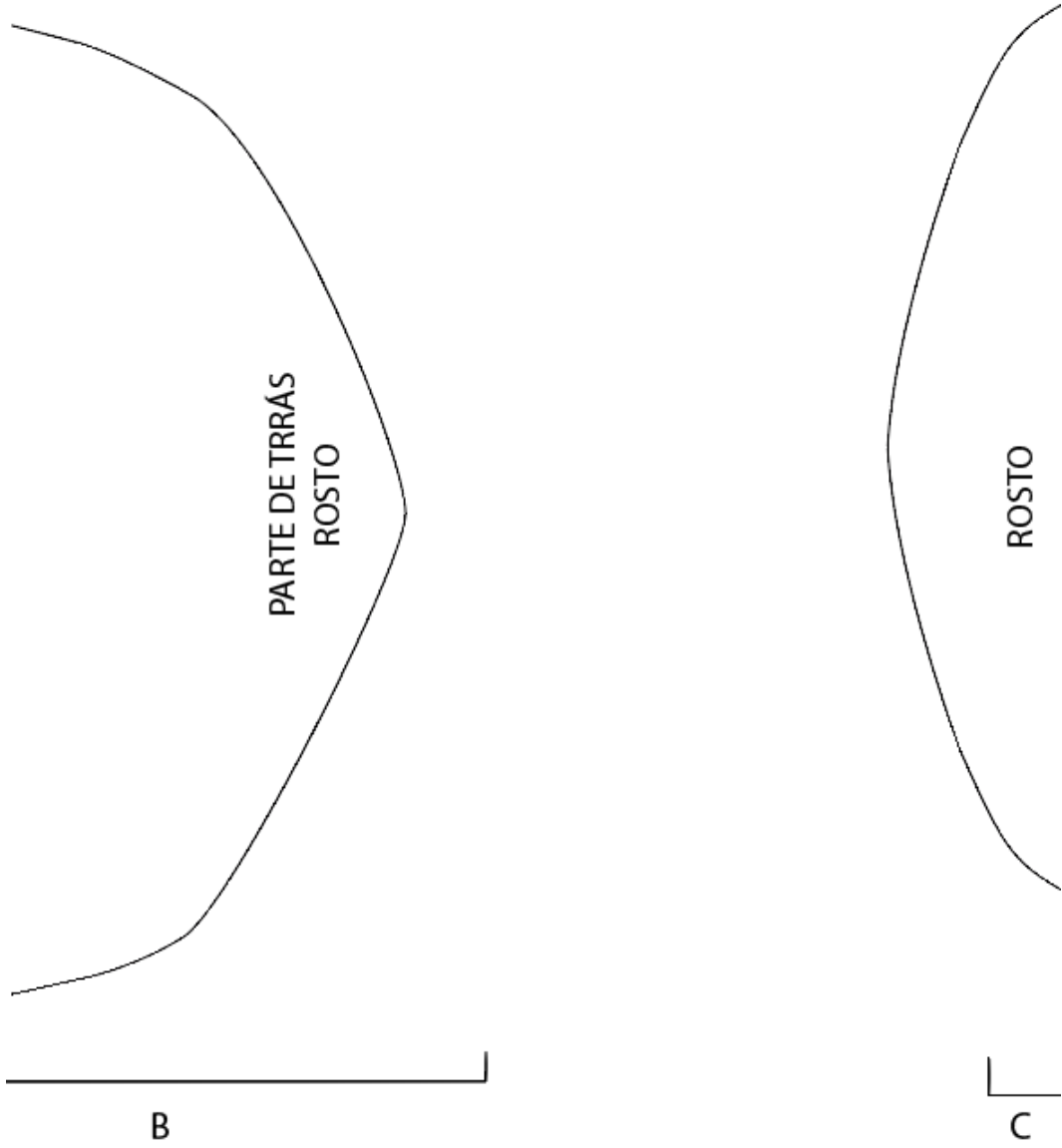
# APÊNDICE 5 – MOLDE PERSONAGEM 1



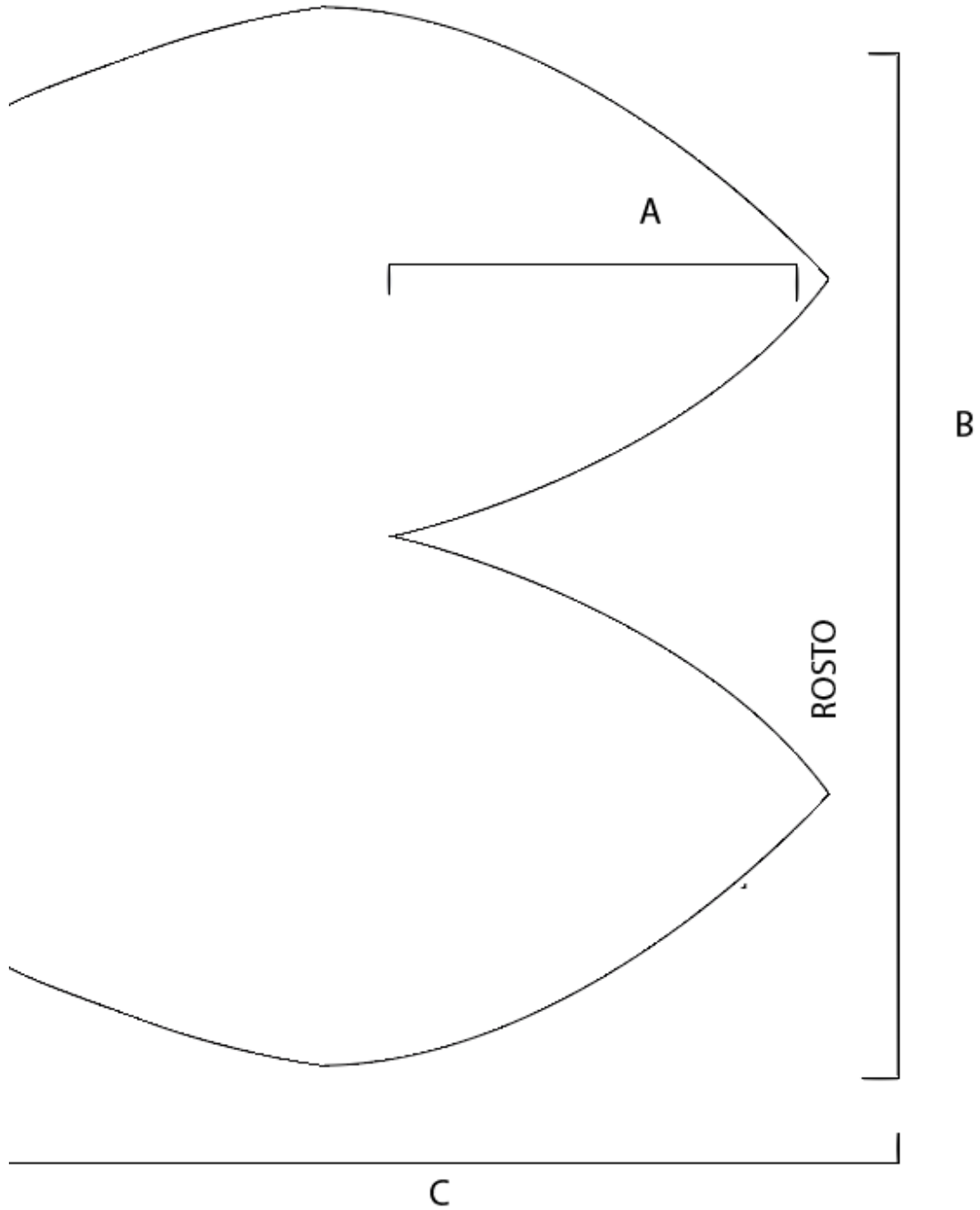
Legenda: A: 200mm

B: (juntando com a próxima página) 230mm

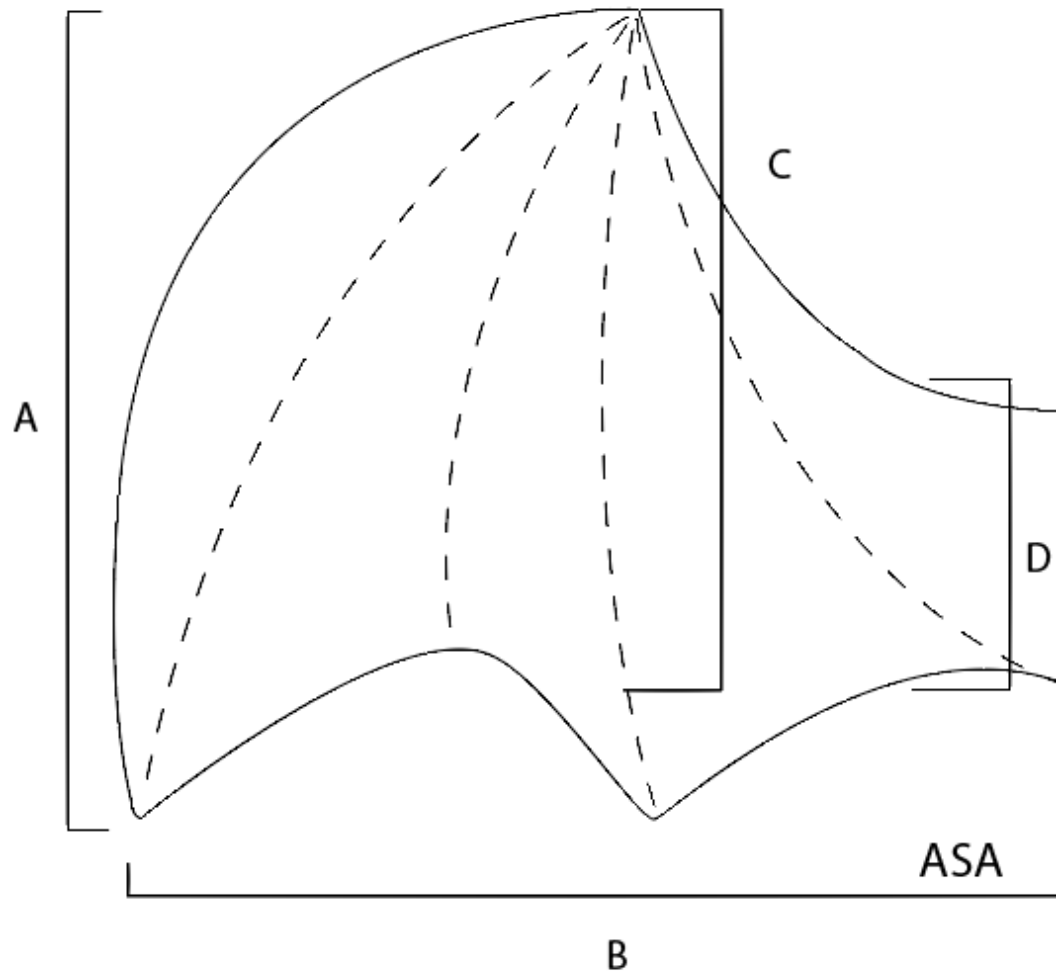
# APÊNDICE 6 – MOLDE PERSONAGEM 1



# APÊNDICE 7 – MOLDE PERSONAGEM 1

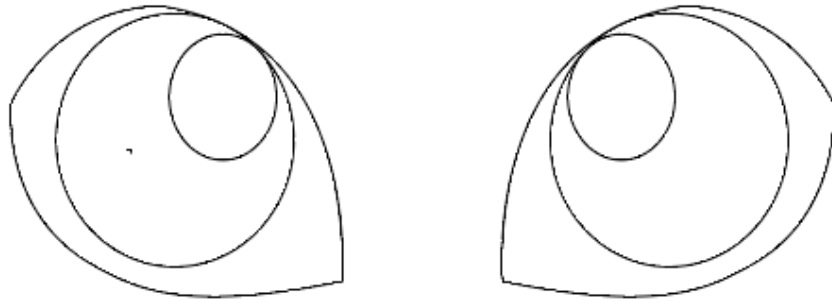


Legenda: A: 200mm    C: (juntando com página anterior) 230mm  
          B: 70 mm

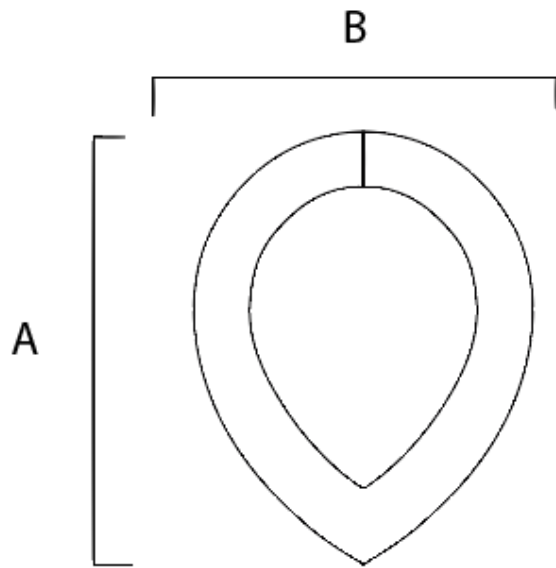
**APÊNDICE 8 – MOLDE PERSONAGEM 1**

Legenda: A: 150mm      C: 120mm  
          B: 170mm      D: 40mm

# APÊNDICE 9 – MOLDE PERSONAGEM 1



Rosto para bordar



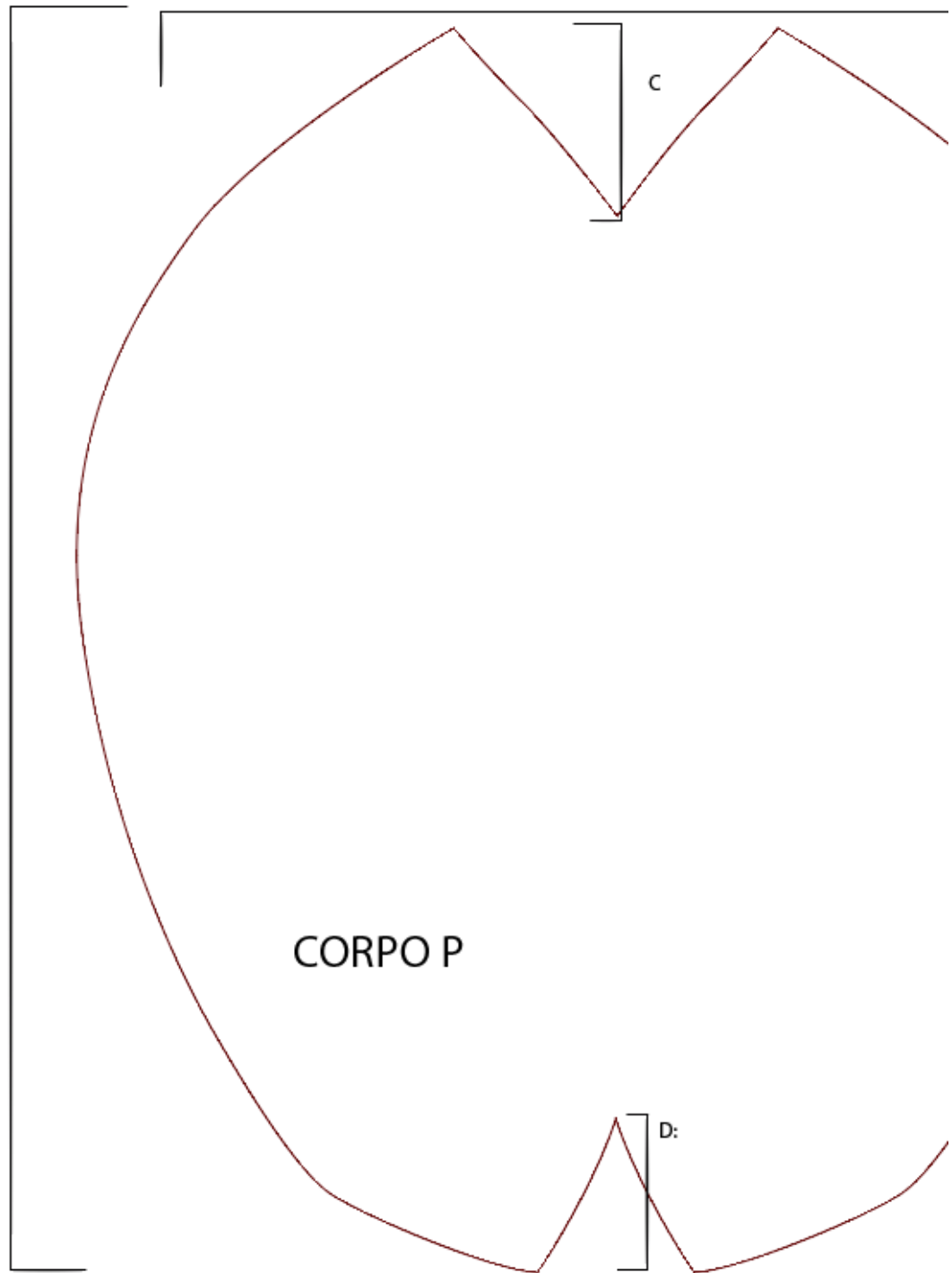
Legenda: A: 70 mm

B: 70mm

DETALHE CABEÇA



## APÊNDICE 10 – MOLDE PERSONAGEM 2



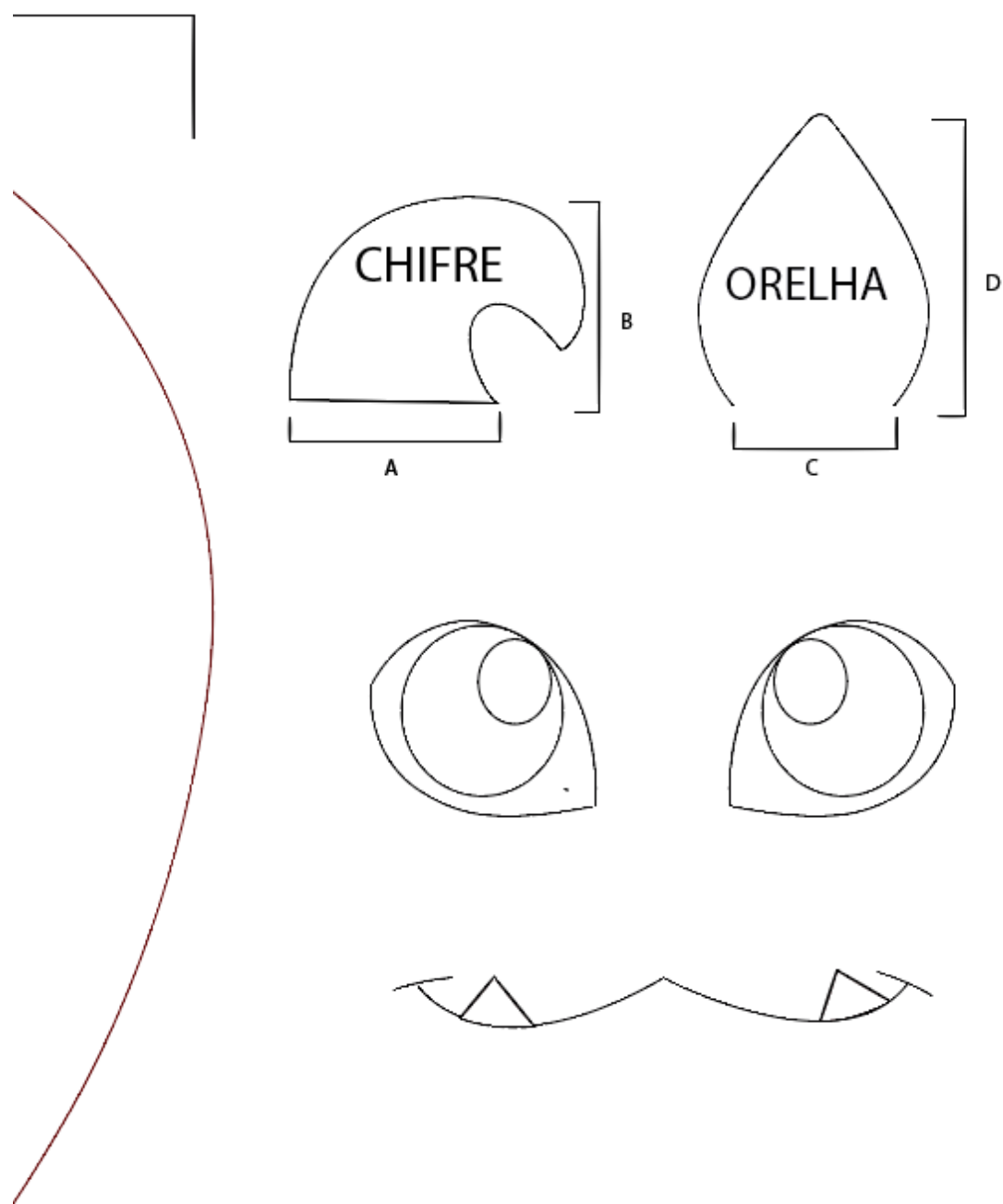
Legenda: A: 260mm

B: Juntanto com a próxima página: 250mm

C: 43mm

D: 40mm

## APÊNDICE 11 – MOLDE PERSONAGEM 2



Legenda:

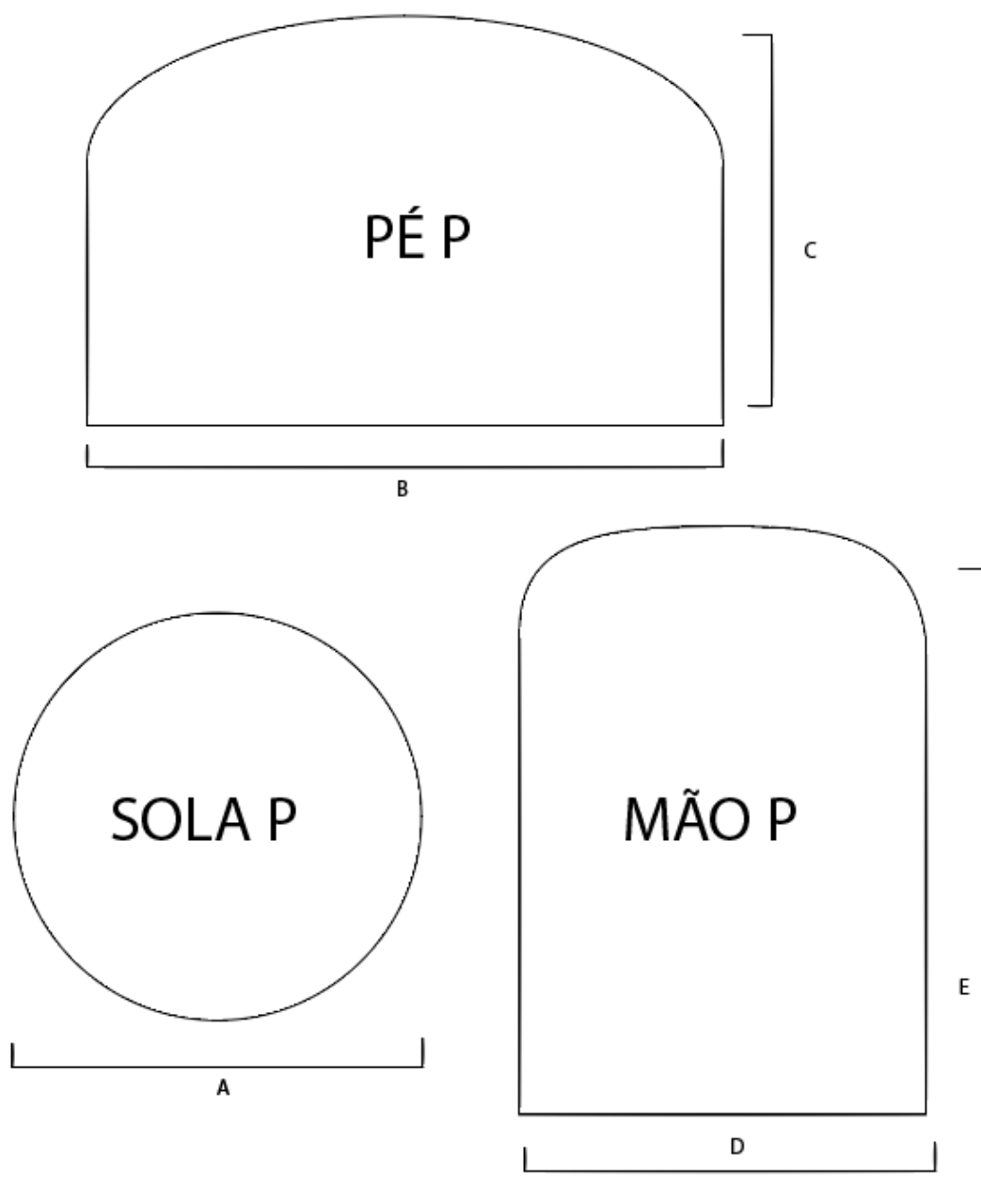
A: 30mm

C: 30mm

B: 30mm

D: 40mm

## APÊNDICE 12 – MOLDE PERSONAGEM 2

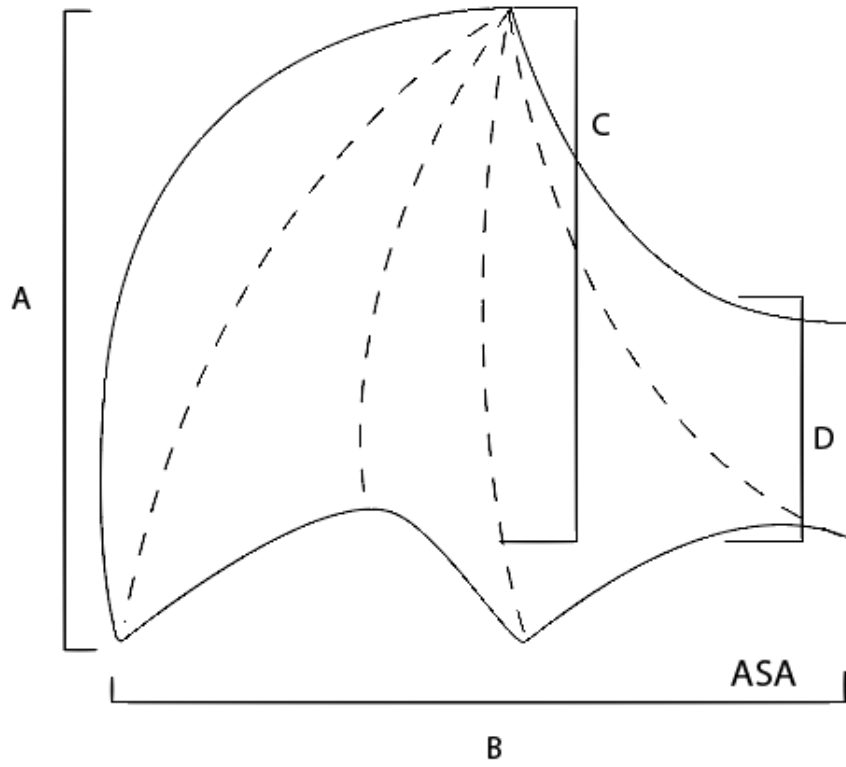


Legenda:

A: 90mm  $\varnothing$     C: 70mm    E: 70mm

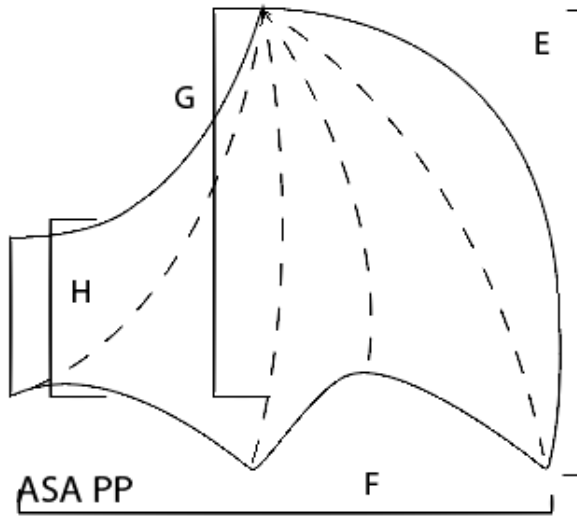
B: 130mm    D: 40mm

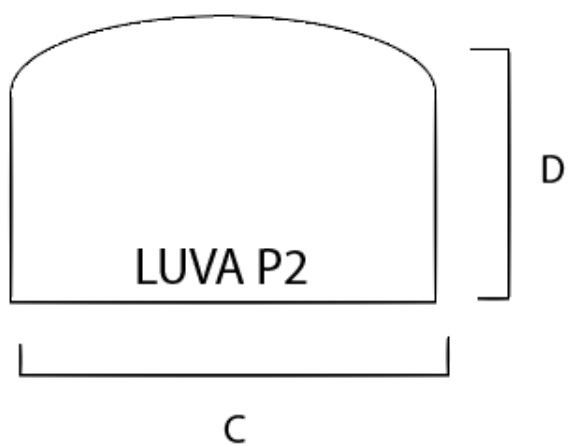
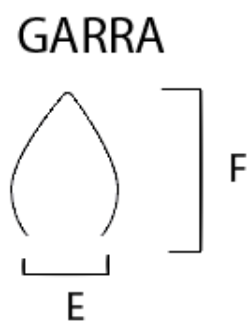
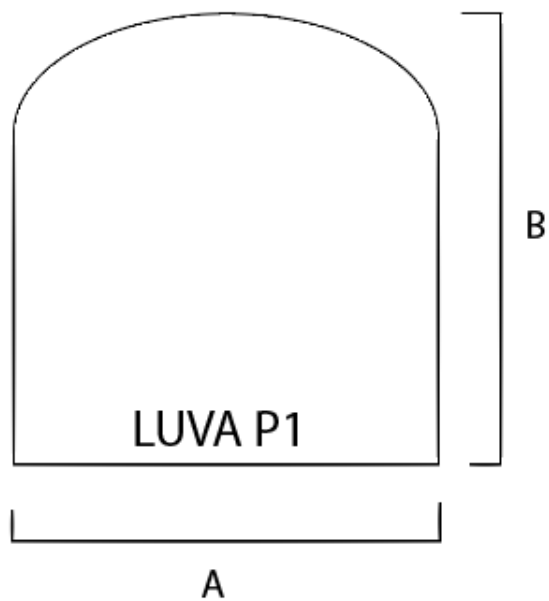
**APÊNDICE 13 – MOLDE PERSONAGEM 2**



Legenda:

- A: 130mm
- B: 140mm
- C: 90mm
- D: 40mm
- E: 80mm
- F: 200mm
- G: 60mm
- H: 30mm



**APÊNDICE 14 – ACESSÓRIOS**

Legenda:

A: 80mm

C: 40mm

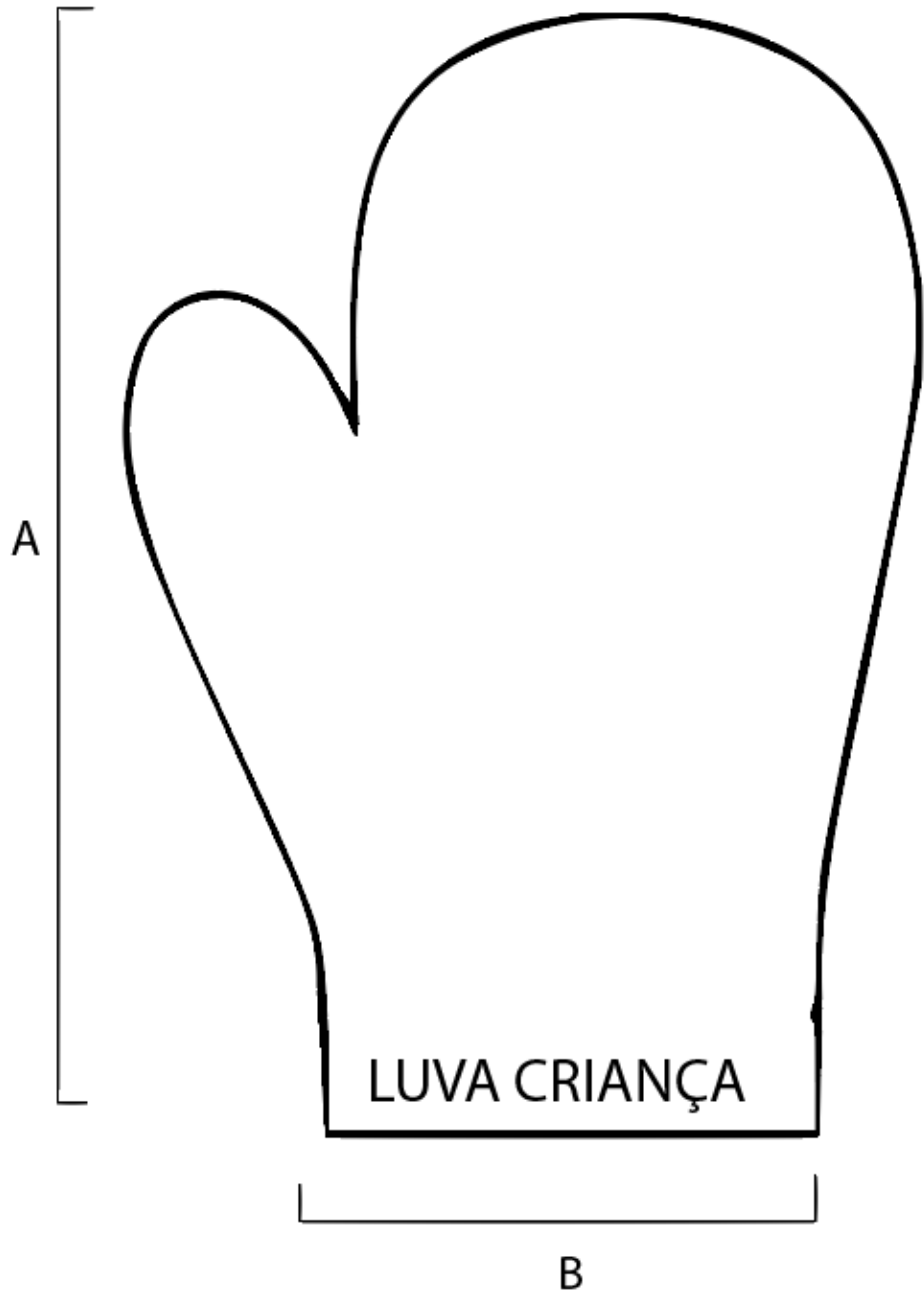
C: 25mm

B: 110mm

D: 35mm

D: 30mm

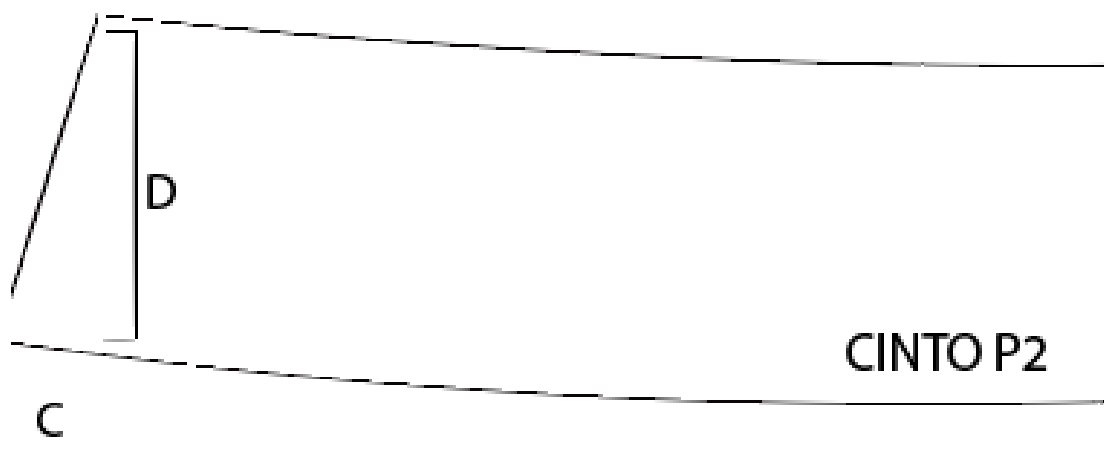
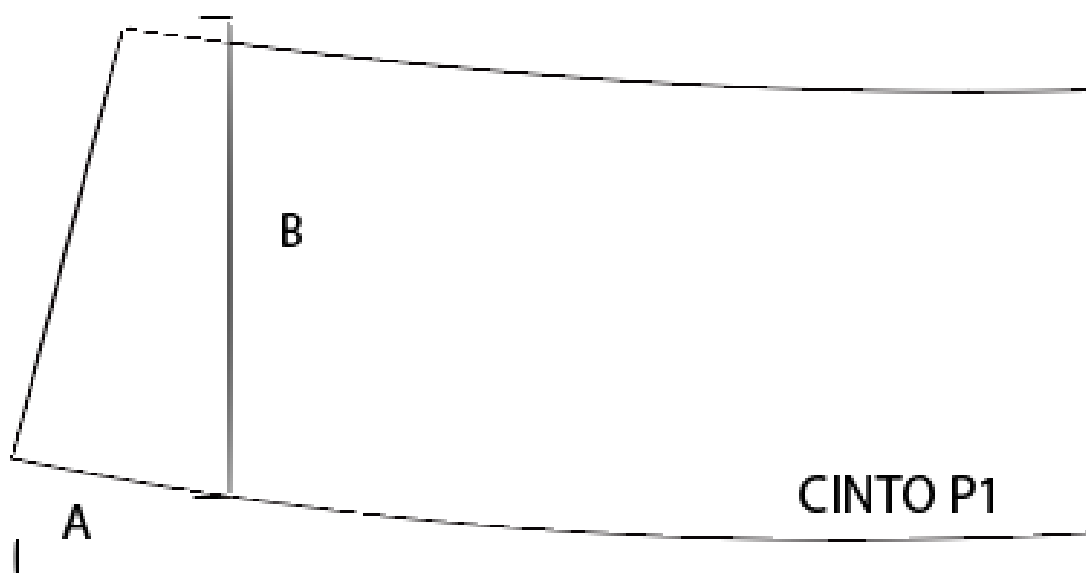
# APÊNDICE 15 – ACESSÓRIOS



Legenda:

A: 220mm

B: 90mm

**APÊNDICE 16 – ACESSÓRIOS**

Legenda:

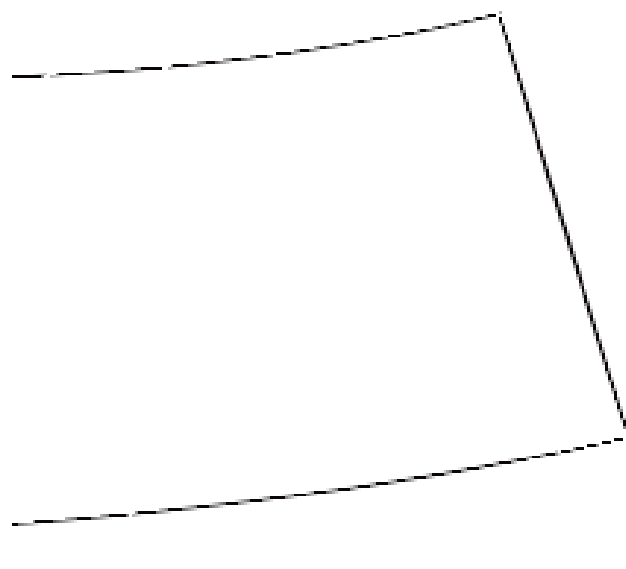
A: Juntando com a próxima página 260mm

C: Juntando com a próxima página 230mm

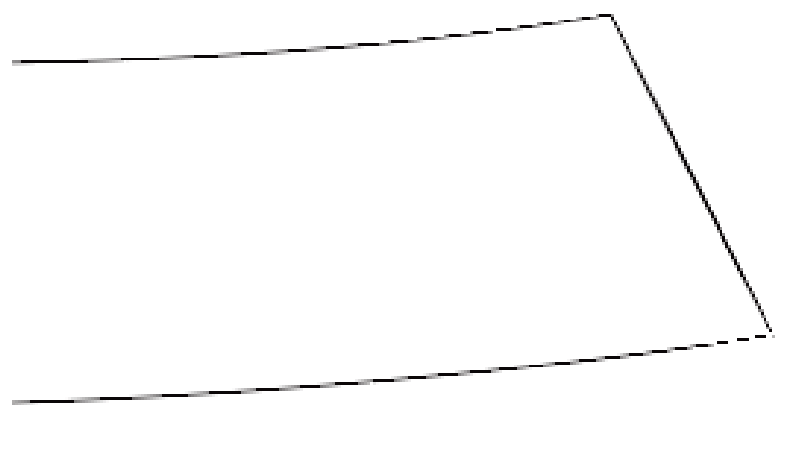
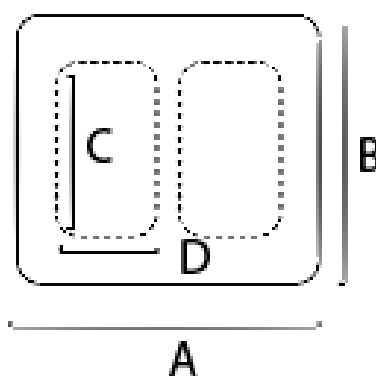
B: 80mm

D: 60mm

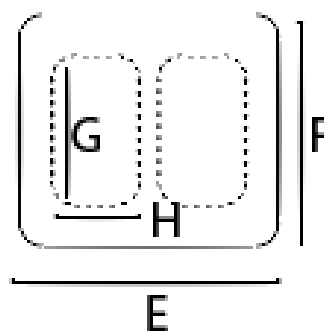
## APÊNDICE 17 – ACESSÓRIOS



FIVELA P1



FIVELA P2

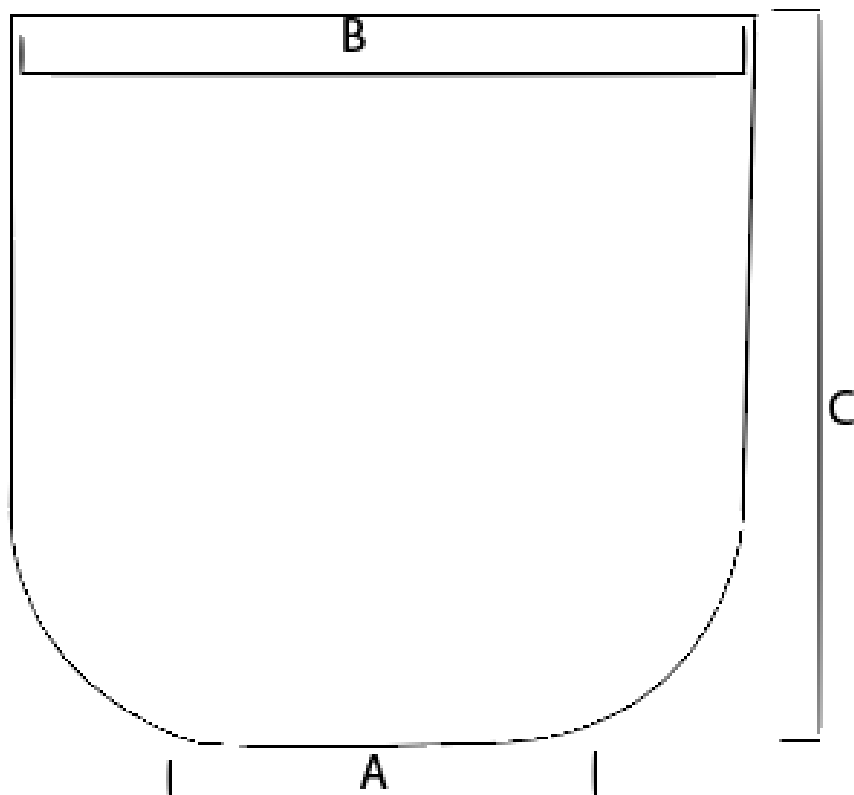


Legenda:

A: 40mm    C: 25mm    E: 30mm    G: 15mm

B: 40mm    D: 25mm    F: 30mm    H: 15mm



**APÊNDICE 18 – ACESSÓRIOS****BOLSA**

Legenda:

A: 80mm C: 110mm

B: 100mm

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO

Eu, Giovanna Queiroz,  
de nacionalidade brasileira, CPF nº 08743031927,  
RG nº 5449909, estudante do Curso Superior de Tecnologia em  
Design de Produto  
na qualidade de autor do TCC intitulado Desenvolvimento de personagem para "Campanha:  
Prevenção à intimidação sistemática nas escolas" da emissora NSC TV.  
**AUTORIZO**, neste ato de depósito, sua divulgação total e gratuita, para fins acadêmicos, em  
meio eletrônico, mediante registro nesta biblioteca, bem como em via impressa, se necessário, de  
acordo com determinação institucional e viabilidade técnica do Instituto Federal de Santa  
Catarina, Campus Florianópolis.

Ocasionará registro de patente? [ ] sim [x] não

Florianópolis, 14 de Março de 2018.

*Giovanna Queiroz*

\_\_\_\_\_  
**Assinatura do autor**

