

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

RAFAELA SILVA CASTILHO

**DESENVOLVIMENTO DE LIVRO ILUSTRADO PARA CRIANÇAS NA
PRIMEIRA INFÂNCIA COM FOCO NA EDUCAÇÃO EMOCIONAL**

VOLTA REDONDA

2023

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**DESENVOLVIMENTO DE LIVRO ILUSTRADO PARA CRIANÇAS NA
PRIMEIRA INFÂNCIA COM FOCO NA EDUCAÇÃO EMOCIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Design do
UniFOA como requisito para obtenção do
título de Bacharel em Design.

Aluno:

Rafaela Silva Castilho

Orientador:

Prof. Dr. Marcos Kazuiti Mitsuyasu

VOLTA REDONDA

2023



Construindo o futuro **com você.**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, : DESENVOLVIMENTO DE LIVRO ILUSTRADO PARA CRIANÇAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA COM FOCO NA EDUCAÇÃO EMOCIONAL INFANTIL. Elaborado por RAFAELA SILVA CASTILHO apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 01 de dezembro de 2023

Banca Avaliadora

Marcos Kazuiti Mitsuyasu
Professor Orientador
Doutor - UniFOA

Bruno de Souza Corrêa
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Moacyr Ennes Amorym
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Sede Administrativa:



Campus Universitário
Olezio Galotti

Av. Daurio Peixoto Araújo, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ
T: (24) 3340-8400 | Cep: 27240-560

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Maria da Conceição e Paulo Castilho, e aos meus sobrinhos Matheus, Nicolas e Yasmin.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus pela minha vida e por ter me capacitado a realizar tantas conquistas. Expresso minha gratidão aos meus pais, Paulo e Maria da Conceição, que me proporcionaram todo amor do mundo e sempre me encorajaram a continuar. Também, agradeço aos meus irmãos, Thiago, Bruno e Leonardo, que estão sempre prontos para me irritar, mas igualmente dispostos a me ajudar. Em especial agradeço meu irmão Leonardo, que sempre atende todas as minhas dúvidas relacionadas a software. Agradeço aos meus amigos, Gabryella, Paulo Vitor, Fernanda, Matheus, Renan e Mauri, que me distraíram quando necessário e me alegraram durante todo o processo deste projeto. Dedico uma gratidão especial à minha amiga Samira, que me encoraja, acredita na minha capacidade, me ensina tanto e me ajudou imensamente na realização desse projeto. Por fim, expresso minha gratidão a todos que estiveram ao meu lado durante a minha jornada até aqui. Sinto-me muito abençoada por ter tantas pessoas incríveis em minha vida. Obrigada a todos.

RESUMO

Em todo o mundo, os índices de doenças psiquiátricas, como depressão e ansiedade, têm crescido constantemente. Crianças e adolescentes também estão sendo afetados por essas condições de saúde mental. No entanto, esses transtornos impactam negativamente as relações sociais, o desenvolvimento pessoal, o desempenho acadêmico e o sucesso profissional. A educação emocional pode ser uma poderosa ferramenta para auxiliar no tratamento e até na prevenção desses transtornos. Ao ensinarmos às crianças como reconhecer e lidar com suas emoções, podemos contribuir para um futuro em que jovens e adultos tenham mais autocontrole e autoconhecimento. Levando em consideração esses fatores, este projeto teve como objetivo a criação de um livro ilustrado destinado a auxiliar na educação emocional de crianças com idades entre 3 e 6 anos. Por meio da metodologia do Design Thinking, conduzimos uma extensa pesquisa e análise de tópicos relevantes para a realização do projeto, como o desenvolvimento infantil, a educação emocional, ilustrações, tipografia e outros aspectos pertinentes. Através das informações obtidas e da aplicação de técnicas como o storytelling e a criação de storyboard, conseguimos desenvolver uma narrativa, tanto textual quanto visual, para a elaboração do livro. Além disso, conseguimos simular sua publicação por meio de um protótipo de alta fidelidade.

Palavras-chaves: crianças. educação emocional. livro ilustrado. design thinking.

ABSTRACT

Around the world, rates of psychiatric illnesses, such as depression and anxiety, have been growing steadily. Children and teenagers are also being affected by these mental health conditions. However, these disorders negatively impact social relationships, personal development, academic performance and professional success. Emotional education can be a powerful tool to help treat and even prevent these disorders. By teaching children how to recognize and deal with their emotions, we can contribute to a future in which young people and adults have more self-control and self-knowledge. Taking these factors into consideration, this project aimed to create an illustrated book designed to assist in the emotional education of children aged between 3 and 6 years old. Using the Design Thinking methodology, we conducted extensive research and analysis of topics relevant to the project, such as child development, emotional education, illustrations, typography and other pertinent aspects. Through the information obtained and the application of techniques such as storytelling and storyboard creation, we were able to develop a narrative, both textual and visual, for the preparation of the book. Furthermore, we were able to simulate its publication through a high-fidelity prototype.

Keywords: children. emotional education. illustrated book. design thinking.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.1 Introdução.....	14
1.2 Problema.....	14
1.3 Justificativa.....	15
1.4 Objetivos.....	17
1.4.1 Objetivos Gerais.....	17
1.4.2 Objetivos Específicos.....	17
2 MÉTODOS E TÉCNICAS.....	19
3 IMERSÃO.....	21
3.1 Imersão Preliminar.....	21
3.1.1 Emoções.....	21
3.1.2 Desenvolvimento Infantil.....	22
3.1.3 O Cérebro.....	28
3.1.4 Inteligência Emocional.....	38
3.1.5 Impressão e Processos.....	43
3.1.6 Ilustração.....	50
3.1.6.1 Tipos de Ilustrações Infantis.....	51
3.1.7 A capa.....	54
3.1.8 Tipografia.....	56
3.1.8.1 Versalete.....	60
3.1.8.2 Capitulares.....	60
3.1.8.3 Entrelinha, Tracking e Kerning.....	61
3.1.9 Cor.....	63
3.1.10 Layout das Páginas.....	70
3.1.11 Grids.....	75
3.1.12 Storytelling.....	79
3.2 Imersão em Profundidade.....	79
3.2.1 Um dia na vida.....	79

3.2.2 Formulário.....	83
3.2.3 Entrevistas.....	86
4 ANÁLISE E SÍNTESE.....	89
4.1 Estudo de Similares.....	89
4.2 Cartões de Insights.....	94
4.3 Diagrama de Afinidades.....	96
4.4 Personas.....	98
4.4.1 Persona 1.....	98
4.4.2 Persona 2.....	99
4.5 Critérios Norteadores.....	100
5 IDEIAÇÃO.....	102
5.1 Brainstorming.....	102
5.2 Cardápio de Ideias.....	103
5.3 Matriz de Posicionamento.....	104
5.4 Solução Final.....	107
6 PROTOTIPAÇÃO.....	108
6.1 História.....	108
6.2 Criação de Personagens.....	109
6.3 Paletas de Cores.....	112
6.4 Storyboard.....	116
6.5 Fontes Tipográficas.....	117
6.6 Miolo.....	119
6.7 Processo Criativo.....	120
6.8 Capa.....	129
6.9 Produção Gráfica.....	131
6.10 Resultado Final.....	132
7 Conclusão.....	138
8 BIBLIOGRAFIA.....	140

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Impressora Matricial.....	43
Figura 2: Impressora Jato de Tinta.....	44
Figura 3: Impressora a laser.....	45
Figura 4: Hot Stamping.....	46
Figura 5: Impressão Offset.....	47
Figura 6: Laminação Brilho.....	48
Figura 7: Corte e Vinco.....	49
Figura 8: Verniz Localizado.....	50
Figura 9: Trecho do Livro “Tudo Bem Cometer Erros” de Todd Parr.....	51
Figura 10: Capa do Livro “João e o Pé de Feijão” de Danielle MClean.....	52
Figura 11: Capa do Livro “Quero Colo!” de Stela Barbieri e Fernando Vilela.....	53
Figura 12: Trecho do Livro “Greta e os Gigantes” de Zoë Tucker.....	54
Figura 13: Capa do Livro “O Fantástico Alfabeto Lovecraft” de Jason Ciaramella....	55
Figura 14: Capa do Livro “Nós, os Ets” de Marcel Souto Maior e Mariana Massarani..	55
Figura 15: Trecho do Livro “A Baleia na Banheira” de Susanne Straber.....	56
Figura 16: Trecho do Livro “A Vida Não Me Assusta” de Maya Angelou.....	57
Figura 17: Tipos de Fontes Serifadas.....	57
Figura 18: Tipos de Fontes Sem Serifa.....	58
Figura 19: Exemplo de Fonte Cursiva.....	58
Figura 20: Exemplo de Fonte Fantasia.....	59
Figura 21: Estilos de Caracteres.....	59
Figura 22: Exemplo Capitular Baixada.....	61
Figura 23: Exemplos de Entrelinhas.....	62
Figura 24: Exemplos de Tracking.....	62
Figura 25: Exemplo de Kerning.....	63
Figura 26: Círculo Cromático.....	63
Figura 27: Cores Primárias, Secundárias e Terciárias.....	64

Figura 28: Cores Complementares e Análogas.....	65
Figura 29: Cores Frias e Quentes.....	66
Figura 30: Tons Preto e Cinza.....	67
Figura 31: Sensações Cor Vermelha.....	68
Figura 32: Sensações Cor Amarelo.....	68
Figura 33: Sensações Cor Azul.....	68
Figura 34: Sensações Cor Laranja.....	69
Figura 35: Sensações Cor Verde.....	69
Figura 36: Sensações Cor Roxa.....	69
Figura 37: Sensações das Cores.....	70
Figura 38: Trecho do Livro “Nunca Acontece Nada na Minha Rua” de Ellen Raskin.....	71
Figura 39: Trecho do Livro "Histórias de Ninar para Garotas Rebeldes" de Elena Favilli, Francesca Cavallo.....	72
Figura 40: Trecho do Livro “Ei, você!: Um livro sobre crescer com orgulho de ser negro” de Dapo Adeola.....	73
Figura 41: Trecho do Livro “Tayó em quadrinhos” de Kiusam de Oliveira.....	74
Figura 42: Trecho do Livro “Perigoso!” de Tim Warnes.....	75
Figura 43: Grid de 1 Coluna.....	76
Figura 44: Grid de 2 Colunas.....	76
Figura 45: Grid de Múltiplas Colunas.....	77
Figura 46: Grid de Modular.....	78
Figura 47: Grid de Hierárquico.....	78
Figura 48: Rodinha com Bandinha e Música.....	81
Figura 49: Primeira Pergunta do Formulário.....	84
Figura 50: Segunda Pergunta do Formulário.....	84
Figura 51: Terceira Pergunta do Formulário.....	85
Figura 52: Quarta Pergunta do Formulário.....	85
Figura 53: Quinta Pergunta do Formulário.....	86
Figura 54: Sexta Pergunta do Formulário.....	86
Figura 55: Capa do Livro “O Monstro das Cores”.....	89

Figura 56: Capa do Livro “O Grande Livro das Emoções”	90
Figura 57: Capa do Livro “Emocionário”	91
Figura 58: Capa do Livro “O Livro dos Sentimentos”	92
Figura 59: Capa do Livro “A Ilha das Emoções”	93
Figura 60: Cartões de Insights.....	94
Figura 61: Cartões de Insights.....	94
Figura 62: Cartões de Insights.....	95
Figura 63: Cartões de Insights.....	95
Figura 64: Diagrama de Afinidades.....	96
Figura 65: Diagrama de Afinidades.....	97
Figura 66: Diagrama de Afinidades.....	98
Figura 67: Imagem ilustrativa Persona 1.....	99
Figura 68: Imagem ilustrativa Persona 2.....	100
Figura 69: Ideias da Primeira Sessão de Brainstorming.....	102
Figura 70: Insights Brainstorming.....	103
Figura 71: Cardápio de Ideias.....	104
Figura 72: Matriz de Posicionamento 1.....	105
Figura 73: Matriz de Posicionamento 2.....	105
Figura 74: Matriz de Posicionamento 3.....	106
Figura 75: Matriz de Posicionamento 4.....	106
Figura 76: Recomendações para História.....	108
Figura 77: Painel Semântico.....	109
Figura 78: Esboços Clarice e Lux.....	110
Figura 79: Esboços Raiva e Tristeza.....	111
Figura 80: Esboços Medo e Alegria.....	111
Figura 81: Site Adobe Color Aba Explorar.....	112
Figura 82: Alegria Paleta de Cores.....	113
Figura 83: Medo Paleta de Cores.....	113
Figura 84: Raiva Paleta de Cores.....	114

Figura 85: Tristeza Paleta de Cores.....	114
Figura 86: Clarice Paleta de Cores.....	115
Figura 87: Lux Paleta de Cores.....	115
Figura 88: Storyboard.....	116
Figura 89: Análise de Fontes.....	117
Figura 90: Fonte do Miolo.....	118
Figura 91: Fonte da Capa.....	118
Figura 92: Grid Miolo.....	119
Figura 93: Processo Criativo Página 3.....	120
Figura 94: Processo Criativo Páginas 6 e 7.....	121
Figura 95: Processo Criativo Página 8.....	122
Figura 96: Processo Criativo Páginas 12 e 13.....	123
Figura 97: Processo Criativo Página 14.....	124
Figura 98: Processo Criativo Páginas 16 e 17.....	125
Figura 99: Processo Criativo Páginas 18 e 19.....	126
Figura 100: Processo Criativo Páginas 26 e 27.....	127
Figura 101: Processo Criativo Páginas 29 e 31.....	128
Figura 102: Grid Capa.....	129
Figura 103: Capa do Livro.....	130
Figura 104: Contracapa do Livro.....	131
Figura 105: Mockup Capa do Livro.....	132
Figura 106: Mockup Capa e Contracapa.....	133
Figura 107: Mockup Simulação de Vários Livros.....	133
Figura 108: Mockup Páginas 2 e 3.....	134
Figura 109: Mockup Páginas 12 e 13.....	134
Figura 110: Mockup Páginas 21 e 22.....	135
Figura 111: Mockup Páginas 26 e 27.....	135
Figura 112: Mockup Folha de Brinde.....	136
Figura 113: Mockup Folha de Brinde Verso.....	137

1 INTRODUÇÃO

1.1 Introdução

O índice de transtornos psicológicos como depressão e ansiedade tem crescido a cada dia no Brasil, "86% dos brasileiros sofrem com algum transtorno mental, como a ansiedade e a depressão." (GOV.BR, 2022). É inegável que saúde mental é um problema de saúde pública e é preciso que voltemos a nossa atenção para fatores emocionais o quanto antes, pois transtornos psicológicos estão cada vez mais frequentes na infância e na adolescência e quando não há tratamento adequado, a possibilidade do agravamento da condição mórbida ao longo da vida é alta, entretanto níveis emocionais afetam diretamente as relações sociais, a relação pessoal e o sucesso acadêmico dos jovens.

Em nossa cultura temos o costume de desrespeitarmos as emoções vividas pelos pequenos, reprimimos os seus sentimentos, em muitas das vezes desconsideramos e banalizamos suas queixas e choros. Isso pode gerar ideias e pensamentos que o seguirão por toda a vida, podem ter a ideia de que suas emoções não são positivas e precisam reprimi-las.

É necessário que se eduque emocionalmente não apenas os adultos e jovens, mas também as crianças da nossa sociedade. Desenvolver o domínio das emoções possibilita ao indivíduo a capacidade de se acalmar em situações de ansiedade e medo, de perseverar e seguir em frente mesmo perante as frustrações da vida, é capaz de motivar a si mesmo e agir com mais autoconfiança durante os desafios vividos, além do desenvolvimento da autoconsciência e autoestima.

Daniel Goleman cita em seu livro (Inteligência Emocional, 2012) cinco domínios principais que descrevem a Inteligência Emocional, sendo eles:

1. Reconhecer as próprias emoções, se perceber.
2. Gerenciar suas emoções, saber lidar com elas.
3. Motivador-se, encoraja-se a conquistar seus objetivos e metas.
4. A capacidade de reconhecer emoções nos outros, empatia.

5. Saber lidar com relacionamentos.(GOLEMAN, 2012)

Considerando essas cinco aptidões, esse projeto vem com a proposta de incentivar o desenvolvimento dessa inteligência na primeira infância, (período de 0 a 6 anos) com o foco voltado na faixa etária de 3 a 6 anos de idade. Nessa faixa etária, a criança passa por grandes avanços cognitivos, motores, sociais e linguísticos, aprende a expressar suas emoções e se tornam mais independentes, aprendem a distinguir significados como imagens, palavras ou símbolos. Um período marcado pelo egocentrismo, a criança ainda não desenvolveu a empatia, o quanto antes incentivarmos essa capacidade, mais ele será capaz de se colocar na perspectiva do outro e de sentir compaixão.(SIEGEL; PAYNE, 2015)

O livro infantil é um ótimo instrumento para apresentar aos mais novos o mundo e a sociedade que os rodeiam, a literatura infantil ajudar no desenvolvimento da criatividade e do mundo imaginário, as histórias contadas, possibilitam a criança a se colocar no lugar do outro e ter o entendimento de si próprio, além de auxilia no desenvolvimento da linguagem e contribuir para formação de futuros leitores.

1.2 Problema

O assunto transtornos psicológicos é muito debatido na nossa sociedade atual, seja em rodas de conversa ou em redes sociais por influencers ou algum profissional da saúde mental. É abordado: as causas, os tratamentos, os sintomas e consequências que alguns quadros podem trazer para vida do indivíduo. Quadros depressivos, por exemplo, quando não há um tratamento adequado podem levar a pessoa a um estado tão grande de desmotivação que acabam cometendo atos contra a própria vida.

Transtorno psicológicos também estão presentes na infância, “Os transtornos ansiosos encontram-se entre as condições psiquiátricas mais comuns na população pediátrica.” (Asbahr, 2004). Quando se tem quadros como esse na infância é preciso tomar os cuidados para que a situação não se agrave na vida adulta.

Levando em consideração esses aspectos podemos questionar o seguinte:

- Como podemos prevenir e auxiliar no tratamento desses transtornos na infância?
- Qual a melhor maneira para abordar o tema na infância?
- É possível inserir educação emocional na educação de uma criança?

1.3 Justificativa

Educar emocionalmente nossas crianças é preparar um futuro de jovens e adultos com habilidades de autocontrole e autoconhecimento que saibam se controlar em situações de stress, e que, não permitam ser derrotados em situações de abalos emocionais como o término de uma relação ou a demissão de um trabalho. É importante saber identificar e organizar as emoções que sentimos para que, em situações como essas, não seja entregue o controle às emoções. Um bom exemplo de situações onde as emoções e sentimentos tomam conta do controle, são as notícias que ocasionalmente aparecem nos veículos de comunicação, sobre brigas de trânsito que acabam em tragédias, discussões que terminam na delegacia ou brigas iniciadas por motivos banais que acabam criando vítimas fatais.

Ao desenvolver a Inteligência Emocional temos a oportunidade de se perceber como indivíduo e reconhecer nossas limitações, saber até onde podemos ir com nossos sentimentos e ações. A psicopedagoga e pedagoga Isabela Minatel Bassi em seu livro “Crianças sem Limites: Educação Empreendedora na Primeira Infância” diz que, são nos primeiros sete anos de vida que formamos nossa base de comportamentos e sentimentos, que nos acompanha por toda vida. Segue abaixo o trecho do livro onde ela cita o seguinte:

[...], nos primeiros sete anos de vida, formamos a base de sentimentos, comportamentos e pensamentos com os quais funcionaremos pelo resto de sua vida. Logo, esse período fundamental oferece a oportunidade de estimular na criança tudo aquilo que lhe servirá por toda a vida. Ou seja: quanto mais recursos desenvolver para lidar com as mais diversas situações que a vida lhe trouxer, mais preparada e mais condições terá de apresentar resultados de excelência. (MINATEL, Isabela, 2019, p. 24)

Isabela Minatel (2019, p. 24) ainda cita o conceito da poda neuronal, “Ocorre que o cérebro vem equipado com neurônios de vários tipos e especializações, e os que não são estimulados, de tempos em tempos, são eliminados nas podas neuronais para que cedam espaços àqueles em uso.” de maneira resumida, o cérebro descarta os neurônios que não estão em uso, para que dê espaço aos que estão sendo estimulados crie novas sinapses (conexões entre neurônios).

Esse processo acontece com mais intensidade no período da primeira infância, pois as crianças apresentam maior quantidade de sinapses que os adultos, sendo assim, o cérebro reconhecerá as conexões mais estimuladas e eliminará as desestimuladas. Por esses motivos se dá a importância de ensinar aos menores sobre as emoções e como lidar com elas, para que no futuro não precisem lidar com consequências de decisões mal pensadas ou influenciadas por terceiros, mas caso precisem lidar, saibam passar por elas de maneira consciente e autocontrolada, reconhecendo que situações adversas acontecem, mas se pode passar por elas de maneira que controle suas emoções e dê espaço para pensamentos mais sensatos e lúcidos, que não são influenciados por sentimentos produzidos pela situação atual.

Quadros depressivos na infância vem ocorrendo cada vez mais cedo, e as causas podem ser inúmeras, como: separação dos pais, problemas escolares, falta de empatia dos familiares, a ausência dos pais e até a falta de crenças podem influenciar para que crianças desenvolvam esse quadro. A depressão na infância necessita ser tratada e também prevenida, levando em consideração que mesmo episódios leves de depressão na infância podem levar a episódios mais severos no futuro. A boa notícia é que todos os indícios apontam que, ensinar às crianças meios mais produtivos de ver as dificuldades da vida, reduz os riscos do desenvolvimento de um quadro depressivo no futuro (GOLEMAN, 2012).

A nossa percepção de mundo inicia-se na nossa infância e vai evoluindo conforme o nosso amadurecimento pessoal e intelectual e é nesse período que não somente deve ser estimulada a inteligência emocional como o ato de ler, pois a literatura nos ajuda a pensar e a analisar a realidade que vivemos. Levando em consideração o conceito de poda neural, se incentivarmos a leitura em nossas crianças, mais sinapses serão feitas a favor da leitura, logo contribui para formação de futuros leitores.

A 5ª edição do Retrato da Literatura no Brasil indicou que as crianças estão tendo interesse pela leitura, mais de 88% disseram que gostam de ler, 46% gostam muito e 42% um pouco. Com o crescimento da tecnologia, vemos muitas crianças vidradas em seus tablets e celulares, acessando jogos ou vídeos, era esperado uma redução no interesse por livros, mas houve uma boa surpresa nas respostas (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2020). Ler para crianças e estimular a leitura na infância, promove o despertar da curiosidade, estimula a criatividade e a imaginação, desperta o senso crítico, e auxilia na aprendizagem da escrita. Quando contamos alguma história para uma criança, damos a ela a possibilidade de se colocar no lugar das personagens, desenvolvendo a empatia e a compaixão, de sentir emoções e terem uma ampliação do vocabulário e conhecimentos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos Gerais

Desenvolver um livro ilustrado para auxiliar na educação emocional de crianças na faixa etária de 3 a 6 anos de idade, tanto no ambiente escolar como no ambiente familiar.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Realizar todo processo criativo de um livro, desde o conteúdo até a diagramação e ilustração.
- Abordar o tema emoções e sentimentos, de forma que ajude na educação emocional de crianças na idade de 3 a 6 anos.
- Desenvolver uma ilustração que auxilie a criança no entendimento da mensagem do livro.

- Levar em consideração os 5 pilares da Inteligência Emocional citada por Daniel Goleman.
- Utilizar o método Design Thinking segundo Maurício Vianna para o desenvolvimento do projeto.
- Utilizar estratégias do Storytelling

2 MÉTODOS E TÉCNICAS

Para o desenvolvimento desse projeto será utilizado a metodologia Design Thinking segundo Maurício Vianna, esse método busca a geração de ideias criativas e eficazes através de ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de um projeto.

Geralmente tem como fase inicial a Imersão, onde será realizada a aproximação do contexto do problema, essa fase é ainda subdividida em duas etapas, a Imersão Preliminar e a Imersão em Profundidade. A Imersão Preliminar tem como objetivo o entendimento inicial do problema e o seu reenquadramento, através de Pesquisas Exploratórias e Pesquisa Desk é possível o entendimento do contexto a ser trabalhado, e também auxiliam na identificação de perfil dos usuários, Entrevistas e Cadernos de Sensibilização também contribuem para esse entendimento inicial. Na Imersão em Profundidade buscamos a identificação de necessidades dos indivíduos envolvidos no projeto, identificando comportamentos extremos e mapeando suas necessidades e padrões, para nortear a geração de soluções na fase de Ideação, essa fase vem como um mergulho profundo na vida das pessoas do contexto trabalhado. (VIANNA; et al, 2015)

Após a fase de Imersão, passamos para a etapa de Análise e Síntese das informações adquiridas sobre o assunto abordado, criar Cartões de Insights e organizá-los em um Diagrama de Afinidades, para visualizar padrões e criar desafios que contribuem na compreensão do problema, é uma das técnicas utilizadas nessa etapa de Análise e Síntese. (VIANNA; et al, 2015)

Em seguida passamos para fase de Ideação, que procurar gerar ideias inovadoras para o projeto, o Brainstormings é uma das técnicas de geração de ideias utilizadas na fase de ideação, é uma técnica que visa a geração de ideias em um curto espaço de tempo, também podem ser realizados workshops de cocriação, e a criação de uma Matriz de Posicionamento com Critérios Norteadores, baseados nas necessidades de Personas que podem ser criadas na fase de Análise e Síntese. (VIANNA; et al, 2015)

Então, partimos para parte do projeto onde realizaremos a prototipação das ideias geradas na fase de Ideação, a passagem de uma ideia abstrata para o físico, de uma maneira que represente a realidade, Protótipos em Papel, Modelo de Volume de baixa até alta fidelidade, são ferramentas utilizadas nessa etapa final do projeto, Storyboard também são bastantes utilizados nessa fase. (VIANNA; et al, 2015)

O Design Thinking não é um método exclusivo dos Designers, observar o mundo e gerar novas soluções, ter ideias para solucionar problemas, é uma habilidade humana, sendo assim, Design Thinking é um método que pode ser aplicado em uma vasta gama de problemas encontrados na nossa sociedade. (VIANNA; et al, 2015)

3 IMERSÃO

3.1 Imersão Preliminar

3.1.1 Emoções

As emoções são sensações físicas e emocionais que são provocadas por estímulos do ambiente externo ou interno (espaço mental). Não é definido quantas emoções existem, o que sabemos é que o ser humano é capaz de vivenciar incontáveis emoções, principalmente levando em consideração que os sentimentos que as emoções provocam em cada pessoa são diferentes. As emoções são reações naturais que sentimos diante de acontecimentos, já os sentimentos são consequências das emoções e são sentidos por cada pessoa de uma maneira diferente de acordo com a sua bagagem emocional, das suas vivências, cultura e criação. Podemos definir os sentimentos como: observação das emoções e das reações provocadas por elas.

Ao longo do anos, vários pesquisadores e teóricos tentaram definir as emoções básicas. Segundo o psicólogo Paul Ekman, nós temos 6 emoções consideradas básicas e universais, sendo elas: medo, raiva, nojo, surpresa, alegria e tristeza. Eventualmente, Eckman inclui emoções como vergonha, excitação, orgulho, satisfação, entre outras, na lista, mas todas essas “novas” emoções não são consideradas emoções básicas universais. É possível perceber que nós vivenciamos tantas outras emoções, de formas diversas e complexas do que apenas as emoções básicas. (Instituto de Psiquiatria Paraná, 2022)

O psicólogo estadunidense, Robert Plutchik, fomentou a chamada “roda das emoções”, onde as emoções podem se misturar e formar uma nova emoção mais complexa. Segundo ele existem 8 dimensões primárias das emoções: (Instituto de Psiquiatria Paraná, 2022)

- Alegria vs tristeza;
- Confiança vs nojo;

- Antecipação vs surpresa;
- Raiva vs medo.

Dessa maneira conseguimos combinar as emoções e chegarmos em outra, como por exemplo: alegria com antecipação, gera a excitação. (Instituto de Psiquiatria Paraná, 2022)

3.1.2 Desenvolvimento Infantil

Para aprimorar as capacidades de âmbito cognitivo, motor, emocional e social as crianças passam por um processo de desenvolvimento e aprendizagem que se inicia desde o nascimento até os seus 12 anos de idade. Esse desenvolvimento contribui para que a criança se torne cada vez mais independente e autônoma.

Segundo o psicólogo suíço Jean Piaget, o desenvolvimento infantil possui quatro fases no que diz respeito à cognição: **sensório-motor**, **pré-operatório**, **operatório concreto** e **operatório formal**. A cognição trata-se do desenvolvimento intelectual, os processos mentais pelos quais adquirimos conhecimento, envolve aspectos como o pensamento, a percepção, a linguagem, a memória, o raciocínio e etc. Através dos cinco sentidos temos a percepção do meio externo, sendo assim, o cérebro capta as informações e influências adquiridas e interpreta para que se produza uma resposta, esse processo corresponde a cognição, que é a forma que o cérebro recebe, interpreta e grava as informações adquiridas durante a vida. No entanto, não se trata apenas do acúmulo de conhecimentos adquiridos, pois a cada processo mental que o indivíduo passa, sua forma de se relacionar com o mundo mudará. (SCHIRMANN, J. K. et al. 2015)

De acordo com as fases definidas por Piaget, a primeira fase trata-se do período **sensório-motor**, que vai de 0 a 2 anos de idade, nesta fase a criança está descobrindo suas habilidades sensoriais e motoras, utilizam dessas capacidades para conhecer e se comunicar com o mundo ao redor, começam a ter consciências

de habilidades que antes eram involuntárias, percebem que, por exemplo, ao esticar o braço conseguem alcançar e pegar objetos. (SCHIRMANN, J. K. et al. 2015)

Piaget subdividiu esse período sensório motor em seis sub-estágios, o primeiro de 0 a 1 mês como o estágio do **Reflexo**, neste primeiro período, o bebê assimila todos os estímulos por sistemas de reflexos, qualquer objeto que lhe for entregue será um objeto para sugar, agarrar ou olhar. Para todos os objetos suas respostas reflexivas são as mesmas, predominam-se os reflexos, sendo os principais: sugar, agarrar, chorar e excretar, isso quer dizer, que quando o bebê é estimulado, seus reflexos respondem. Quando as crianças nascem são egocêntricas e indiferentes ao mundo e aos outros, até que a consciência comece a se manifestar, seu afeto é apenas ligado ao prazer e desprazer, sendo assim, puramente reflexivo. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

O segundo estágio é o das **Reações Circulares Primárias**, de 1 a 4 meses, que começa quando os comportamentos do período anterior começam a se modificar, inicia-se o desenvolvimento da coordenação entre audição e visão. Um exemplo, é quando o bebê começa a movimentar a cabeça na direção dos sons. Nesse período, a questão afetiva é voltada para as próprias atividades e para o próprio corpo, a criança ainda não consegue diferenciar-se como objeto distinto dos outros objetos do ambiente, ou seja, ele e os pais são as mesmas pessoas, ou ele e os objetos tocados são a mesma pessoa. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Em seguida, o terceiro estágio é o das **Reações Circulares Secundárias**, de 4 a 8 meses, nesse período o comportamento da criança começa a se voltar para outros objetos além do seu próprio corpo, diferente do estágio anterior, onde seu comportamento era voltado para si mesma, não era capaz de se diferenciar dos outros objetos. A criança começa a apresentar ações iniciadas com objetivos finais, e é somente durante as repetições dessas ações que suas intenções são estabelecidas. Começam a procurar por objetos que veem desaparecer e percebem que outros objetos podem ser fontes de casualidades. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Passamos então para o quarto estágio, **Coordenação De Esquemas Secundários**, dos 8 a 12 meses de vida. A criança começa a usar de meios para conseguir fins, nesta fase o bebê já consegue formar planos simples, sendo assim, antecipa acontecimentos, têm intenções com suas ações. Um exemplo é quando

procuram por um objeto que desapareceu, ou por objetos que podem ser fontes de atividade (casualidade). (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

O lado afetivo da criança nesse estágio começa a aflorar, os sentimentos começam a ter um papel na determinação das ações executadas para alcançar fins. Adquirem a capacidade de gostar e não gostar, demonstram preferências, começam a experimentar o “fracasso” e o “sucesso” do ponto de vista afetivo. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

O quinto estágio trata-se das **Reações Circulares Terciárias**, de 12 a 18 meses. Nesta fase a criança começa a desenvolver novos comportamentos para resolver problemas, através da experimentação e não da execução de comportamentos conhecidos antes. Ao enfrentar um problema a criança tentará utilizar de seu repertório de meios para solucioná-lo, mas caso não seja resolvido, ele desenvolverá outros meios para solucionar o problema, através de tentativa e erro, a criança conseguirá executar o seu desejo.

A criança passa a compreender deslocamentos de objetos em sequência, passa a buscar os objetos onde foram pela última vez escondidos e não onde costumeiramente foram escondidos. Porém, o conceito de objeto ainda não é totalmente desenvolvido, ela é capaz de seguir deslocamento visíveis, mas não consegue seguir deslocamento invisíveis. Ainda nesse estágio, a criança demonstra ter noção que outros objetos além de si mesma, podem ser fonte de atividades. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Por fim, o sexto estágio, o **Início do Simbolismo**, de 18 a 24 meses. Nesse momento a criança já consegue pensar e planejar ações, mesmo que de forma simples e com imperfeições, também é capaz de prever alguns acontecimentos através da representação. A representação mental de sequência, possibilita que a criança pense em meios para determinados fins sem a necessidade da experimentação.

A criança começa a entender que os objetos existem mesmo quando não estão visíveis, desenvolvem a habilidade de procurar por objetos que estão escondidos independentemente da ordem ou local que foram colocados. Começam a representar objetos internamente e compreendem que objetos podem causar efeitos no meio além de si mesmos. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

No âmbito do afeto, os sentimentos começam a nortear a criança para escolha do que fazer e do que não fazer. Também tornam-se capazes de gostar ou

não gostar de outras pessoas, são capazes de sentir afeto por outras pessoas, de modo a desenvolver seus laços sociais. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Dos 2 aos 7 anos de idade a criança está no período **Pré-Operatório**, onde a imaginação é explorada e tem um grande papel em seu desenvolvimento, começam a representar seus próprios pensamentos, e surge uma grande onda de “porquês?”. Nessa fase, pode acontecer certos desentendimentos, pois às vezes a criança não consegue ter a percepção real dos acontecimentos e levam em consideração a sua própria interpretação. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Desenvolvem nesse período capacidades relevantes para o seu desenvolvimento cognitivo, como: imitação, desenhos e linguagem falada. É em torno dos 2 anos que começa a se manifestar todos os tipos de representação, a partir do momento que desenvolvem a capacidade da representação e linguagem falada, adquirem a capacidade de pensar em ações futuras e de nomear objetos e pessoas ausentes. A linguagem falada contribui também para que melhore a comunicação com o seu próximo, contribuindo assim para sua socialização. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

A criança no início do período pré-operatório, não tem interesse nem a noção de representar algo de forma visual externa, como desenhos. É ao longo do desenvolvimento nesse período que surge esse interesse de representar objetos, situações ou até mesmo pensamentos, na forma de garatujas (são os primeiros desenhos das crianças), mas essa construção depende dos estímulos e experiência que são oferecidas e vividas por esse indivíduo. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Durante essa fase a criança ainda demonstra egocentrismo, os pequenos ainda não possuem a capacidade de entender o ponto de vista do seu próximo, para ela todos à sua volta pensam exatamente como ela. Sendo assim, não questionam seus pensamentos, pois acreditam que os seus pensamentos são os únicos existentes. Também é importante ressaltar que é nesse período que os primeiros afetos sociais concretos e bem definidos vão aparecer, pois se desenvolvem juntamente da capacidade de fala e representação, levando em consideração que a capacidade de representar permite que a criança recorde e crie experiências afetivas vivenciadas. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

O período **Operatório Concreto** de 7 aos 12 anos é considerado o penúltimo estágio pela perspectiva do desenvolvimento infantil, é marcado pelo

início do raciocínio lógico concreto, as normas sociais começam a fazer sentido para a criança. Ela começa a utilizar esquemas mentais que ajudam a pensar de maneira diferente sobre o mundo, habilidade que não era possível no período anterior. Desenvolvem o senso de justiça e passam a ser mais sociáveis e comunicativas, vão deixando de ser egocêntricas e começam a entender que existem outros pontos de vista além do seu próprio pensamento, isso tudo graças ao raciocínio lógico e o avanço da linguagem. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

A interação social através do debate de ideias e diálogos, provoca conflitos que fazem a criança se questionar e sair em busca de respostas, assim constrói novos esquemas mentais ou modificar esquemas já existentes. Nesse estágio é observado que o desenvolvimento gira em torno da capacidade de interiorização e integração dos eventos que foram vivenciados pela criança. Essas capacidades possibilitam que a criança ingresse no ensino fundamental com sucesso, elas são boas cientistas observacionais e gostam de catalogar espécies de animais e árvores, mas a sua capacidade de lógica dedutiva ainda está em desenvolvimento, ela ainda se baseia em ideias hipotéticas e solicita pensamentos abstratos. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Já a fase do **Operatório formal**, que vai dos 11 aos 12 anos em diante, é marcada pela capacidade de compreender situações abstratas e hipotéticas, com essa capacidade a criança consegue compreender situações vividas por outras pessoas. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Aproximadamente aos onze ou doze anos de idade que o desenvolvimento da criança chega ao ápice, por meio da adolescência. A diferença de um adolescente para um adulto são as experiências vividas, suas estruturas cognitivas estão teoricamente formadas e possuem a capacidade de aprender qualquer ensinamento que lhe for proporcionado, é capaz de resolver qualquer problema com a lógica e também de tomar suas próprias decisões e conclusões sobre si próprio e sobre o mundo. Nessa fase o indivíduo avalia questões amplas, buscam entender a própria identidade e a vida, as religiões, as realidades sociais, a justiça, os significados e responsabilidades e ficam incomodadas com as contradições encontradas. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

É nesse período que começa a se desenvolver a personalidade, começa a adaptação do seu “eu” à sociedade, buscando se encaixar em grupos semelhantes e se enquadrar nos padrões. O estágio onde se inicia a puberdade, além do

desenvolvimento cognitivo se inicia as mudanças biológicas, o sujeito passa a se conhecer melhor e isso influencia diretamente na formação da sua personalidade. O adolescente critica e questiona tudo que vai de encontro a ele, querendo modificar tudo de forma que julgue correta e sentem uma grande necessidade de autonomia. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

A capacidade de compreender situações abstratas e de refletir sobre seus próprios pensamentos, possibilita ao indivíduo desenvolver o raciocínio Hipotético-Dedutivo e Científico-Indutivo, que proporciona a capacidade de estudar Ciências Física e Química. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017))

O indivíduo se torna cada vez mais social e afetivo, o desenvolvimento desses aspectos estão de certa forma ligados a sua idealização do mundo e a convivência em sociedade, o que gera o questionamento de valores, a reformulação de regras, intrínsecas e novas concepções de convivência, isso tudo devido a soma das experiências adquiridas nas fases anteriores. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Os marcos do desenvolvimento infantil como andar e falar podem acontecer mais cedo para algumas crianças, porém uma alteração excessiva de tempo pode indicar distúrbios de desenvolvimento. O desenvolvimento infantil pode ser beneficiado dependendo do ambiente onde a criança vive e dos estímulos que lhe são propostos. Os principais fatores que podem impactar no desenvolvimento de uma criança são a Hereditariedade adquirida pelos pais, avós e etc, a alimentação, problemas físicos e o ambiente em que vive. (Revista Dimensão Acadêmica, 2017)

Segundo a teoria de desenvolvimento humano de Henri Wallon, devemos levar em consideração dois fatores que influenciam no desenvolvimento de cada estágio: fatores orgânicos e fatores sociais. A cultura e a época, que desenvolvem as características de cada estágio, influenciam no desenvolvimento. A interação desses fatores definem a possibilidade e limites de cada característica. (MAHONEY; ALMEIDA, 2010)

A teoria de Wallon divide os estágios em:

- Impulsivo Emocional (0 a 1 ano)
- Sensório-motor e Projetivo (1 a 3 anos)
- Personalismo (3 a 6 anos)
- Categorical (6 a 11 anos)
- Puberdade e Adolescência (11 anos em diante)

Essas idades foram indicadas na cultura e na época de Wallon, hoje em dia precisamos revê-las, levando em consideração a nossa época e a nossa cultura. Porém, mais que do limite etário, precisamos observar as atividades e características de cada estágio. (MAHONEY; ALMEIDA, 2010)

No estágio inicial, a primeira fase Impulsiva (0 a 3 meses) é predominante nas atividades de exploração do próprio corpo, em relação às sensibilidades externas e internas. É uma atividade global não estruturada, com movimentos bruscos, desordenados, com enrijecimento e relaxamento da tensão muscular. Desses movimentos selecionamos os que garantem a atenção do outro e servem como instrumentos de expressão do bem-estar ou mal-estar. Na segunda fase Emocional (3 a 12 meses) podemos perceber padrões diferenciados para emoções como raiva, medo, alegria etc. Inicia-se o processo de formas de se comunicar pelo corpo. (MAHONEY; ALMEIDA, 2010)

No estágio Sensório-motor e Projetivo, se desenvolve a exploração do espaço físico através de atividades como agarrar, segurar, apontar, manipular, sentar, andar etc., auxiliadas pela fala que vem justamente de gestos. Toda essa grande atividade do sensório-motor e projetivo, prepara a criança afetivamente e cognitivamente para o próximo estágio. (MAHONEY; ALMEIDA, 2010)

E seguimos para o estágio que se encontra o público alvo desse projeto, o estágio de Personalismo, onde começa a exploração de si mesmo como ser diferente dos outros seres. A construção da própria subjetividade por meio das atividades de oposição e sedução (a expulsão e a assimilação do outro). Inicia-se assim o processo de separação entre o eu e o outro, tarefa central do personalismo, se distinguir do outro, através de uso insistente de expressões como: meu, eu, não etc. (MAHONEY; ALMEIDA, 2010)

3.1.3 O Cérebro

O nosso cérebro possui muitas partes diferentes com funções diversas, levando em consideração que nosso cérebro é dividido em dois hemisférios, o esquerdo e direito, podemos debater suas funções. **O hemisfério esquerdo** é

responsável pelo nosso pensamento lógico, nos ajuda a organizar pensamentos e frases, já **o hemisfério direito** nos ajuda com as emoções e a ler sinais não verbais.

Enquanto o lado direito de nosso cérebro é lógico, literal, linguístico e ama colocar as coisas em ordem ou sequências, o lado esquerdo é holístico e não verbal, ele nos envia e recebe sinais que permitem a comunicação através de expressões faciais, contato visual, tom de voz, gestos e posturas. Nosso lado direito se importa com os significados e as sensações de uma experiência ao invés de detalhes e ordens como o lado esquerdo. (SIEGEL; BRYSON, 2015)

Com os avanços da tecnologia, cientistas desenvolveram a tomografia cerebral, que possibilitou aos pesquisadores um estudo do cérebro como nunca havia sido feito antes. Essa nova tecnologia confirmou muito do que eles acreditavam anteriormente, mas trouxe uma surpresa, foi descoberto que o nosso cérebro é maleável, isso significa que ele se modifica fisicamente durante a vida, não somente na infância, mas também na velhice. Levando em consideração que, o que molda nosso cérebro são as nossas experiências, até mesmo na velhice as experiências que vivemos podem modificar a estrutura física de nosso cérebro. Ao passarmos por uma experiência nossos neurônios disparam, se tornam ativos. Temos 100 bilhões de neurônios, cada um com uma média de 10 mil conexões com outros neurônios, a forma que circuitos específicos em nosso cérebro são ativados determinam a natureza das nossas atividades mentais, como os pensamentos e raciocínio mais abstrato, a percepção de imagens e sons. Ao serem disparados juntos os neurônios criam novas conexões entre si, e ao longo do tempo, as combinações originadas dessas conexões conduzem uma “reprogramação” no cérebro. Isso significa que podemos reprogramar nosso cérebro para sermos mais felizes, saudáveis, ou mais empáticos e resilientes. Isso vale não apenas para crianças e adolescentes, mas também para os adultos em qualquer idade. (SIEGEL; BRYSON, 2015)

As crianças mais novas, nos seus primeiros três anos de vida, têm o hemisfério direito predominante. Elas ainda não dominam a capacidade de usar a fala para expressar seus sentimentos e também não conseguem fazer o uso da lógica para tal. Por esse motivo, por exemplo, não se importam em ficar paradas observando uma borboleta passar, sem se importar que estão perdendo a hora para uma consulta com o pediatra. Responsabilidades, horários e lógica ainda não existem para elas, mas quando uma criança começa a questionar o porquê das

coisas, sabemos que o seu hemisfério esquerdo está começando a entrar em ação, pois nosso lado esquerdo se preocupa em compreender os relacionamentos causa-efeito lineares do mundo, e gosta de expressar essa lógica com linguagem. (SIEGEL; BRYSON, 2015)

Daniel Siegel e Tina Bryson em seu livro “O Cérebro da Criança” (2015) propõem 12 estratégias para nutrir e desenvolver a mente das crianças. Levando em consideração que o nosso próprio cérebro já possui a arquitetura que conecta um hemisfério com o outro para que trabalhem em equipe. É importante que valorize tanto a lógica quanto a emoção, para que possamos ser equilibrados, empáticos e capazes de compreender a nós mesmos e o mundo à nossa volta.

As emoções são extremamente importantes para que possamos viver nossas vidas de maneira significativa, mas quando deixamos que elas tomem conta do controle, acabamos cometendo atitudes que não tomaríamos se tivéssemos refletido sobre elas antes de agir. Quando deixamos o controle com o lado esquerdo do cérebro, acabamos sendo lógicos demais, negando nossos sentimentos e emoções e não conseguimos compreender as necessidades emocionais das pessoas à nossa volta. “O objetivo é evitar viver em uma inundação ou em um deserto emocional” (SIEGEL; BRYSON, 2015, p. 42).

Geralmente as crianças menores têm atitudes influenciadas pelo lado direito e deixam suas emoções no controle, um exemplo, é quando reagem com tapas, mordidas ou até socos quando algum amiguinho o irrita. Isso acontece porque ainda não possuem a capacidade do raciocínio lógico nem a capacidade da fala para que resolvam seus conflitos no diálogo. Ao longo do seu desenvolvimento adquirem a capacidade de se expressar através da fala, são capazes de dizer o que querem e o que não querem, porém ainda sim acontecem situações na qual se deixam ser controlados pelo lado direito ou lado esquerdo, são inundados pelas emoções ou as escondem e pensam somente com a lógica, negando seu sentimentos reais e fingindo que não se importam.

Em sua **primeira estratégia**, Tina e Daniel (2015) citam dois passos para que possamos propor aos pequenos uma conexão entre os lados. **O primeiro passo** consiste em conectar o seu hemisfério direito com o hemisfério direito da criança. Mesmo que para nós os sentimentos e queixas dos pequenos às vezes possam parecer sem sentido ou desnecessários, são importantes e reais para eles.

É de extrema importância considerar suas emoções e acolhê-las nesses momentos que o lado direito está aflorado.

Quando uma criança está chorando na escola porque quer a mãe e sente sua falta, podemos usar essa oportunidade para proporcionar a ela uma integração dos dois lados. Ao invés de reagirmos com uma resposta automática como “Pare de chorar! Que a mamãe já vem!” ou “Não precisa chorar, a mamãe já vem te buscar.” ou até mesmo “A mamãe só irá te buscar se parar de chorar!”, esse tipo de resposta só proporcionará a criança uma ideia de que seus sentimentos não são válidos e seu choro é proibido, isso pode desencadear muitos pensamentos e comportamentos nocivos a sua saúde mental no futuro. Ao invés de reagirmos com agressividade, ordenando e exigindo da criança um comportamento mais lógico, podemos atender a criança com uma resposta cuidadosa, empática e carinhosa, como por exemplo:

— Eu sei que está com saudades da mamãe, as vezes eu também sinto saudades da minha e está tudo bem se sentir assim.

Nessas situações também é importante levar em consideração a linguagem não verbal, o toque físico, o tom de voz, as expressões faciais e a escuta imparcial irão oferecer a essa criança um sentimento de acolhimento e de se sentirem sentidos. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Após se conectar com o lado direito, podemos começar a direcionar a conversa para o lado esquerdo, porque quando uma criança está incomodada, usar a lógica do hemisfério esquerdo, não funcionará até que tenham atendido às necessidades emocionais do hemisfério direito dessa criança. **O segundo passo** proposto por Daniel e Tina consiste nesse redirecionamento com o lado esquerdo, após ter acolhido e acalmando a criança podemos propor a ela um novo pensamento como:

— A mamãe irá te buscar no final do dia, assim como ela fez em todos os outros dias, lembra? Que tal brincarmos no escorregador com os amiguinhos até ela chegar?

Então após a tempestade de emoções causada pelo lado direito for acalmada, a criança conseguirá com mais facilidade se conectar com o lado esquerdo e de lidar com seu problema de uma maneira mais racional. Através dessa abordagem a criança conseguirá usar os dois lados do cérebro de forma coordenada e integrada. Porém não é sempre que “conectar e redirecionar” funcionará, há momentos em que a criança não consegue se acalmar ao ponto de pensar de uma

maneira mais racional, suas emoções falaram mais alto e tomaram conta do controle ou talvez a criança só precise ser atendida em suas necessidades básicas, como comer e dormir. Nesses casos é preciso esperar que a criança se acalme para que você possa conversar com ela de maneira mais lógica e racional sobre seus sentimentos e comportamentos. Afinal, momentos de grandes emoções não são os melhores para se aprender lições. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

“É como se você fosse um salva-vidas que nada ao encontro da criança, passa os braços ao redor dela e a ajuda a voltar para a margem, antes de lhe dizer para não nadar tão longe da próxima vez” (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 53)

A segunda estratégia proposta pelos autores Daniel e Tina (2015) consiste em nomear para disciplinar, contar histórias vividas com os pequenos para acalmar grandes emoções como o medo. O ato de contar várias vezes as histórias que viveram, ajuda a criança a reunir os dois hemisférios para compreender o que havia ocorrido e o porquê sentem o que sentem. Ao estimular as crianças a contar as histórias vividas, envolvemos o lado esquerdo da criança, para ordenar os detalhes e traduzindo a experiência em palavras, o lado direito, então, para revisitar as emoções que sentiu e assim conseguir nomeá-las. Às vezes a criança não sentirá vontade de contar e revisitar essa história e é preciso respeitar esse desejo, afinal, às vezes queremos apenas ficar só e pressioná-los pode apenas trazer o efeito contrário. Uma outra abordagem, para ser usada, caso a criança não queira conversar sobre, é pedir para façam um desenho do acontecimento ou se tiver idade suficiente, escrever sobre ele. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

“É isso que contar histórias faz: permite que compreendamos nós mesmos e nosso mundo, usando os hemisférios esquerdo e direito juntos.” (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 57). Para contar uma história que faça sentido, o lado esquerdo coloca as coisas em ordem, usando palavras e lógica, o lado direito ajuda com as sensações corporais, as emoções puras e as lembranças pessoais, para que possamos ver o todo e expressar e comunicar nossa experiência. Segundo Tina e Daniel:

Essa é a explicação científica que informa por que escrever diários e falar sobre um acontecimento difícil pode ser tão poderoso no caminho da cura. De fato, uma pesquisa demonstrou que dar um nome ou rotular o que sentimos literalmente acalma a atividade dos circuitos emocionais no hemisférios direito. (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 57)

Além de possuir dois hemisférios direito e esquerdo, nosso cérebro também possui “andares”, se imaginamos que nosso cérebro é uma casa com dois andares, um andar de baixo e de baixo, podemos ter um melhor entendimento dessas partes. Alguns cientistas dizem que a parte mais baixa do cérebro é mais primitiva, pois é responsável por funções básicas, como respirar e piscar, por reações inatas e impulsos, também é responsável por fortes emoções como sentir raiva e medo. Já a parte superior (andar de cima) é composta pelo córtex cerebral e de suas diversas partes, especialmente aquelas atrás da testa, incluindo o córtex pré-frontal médio. Enquanto o andar de baixo é primitivo, o andar de cima é mais evoluído e lhe dá uma perspectiva mais completa do mundo, é onde ocorrem processos mentais, como pensar, imaginar e planejar. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Uma criança que o andar de cima está funcionando bem tem a capacidade de controlar as próprias emoções, pensar antes de agir, pensar nas consequências e levar em consideração os sentimentos das outras pessoas. Porém, isso não significa que nunca terá comportamentos infantis, como ataques de birras e fúria. Enquanto a parte de baixo está bem desenvolvida no nascimento, a parte superior é uma das últimas partes a se desenvolver, ela continua em pelo desenvolvimento ao longo dos primeiros anos de vida e na adolescência passa por outro desenvolvimento que perdura até a vida adulta. Como o andar de cima do cérebro da criança ainda está em construção, não é capaz de funcionar completamente o tempo todo, por conta disso as crianças podem ficar “presas no andar de baixo” se conseguir usar o andar de cima, com isso as fazem perder o controle e tomarem decisões ruins e demonstrar falta de empatia e compreensão. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Além de ajudar as crianças a integrar o hemisfério direito e esquerdo, podemos ajudá-las também a integrá-lo verticalmente, permitindo que o andar de cima consiga monitorar as ações e acalmar as reações intensas que se originam no andar de baixo. A integração permite um fluxo livre entre as partes superior e inferior do cérebro, auxilia na conexão entre as demais partes do cérebro, possibilitando assim que funcionem juntas como um todo. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Na parte inferior do cérebro é onde está a amígdala, na parte límbica do cérebro, ela possui aproximadamente o tamanho e formato de uma amêndoa. Sua função é processar e expressar as emoções rapidamente, especialmente raiva e medo. Ao perceber perigo, pode assumir completamente o controle, é o que nos

permite agir antes de pensar. É claro que agir antes de pensar é bom em algumas situações de perigo, mas agir antes de pensar costuma não ser uma boa reação nas situações do cotidiano. Quando a amígdala assume o controle, ela libera a parte de cima de seus deveres, esse processo acontece especialmente em crianças, que ainda não possuem a parte superior totalmente desenvolvida. Em momentos de grande emoções as partes que já foram desenvolvidas não conseguem ser acessadas, pois a amígdala recebe um intenso fluxo de energia, tornando a criança literalmente incapaz de agir com calma e racionalmente, grandes recurso cerebrais se direcionam para parte inferior, deixando pouca força para a parte superior. Em situações em que a amígdala tomou o controle, é necessário acalmar a criança, pode pegá-la no colo e mostrar um objeto interessante, para distraí-la e esse fluxo de energia possa ser distribuído, possibilitando assim que a criança consiga acessar ao andar de cima. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

A terceira estratégia trata-se de envolver e não enfurecer. Quando uma criança está irritada porque precisa comer a comida toda antes da sobremesa, podemos apenas exigir com a nossa autoridade que a coma e pronto, mas isso despertará a parte inferior do cérebro da criança e sua raiva e sentimento de injustiça o deixaram enfurecido, podendo assim ter atitudes agressivas como gritos e socos. Ao invés de darmos uma resposta que irá irritar a parte inferior do cérebro da sua criança, podemos envolver a parte superior, proporcionando assim uma integração das duas partes. Podemos propor uma negociação a criança, se perguntamos quanto ela acha justo ser comido do prato principal, para que assim possa comer a sobremesa, vamos envolver a parte superior, dando a criança a possibilidade de pensar e raciocinar. Mas, é claro que em algumas situações precisamos agir com autoridade de pais e educadores, sem negociações ou contrapropostas. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Toda vez que dizemos “Convença-me” ou “Dê uma solução boa para nós dois”, damos a nossos filhos a chance de resolver problemas e tomar decisões. Nós os ajudamos a pensar em comportamentos adequados e em suas consequências e sobre como o outro se sente e o que quer. Tudo porque encontramos uma maneira de envolver o andar de cima, em vez de enfurecer o andar de baixo. (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 88)

A quarta estratégia vem com a proposta de “Usar ou Perder: Exercitando O Cérebro do Andar de Cima”, quando o andar de cima está forte ele equilibra o

andar de baixo, sendo fundamental para a inteligência social e emocional, o que gera um base para uma boa saúde mental. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

o cérebro do andar de cima é como um músculo: quando é usado, desenvolve-se, fica mais forte e trabalha melhor. Quando é ignorado não se desenvolve da melhor maneira possível, perdendo parte da força e da capacidade de funcionar. (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 88)

Precisamos estar atentos às oportunidades do dia a dia para exercitar e estimular funções do cérebro do andar de cima das crianças. Uma dessas funções é a “tomada de decisões de qualidade”, é preciso proporcionar a eles com maior frequência a experiência de tomar decisões por si mesmos. Para crianças menores simplesmente pode ser a pequena decisão de qual roupa usar naquele dia, e quando forem crescendo aumentam o grau de responsabilidade da decisão, como qual evento escolher ir. Outra função é “controlar as emoções e o corpo”, podemos ensinar técnicas que conhecemos como: respirar fundo ou contar até dez, ou até mesmo socar uma almofada. A autocompreensão, a empatia e a moralidade também são funções do cérebro do andar de cima. Para o desenvolvimento da autocompreensão podemos fazer perguntas que se aprofundem nos dilemas dos pequenos, que os ajudem a olhar além da superfície do que compreendem, como: “porque você acha que fez aquela escolha?”, em crianças maiores podemos estimular que escrevam um diário ou a desenhar, essas práticas podem ajudaram a se compreender melhor internamente. Já a empatia precisamos aproveitar as oportunidades do dia dia para proporcionar a eles experiências de pensar nos outros, quanto mais experiências de pensar no próximo um criança passar, mais será capaz de sentir compaixão. Quando uma criança toma boas decisões, tem autocontrole, trabalha com empatia e compreensão, ela desenvolve uma noção de moralidade sólida e ativa, com noção do que é certo e errado, e também do que é para um bem maior. Entretanto, não podemos exigir uma consciência absoluta de moral e ética dos pequenos, afinal seu cérebro está em desenvolvimento. Realizar pergunta do que deveria ser feito em situações hipotéticas como: “Seria certo passar no sinal vermelho se houvesse uma emergência?” é outra forma de exercitar essa parte do cérebro. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

A **quinta estratégia** trata-se de movimentar o corpo para evitar perder a mente, quando o andar de baixo toma conta do controle, podemos ajudar os pequenos a se movimentar, mexer o corpo é uma ótima maneira de mudar o humor.

“Uma pesquisa demonstrou que o movimento do corpo afeta diretamente a química do cérebro.” (SIEGEL; BRYSON; 2015; p. 95)

A **sexta e sétima estratégia** vão falar de integração da memória, onde podemos propor às crianças que nos contem e relembrem as histórias que viveram, para assim integrar as memórias implícitas e explícitas. Sendo as memórias implícitas aquelas que lembramos sem ter consciência e as explícitas as que recordamos conscientemente de uma experiência do passado. Ao contar os acontecimentos, conseguimos refletir e dialogar sobre as memórias que nos incomodam ou relembrem sentimentos e momentos bons que vivenciamos.

A **oitava estratégia** proposta por Daniel e Tina (2015), ela se refere a ensinar nossas crianças que os sentimentos são temporários, que vêm e vão. Que são estados, não características imutáveis. Lidar com os sentimentos e enxergar a longo prazo não costuma ser fácil para os adultos, imagine para uma criança.

Crianças menores evidentemente precisarão de ajuda, mas certamente são capazes de entender que os sentimentos vêm e vão. Quanto mais compreenderem essa ideia, menos ficarão presas ao aro de suas rodas e mais serão capazes de viver a vida e tomar decisões a partir do eixo do centro. (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 151)

A **nona estratégia** nos mostra que devemos ensinar aos pequenos a examinar o que está acontecendo por dentro deles, reconhecer e compreender diferentes sentimentos e sensações. Estando atento às interações do dia a dia, podemos inserir essa ideia de olhar para dentro de si e analisar o que estão sentindo no momento.

Podem aprender a reconhecer borboletas no estômago como marcadores de ansiedade, o desejo de bater como raiva ou frustração, ombros pesados como tristeza e assim por diante. Podem reconhecer a tensão em seus corpos quando estão nervosos e, então, aprender a relaxar os ombros, respirar fundo e acalmarem-se sozinhas. (SIEGEL; BRYSON; 2015, p. 154)

Além de analisar as sensações, devemos ensinar aos pequenos a examinar imagens que estejam afetando a forma como olham e interagem com o mundo à sua volta. Algumas imagens podem ser do passado, como a memória de um acidente que o pai sofreu, o levando a ficar em uma maca. Outras podem ser criadas por imaginações ou até mesmo pesadelos que tenham tido. Quando uma criança se torna consciente das imagens ativas em sua mente, pode começar a usar sua visão mental para ver as coisas de uma maneira diferente, assumir o controle

dessas imagens e assim diminuir o poder que exercem sobre ela. Quando uma criança, por exemplo, diz que não consegue dormir pois está com medo de fantasmas ou múmias, podemos instruir que a criança use sua visão mental para controlar as imagens e diminuir o medo. Podemos propor que torne as imagens assustadoras em algo mais engraçado, podemos dizer, por exemplo: “E se imaginássemos que as múmias estão de saia de bailarina dançando balé? E se usasse um chapéu engraçado e um óculos bobo?”. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

A **decima estratégia** traz a proposta de exercitar a visão mental das crianças, as trazendo para um lugar tranquilo e calmo quando se sentem ansiosas ou com medo, propor a elas que se imaginem em uma praia ou na cadeira de balanço do vovô, pode trazer sensações de tranquilidade e calma, a respiração também é uma grande ferramenta que podemos ensinar aos pequenos para que se acalme sozinho e volte ao seu eixo.

As **últimas estratégias** propostas por Tina e Daniel (2015) trata-se da conexão eu-nós, da integração do self e outros. É importante saber passar de “eu” para “nós” durante as nossas relações em sociedade. A vida em família é a base para que as crianças aprendam a lidar com os relacionamentos que encontrarão durante a vida. Experiências divertidas e agradáveis em família proporcionarão aos pequenos um reforço positivo sobre o que significa estar em relacionamentos, quanto mais apreciarem os momentos que passam juntos, mais irão valorizar os relacionamentos e desejarão mais experiências relacionais positivas e saudáveis no futuro. Também é importante que ensinamos aos pequenos a resolver seus conflitos e a argumentar com um “nós” em mente, afinal, todos relacionamentos podem enfrentar brigas e discordâncias. Podemos ensinar algumas habilidades que permitirão que nossas crianças passem por esses conflitos com mais empatia e sabedoria. Sendo elas:

Ver através dos olhos do outro: Ajuda as crianças a reconhecerem outros pontos de vista. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Ouvir o que não está sendo dito: Instruir as crianças sobre comunicação não verbal e sintonia com os outros. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

Reparar: Ensine as crianças a acertarem as coisas depois de um conflito. (SIEGEL; BRYSON; 2015)

3.1.4 Inteligência Emocional

Em seu livro “Inteligência Emocional: A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente”, Daniel Goleman (2012) defende a ideia de que desenvolver a inteligência emocional é necessário para além de saber lidar com as nossas emoções, ele defende que desenvolver a inteligência emocional auxilia no desempenho acadêmico e no ambiente de trabalho. Um dos aspectos da inteligência emocional é a inteligência “social”, a capacidade de entender os outros e agir com sabedoria nas relações humanas, respeitando seus limites e os do próximo. “[...] a inteligência social é, ao mesmo tempo, diferente das aptidões acadêmicas e a parte-chave do que faz as pessoas se saírem bem nos aspectos práticos da vida.” (GOLEMAN; 2012; p. 66)

A inteligência emocional possuem uma definição bem elaborada, para que possamos entender melhor os seus princípios, foi dividido em cinco domínios principais, sendo eles:

1. Conhecer as próprias emoções (autoconsciência): a capacidade de reconhecer e entender o que estamos sentindo a cada momento, de reconhecer um sentimento quando ele ocorre, é fundamental para o discernimento emocional, é a pedra de toque da inteligência emocional. Quando não temos a capacidade de observar nossos verdadeiros sentimentos e emoções, ficamos à mercê deles, dando a eles a capacidade de nos controlar. (GOLEMAN; 2012)

As pessoas mais seguras acerca de seus próprios sentimentos são melhores pilotos de suas vidas, tendo uma consciência maior de como se sentem em relação a decisões pessoais, desde com quem se casar a que emprego aceitar (GOLEMAN; 2012; p. 67)

2. Lidar com emoções: É uma aptidão que se desenvolve na autoconsciência. Altos e baixos acontecem o tempo todo em nossas vidas, podemos encarar como forma de aprendizagem, como fortalecimento da alma ou podemos deixar que nos derrubem e tomem conta do controle. (GOLEMAN; 2012)

As pessoas que são fracas nessa aptidão vivem constantemente lutando contra sentimentos de desespero, enquanto outras se recuperam mais rapidamente dos reveses e perturbações da vida (GOLEMAN; 2012; p. 67)

3. Motivar-se: Quando colocamos as emoções a serviço de uma meta, conseguimos centrar a atenção, para automotivação e controle, e também para a criatividade. O autocontrole emocional nos permite conter a impulsividade, pensar com mais calma e manter um “fluxo” que possibilita excepcionais desempenhos (GOLEMAN; 2012). “As pessoas que têm essa capacidade tendem a ser mais produtivas e eficazes em qualquer atividade que exerçam.” (GOLEMAN; 2012; p. 67)

4. Reconhecer emoções nos outros: A capacidade de ter empatia é desenvolvida na autoconsciência emocional, é uma “aptidão pessoal” fundamental. A empatia nos gera altruísmo, é importante saber reconhecer e lidar com as emoções das pessoas que nos rodeiam, para que possamos estar sintonizados com os sutis sinais do mundo externo, pessoas empáticas conseguem notar e entender os sinais sutis que indicam o que os outros precisam ou querem. (GOLEMAN; 2012)

5. Lidar com relacionamentos: Trata-se da arte de se relacionar, a capacidade de reconhecer as emoções nas pessoas que se relacionam, de respeitar a si e suas emoções e também as do próximo. Pessoas que dominam essas aptidões são boas em interagir tranquilamente com os outros, são aptidões que definem a liderança, a eficiência interpessoal e a popularidade. (GOLEMAN; 2012)

É no ambiente familiar onde damos início a nossa aprendizagem emocional, onde aprendemos a lidar com nós mesmos e com os outros, aprendemos a interpretar e manifestar nossas expectativas e temores. Esse aprendizado vem através do que nossos pais fazem e do que dizem, e também do modelo que nos dão quando lidam com seus próprios sentimentos e frustrações. (GOLEMAN; 2012)

Estudos mostram que a forma como os pais tratam os filhos trazem consequências duradouras e profundas em sua vida afetiva. Pais emocionalmente hábeis, que tratam seus filhos com empatia, compreensão, simpatia e respeito criam filhos que são hábeis no lidar com as próprias emoções e relacionamentos. Para

serem bons educadores emocionais, os pais devem ter uma compreensão profunda acerca dos rudimentos da inteligência emocional. Uma das primeiras coisas que uma criança deve aprender é que faz parte de sua aprendizagem emocional distinguir sentimentos. À medida que as crianças vão crescendo e adquirem maturidade vão para outro nível de aprendizagem emocional, afinal mudam as crianças e a forma como elas lidam com as emoções. (GOLEMAN; 2012)

Embora algumas aptidões emocionais sejam aperfeiçoadas com os amigos ao longo da vida, pais emocionalmente aptos muito podem fazer para ajudar os filhos em relação a cada um dos elementos básicos da inteligência emocional: aprender a reconhecer, controlar e canalizar os sentimentos; ter empatia e lidar com os sentimentos que afloram em seus relacionamentos. (GOLEMAN; 2012; p. 209)

Crianças que são criadas por pais emocionalmente aptos, são hábeis em lidar com as próprias emoções e possuem mais facilidade na procura de alívio para suas perturbações, e se perturbam com menos frequência. (GOLEMAN; 2012)

São também mais relaxadas biologicamente, com baixos níveis de hormônios de estresse e outros indicadores fisiológicos de estimulação emocional. (um padrão que se mantido pela vida afora, pode ser uma boa garantia de boa saúde física, [...]) (GOLEMAN; 2012; p. 210)

São nos primeiros anos de vida que se tem a primeira oportunidade para moldar os ingredientes da inteligência emocional, essas aptidões continuam se formando durante todo o período escolar. As aptidões adquiridas nos primeiros anos darão base para as aptidões aprendidas posteriormente. O Centro Nacional de Programas Clínicos Infantis realizou um trabalho que apontou que o sucesso escolar da criança não é previsível tanto pelo capital de fatos da criança ou pela sua capacidade precoce de ler quanto por medidas emocionais e sociais: ser interessado e autoconfiante; saber qual comportamento adotar e como segurar os impulsos para se comportar mal; ser capaz de esperar a sua vez; procurar ajuda junto aos professores e seguir orientações; saber expressar suas necessidades quando está em companhia de outras crianças. O trabalho realizado também aponta que quase todos os alunos que se saem mal na escola não possuem nenhum desses elementos de inteligência emocional (independentemente de também terem problemas cognitivos como, por exemplo, dificuldade para aprender). Em alguns estados norte-americanos, quase uma em cada cinco crianças repete a primeira

série, e depois, com o passar dos anos, vão ficando cada vez mais para trás em relação aos colegas, e acabam perdendo a motivação, ficando ressentido e conflituoso. Para que a criança esteja pronta para a escola, é necessário que tenham um conhecimento básico: *como aprender*. O trabalho realizado relacionou sete dos principais ingredientes dessa aptidão fundamental (todos relacionados com a inteligência emocional). (GOLEMAN; 2012)

1. Confiança: a sensação que a criança tem que se sairá bem e que provavelmente vencerá e não que fracassará naquilo que está empreendendo e de que os adultos à sua volta lhe ajudarão nesse propósito. O senso de controle e domínio sobre o próprio corpo, comportamento e mundo;

2. Curiosidade: A sensação de que descobrir coisas é algo positivo e dá prazer;

3. Intencionalidade: A capacidade e o desejo de absorver um impacto e explorar isso com persistência. Está relacionado com a sensação de ser competente e eficiente;

4. Autocontrole: Está ligado ao senso de controle interno, a capacidade de controlar as próprias ações de forma apropriada à sua idade;

5. Relacionamento: A capacidade de se relacionar e entrosar com os outros, baseado na sensação de que compreende o próximo e que é compreendido;

6. Capacidade de comunicar-se: A capacidade e o desejo de verbalmente trocar ideias, partilhar sentimentos e concepções com os outros. Está ligado ao senso de confiança nos outros e ao prazer de estar com eles, inclusive com adultos;

7. Cooperatividade: A capacidade de trabalhar em grupo, de harmonizar as próprias necessidades com as dos outros nas atividades em grupo.

Apesar de o termo “Inteligência Emocional” ter ficado conhecido através da teoria de Goleman, os autores Mayer e Salovey são considerados os principais pioneiros no desenvolvimento do primeiro modelo teórico acerca da inteligência emocional. Estes defendem a perspectiva que considera a inteligência emocional como um conjunto de habilidades, competências que estariam relacionadas com a monitorização de emoções e a utilização dessa informação para guiar os pensamentos e ações. (COSTA, 2016)

Em sua primeira abordagem (em 1990) sugerem um modelo que incluía três grandes competências:

1. A avaliação e expressão de emoções (da própria pessoa e de outros);
2. A regulação e controlo de emoções (em si e nos outros);
3. A utilização das emoções no auxílio à resolução de problemas do cotidiano. (COSTA, 2016)

Mas em 1997, Mayer e Salovey, apontam que a definição anteriormente desenvolvida, era vaga e carecia de maior desenvolvimento, visto que enfatizava, principalmente, a percepção e regulação de emoções e não estimulava o pensamento acerca das mesmas. Em 1997, uma nova e aprimorada definição foi sugerida, desta vez dividindo as aptidões em quatro, também conhecido como o modelo dos quatro ramos ou das quatro habilidades. Os quatro ramos que compõem o novo modelo, estão organizados por nível de complexidade dos processos psicológicos, sendo assim, processos psicológicos mais básicos (ramo 1) aos processos de níveis superiores mais integrados (ramo 4).(COSTA, 2016) Sendo eles:

1. Percepção acurada, expressão e avaliação de emoções: Inicialmente a pessoa precisa ser capaz de identificar suas emoções, saber o que está sentindo, isso inclui as emoções, mas também os pensamentos. Em seguida adquire a habilidade de identificar nos outros. E por fim aprende a se expressar corretamente;

2. Utilização das emoções para facilitar o pensamento: Utilizar as informações emocionais para direcionar ações ou mudanças importantes. Como uma criança que assiste TV e se preocupa com o dever de casa, ao deixar de assistir para realizar a tarefa importante, ela está usando as emoções a favor dela;

3. Análise e compreensão das emoções: Compreender é um conceito mais sofisticado do que a identificação no primeiro ramo. Saber o porque está sentindo tal emoção, como a raiva, por alguma injustiça ou a tristeza por alguma decepção;

4. Regulação reflexiva das emoções: Trata-se da separação da emoção do comportamento, exemplo: sente raiva, mas não xinga ou agredir alguém.

3.1.5 Impressão e Processos

A impressão é o processo de transferir para uma superfície física, como papel e tecido, um determinado conteúdo ou conjunto de signos armazenados em forma digital para fins de comunicação. Uma das primeiras impressoras a aparecer no mercado foram as **Impressoras Matriciais**, apesar de já terem sido substituídas por novos modelos de impressoras mais tecnológicas, ainda é possível encontrar algumas em funcionamento, devido a sua durabilidade e ao seu baixo custo em suplementos. Utilizam um esquema de impacto sobre uma fita com tinta para realizar as impressões, sendo assim não são boas para se trabalhar com várias cores, pois cada cor depende de uma fita única ou uma fita que se divide em várias cores. A fidelidade às cores é bem baixa, por conta disso é comum usarem apenas preto ou tons de cinza. São muito barulhentas e lentas, não são indicadas para lugares que precisem de silêncio, como bibliotecas ou hospitais, porém, são úteis para imprimir documentos que possuem apenas texto ou necessitem de cópias.



Figura 1: Impressora Matricial

Fonte: <https://epson.com.br/impact-dot-matrix-printers>

Nos ambientes domésticos ou em escritórios é comum o uso das **Impressoras Jato de Tinta**, a impressão é realizada por meio uma cabeça de

impressão, a partir de minúsculas aberturas, emitem centenas de gotículas de tinta. São capazes de oferecer uma boa qualidade de impressão por um baixo custo, e apresentam fidelidade às cores desejadas.



Figura 2: Impressora Jato de Tinta

Fonte:

<https://www.amazon.com.br/EPSON-Impressora-EcoTank-L1250-Colorida/dp/B0BFFW8449>

Já no mundo corporativo são mais utilizadas as **Impressoras a Laser**, seu funcionamento se assemelha às máquinas de xerox, possuem uma espécie de cilindro revestido por um material que permite a aplicação de uma carga eletrostática. Oferecem uma alta qualidade de impressão em grande quantidade e baixo custo, são rápidas e silenciosas.



Figura 3: Impressora a laser

Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/listas/2022/05/impressora-a-laser-os-pros-e-contras-que-voce-precisa-saber.ghtml>

Para impressão dos primeiros livros era utilizado o processo de **Tipografia**, onde a impressão é feita direta em alto relevo e tem como matriz peças fundidas com letras e números ou clichês para desenhos ou fotos. Geralmente é utilizado em cartões de visitas, convites, talões de pedido, notas fiscais, entre outros.

O processo de **Hot Stamping** é parecido com o processo de Tipografia, pois produz impressão em relevo, porém é utilizado fitas, que são prensadas com uma chapa quente na superfície desejada para produzir detalhes ou frases desejadas. Muito utilizado em convites, cartões de visita ou comemorativos, cardápios e etc.



Figura 4: Hot Stamping

Fonte: <https://graficatip.com.br/produto/cartao-de-visita-hot-stamping/>

O processo mais utilizado no setor gráfico ultimamente é o processo **Offset**, que basicamente baseia-se na repelência de água e gordura (tinta). As áreas a serem imprimidas recebem a tinta e as que não serão impressas, são úmidas e repelem a tinta. É considerado o melhor processo de custo-benefício, sendo também um dos processos mais rápidos. É indicado para impressões de grande a média quantidade (livros, revistas, panfletos, itens de papelaria e etc), oferece uma alta qualidade de impressão e pode ser realizado em uma variedade de papéis e até mesmo alguns tipos de plásticos.

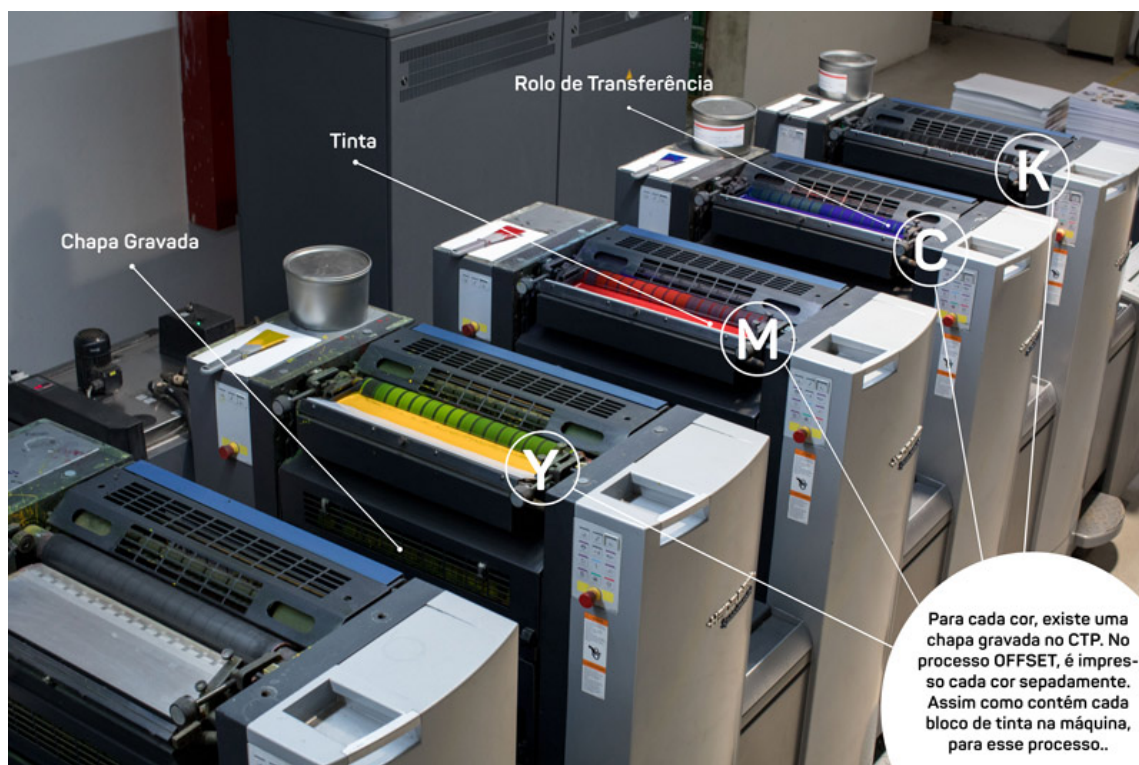


Figura 5: Impressão Offset

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/impressao-offset/>

A **Laminação** é um método de acabamento gráfico no qual um impresso em papel, independentemente do tipo, é revestido com uma camada fina e transparente de material plástico. Importante notar que esse procedimento é completamente distinto da plastificação. Além disso, essa técnica aprimora a durabilidade e a resistência do material impresso, conferindo-lhe um apelo tátil e visual mais estético e agradável. (LEOCÁDIO, 2019)

Tipos de laminação:

- Laminação Fosca;
- Laminação Brilho
- Laminação Soft Touch.



Figura 6: Laminação Brilho

Fonte:

<https://www.neddpublicidade.com.br/laminacao-a3-protECAo-com-vinil-transparente-w921>

O **Corte e Vinco** envolve uma série de lâminas dobradas e fixadas em uma estrutura de madeira. Essas lâminas são afiadas nas áreas designadas para o corte e sem afiação nas regiões destinadas às dobras no material. A fabricação dessas ferramentas é realizada de maneira manual, de forma bastante rudimentar. O molde, que geralmente é uma folha impressa, é posicionado sobre a madeira. Utilizando um martelinho, as lâminas são fixadas, sendo dobradas nos pontos necessários. Em resumo, o processo é completamente artesanal.



Figura 7: Corte e Vinco

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/acabamentos-graficos/>

O **Verniz Localizado** representa uma forma de aprimoramento aplicada a elementos específicos em materiais impressos, conferindo brilho, sofisticação e elegância aos detalhes selecionados. Para realizar a aplicação do verniz localizado, é necessário criar uma máscara que indique precisamente as áreas destinadas a receber esse acabamento. Esse método é empregado com o intuito de proporcionar destaque, brilho e suavidade a aspectos específicos do projeto impresso. Por exemplo, em convites de formatura, o verniz localizado pode ser utilizado para realçar textos, fotos ou outros elementos presentes no design, adicionando um toque distintivo e refinado.

Tipo de Verniz Localizado:

- À base de água;
- Verniz UV (Ultravioleta): podendo ser brilhante, aromatizado, texturizado, com glitter, etc.



Figura 8: Verniz Localizado

Fonte:

<https://www.c3on.com.br/cartao-de-visita-couche-300gr-verniz-localizado-C3CARTVL>

1

3.1.6 Ilustração

A ilustração permite que a criança mergulhe no contexto da história contada, que se entenda além daquilo que está expresso em palavras. Além de ser um elemento que atrai a atenção das crianças, a ilustração ajuda a contar a história, enriquecendo e agregando ao seu entendimento, também auxilia na formação de leitores de imagens.

Sabemos que a leitura ajuda na formação de pessoas críticas e capazes de compreender o mundo, de relacionar aquilo que se aprendeu na leitura, com a vida e a sociedade. Já a leitura de imagens ajuda na capacidade de observação, capacita o sujeito a entender o que está visível e também do que está invisível.

No mundo contemporâneo, somos bombardeados de imagens o tempo todo, através das redes sociais, televisão ou jogos, essas imagens demandam de nós atenção, não apenas uma simples passada de olho. Por exemplo, os pictogramas ou ícones, são desenhos figurativos que nos instruem e nos dão informações sobre algum local ou aplicativo, para entendê-los é necessário que seja

feita uma leitura de imagem. O universo imagético, prepara a criança para o entendimento das imagens que nos cercam no nosso dia a dia.

Na literatura Infantil é necessário que haja uma relação entre o texto e as ilustrações, que não seja permitindo que um sobrepuja o outro, mas que haja diálogo e harmonia entre eles, para que ajude os pequenos a compreender o texto literário.

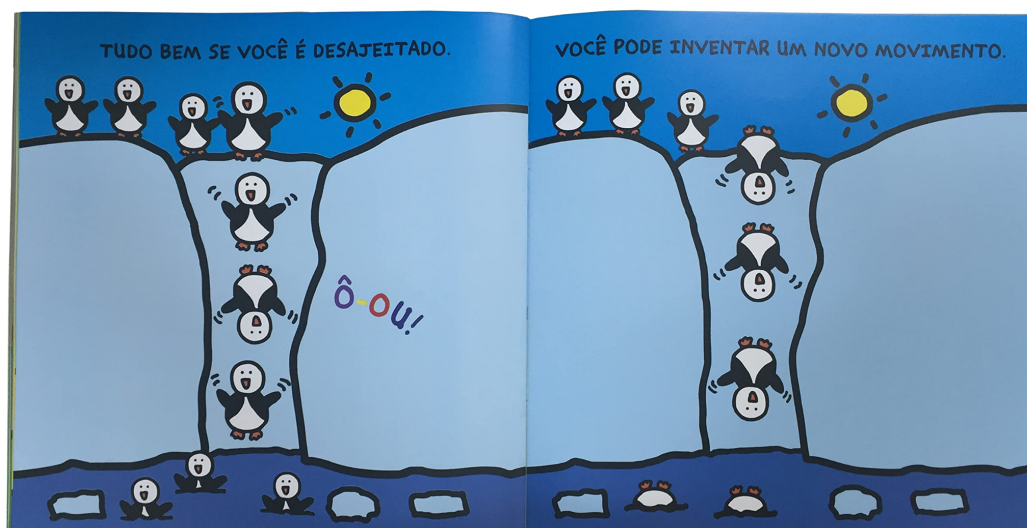


Figura 9: Trecho do Livro “Tudo Bem Cometer Erros” de Todd Parr

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Tudo-Cometer-Erros-Todd-Parr/dp/8578885287/ref=sr_1_1?keywords=tudo+bem+cometer+erros&qid=1666911843&qu=eyJxc2MiOilxLjYxliwi cXNhIjoiMS4zNilsInFzcCI6IjAuOTQifQ%3D%3D&prefix=tudo+bem+come%2Caps %2C216&sr=8-1

3.1.6.1 Tipos de Ilustrações Infantis

Quando se trata de ilustrações são vários os estilos e técnicas, podemos ter desde uma ilustração mais abstrata, baseada em formas e cores, até uma ilustração mais detalhada, cheia de detalhes. Cabe ao autor e principalmente ao ilustrador encontrar um estilo que auxiliará na compreensão do leitor. Tanto os métodos tradicionais como os digitais são ferramentas, sendo assim, nenhum é

melhor que o outro, o importante é que haja diálogo e harmonia entre o texto e a ilustração. (Beto Ilustrador, 2022) Abaixo falarei sobre alguns estilos:

Estilo Tradicional: As ilustrações tradicionais são caracterizadas por expressar harmonia e ser convencional.



Figura 10: Capa do Livro “João e o Pé de Feijão” de Danielle McLean

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Jo%C3%A3o-p%C3%A9-Feij%C3%A3o-Danielle-McLean/dp/8538076434/ref=sr_1_1?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85C5%BD%C3%95%C3%91&crd=KXMWZHZRFOIB&keywords=joao+e+o+p%C3%A9+de+feijao+danielle&qid=1666912025&qu=eyJxc2MiOilwLjk1IiwicXNhIjojoiMC4wMCIslInFzcCI6IjAuMDAifQ%3D%3D&sprefix=joao+e+o+p%C3%A9+de+feijao+daniell%2Caps%2C165&sr=8-1

Estilo Minimalista: Se caracteriza pela sua forma objetiva e sua simplicidade, com poucas cores e espontaneidade nos traços.

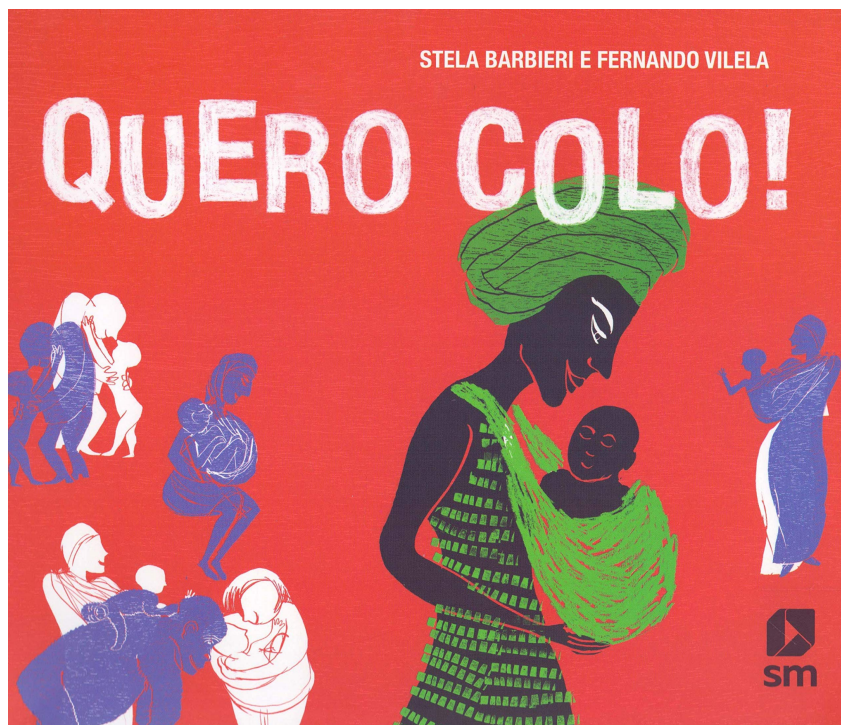


Figura 11: Capa do Livro “Quero Colo!” de Stela Barbieri e Fernando Vilela

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Quero-Colo-Stela-Barbieri/dp/8541813444/ref=sr_1_1?_mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=ESHC14DD0IKN&keywords=quero+colo&qid=1666912081&qu=eyJxc2MiOilwLjl0liwicXNhIjoiMC4xNCIsInFzcCI6IjAuMjQifQ%3D%3D&srefix=quero+colo%2Caps%2C184&sr=8-1

Estilo Cartoon: Um estilo cheio de expressividade, que busca explorar as feições dos personagens e possui um tom cômico, muito utilizado nas animações.



Figura 12: Trecho do Livro “Greta e os Gigantes” de Zoë Tucker

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Greta-gigantes-Inspirado-Thunberg-planeta/dp/8595541191/ref=sr_1_1?keywords=greta+e+os+gigantes&qid=1666912103&qu=eyJxc2MiOilwLjM4IiwicXNhIjoiMC4yNyIsInFzcCI6IjAuMTEifQ%3D%3D&srefix=greta+e+os%2Caps%2C185&sr=8-1

3.1.7 A capa

Para as crianças é difícil levar em consideração a frase “não se pode julgar um livro pela capa”, para elas as ilustrações da capa são os elementos que mais chamam a atenção, crianças um pouco maiores também são influenciadas na escolha dos livros pelo título. Uma pesquisa realizada pelo instituto Pró-Livro em 2016, apontou que o fator que mais influencia na escolha de um livro para crianças de 5 a 13 anos, é a capa.

Levando isso em consideração, podemos ver que a capa é um importante elemento a ser trabalhado no desenvolvimento de um livro infantil. Não basta apenas ser bonita e chamativa, é preciso estudar o público alvo, seus gostos, seu nível escolar e cognitivo.



Figura 13: Capa do Livro “O Fantástico Alfabeto Lovecraft” de Jason Ciaramella
Fonte: <https://www.darksidebooks.com.br/fantastico-alfabeto-lovecraft-205/p>

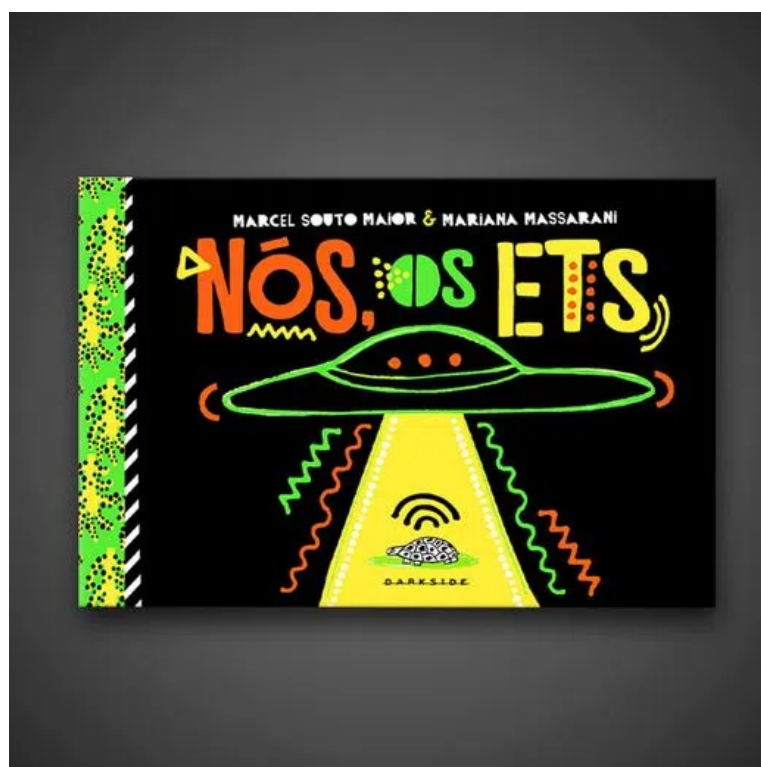


Figura 14: Capa do Livro “Nós, os Ets” de Marcel Souto Maior e Mariana Massarani
Fonte: <https://www.darksidebooks.com.br/nos-os-ets--brinde-exclusivo/p>

3.1.8 Tipografia

A tipografia, também conhecida como fonte, está presente em toda parte, em livros, embalagens, redes sociais, cartazes, entre outros. É um elemento muito importante dos projetos, pois passa a informação desejada na linguagem verbal. Em livros é muito importante a escolha de uma tipografia que seja legível e simples, fontes mais detalhadas podem ser de difícil leitura, são eficazes para títulos, mas não são recomendadas para o corpo do texto.

Na literatura infantil podemos quebrar essa regra, considerando que a mensagem no livro infantil não é passada apenas pelo texto. Também não é necessário que seja colocado de forma alinhada ou justificada, é possível brincar como o texto verbal, colocando-o à esquerda da ilustração, à direita ou dentro da ilustração alterando a forma que se é lido o desenho.

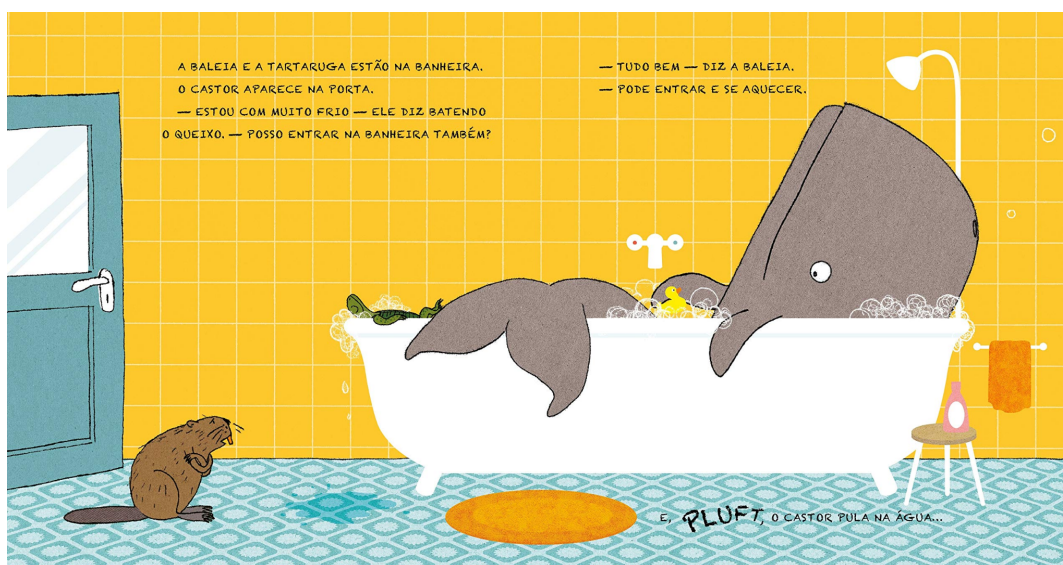


Figura 15: Trecho do Livro “A Baleia na Banheira” de Susanne Straber

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Baleia-na-banheira-Susanne-Stra%C3%9Fer/dp/8574069051/ref=sr_1_1_sspa?keywords=baleia+na+banheira&qid=1666912202&qu=eyJxc2MiOilxLjQwliwicXNhljoiMC45NSIsInFzcCl6ljAuNzcfQ%3D%3D&sprefix=baleia+na+%2Caps%2C199&sr=8-1-spons&psc=1



Figura 16: Trecho do Livro “A Vida Não Me Assusta” de Maya Angelou
 Fonte: <https://sacadademaie.com.br/a-vida-nao-me-assusta-nossa-opiniaio/>

Quando falamos de tipografia, precisamos falar das **famílias tipográficas** e os **tipos de fonte**. As famílias tipográficas são conjuntos de caracteres que possuem as mesmas características de estilo. Já os tipos de fonte são os conjuntos de glifos que compõem uma família tipográfica.

Existem vários tipos de fontes, podemos dividi-las em:

- **Serifadas:** As serifas são traços e prolongamentos que ficam no fim das hastes das letras. Existem vários tipos de serifa, podemos dividir em 5 grupos: Romana Antiga, Romana Transicional, Romana Moderna, Egípcia e Lapidaria.

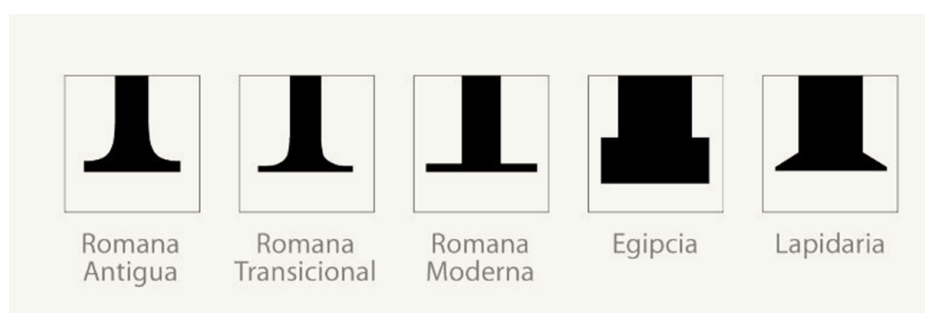


Figura 17: Tipos de Fontes Serifadas

Fonte: Acervo Pessoal da Autora

- **Sem Serifa:** São as fontes que não possuem serifa. Podem ser divididas em: Grotescas, Gothics, Humanistas, Geométricas e Transicionais.



Figura 18: Tipos de Fontes Sem Serifa

Fonte: Acervo Pessoal da Autora

- **Cursivas:** Se assemelha com a escrita manual, são fontes de caligrafia.



Figura 19: Exemplo de Fonte Cursiva

Fonte: <https://designculture.com.br/familias-tipograficas/>

- **Fantasia:** São as fontes que não se enquadram em nenhum dos grupos anteriores, possuem características próprias, ornamentadas.



Figura 20: Exemplo de Fonte Fantasia

Fonte: <https://designculture.com.br/familias-tipograficas/>

Uma família tipográfica também contém uma série de diferentes estilos de caracteres, que podem ser aplicados ao tipo romano básico (AMBROSE; HARRIS; 2011)



Figura 21: Estilos de Caracteres

Fonte: Livro “Tipografia” de Gavin Ambrose e Paul Harris

3.1.8.1 Versalete

Cada variação de uma família de tipos foi originalmente criada para uma função específica. O tipo Versalete oferece um modo sutil de ressaltar um trecho do texto, sem que ele se destaque demais ou domine o corpo do texto. (AMBROSE; HARRIS; 2011)

Um versalete fica muito mais harmonioso com o corpo de texto porque foi especificamente desenhado para ter a mesma espessura de traço dos caracteres regulares. (AMBROSE; HARRIS; 2011)

3.1.8.2 Capitulares

A capitular baixada é quando a primeira letra da primeira palavra em um parágrafo é composta em corpo maior e alinhada ao topo da primeira linha do texto. Menos comuns do que as capitulares baixadas, também temos as capitulares elevadas. Elas se apoiam na mesma linha de base do restante do texto, mas sem que o corpo de texto a circunde, como ocorre com as capitulares baixadas. (AMBROSE; HARRIS; 2011)

“A capitular pode ser um caractere ornamentado, como as iluminuras de manuscritos medievais, ou algo mais simples, que seja contornado pelo corpo de texto.” (AMBROSE; HARRIS; 2011, p. 78)

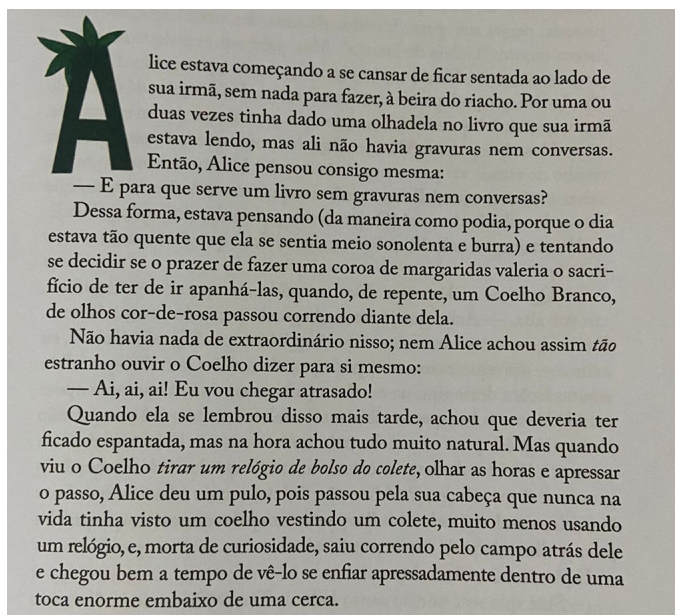


Figura 22: Exemplo Capitular Baixada

Fonte: Própria Autora

3.1.8.3 Entrelinha, Tracking e Kerning

Entrelinha: referente ao espaço entre as linhas de um bloco de texto, permite que os caracteres respirem e que a informação seja de fácil leitura. (AMBROSE; HARRIS; 2011)

Para conseguir um bloco de texto equilibrado e bem espaçado, a entrelinha geralmente deve ter um tamanho em pontos um pouco maior do que o corpo usado no texto; por exemplo, um tipo de 12pt pode ser composto com entrelinha de 14pt (AMBROSE; HARRIS; 2011, p. 92)



Figura 23: Exemplos de Entrelinhas

Fonte: <https://tipodafonte.wordpress.com/2013/04/12/entrelinha-alinhamento/>

Tracking: refere-se à ao espaço que existe entre as letras. Pode ser reduzido para que mais texto caiba em uma determinada área, mas se o tracking é muito reduzido, as letras começam a “colidir” umas nas outras. Da mesma maneira que se acrescentarmos espaço demais, pode acontecer que as letras se separem das palavras de que fazem parte. (AMBROSE; HARRIS; 2011)

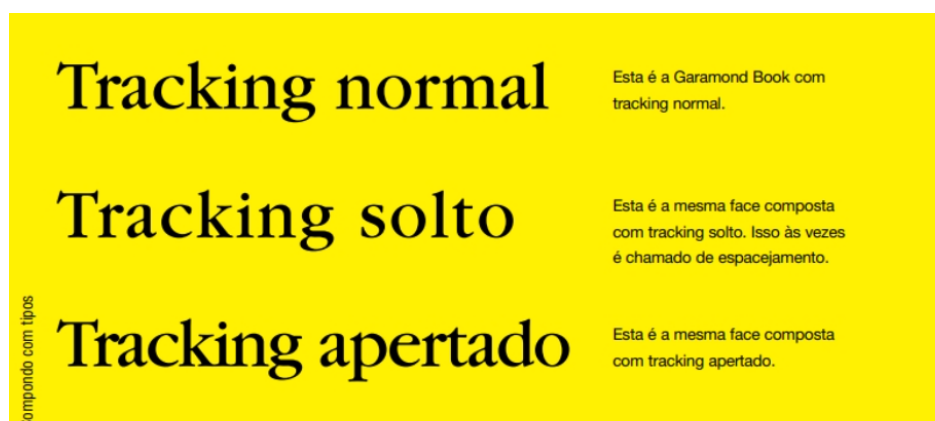


Figura 24: Exemplos de Tracking

Fonte: Livro “Tipografia” de Gavin Ambrose e Paul Harris

Kerning: trata-se do espaço entre duas letras. “Mesmo uma palavra apenas pode exigir uma grande quantidade de kerning.” (AMBROSE; HARRIS; 2011, p. 97)



Figura 25: Exemplo de Kerning

Fonte: Livro "Tipografia" de Gavin Ambrose e Paul Harris

3.1.9 Cor

Para falar de cor, precisamos falar do círculo cromático, ele desempenha um papel crucial na classificação e compreensão da teoria das cores, sendo frequentemente empregado no estudo das cores pigmento. Independentemente das características, é essencial compreender as propriedades das cores, a fim de tomar as melhores decisões ao escolher e combinar tons. Isso é crucial quando aplicamos cores em processos voltados para comunicação e em diferentes tipos de mídia. (AVMAKERS; 2017)

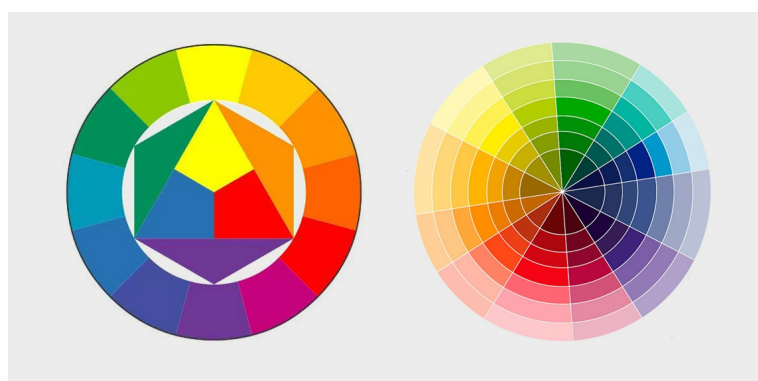


Figura 26: Círculo Cromático

Fonte: <https://www.avmakers.com.br/blog/circulo-cromatico>

O círculo cromático é uma representação dos espectros de cor percebidos pelo olho humano. Geralmente, é ilustrado como um círculo dividido em

fatias, onde as 12 cores são dispostas de maneira equilibrada, compreendendo três primárias, três secundárias e seis terciárias. (AVMAKERS; 2017)

Cores primárias: Amarelo, azul e vermelho são consideradas cores primárias, ou seja, são tonalidades puras, sem qualquer mistura. São a base para a criação das demais cores.(AVMAKERS; 2017)

Cores secundárias: Verde, laranja e roxo são identificadas como cores secundárias. Cada uma delas resulta da combinação de duas cores primárias.(AVMAKERS; 2017)

Cores terciárias: As cores terciárias surgem da mistura entre cores primárias e secundárias, resultando em tonalidades como vermelho-arroxeadado, vermelho-alaranjado, amarelo-alaranjado, amarelo-esverdeado, azul-esverdeado e azul-arroxeadado.(AVMAKERS; 2017)



Figura 27: Cores Primárias, Secundárias e Terciárias

Fonte: <https://www.avmakers.com.br/blog/circulo-cromatico>

Às vezes, uma obra de arte ou material de comunicação chama nossa atenção porque possui uma harmonia cromática bem produzida, pois padrões assim criam um visual atraente e belo. No entanto, para criar obras desse tipo, é necessário um entendimento mais profundo no estudo das cores, tanto na produção e criação de materiais quanto nas escolhas e combinações de cores harmoniosas.(AVMAKERS; 2017)

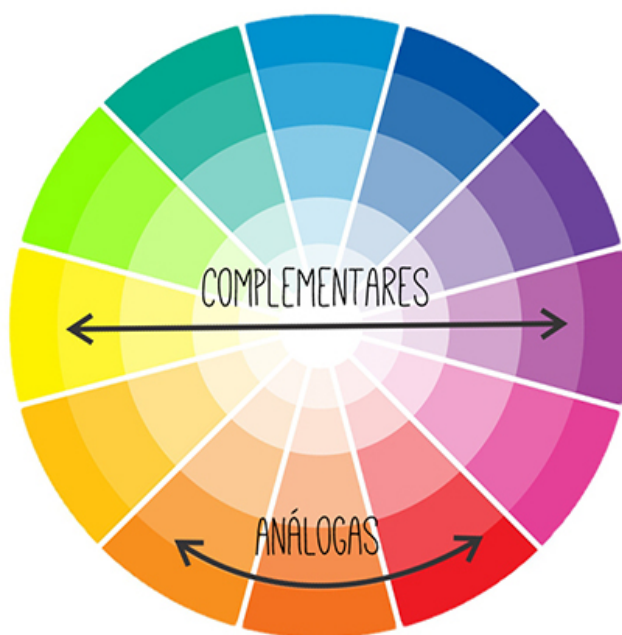


Figura 28: Cores Complementares e Análogas

Fonte: <https://www.avmakers.com.br/blog/circulo-cromatico>

Harmonia Monocromática: Refere-se à variação de luminosidade e saturação de uma única tonalidade presente no círculo cromático.(AVMAKERS; 2017)

Harmonia Análoga: Consiste em três cores que estão próximas, uma ao lado da outra no círculo cromático, criando uma combinação visualmente coesa.(AVMAKERS; 2017)

Harmonia Complementar: Consiste em cores posicionadas em lados opostos do círculo cromático, onde a complementar de uma cor primária será sempre uma cor secundária, e vice-versa. Da mesma forma, a complementar de uma cor terciária será outra cor terciária.(AVMAKERS; 2017)

Harmonia Triádica: Envolve três cores equidistantes entre si no círculo cromático, formando um triângulo equilátero. Tanto as cores primárias quanto as secundárias e terciárias podem formar harmonias triádicas.(AVMAKERS; 2017)

Harmonia Complementar Dividida: Refere-se às combinações entre uma cor selecionada e as duas cores adjacentes à sua complementar no círculo cromático.(AVMAKERS; 2017)

Harmonia Dupla Complementar: Consiste em duas duplas de cores complementares cruzadas, alternando uma cor. Também conhecida como tétrades por alguns.(AVMAKERS; 2017)

Harmonia Acromática: Inclui as cores neutras, como branco, preto, cinzas e marfim. Essas cores estão localizadas na região central do círculo cromático, perdendo tanta saturação que o matiz original não é mais perceptível.(AVMAKERS; 2017)

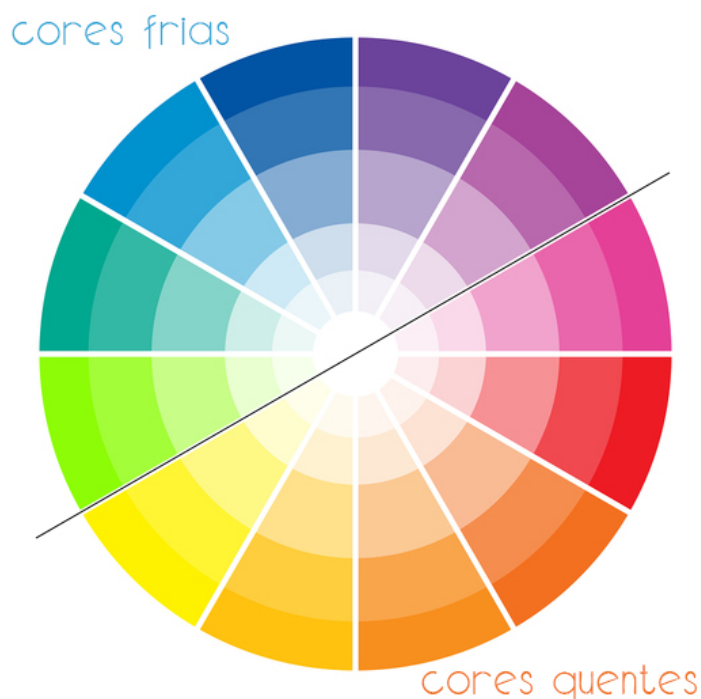


Figura 29: Cores Frias e Quentes

Fonte: <https://www.avmakers.com.br/blog/circulo-cromatico>

Cores Quentes transmitem calor e alegria, incluindo tons como amarelo, laranja e vermelho. Já as Cores Frias são menos vibrantes, evocando calma e melancolia, representadas por verde, roxo e azul. Cores Neutras, como preto, branco e cinza, em diversas tonalidades, são isentas de colorido. Outras cores tornam-se neutras ao perder sua intensidade em excessiva mistura com preto,

branco ou cinza. Por exemplo, branco representa luz sem cor, preto é ausência de cor, e tons cinza resultam da mistura de branco e preto.



Figura 30: Tons Preto e Cinza

Fonte: <https://www.avmakers.com.br/blog/circulo-cromatico>

Nas ilustrações da literatura infantil muitas das vezes são utilizados tons bem vivos e contrastantes, com a intenção de chamar a atenção da criança e reforçar a alegria e o bom humor. É preciso entender que a forma como o leitor vê a ilustração não é a forma como o ilustrador a imaginou, pois cada ser humano possui uma bagagem de vida e a forma como veem as coisas depende das suas experiências vividas.

A cor é um elemento visual de grande importância, é considerada a parte mais emotiva do processo visual. Através dela podemos expressar sentimentos ou intensificar informações, a cor ajuda a dar peso ou leveza a um projeto, pode ajudar a equilibrar ou desequilibrar uma composição.

Segundo o Instituto CRIAP a psicologia das cores “É um estudo sobre a capacidade que o nosso cérebro tem de identificar uma cor e transformá-la numa sensação ou sentimento.” Sendo assim, através de tons quentes ou frios, podemos passar a sensação de tristeza, raiva, alegria, calor, frio e etc. (INSTITUTO CRIAP)

A cor possui três propriedades, que podem ser medidas e definidas. A primeira é a **Matiz** que é a própria cor. A segunda é a **Saturação**, que é a pureza ou a intensidade de uma cor, vai do seu matiz ao cinza. E a terceira é a **Luminosidade**, trata-se do brilho da cor, da sua “claridade”, determina as gradações de claro e escuro. Cabe lembrar que o brilho independe da cor.

VERMELHO

- | Usado em restaurantes para estimular o apetite
.....
- | Cria um senso de urgência
.....
- | Frequentemente utilizada em liquidações
.....
- | Usado para atrair compradores impulsivos



Figura 31: Sensações Cor Vermelha

Fonte: Acervo pessoal da Autora

AMARELO

- | Usado para prender a atenção nas vitrines das lojas
.....
- | Mostra clareza
.....
- | Boa cor para detalhes importantes ou Call to Actions
.....
- | Lembra parada/cuidado (ou cautela)



Figura 32: Sensações Cor Amarelo

Fonte: Acervo pessoal da Autora

AZUL

- | Frequentemente utilizado em negócios corporativos
porque é produtivo e não invasivo.
.....
- | Cria um senso de segurança e promove confiança na marca.
.....
- | Diminui o apetite e estimula produtividade.
.....
- | Associado com água e paz.



Figura 33: Sensações Cor Azul

Fonte: Acervo pessoal da Autora

LARANJA

Usado para chamar a atenção

Bom para criar Call to Actions como:

Compre Agora! Acesso Imediato!

Encontrada como sendo a preferida por compradores impulsivos

Representa uma marca amigável, alegre e confiante



Figura 34: Sensações Cor Laranja

Fonte: Acervo pessoal da Autora

VERDE

Associado com saúde, tranquilidade, natureza, dinheiro e marcas ricas

Usado nas lojas para relaxar os clientes

Frequentemente usado para promover a questão ambiental



Figura 35: Sensações Cor Verde

Fonte: Acervo pessoal da Autora

ROXO

Associado com realeza, sabedoria e respeito.

Frequentemente utilizado em produtos de beleza ou anti-idade.

Representa uma marca, serviço ou produto criativo, inteligente e imaginativo.



Figura 36: Sensações Cor Roxa

Fonte: Acervo pessoal da Autora



Figura 37: Sensações das Cores

Fonte:

https://web.facebook.com/AgenciaSalt/photos/-a-psicologia-das-cores-%C3%A9-um-estudo-que-mostra-como-o-c%C3%A9rebro-humano-identifica-/3267493650010747/?_rdc=1&_rdr

3.1.10 Layout das Páginas

Na literatura infantil é muito comum o uso das páginas duplas, que possibilita ao ilustrador uma área maior para se trabalhar. Os elementos podem ser colocados de forma livre, da maneira que achar melhor para a diagramação do livro.



Figura 38: Trecho do Livro “Nunca Acontece Nada na Minha Rua” de Ellen Raskin

Fonte: <https://fafaconta.com.br/o-que-e-um-livro-ilustrado/>

Abaixo citarei 4 tipos de diagramações utilizadas no livro ilustrado:

Dissociação: É parecido com os livros tradicionais, o texto é colocado em um fundo liso e neutro e a ilustração geralmente é colocada na página da direita, onde o olhar se encaminha na abertura do livro. Produz um ritmo regular e monótono. (ELISA, 2019)

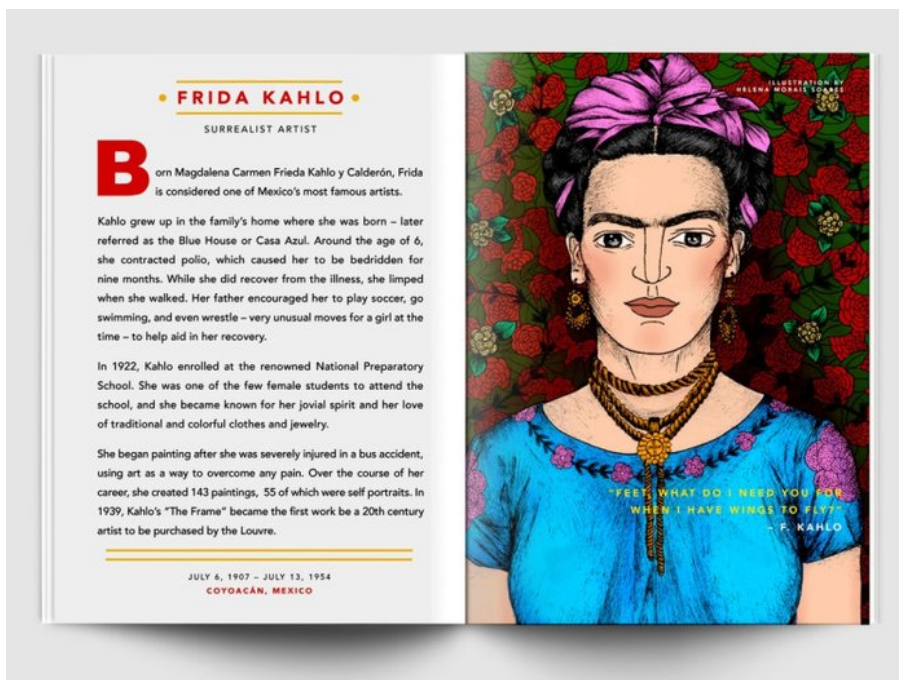


Figura 39: Trecho do Livro "Histórias de Ninar para Garotas Rebeldes" de Elena Favilli, Francesca Cavallo

Fonte:

<https://gauchazh.clicrbs.com.br/donna/noticia/2017/06/historias-de-ninar-para-garotas-rebeldes-livro-detalha-a-vida-e-obra-de-100-mulheres-extraordinarias-cjpk6mh3k002gdrcn7dec2npo.html>

Associação: É o tipo mais comum quando se trata de livros ilustrados, não segue o conceito da Dissociação, que separa texto em uma página e imagem em outra. Ela reúne pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página. "É frequente a imagem ocupar o espaço principal da página e o texto se situar acima ou abaixo dela, ou ainda o texto ocupar uma área da ilustração que não tenha muitas informações" (ELISA; 2019; p. 53)



Figura 40: Trecho do Livro “Ei, você!: Um livro sobre crescer com orgulho de ser negro” de Dapo Adeola

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Ei-voc%C3%AA-livro-crescer-orgulho/dp/8574069698/ref=sr_1_1?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=Ei%2C+voc%C3%AA%21%3A+Um+livro+sobre+crescer+com+orgulho+de+ser+negro&qid=1666912742&qu=eyJxc2MiOiltMC4wNyIsInFzYSI6IjAuMDAiLCJxc3AiOilwLjAwIn0%3D&sr=8-1

Compartimentação: Se parece com as histórias em quadrinhos, a página é dividida em imagens emolduradas. O texto é escrito próximo ou dentro das molduras e podem também ser escritos dentro de balões.



18

Figura 41: Trecho do Livro “Tayó em quadrinhos” de Kiusam de Oliveira

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Tay%C3%B3-em-quadrinhos-Kiusam-Oliveira/dp/8574069558/ref=sr_1_1?__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&cr id=2T6YHDAUPSZ74&keywords=Tay%C3%B3+em+quadrinhos&qid=1666912770&qu=eyJxc2MiOilwLjAwliwicXNhIjoiMC4wMCIsl nFzcCI6IjAuMDAifQ%3D%3D&sprefix=tay%C3%B3+em+quadrinhos%2Caps%2C180&sr=8-1

Conjunção: Ocorre uma diagramação que mescla diferentes enunciados sobre a mesma página. As imagens e textos são articulados em uma composição geral, já não se encontram em locais reservados. A maior diferença entre a diagramação “associativa” está na apresentação de enunciados, muitas vezes indistintos, que denota antes uma proximidade do que uma continuidade.

E, ao regressar, trazia um chapéu alto muito peculiar na cabeça.

O chapéu até já trazia uma etiqueta:

«AVISO: Não tocar!
Cartola perigosa!»



“Depressa! Tira o chapéu!”, gritou a Toupeira.
“Pode ser perigoso!”

Mas a **Coisa Verde e Fabulosa** não parava de dar gargalhadas. Até que decidiu levantar o chapéu para investigar.

Pois, mesmo em cima da sua cabeça, estava outro coelho, a fazer-lhe cócegas.

“Com mil minhocas!”

chiou a Toupeira.

“O Chapéu é mágico!”



Figura 42: Trecho do Livro “Perigoso!” de Tim Warnes

Fonte: <https://www.minutosdeleitura.pt/livros/793164/perigoso/>

3.1.11 Grids

Os grids são um componente técnico composto por linhas verticais e horizontais, ou quadrados e retângulos, sendo empregados para estabelecer uma estrutura na criação de elementos de design destinados à web ou impressão. Seu propósito central é facilitar a organização, distribuição, alinhamento e dimensionamento de imagens, textos, formas e outros componentes. (LEOCÁDIO; 2020)

Em síntese, o grid organiza todos os elementos dentro da composição visual, colaborando com o designer na manutenção da coesão estética do layout. Além disso, essa abordagem possibilita a manutenção de um padrão consistente em todas as páginas de uma revista, jornal ou livro. (LEOCÁDIO; 2020)

Os principais tipos de Grid são:

Grid de Uma Coluna: Normalmente empregado em textos grandes e corridos, como em livros e relatórios, é caracterizado por uma estrutura mais simples, composta basicamente por um único bloco de texto. (LEOCÁDIO; 2020)

GRID 1
COLUNA

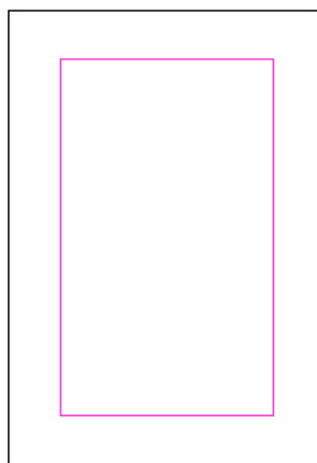


Figura 43: Grid de 1 Coluna

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>

Grid de Duas Colunas: Este formato demonstra maior flexibilidade em comparação ao de uma coluna e é frequentemente empregado para acomodar extensos volumes de texto. Pode ser aplicado para apresentar tanto um único texto quanto textos independentes dispostos em colunas separadas. A organização pode incluir colunas de larguras iguais ou distintas. Em situações desse tipo, para manter a proporção, a coluna mais larga geralmente tem o dobro da largura da coluna estreita. (LEOCÁDIO; 2020)

GRID 2
COLUNAS

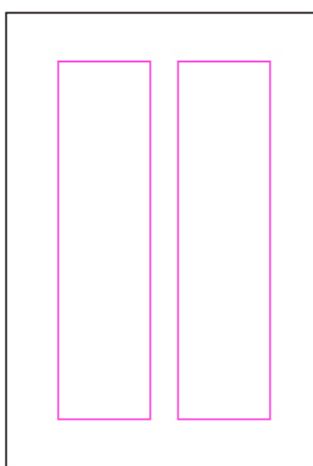


Figura 44: Grid de 2 Colunas

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>

Grid de Múltiplas Colunas: Demonstrando uma maior flexibilidade em comparação com os tipos anteriores, esse formato é igualmente empregado para lidar com grandes volumes de conteúdo e tem a capacidade de empregar colunas com diversas larguras. Websites, jornais, revistas, tabelas, entre outros, frequentemente fazem uso desse estilo. (LEOCÁDIO; 2020)

GRID 3
COLUNAS



Figura 45: Grid de Múltiplas Colunas

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>

Grid Modular: Ele emprega múltiplas colunas verticais e várias guias horizontais, sendo comumente empregado em projetos mais complexos, como jornais e gráficos. Os módulos proporcionam um controle mais aprimorado sobre o conteúdo e os espaços mais compactos. (LEOCÁDIO; 2020)

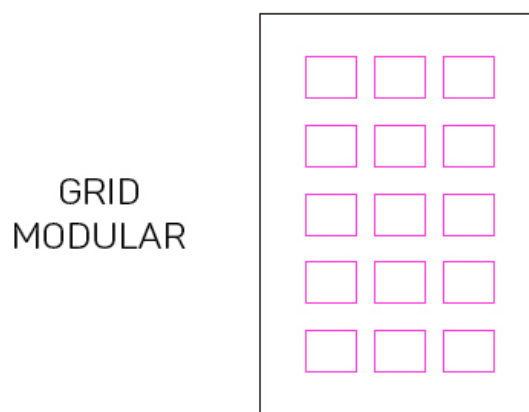


Figura 46: Grid de Modular

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>

Grid Hierárquico: Como o próprio nome já diz, o grid hierárquico é composto por zonas de hierarquias, e divide as telas, impresso ou online, horizontalmente. A grade hierárquica, caracterizada por zonas que representam construções e uma divisão horizontal em colunas de larguras distintas, é amplamente utilizada em sites devido à sua estrutura padrão e adaptabilidade ao conteúdo dinâmico em diferentes tamanhos de tela. Além de sua prevalência online, esse tipo de grade é versátil o suficiente para atender às demandas de diversos projetos, incluindo livros, revistas e cartazes, proporcionando um controle eficiente sobre o conteúdo e a disposição espacial. (LEOCÁDIO; 2020)

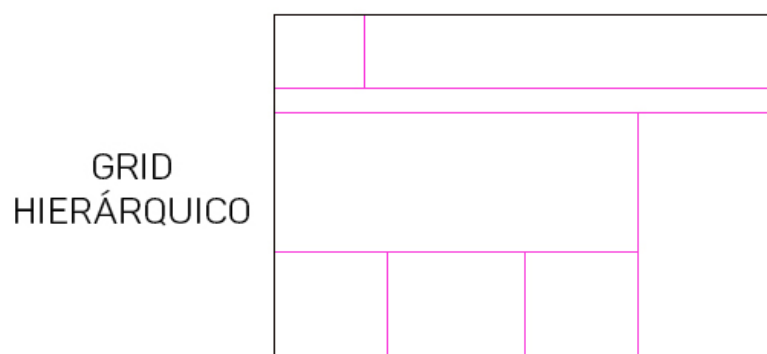


Figura 47: Grid de Hierárquico

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>

3.1.12 Storytelling

Segundo o Portal de Marketing e Venda Resultados Digitais (2022), o Storytelling é “a capacidade de transmitir conteúdo por meio de enredo elaborado e de narrativa envolvente, usando palavras e recursos audiovisuais”. Existem diversas técnicas para o desenvolvimento de boas histórias, uma das técnicas mais famosa é a Jornada do Herói, muito utilizada para desenvolver livros ou jogos com histórias comoventes e inspiradoras. Segundo o Empresário André Arcas (2021) essa técnica pode ser um pouco complexa, sendo assim, em seu canal do youtube ele ensina 5 passos para criar uma história cativante:

1º Passo: Uma **Promessa** de que toda aquela história no final irá valer a pena.

2º Passo: O **Contexto** de onde será contada essa história, o momento, os personagens principais, o local, etc.

3º Passo: As **Complicações** que aparecerão no caminho do protagonista. Pode ser apenas uma, que será solucionada no final da história, ou mais de uma, que serão solucionadas ao longo da história.

4º Passo: O **Clímax**, o acúmulo máximo das tensões que foram contadas ao longo da história e sua solução. Quanto maior for a diferença entre a tensão e a solução, mais cativante será a sua história.

5º Passo: A **Conclusão**, o fim, onde você irá amarrar a história, pode trazer a moral da história, a lição por trás de todo enredo.

3.2 Imersão em Profundidade

3.2.1 Um dia na vida

Durante o desenvolvimento desse projeto tive a oportunidade de passar um dia na vida de uma professora de educação infantil do Maternal 2 (faixa etária de 2 á 3 anos), apesar da faixa etária da turma não ser a do nosso público alvo, foi uma grande experiência para aprender como funciona a realidade de pessoas que trabalham com crianças todos os dias. A turma é composta por 22 crianças, 2 auxiliares de educação e 1 professora. A creche da turma em questão é período integral, as crianças entram às 7h e saem às 17h. As auxiliares trabalham de 7h às 17:30h e a professora somente um período, pela manhã de 7h às 11:30h ou no período da tarde de 13h às 17:30h. Nessa turma a professora trabalha no período da tarde.

Chegamos no horário em que a turma está acordando do sono da tarde, alguns alunos ainda estão meio sonolentos, enquanto outros nos recebem alegres. A primeira atividade realizada em sala após a chegada da professora é uma rodinha para cantar músicas que já estão na rotina das crianças. É cantada uma música de ação que indica aos pequenos que está na hora da rodinha e que é hora de se sentarem nos tapetes. Algumas crianças ignoram completamente o chamado para se sentarem na rodinha e continuam o que estão fazendo, as auxiliares nesse momento pegam pela mão as crianças que se recusaram a se sentar e os convidam a se sentarem, alguns aceitam bem esse convite, outros se acabam em lágrimas e gritos. Assim que começamos a cantar as músicas, alguns dos alunos que não estavam afim de fazer a roda começam a cantar junto, porém alguns dos que não estavam afim, permanecem emburrados e de braços cruzados, eles se sentam de costas para a rodinha.



Figura 48: Rodinha com Bandinha e Música

Fonte: Própria Autora

Essa primeira roda durou pouco tempo, porque estava na hora do lanche da tarde. Antes do lanche, as crianças são levadas pelas auxiliares em pequenos grupos até o banheiro para lavarem as mãos, enquanto isso permanecemos em sala com os que ainda não foram ou como os que já foram e voltaram. Quando todos lavam as mãos e retornam para a sala, os convidamos para ir comer o lanche, cantamos então a música de rotina que indica a hora do lanche, até chegar ao refeitório. O lanche era pão com requeijão e suco de laranja, alguns querem apenas o suco, outros apenas o pão, enquanto outros comem os dois e pedem repetição, há também os alunos que não querem comer o lanche oferecido, nesse caso não forçamos a alimentação, respeitamos a vontade da criança.

Após o lanche os levamos para o pátio, para um momento de recreação livre. Há alguns conflitos entre eles durante a recreação, como, um aluno empurrar a amiga do cavalinho porque queria brincar no cavalinho também, nesse momento acolhemos a criança que foi empurrada e verificamos se ela se machucou, depois explicamos ao amigo que empurrou que não é legal essa atitude, que ao invés de empurrar podemos pedir para a amiga deixar que ele brinque um pouco e incentivamos ele a pedir desculpas à amiga, o incentivo é aceito com sucesso, então

ele abraça a amiga e pede desculpas. A maioria dos conflitos que surgem entre eles são por motivo de disputa de brinquedos.

Depois da recreação livre os convidamos para entrarem na sala, para realização de uma segunda roda, novamente temos os que se sentam e os que se recusam, porém nesse segundo momento o número de alunos que se recusam e choram é maior, devido a ida ao pátio, alguns não aceitam que está na hora de entrar na sala e deixar o parque. Essa segunda roda é criada para contarmos uma história, escolhi um livro no depósito pedagógico da escola, com o tema mordidas, pois uma das auxiliares havia me contado que estavam tendo muitos problemas com mordidas. Quando começo a contar a história, parece que todos ficam interessados, alguns se levantam e vão até o livro para poder ver de perto as ilustrações, até os que estavam chorando param e prestam atenção da história. Durante a história aconteceu um fato interessante, uma das alunas mordeu o braço do amigo que estava sentado ao seu lado na roda, ficamos chocadas, pois a história falava justamente sobre porque não podemos morder os amiguinhos. Me pareceu que a história ao invés de a fazer refletir, fez com que algum gatilho de mordida no cérebro da pequena fosse ativado, o que a fez morder o seu colega mais próximo.

Ao final da história liberamos eles para uma recreação em sala com a caixa de lego, eles juntavam as peças e criavam prédios, carros, binóculos, celulares e tudo que a imaginação deles permitisse. Estava chegando a hora da janta, precisávamos organizar a sala para lavar as mãos e ir para o refeitório jantar. Para guardar os brinquedos mais um vez cantamos uma música de ação, que indicava que estava na hora de guardar. Para todas as atividades que são realizadas na rotina das crianças, como comer, escovar os dentes ou guardar os brinquedos há uma música de ação para comunicar aos pequenos.

Depois que voltamos da janta era hora de escovar os dentes, então cantamos uma música para que eles se sentassem e aguardassem as tias os convidarem para ir escovar os dentes. O ato de se sentar e esperar é muito difícil para algumas crianças, elas rapidamente se distraem com alguma coisa e se levantam, ou começam alguma brincadeira entre eles, mas também temos aqueles alunos que permanecem sentados e quietos até serem convidados. Após a escovação de todos, demos folhas brancas e giz para eles desenharem, nesse momento as auxiliares já começam a realizar a troca das fraldas daqueles que ainda

usam e a troca das roupas sujas de todos, porque estava se aproximando a hora da saída.

Quando chega o momento da saída a diretora ou alguma funcionária vem até a sala e avisa qual mãe já está no portão esperando, assim os auxiliares levam as crianças chamadas. Ficamos aguardando na sala com as outras crianças que ainda não foram chamadas, os que ficam aguardando, começam a ficar ansiosos, perguntam se já é a vez deles, podemos ver em seus rostinhos a tristeza de ver seus amigos indo embora e ele tendo que esperar, mas no fim todos são levados em segurança até seu responsável.

Ao passar um dia na vida de uma professora de educação infantil percebi o quanto é difícil praticar uma educação voltada para o desenvolvimento emocional da criança, ao me deparar com choros e conflitos que se formaram entre as crianças, era muito difícil controlar os impulsos de brigar ou reprimindo alguma emoção dos pequenos. Quando já tentamos de tudo para a criança parar de chorar acabamos perdendo a paciência e passamos a lidar de forma mais agressiva na fala para ver se funciona (o que não funciona). Quando uma criança morde a outra, ficamos tão preocupados com a criança que foi mordida que esquecemos que a criança que mordeu também precisa de uma atenção carinhosa e acolhedora.

Na teoria a educação emocional parece muito fácil de ser aplicada, mas na prática não é tão fácil assim, é preciso que se repita várias vezes as orientações para que a criança consiga desenvolvê-la e é preciso que nós adultos tenhamos paciência para aplicá-la.

3.2.2 Formulário

Foi criado um formulário de 6 perguntas para pais de crianças na idade de 3 a 6 anos, com intenção de se aproximar do público alvo do projeto. O formulário foi divulgado em redes sociais como Instagram, Facebook e Whatsapp, foram obtidas 49 respostas. A primeira pergunta foi referente a idade da criança.

Quantos anos tem seu filho(a)?

49 respostas

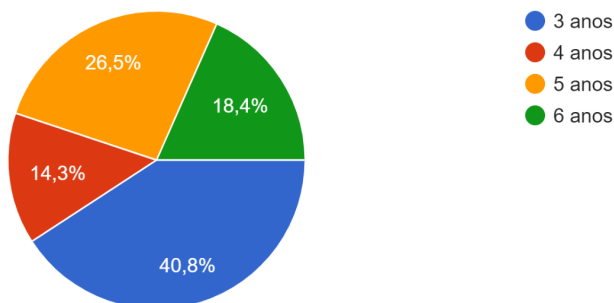


Figura 49: Primeira Pergunta do Formulário

Fonte: Produção da Própria Autora

A segunda e a terceira pergunta, tem a intenção de se aproximar da criança do responsável que está respondendo o formulário, descobrir se elas se expressam quando estão sentindo alguma emoção.

Seu filho(a) costuma dizer quando está sentindo alguma emoção? Ex: estou bravo; estou triste etc.

49 respostas

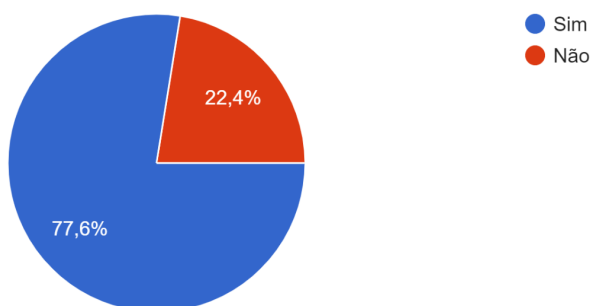


Figura 50: Segunda Pergunta do Formulário

Fonte: Produção da Própria Autora

Quando seu filho(a) está com raiva ou irritado, tem o costume de agir com agressividade? Ex: arremessa coisas; bate ou morde.

49 respostas

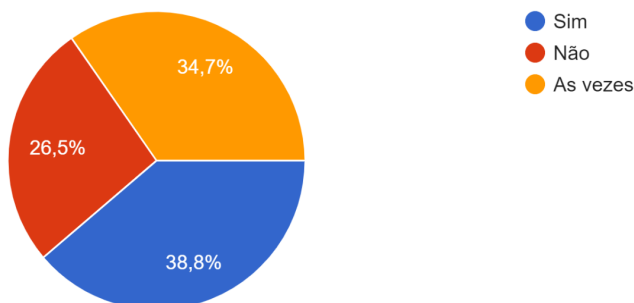


Figura 51: Terceira Pergunta do Formulário

Fonte: Produção da própria Autora

A quarta pergunta questiona o responsável se ele acha importante o tema que será abordado no livro. E de modo unânime, 100% dos responsáveis acham importante estimular a educação emocional nas crianças.

Você acha importante estimular a Educação Emocional nas crianças?

49 respostas

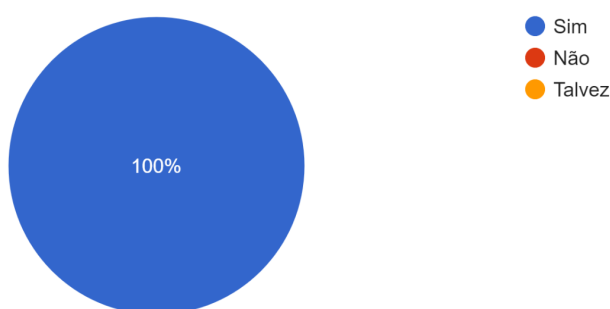


Figura 52: Quarta Pergunta do Formulário

Fonte: Produção da Própria Autora.

A quinta e a sexta pergunta também está relacionada às crianças, questiona sobre seus interesses por histórias e livros. E o resultado foi bem positivo como mostra nos gráficos abaixo.

Seu filho(a) gosta de ouvir histórias?

49 respostas

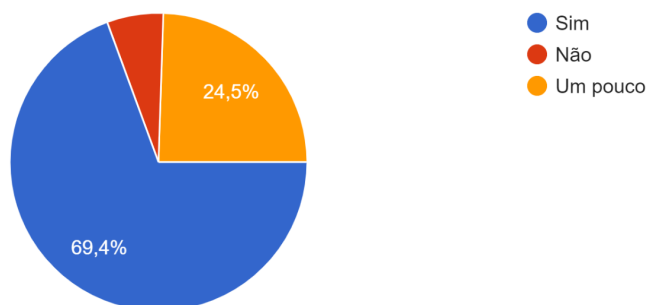


Figura 53: Quinta Pergunta do Formulário

Fonte: Produção da Própria Autora.

Seu filho(a) tem interesse por livros ilustrados?

49 respostas

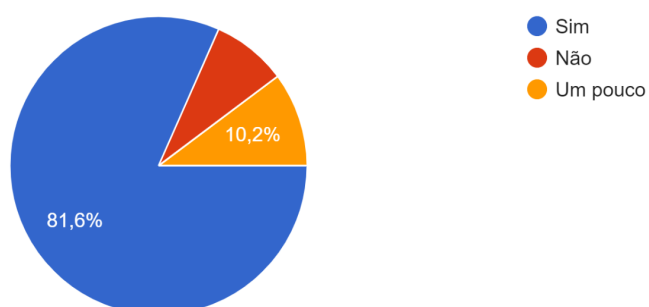


Figura 54: Sexta Pergunta do Formulário

Fonte: Produção da Própria Autora.

3.2.3 Entrevistas

Como a intenção de se aproximar do público alvo desse projeto, realizei duas Entrevistas, a primeira com uma mãe de uma criança de 4 anos e a segunda com uma mãe de uma criança de 3 anos.

Mãe criança de 4 anos

- **Como ele reage quando ele não tem o que quer?** Chora.
- **Como ele se comporta quando fica triste?** Fica quietinho.
- **Como ele se comporta quando está com raiva?** Ele faz cara feia.
- **Você já reparou em momentos que ele sentiu empatia?** Ele chora se vê a gente chorando, ou se o pai dele brinca que está morrendo. E quando estamos felizes ele também fica.
 - **Ele tem o costume de falar o que sente?** Sim, tem costume. Ainda mais quando não ganha as coisa, fala que está triste.
 - **Ele tem o costume de desenhar acontecimentos do dia a dia?** Não, ele sempre desenha a família, casa e árvore.
 - **A mãe acrescentou ao final da entrevista:** Ele é uma criança muito tranquila, acho que ele nem sabe o que é raiva.

Mãe criança de 3 anos

- **Como ele reage quando ele não tem o que quer?** Chora, grita, as vezes bate.
- **Como ele se comporta quando fica triste?** Chora e diz que está tristonho.
- **Como ele se comporta quando está com raiva?** Costuma dizer que está muito bravo, às vezes grita e bate.
 - **Você já reparou em momentos que ele sentiu empatia?** Quando vê alguém que ele gosta chorando, ele pergunta o que aconteceu, faz carinho... mas nunca reparei com pessoas desconhecidas.
 - **Ele tem o costume de falar o que sente?** Sim, ele sabe nomear quando está triste ou bravo.

- **Ele tem o costume de desenhar acontecimentos do dia a dia? Não,** ele ainda não sabe desenhar coisas, é mais rabiscos.

4 ANÁLISE E SÍNTESE

4.1 Estudo de Similares



Figura 55: Capa do Livro “O Monstro das Cores”

Fonte:

https://www.amazon.com.br/monstro-das-cores-Anna-Llenas/dp/6555000376/ref=asc_df_6555000376/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=379728710386&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=2016086338410354060&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvd ev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1032132&hvtargid=pla-1414021382874&psc=1&mcid=b8c356740e4038a592ea1dd9d7f11bbf

Pontos Positivos: Usou a psicologia das cores para transmitir as sensações de cada emoção.

Pontos Negativos: A capa não é muito chamativa/atraente; Expressões faciais do monstro não são muito expressivas.

Pontos Interessantes: É um livro Pop-up; Ilustrações feitas por colagens.

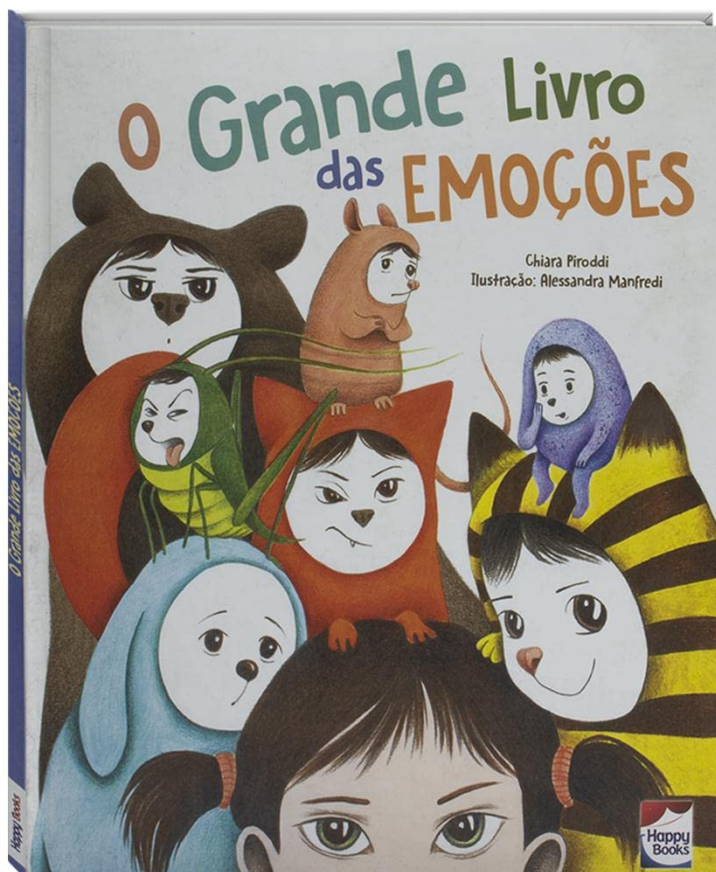


Figura 56: Capa do Livro “O Grande Livro das Emoções”

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Grande-Livro-das-Emo%C3%A7%C3%B5es/dp/6555070102/ref=asc_df_6555070102/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=433029705108&hvpos=&hvnetw=g&hvrand=15365667462707418224&hvpon=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmidl=&hvlocint=&hvlocphy=1032132&hvtargid=pla-1534341787576&psc=1&mcid=54bd1ea22f783451832ce23622af7e7d

Título: O Grande Livro das Emoções

Autor: Chiara Piroddi

Editora: Happy Books

Dimensões: 27.7 x 0.8 x 32 cm

Pontos Positivos: Ilustrações bem trabalhadas; páginas duplas interessantes e expressivas.

Pontos Negativos: Livro Muito Grande.

Pontos Interessantes: Explica um pouco sobre a inteligência emocional no início do livro.



Figura 57: Capa do Livro “Emocionário”

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Emocion%C3%A1rio-Diga-que-voc%C3%AA-sente/dp/8543106591/ref=asc_df_8543106591/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=379726161043&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=8821041852683899110&hvpone=&hvp two=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1032132&hvtargid=pla-809982874466&psc=1&mcid=014e55d4a3c33bc987f9619a641f5087

Título: Emocionário

Autor: Cristina Núñez Pereira e Rafael R. Valcárcel

Editora: Sextante

Dimensões: 24.6 x 23 x 1.2 cm

Pontos Positivos: Bem explicativo e abrange sentimentos e emoções; Traz uma certa ligação entre as emoções.

Pontos Negativos: Não conta uma história.

Pontos Interessantes: Traz a ideia de um dicionário de emoções; Diagramação Interessante.



Figura 58: Capa do Livro “O Livro dos Sentimentos”

Fonte:

https://www.amazon.com.br/Emocion%C3%A1rio-Diga-que-voc%C3%AA-sente/dp/8543106591/ref=asc_df_8543106591/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=379726161043&hvpos=&hvnetw=g&hvrand=8821041852683899110&hvpone=&hvp two=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=1032132&hvtargid=pla-809982874466&psc=1&mcid=014e55d4a3c33bc987f9619a641f5087

Título: Livro dos Sentimentos

Autor: Todd Parr

Editora: Panda Books

Dimensões: 25 x 25.6 x 0.4 cm

Pontos Positivos: Ilustração simples e atrativa; Expressões faciais bem expressivas.

Pontos Negativos: Não tem uma explicação muito profunda sobre os sentimentos.

Pontos Interessantes: Bem colorido e simples; Faz parte de uma coleção de livros do mesmo autor com temática parecida.



Figura 59: Capa do Livro “A Ilha das Emoções”

Fonte:

https://www.amazon.com.br/ilha-das-Emo%C3%A7%C3%B5es-cole%C3%A7%C3%A3o-aventuras/dp/6500117433/ref=asc_df_6500117433/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=647797742389&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=17079994191395290821&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmld=&hvlocint=&hvlocphy=1032132&hvtargid=pla-2080360799498&psc=1&mcid=9d2e5af6b75237ce85ccc2f4d0d63

5ef

Título: A Ilha das Emoções

Autor: Paula Raskin

Editora: Magical Readings

Dimensões: 23 x 23 x 1.01cm

Pontos Positivos: Utiliza todo o cenário da história para transmitir a sensação das emoções sentidas pela personagem; utiliza a psicologia das cores; expressões faciais bem expressivas.

Pontos Negativos: -

Pontos Interessantes: Todo o cenário muda conforme a emoção que a personagem está sentindo.

4.2 Cartões de Insights

Ao analisar as informações adquiridas no processo de Imersão, criei os Cartões de Insights, que são reflexões embasadas em dados reais do período de Imersão do projeto, que podem ser uma oportunidade para o resultado final do projeto.



Figura 60: Cartões de Insights

Fonte: Produção da Própria Autora

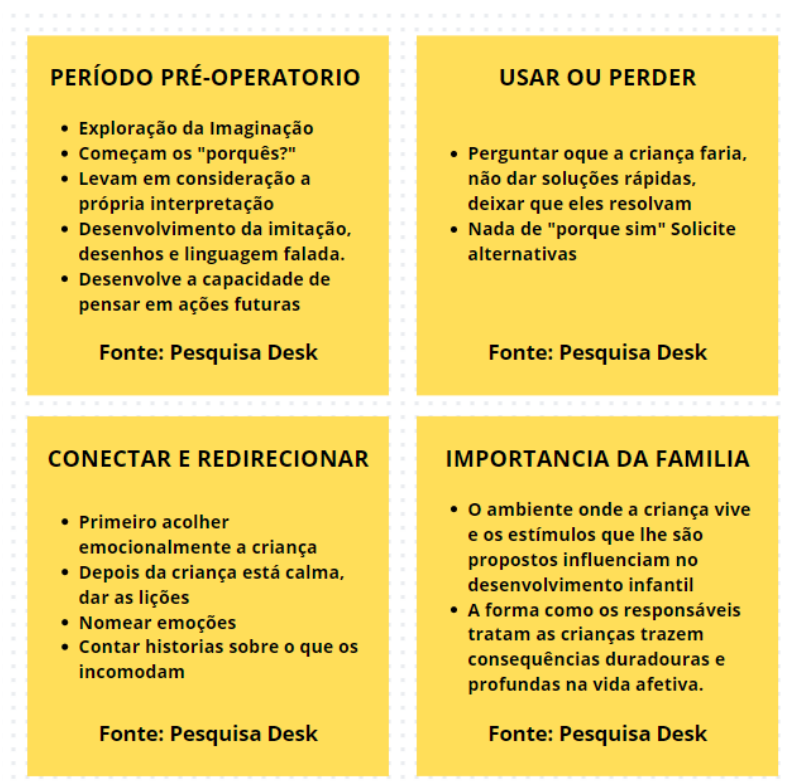


Figura 61: Cartões de Insights

Fonte: Produção do Próprio Autor

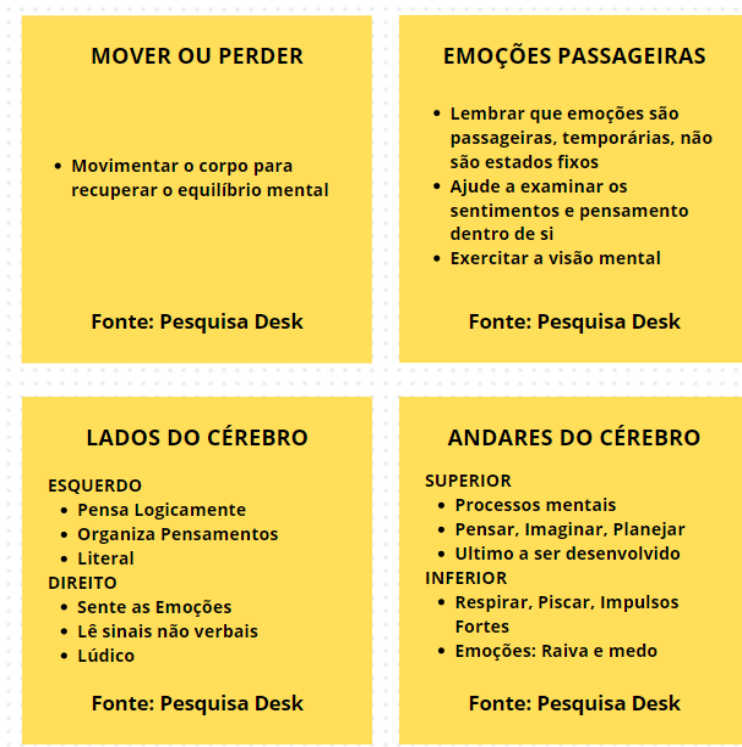


Figura 62: Cartões de Insights
Fonte: Produção do Próprio Autor

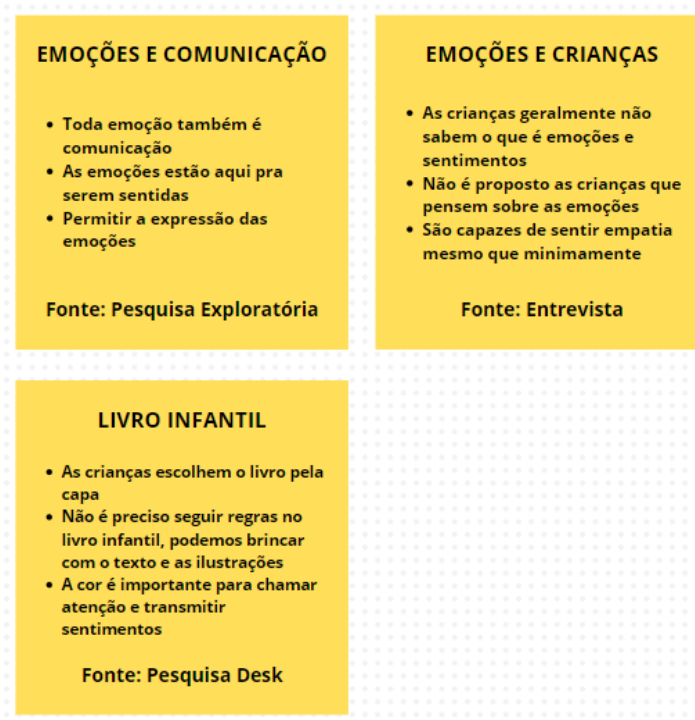


Figura 63: Cartões de Insights
Fonte: Produção do Próprio Autor

4.3 Diagrama de Afinidades

O Diagrama de Afinidades é a organização e agrupamento dos Cartões de Insights, levando em consideração a afinidade, proximidade, similaridade e dependência dos Insights gerados. (VIANNA, et al. 2012)



Figura 64: Diagrama de Afinidades

Fonte: Produção do Próprio Autor

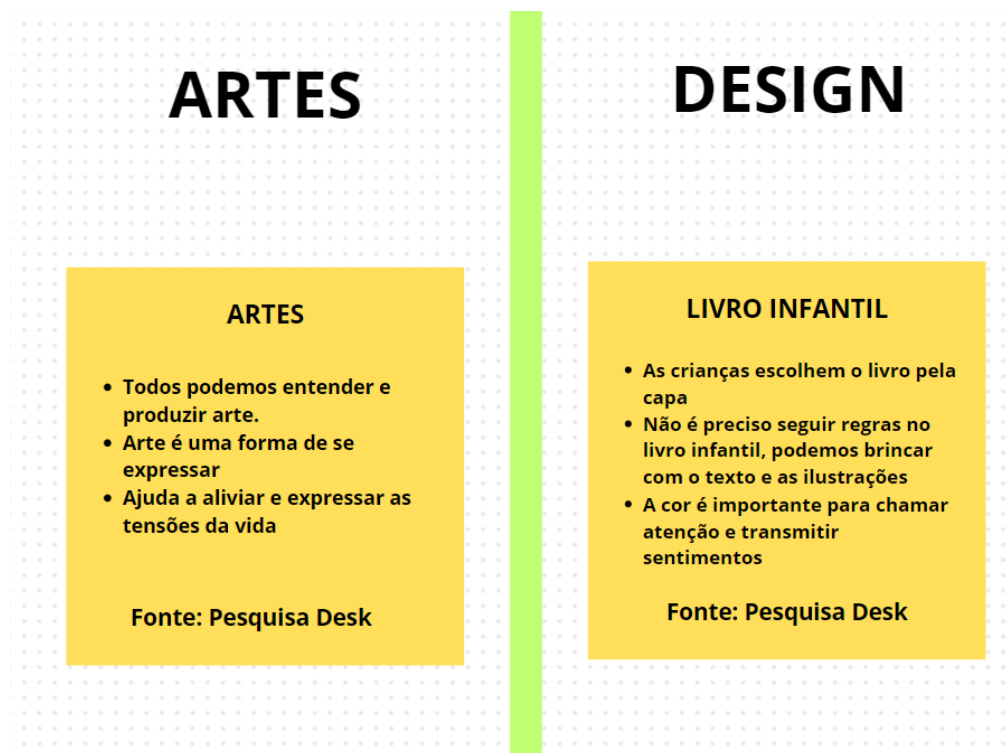


Figura 65: Diagrama de Afinidades

Fonte: Produção do Próprio Autor

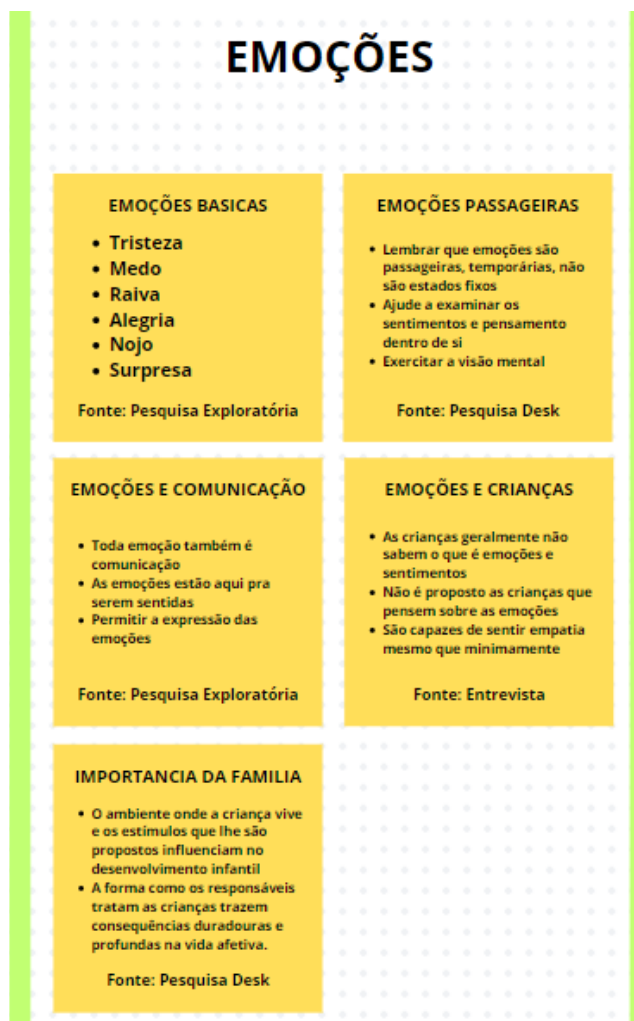


Figura 66: Diagrama de Afinidades

Fonte: Produção do Próprio Autor

4.4 Personas

Personas são personagens ficticiais de perfis extremos do público alvo do projeto. Segundo Vianna et al (2012, p.80) as Personas “Representam as motivações, desejos, expectativas e necessidades, reunindo características significativas de um grupo mais abrangente.” Para uma melhor visualização do contexto e do problema que o projeto busca atender, foram criadas duas Personas.

4.4.1 Persona 1



Figura 67: Imagem ilustrativa Persona 1

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/4996249580315758/>

- **Nome:** Karina Bastos
- **Idade:** 3 anos
- **história:** Karina costuma reagir com agressividade quando encontra frustrações no dia a dia. Quando está brincando e sua mãe a chama para tomar banho, Karina grita, chora e arremessa objetos. Na creche ela tem o costume de reagir com tapas e mordidas, quando algum amigo a deixa irritada. A mãe de Karina gostaria que ela encontrasse algum jeito de expressar essa raiva sem ser agressiva, ela gostaria que sua filha aprendesse que não é legal agir dessa maneira quando se fica irritada.

4.4.2 Persona 2



Figura 68: Imagem ilustrativa Persona 2

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/449445237824522051/>

- **Nome:** Marcos Pereira
- **Idade:** 6 anos
- **história:** Sempre que Marcos lida com situações que o deixam nervoso, como, apresentações na escola ou ir a lugares diferentes com crianças e adultos desconhecidos, ele trava e sente-se muito inseguro. Certa vez, em uma apresentação de dia das mães na escola, Marcos ficou tão nervoso e inseguro que seu coração começou a bater muito rápido e forte, ele começou a soar frio e travou. Ele gostaria muito de aprender um jeito de se acalmar sempre que se sentir assim.

4.5 Critérios Norteadores

Vianna et al (2012, p.78) definem os Critérios Norteadores como “diretrizes balizadoras para o projeto, evidenciando aspectos que não devem ser perdidos de vista ao longo de todas as etapas do desenvolvimento das soluções.” Servem como base para o desenvolvimento da solução do projeto, dos seus limites e do seu propósito.

A partir dos dados coletado, analisados e sintetizados, podemos estabelecer os seguintes critérios:

- Ensinar as emoções através de um livro infantil.
- Criar uma história com personagens das seguintes emoções básicas: Alegria, Tristeza, Raiva e Medo.
 - Utilizar cores que transmitam sensações e sentimentos de cada emoção representada.
 - Guiar a expressão da raiva para uma maneira mais adequada (sem ferir ninguém).
 - Estimular a criança a se acalmar através da respiração.
 - Não abordar as emoções como boas ou ruins. Explicar de maneira lúdica que todas são necessárias e se complementam.
 - Representa que as emoções são passageiras.
 - Desenvolver ilustrações em estilo Cartoon.
 - A capa do livro precisa ser chamativa.
 - Utilizar as técnicas do Storytelling.

5 IDEIAÇÃO

5.1 Brainstorming

O Brainstorming é uma técnica de geração de ideias em um curto período de tempo, geralmente realizada em grupo como o auxílio de um moderador. (VIANNA; et al, 2015)

Nesse projeto realizou-se dois processos de brainstorming com profissionais de áreas distintas, entre eles um psicólogo, uma jornalista e estudantes de design. O primeiro processo foi voltado para gerar ideias sobre o enredo da história, foram geradas as ideias da imagem abaixo:

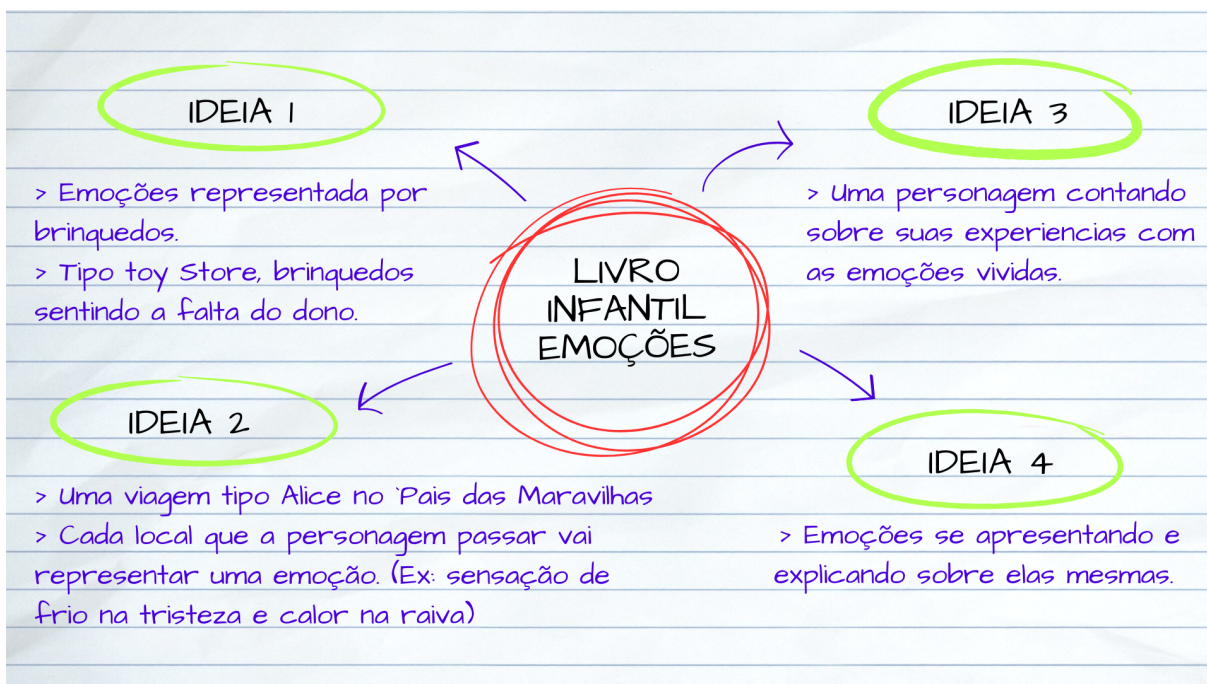


Figura 69: Ideias da Primeira Sessão de Brainstorming

Fonte: Produção da Própria Autora

O segundo processo de Brainstorming foi voltado para geração de insights sobre a história e a parte visual do livros:

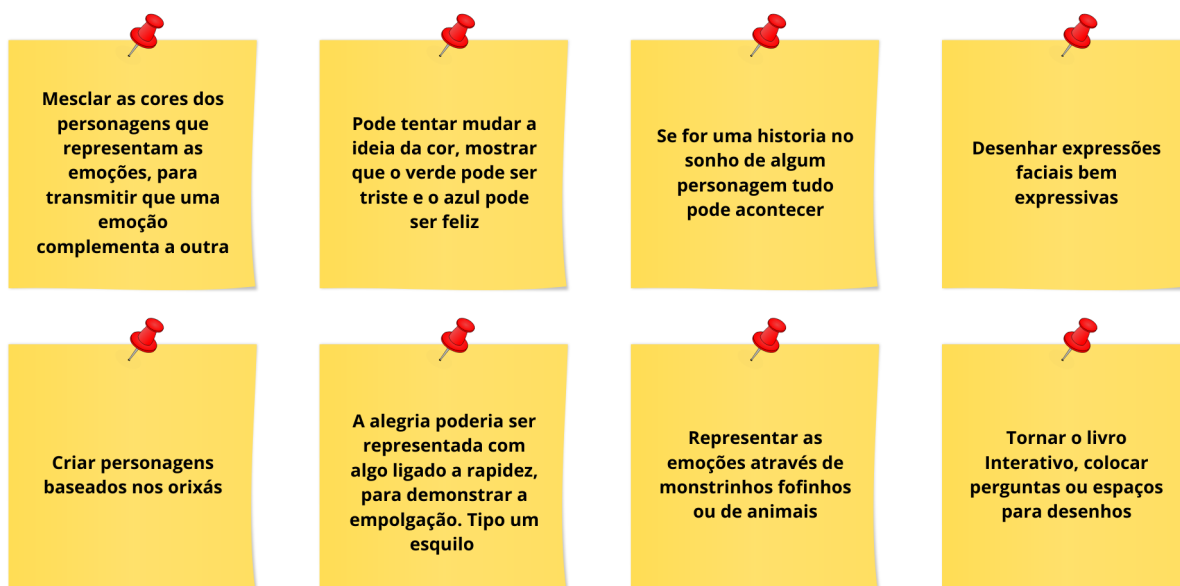


Figura 70: Insights Brainstorming

Fonte: Produção da Própria Autora

5.2 Cardápio de Ideias

O Cardápio de Ideias é um catálogo apresentando a síntese de todas as ideias geradas no Brainstorming. (VIANNA; et al, 2015)

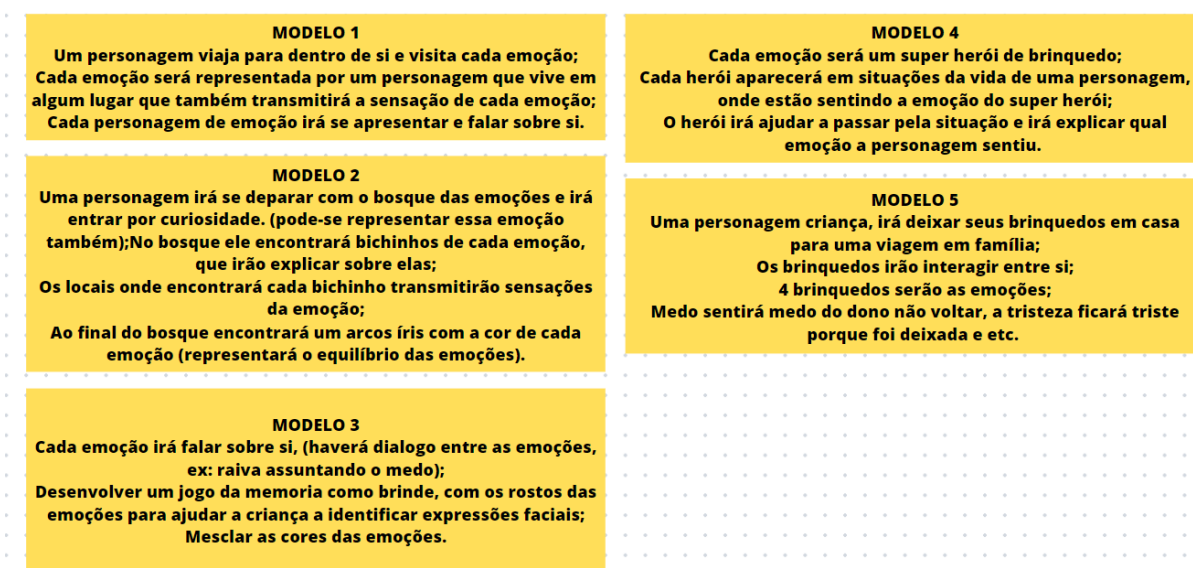


Figura 71: Cardápio de Ideias

Fonte: Produção da Própria Autora

5.3 Matriz de Posicionamento

O objetivo desta Matriz é apoiar o processo de decisão, ela leva em consideração os Critérios Norteadores definidos anteriormente no projeto. É uma ferramenta de análise estratégica das ideias geradas. (VIANNA; et al, 2015)

A Matriz foi enviada a um grupo de pessoas, para que realizassem uma análise das ideias geradas no Cardápio de Ideias e avaliassem cada critério com notas de 1 a 5.

CRITÉRIOS	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3	IDEIA 4	IDEIA 5
Aborda as emoções	5	5	5	5	5
Possibilidade de exploração das cores	5	5	5	5	4
Possibilidade de estimular a expressão da raiva de uma maneira mais adequada	5	5	4	5	4
Possibilidade de estimular a criança a se acalmar através da respiração.	5	5	4	5	4
Possibilidade de representar que as emoções são passageiras	5	5	1	4	1
Criatividade	5	5	3	5	3
TOTAL	30	30	22	29	21

Figura 72: Matriz de Posicionamento 1

Fonte: Produção da Própria Autora

CRITÉRIOS	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3	IDEIA 4	IDEIA 5
Aborda as emoções	5	5	5	5	5
Possibilidade de exploração das cores	5	4	5	5	4
Possibilidade de estimular a expressão da raiva de uma maneira mais adequada	4	4	3	4	2
Possibilidade de estimular a criança a se acalmar através da respiração.	4	4	3	4	2
Possibilidade de representar que as emoções são passageiras	4	5	3	3	1
Criatividade	4	4	2	4	1
TOTAL	26	26	21	29	15

Figura 73: Matriz de Posicionamento 2

Fonte: Produção da Própria Autora

CRITÉRIOS	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3	IDEIA 4	IDEIA 5
Aborda as emoções	5	5	5	5	4
Possibilidade de exploração das cores	5	5	5	5	5
Possibilidade de estimular a expressão da raiva de uma maneira mais adequada	4	4	4	3	3
Possibilidade de estimular a criança a se acalmar através da respiração.	4	4	4	3	3
Possibilidade de representar que as emoções são passageiras	4	5	4	2	2
Criatividade	5	5	2	4	2
TOTAL	27	28	24	22	19

Figura 74: Matriz de Posicionamento 3

Fonte: Produção da Própria Autora

CRITÉRIOS	IDEIA 1	IDEIA 2	IDEIA 3	IDEIA 4	IDEIA 5
Aborda as emoções	5	5	5	5	5
Possibilidade de exploração das cores	5	5	5	5	5
Possibilidade de estimular a expressão da raiva de uma maneira mais adequada	5	5	3	3	3
Possibilidade de estimular a criança a se acalmar através da respiração.	5	5	3	3	3
Possibilidade de representar que as emoções são passageiras	5	5	3	2	2
Criatividade	5	5	2	3	2
TOTAL	30	30	21	21	20

Figura 75: Matriz de Posicionamento 4

Fonte: Produção da Própria Autora

5.4 Solução Final

Levando em consideração os 5 passos de Storytelling citados anteriormente, sintetizei as ideias mais bem avaliadas na matriz e gerei a solução final para a história que será desenvolvida.

Promessa: Uma aventura, uma curiosidade;

Contexto: Uma garotinha brincando em um parque segue alguma animal até o bosque das emoções, onde ela encontrará os monstros das emoções que vivem em ambientes diferentes dentro do bosque (ambientes que transmitem a sensação de cada emoção);

Complicações: Ela ficará perdida no bosque e não encontrará a saída;

Clímax: Quando a personagem principal se encontrar com a emoção Raiva;

Conclusão: A personagem reconhece a importância de cada emoção e encontra uma saída de volta para o parque.

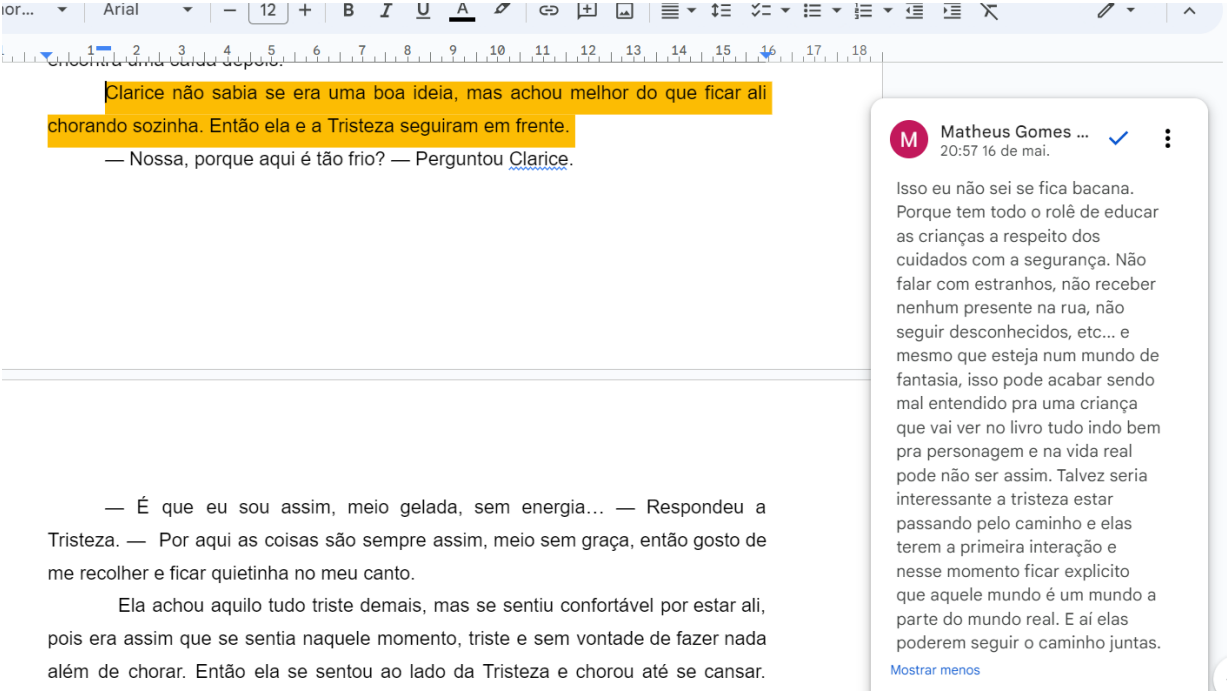
Como brinde podemos desenvolver algum jogo ou cartaz com os rostos das emoções para estimular o reconhecimento das expressões faciais de cada emoção.

6 PROTOTIPAÇÃO

6.1 História

A história foi desenvolvida através dos métodos de storytelling apresentados anteriormente, buscando abordar as 4 emoções definidas nos critérios norteadores. Após elaborar a história ela foi revisada pelo Psicólogo Matheus Gomes dos Santos e Silva, CRP 05/70.714 e a Pedagoga e Supervisora Educacional Rafaela Natividade.

O psicólogo foi o primeiro a me orientar sobre algumas questões da história, como a forma que a personagem principal conhecia as outras personagens. Existe todo um ensinamento às crianças de não falar com estranho e de não segui-los, ele pontuou que a forma que foi colocada no texto poderia dar a entender que está tudo bem seguir alguém que acabou de conhecer.



The image shows a screenshot of a text editor with a ruler at the top. The text in the editor is: "Clarice não sabia se era uma boa ideia, mas achou melhor do que ficar ali chorando sozinha. Então ela e a Tristeza seguiram em frente. — Nossa, porque aqui é tão frio? — Perguntou Clarice." Below this, there is a horizontal line and more text: "— É que eu sou assim, meio gelada, sem energia... — Respondeu a Tristeza. — Por aqui as coisas são sempre assim, meio sem graça, então gosto de me recolher e ficar quietinha no meu canto. Ela achou aquilo tudo triste demais, mas se sentiu confortável por estar ali, pois era assim que se sentia naquele momento, triste e sem vontade de fazer nada além de chorar. Então ela se sentou ao lado da Tristeza e chorou até se cansar." To the right of the text editor is a WhatsApp chat bubble from Matheus Gomes, dated 20:57 16 de mai. The message reads: "Isso eu não sei se fica bacana. Porque tem todo o rolê de educar as crianças a respeito dos cuidados com a segurança. Não falar com estranhos, não receber nenhum presente na rua, não seguir desconhecidos, etc... e mesmo que esteja num mundo de fantasia, isso pode acabar sendo mal entendido pra uma criança que vai ver no livro tudo indo bem pra personagem e na vida real pode não ser assim. Talvez seria interessante a tristeza estar passando pelo caminho e elas terem a primeira interação e nesse momento ficar explícito que aquele mundo é um mundo a parte do mundo real. E aí elas poderem seguir o caminho juntas." There is a "Mostrar menos" link at the bottom of the chat bubble.

Figura 76: Recomendações para História

Fonte: Produção da Própria Autora

Para a Pedagoga a história já foi enviada com as alterações que foram recomendadas pelo psicólogo. Foi pedido para que ela informasse se a história condizia com a faixa etária estabelecida e se ela achava que algo deveria ser alterado. E o retorno foi bem positivo, ela gostou muito da história e disse que não mudaria nada, e propôs que a história pudesse ser adaptada para crianças menores também.

6.2 Criação de Personagens

Para criar as personagens foi desenvolvido um painel semântico utilizando como referências ilustrações feitas no estilo cartoon, retiradas do site Pinterest. Em seguida dei início a sketches das personagens levando em consideração o painel.

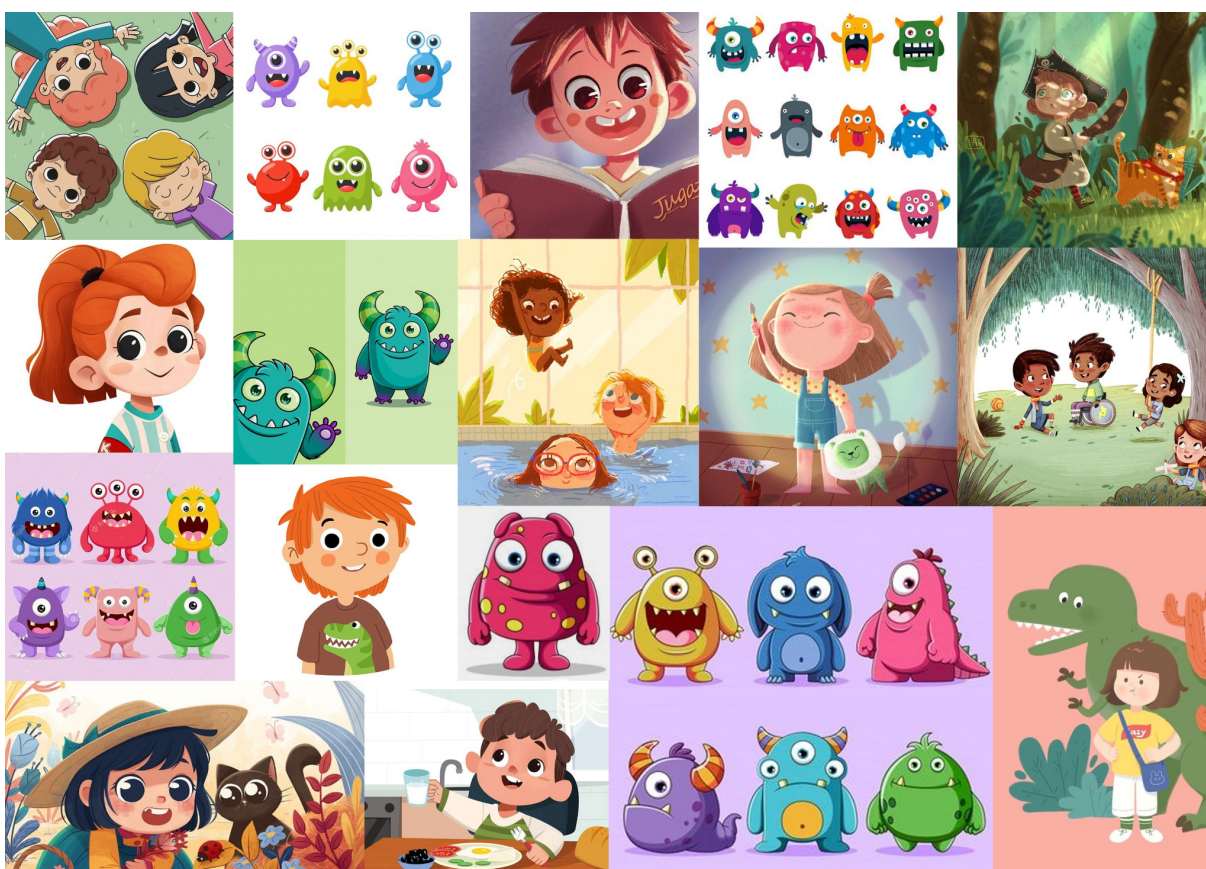


Figura 77: Painel Semântico

Fonte: Produção da Própria Autora

Todos os esboços foram feitos a mão e as cores foram adicionadas depois. As primeiras personagens criadas foram, Clarice, a personagem principal e Lux, a fada. Em seguida foram criados os monstros que representam as emoções: Tristeza, Alegria, Raiva e Medo.

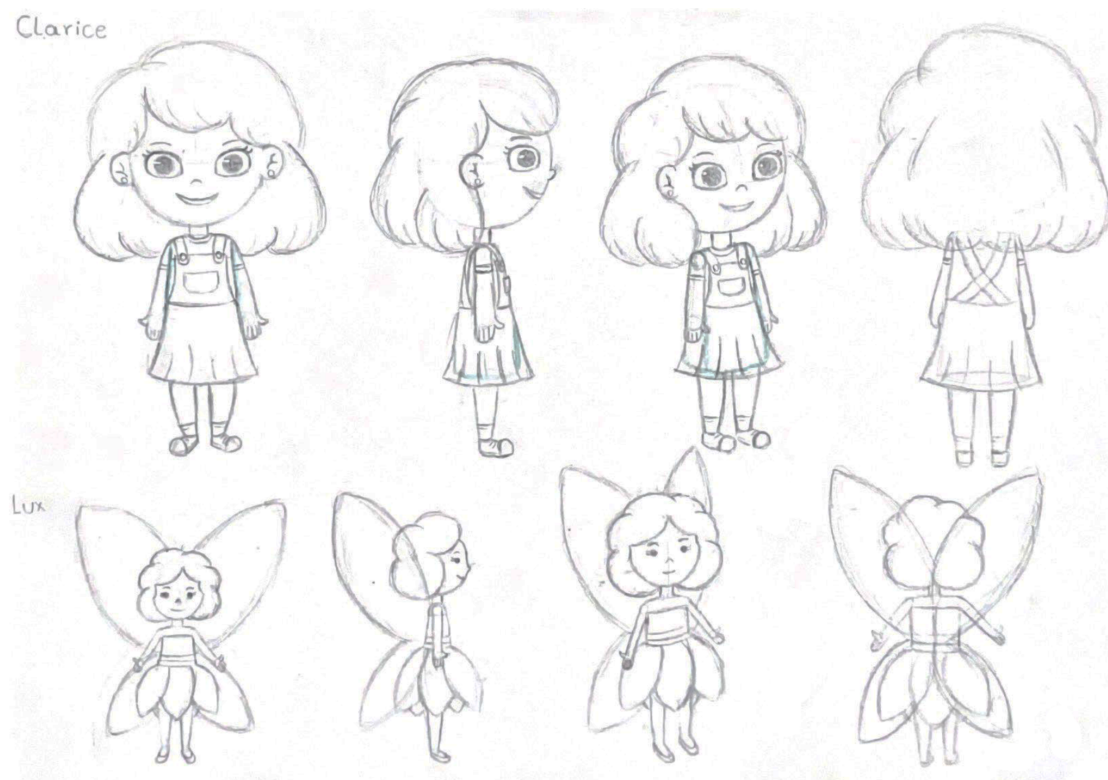


Figura 78: Esboços Clarice e Lux
Fonte: Produção da Própria Autora

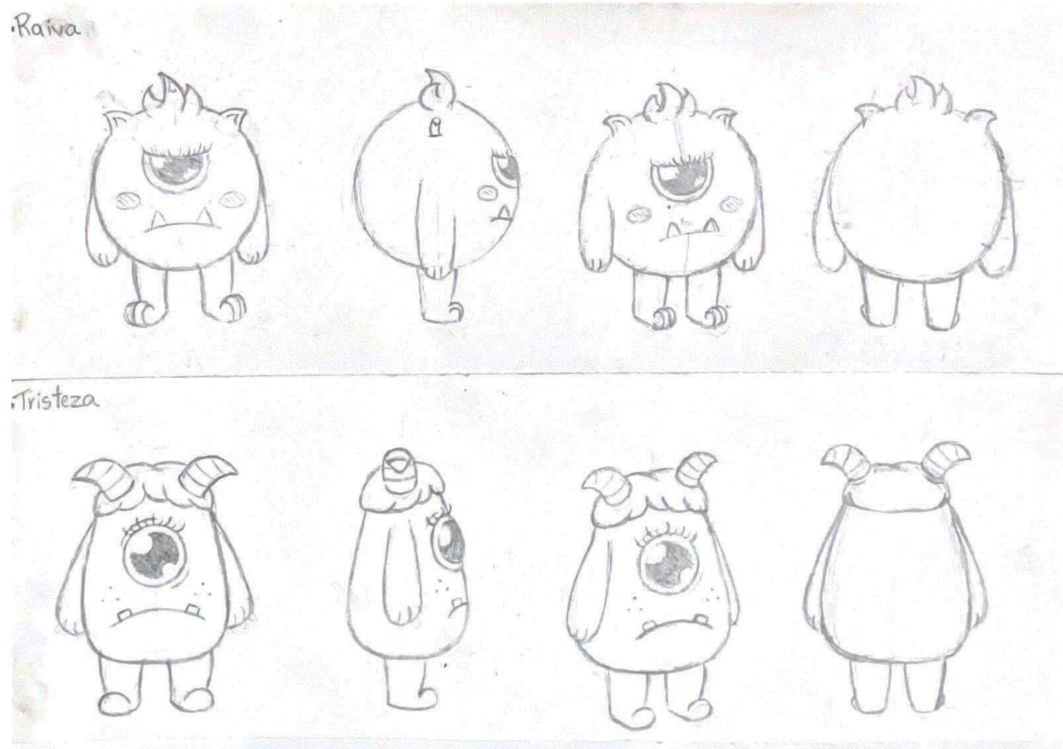


Figura 79: Esboços Raiva e Tristeza
Fonte: Produção da Própria Autora

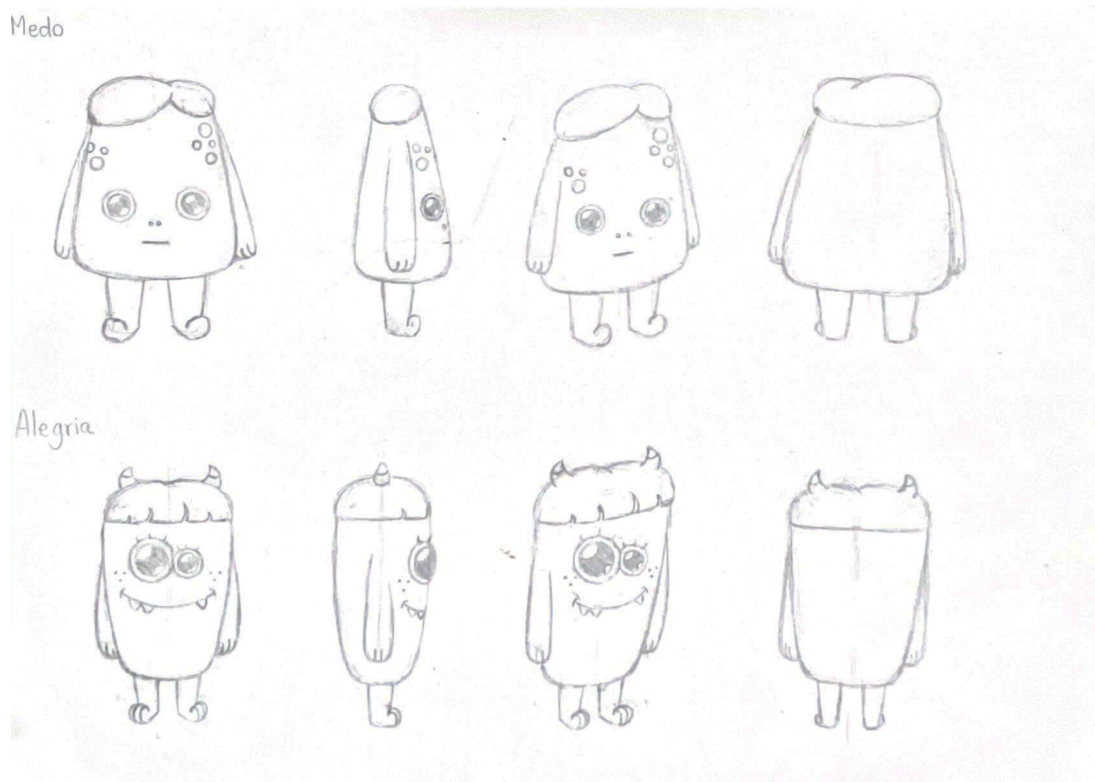


Figura 80: Esboços Medo e Alegria
Fonte: Produção da Própria Autora

6.3 Paletas de Cores

Para definir as cores usadas na composição dos personagens, foi utilizado o site Adobe Color na aba explorar, onde se é possível obter paletas de cores através de palavras chaves colocadas na barra de pesquisa.

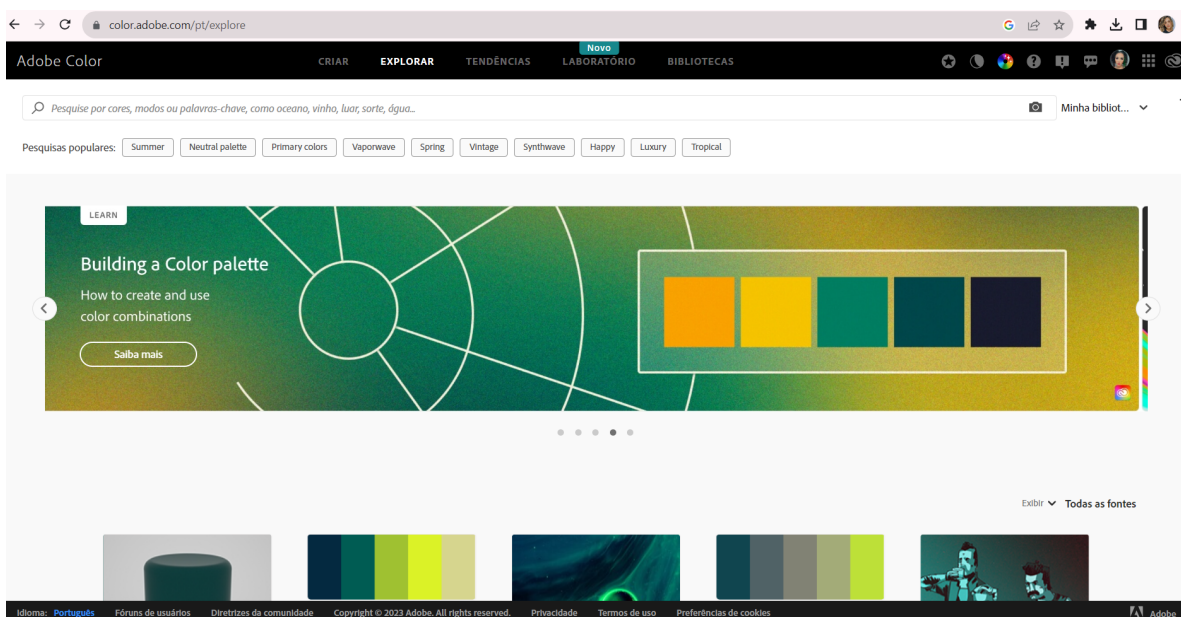


Figura 81: Site Adobe Color Aba Explorar

Fonte: Produção da Própria Autora

Para a vetorização dos personagens e a aplicação das cores foi utilizado o programa Adobe Illustrator, onde também se fez uso de algumas ferramentas disponibilizadas no programa, como “Guia de Cores”, para definir as paletas que serão utilizadas nas ilustrações.



Figura 82: Alegria Paleta de Cores

Fonte: Produção da Própria Autora

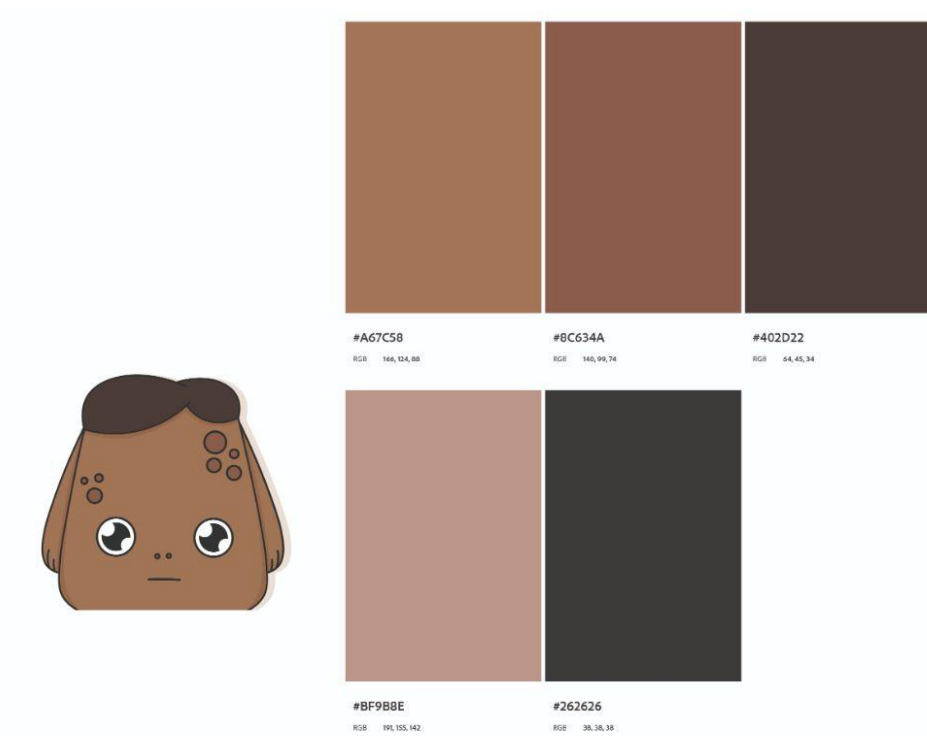


Figura 83: Medo Paleta de Cores

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 84: Raiva Paleta de Cores
 Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 85: Tristeza Paleta de Cores
 Fonte: Produção da Própria Autora

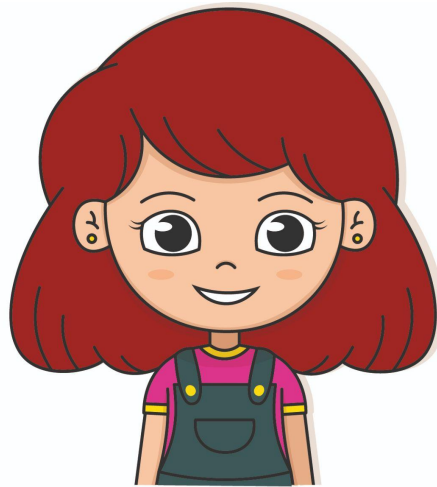


Figura 86: Clarice Paleta de Cores

Fonte: Produção da Própria Autora

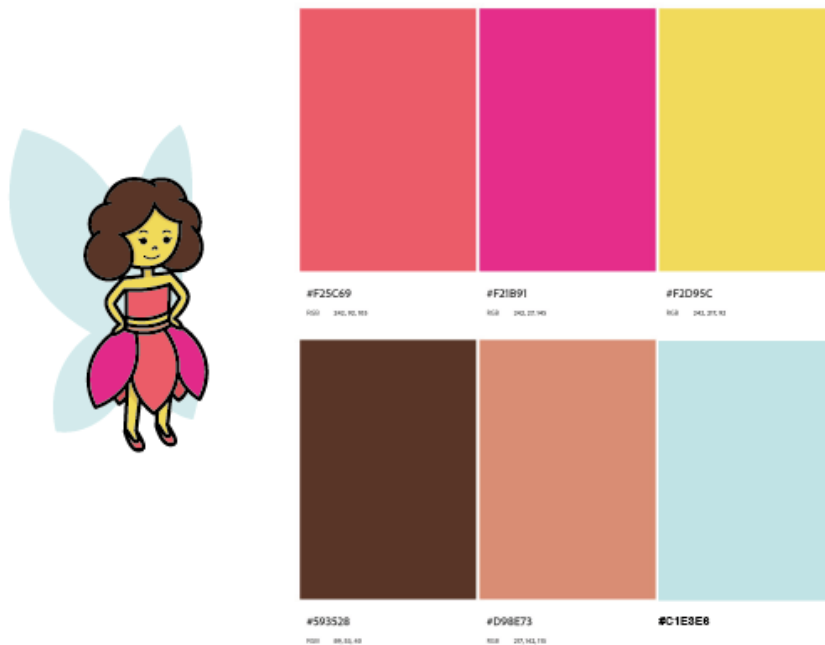


Figura 87: Lux Paleta de Cores

Fonte: Produção da Própria Autora

6.4 Storyboard

Para dar início às ilustrações, primeiro a história foi separada em páginas, escolhendo qual trecho será posto em cada página. As páginas de ilustrações se iniciam na página 3, por conta das páginas iniciais que não possuem ilustrações. Inicialmente, a história estava planejada para ocupar 36 páginas. No entanto, devido às restrições de tempo para a execução do projeto, realizou-se uma análise cuidadosa na tentativa de reduzir as páginas. Apesar dos esforços, foi possível eliminar apenas uma página, resultando na finalização da história em 35 páginas.

Para planejamento da narrativa visual, foi desenvolvido uma sequência de desenhos simplificados das páginas da história, que chamamos de Storyboard.

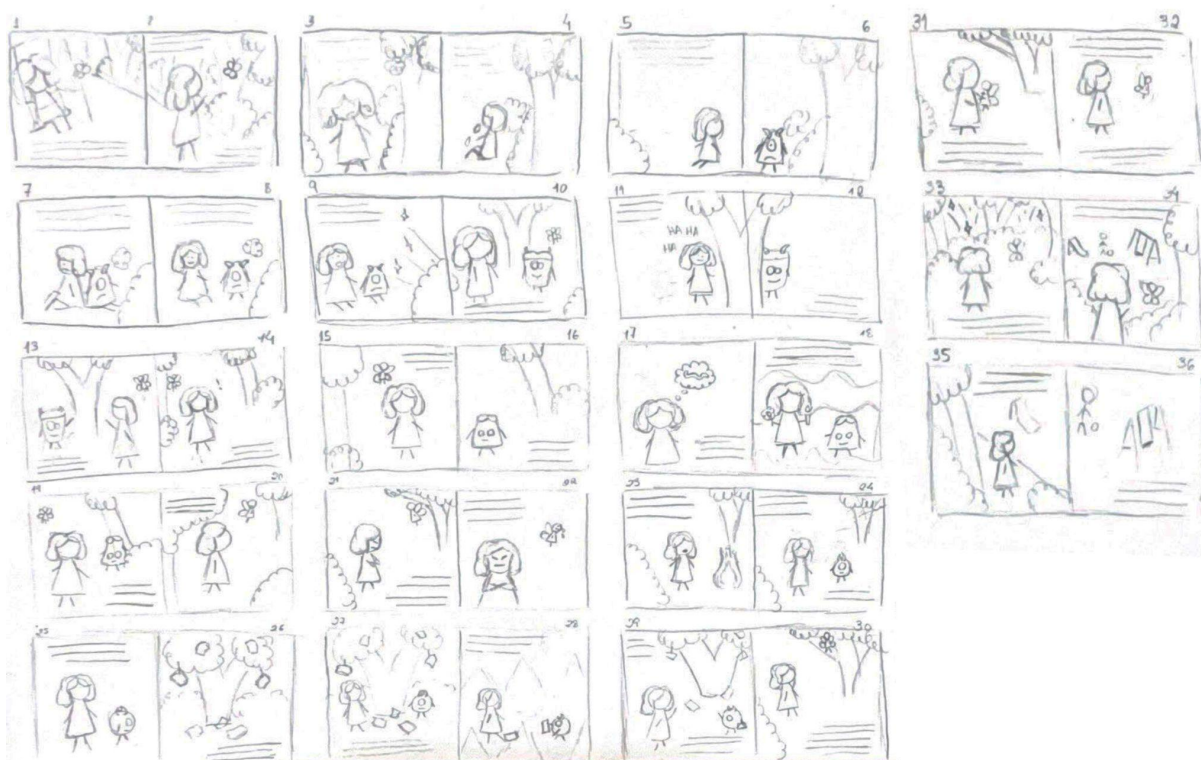


Figura 88: Storyboard

Fonte: Produção da Própria Autora

6.5 Fontes Tipográficas

Para escolha da fonte do miolo, foi buscado por fontes que assemelham com as letras bastão que são usadas na alfabetização de crianças, para que elas também conseguissem ler o livro. 3 fontes foram selecionadas e foram impressas em uma folha a4, em 3 tamanhos diferentes, para avaliação de legibilidade e identificação de caracteres, todas forem impressas em caixa alta, também em função da alfabetização que se inicia com letras maiúsculas e simplificadas.

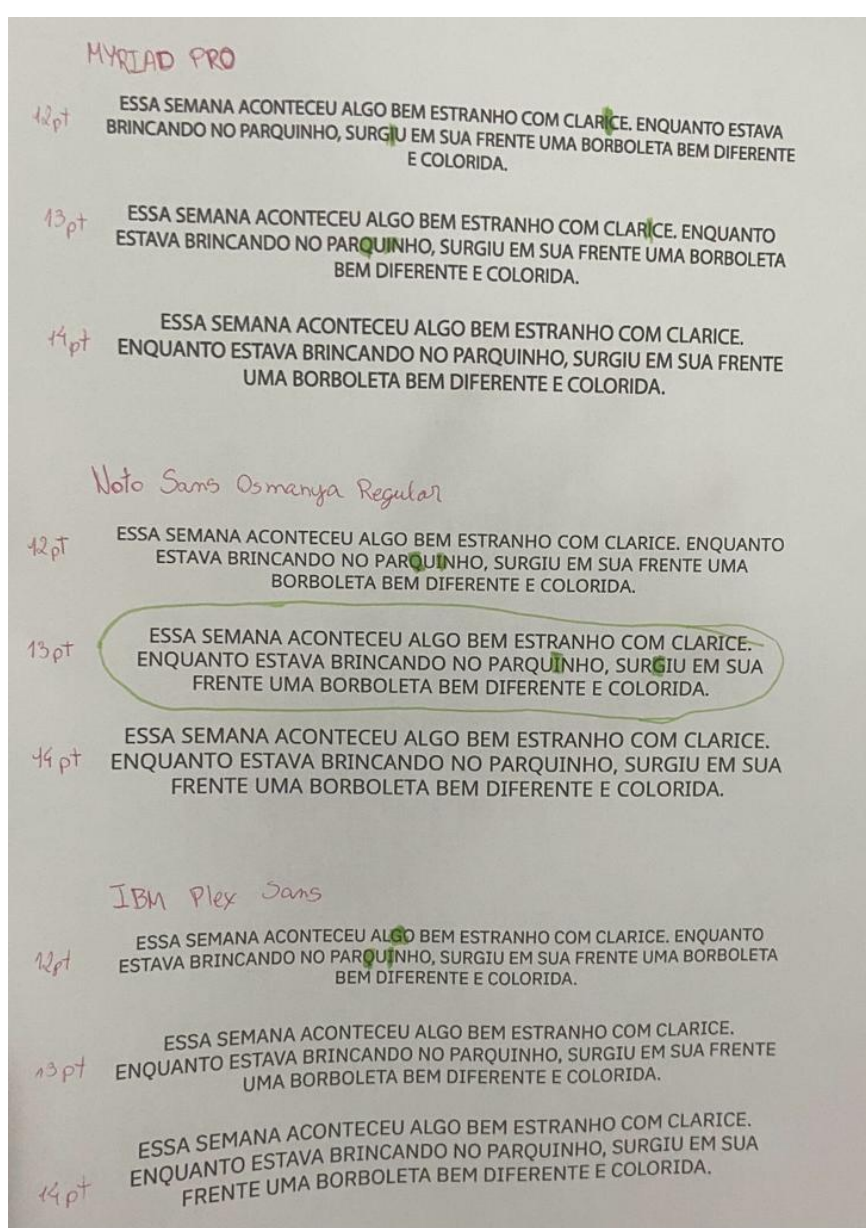


Figura 89: Análise de Fontes

Fonte: Produção da Própria Autora

As letras I, Q e G, são as que possuem mais alteração de uma fonte para outra, a letra I na alfabetização é ensinada com orelhas, em cima e em baixo, o famoso “tracinho”. A letra Q é ensinada com a calda passando por dentro da letra, mas nenhuma das fontes impressas atende esse requisito, e por fim, a letra G é ensinada sem essa perna que aparece na última fonte. Analisando essas letras em específico a fonte selecionada foi a Noto Sans Osmanya Regular no tamanho 13pt.



Figura 90: Fonte do Miolo

Fonte: <https://www.cufonfonts.com/font/noto-sans-osmanya>

A fonte escolhida para ser utilizada na capa foi a KG Red Hands, uma fonte fantasia, que foi buscada com a intenção de chamar a atenção das crianças e passar uma sensação de ludicidade.



Figura 91: Fonte da Capa

Fonte: <https://www.fontspace.com/kg-red-hands-font-f20710>

6.6 Miolo

O tamanho definido para o livro foi de 20x20cm, esse tamanho foi escolhido para que fosse fácil o manuseio de todos os leitores, além de ser um tamanho atrativo para o público alvo, esse tamanho também é conhecido como um padrão para livros infantis.

Cada página possuirá um bloco de texto, portanto o grid definido foi de 1 coluna, com 1,0 cm da borda até a linha da margem e uma sangria de 0,5 cm.

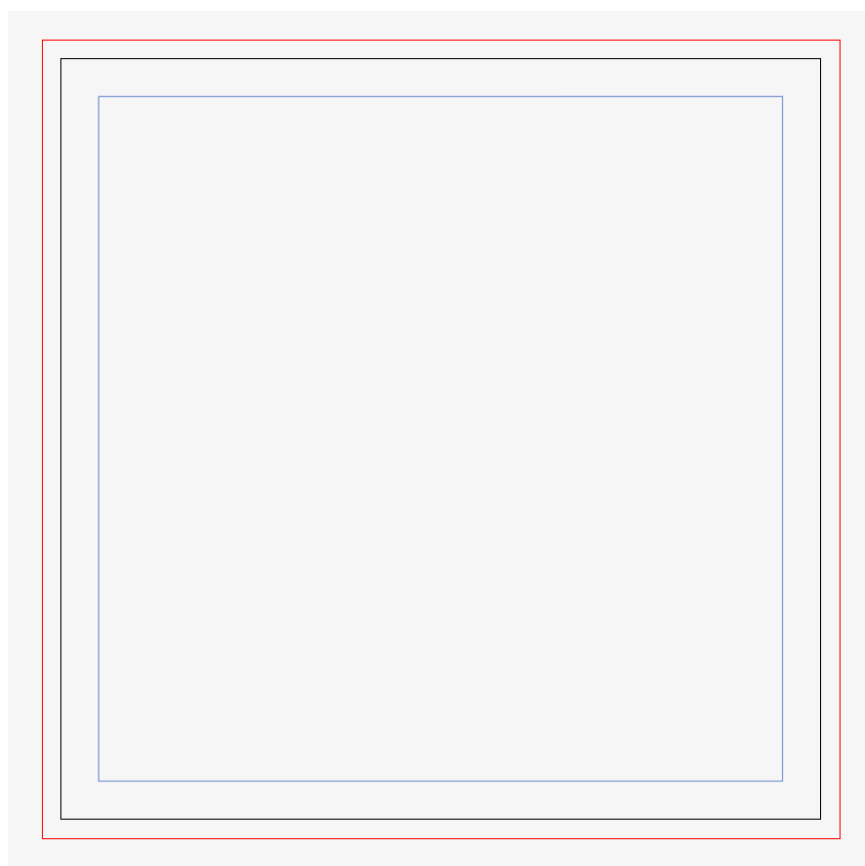


Figura 92: Grid Miolo

Fonte: Produção da Própria Autora

O miolo foi finalizado em 40 páginas, optou-se por não numerar as páginas do livro. Foram adicionadas ao livro páginas técnicas para simular a sua publicação, como a folha de rosto, a ficha catalográfica e o colofão.

6.7 Processo Criativo

Após a criação do Storyboard, iniciou-se às sketch das ilustrações, todas foram feitas a mão e escaneadas através de um aparelho celular, após o escaneamento foram vetorizadas no programa Adobe Illustrator. Segue abaixo o processo de criação de algumas páginas.

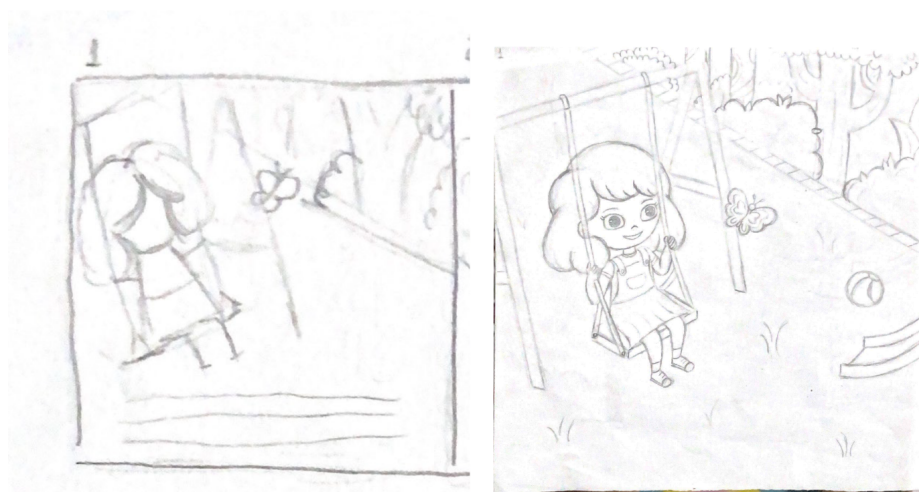


Figura 93: Processo Criativo Página 3

Fonte: Produção da Própria Autora

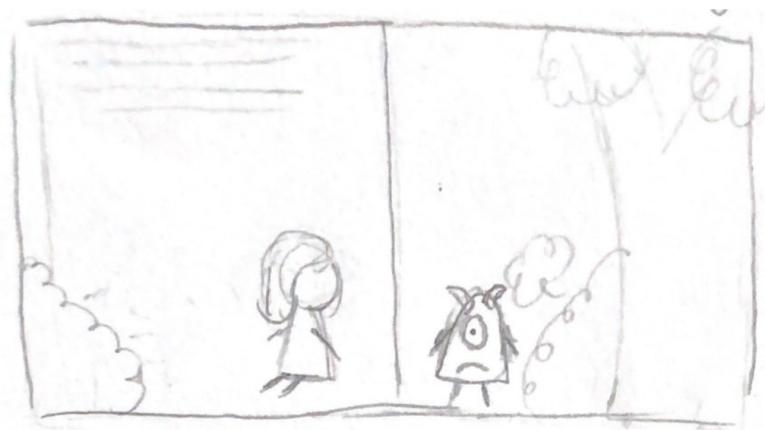


Figura 94: Processo Criativo Páginas 6 e 7

Fonte: Produção da Própria Autora

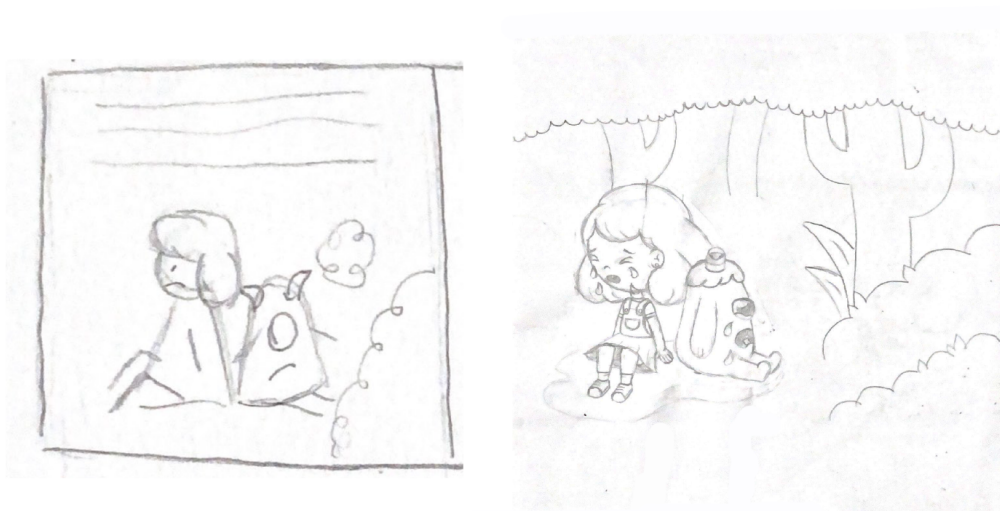


Figura 95: Processo Criativo Página 8

Fonte: Produção da Própria Autora

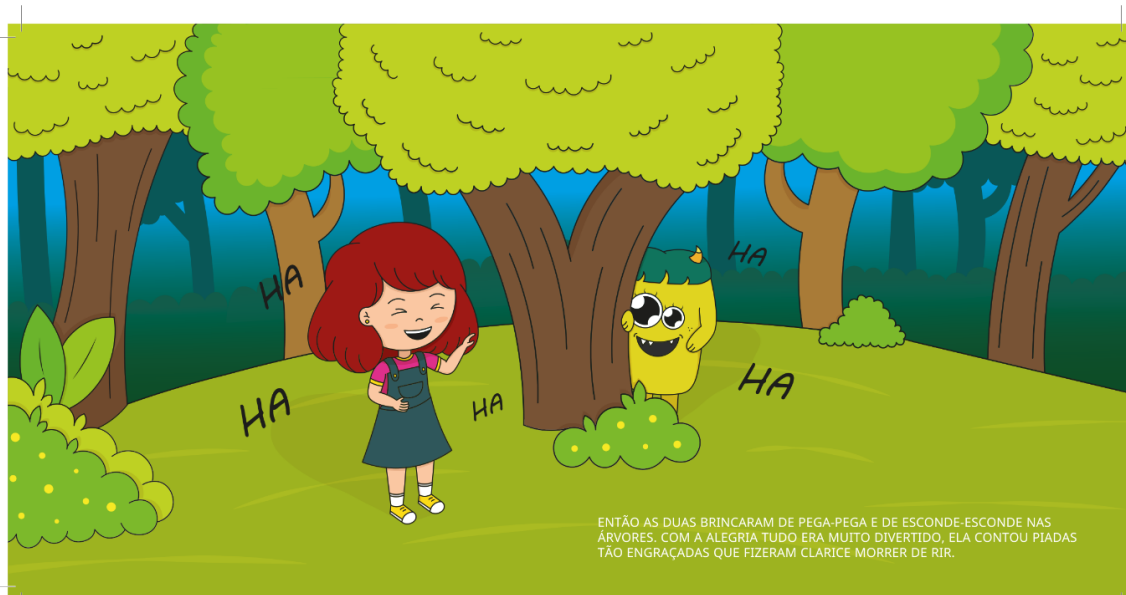
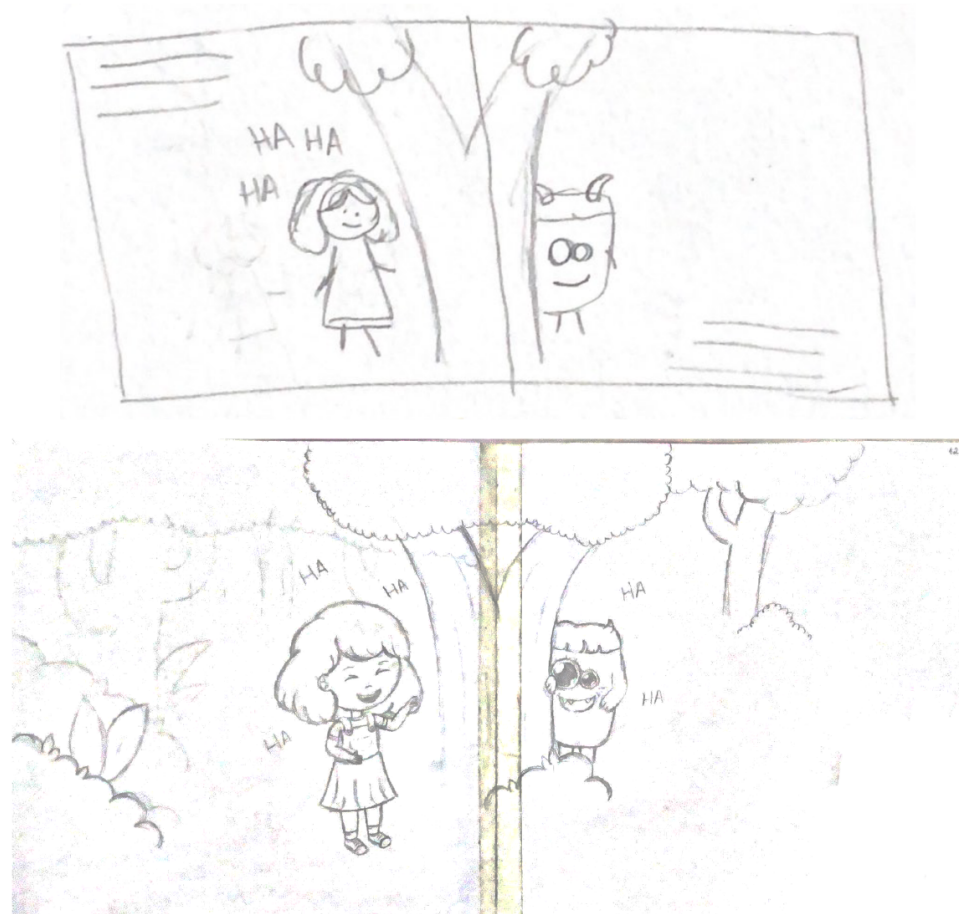
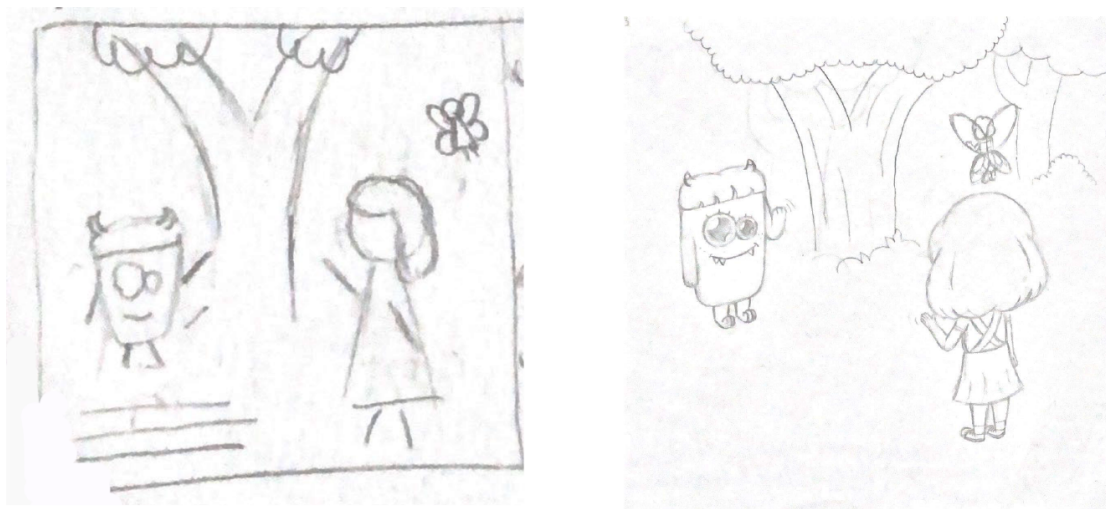


Figura 96: Processo Criativo Páginas 12 e 13

Fonte: Produção da Própria Autora



ATÉ QUE A NOITE FOI CAINDO E CLARICE SE LEMBRO:
— ALEGRIA JÁ ESTÁ FICANDO TARDE, EU PRECISO IR! VOCÊ PODE ME AJUDAR A ENCONTRAR O CAMINHO DE VOLTA AO PARQUINHO?
— É CLARO! VOU MANDAR MINHA FADINHA LUX COM VOCÊ, ELA VAI TE GUIAR ATÉ A SAÍDA.
— MUITO OBRIGADA! ATÉ MAIS, ALEGRIA.

Figura 97: Processo Criativo Página 14

Fonte: Produção da Própria Autora

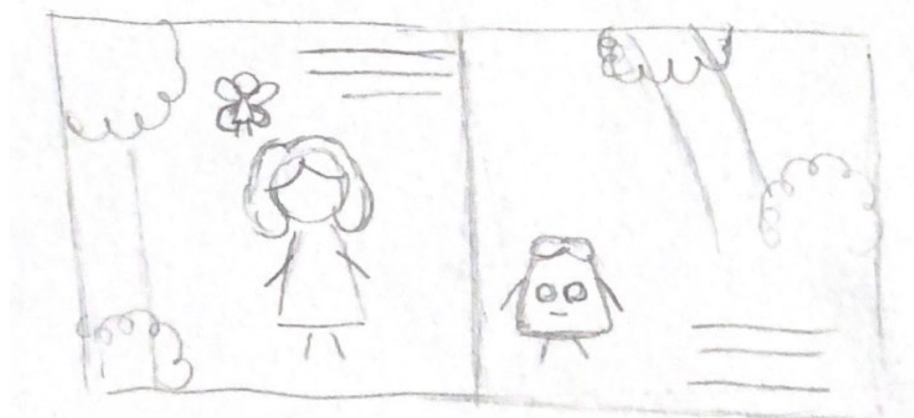


Figura 98: Processo Criativo Páginas 16 e 17

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 99: Processo Criativo Páginas 18 e 19

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 100: Processo Criativo Páginas 26 e 27

Fonte: Produção da Própria Autora

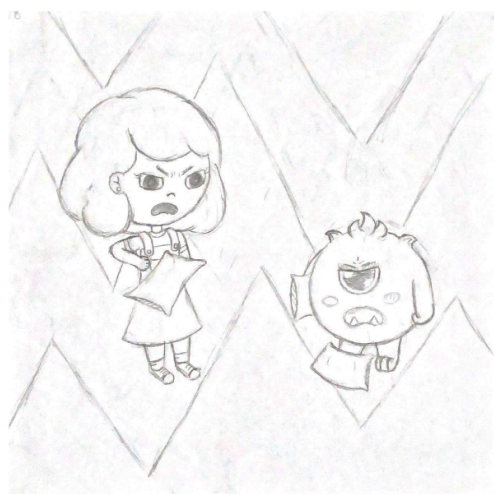


Figura 101: Processo Criativo Páginas 29 e 31

Fonte: Produção da Própria Autora

6.8 Capa

Anteriormente no processo de Ideação do projeto, surgiu a ideia de um jogo ou cartaz para estimular nas crianças o reconhecimento de emoções e expressões faciais, pensando nisso e no curto tempo para execução do protótipo, a capa foi desenvolvida com ilustrações que poderiam ser reutilizadas em um jogo da memória. O Design pensado, também tornou a capa chamativa e atraente para as crianças. A contracapa foi criada com intenção de imergir o leitor ao ambiente em que se passa a história, para que surja o interesse de abrir o livro.

As pranchetas da capa e contracapa foram feitas separadamente, por indicação da gráfica escolhida. Foram produzidas no tamanho 21x21cm com 0,5 cm da borda até a linha da margem e uma sangria de 0,5 cm.

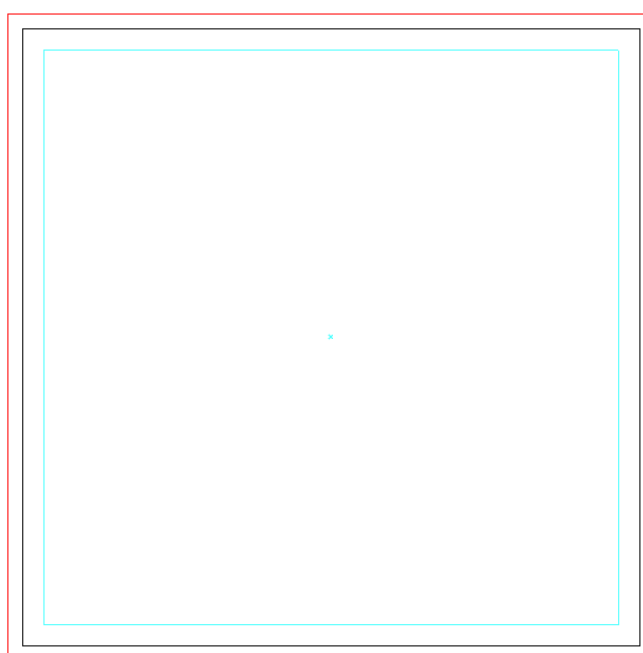


Figura 102: Grid Capa

Fonte: Produção da Própria Autora

Foi adicionado a capa, a logo de uma editora e um código de barras na contracapa, com a intenção de simular a publicação do livro. A editora escolhida foi

a Telos, que iniciou-se em 2018 com foco em títulos de literatura infantil e permanece nesse foco até os dias de hoje.

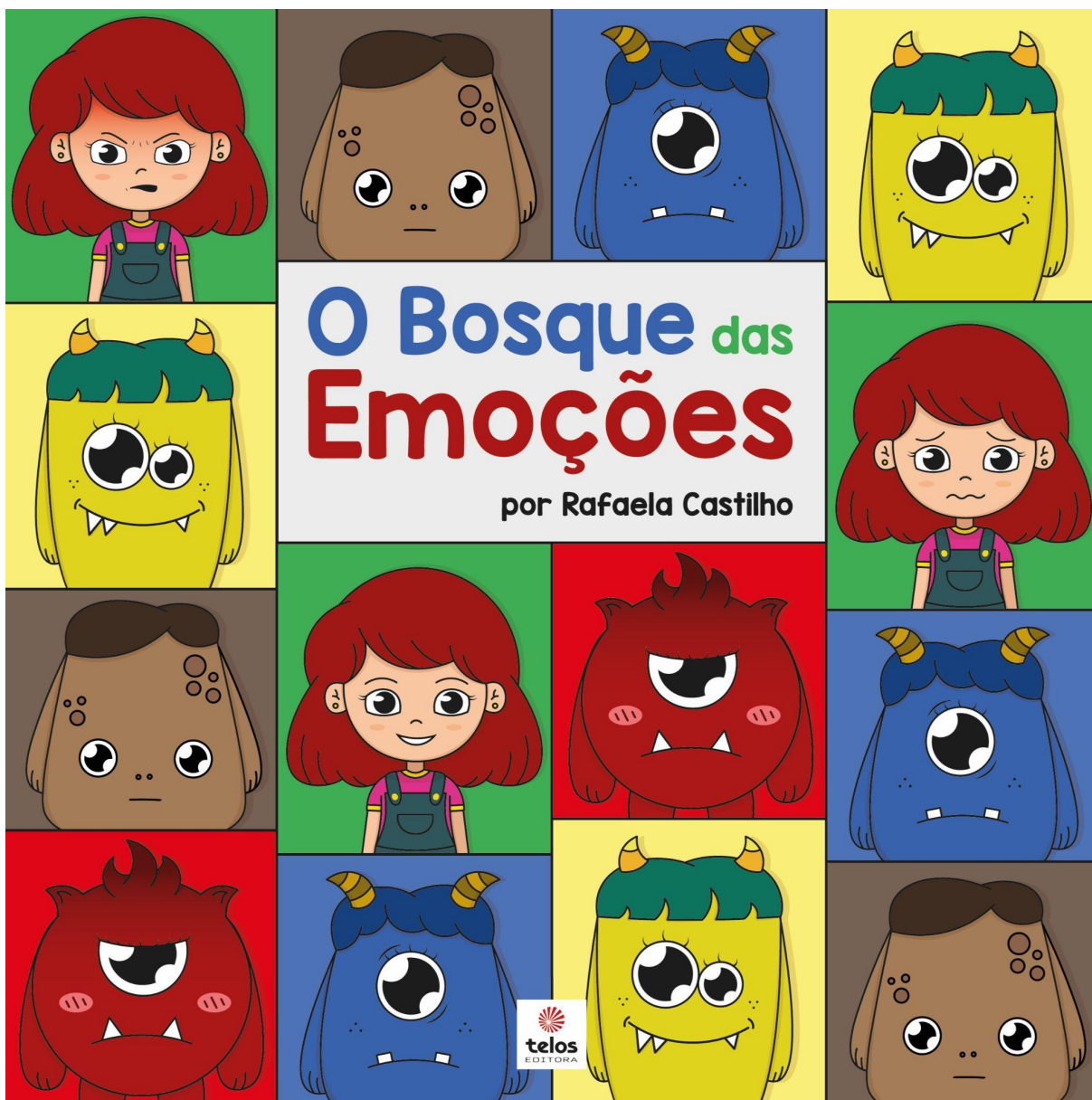


Figura 103: Capa do Livro

Fonte: Produção da Própria Autora

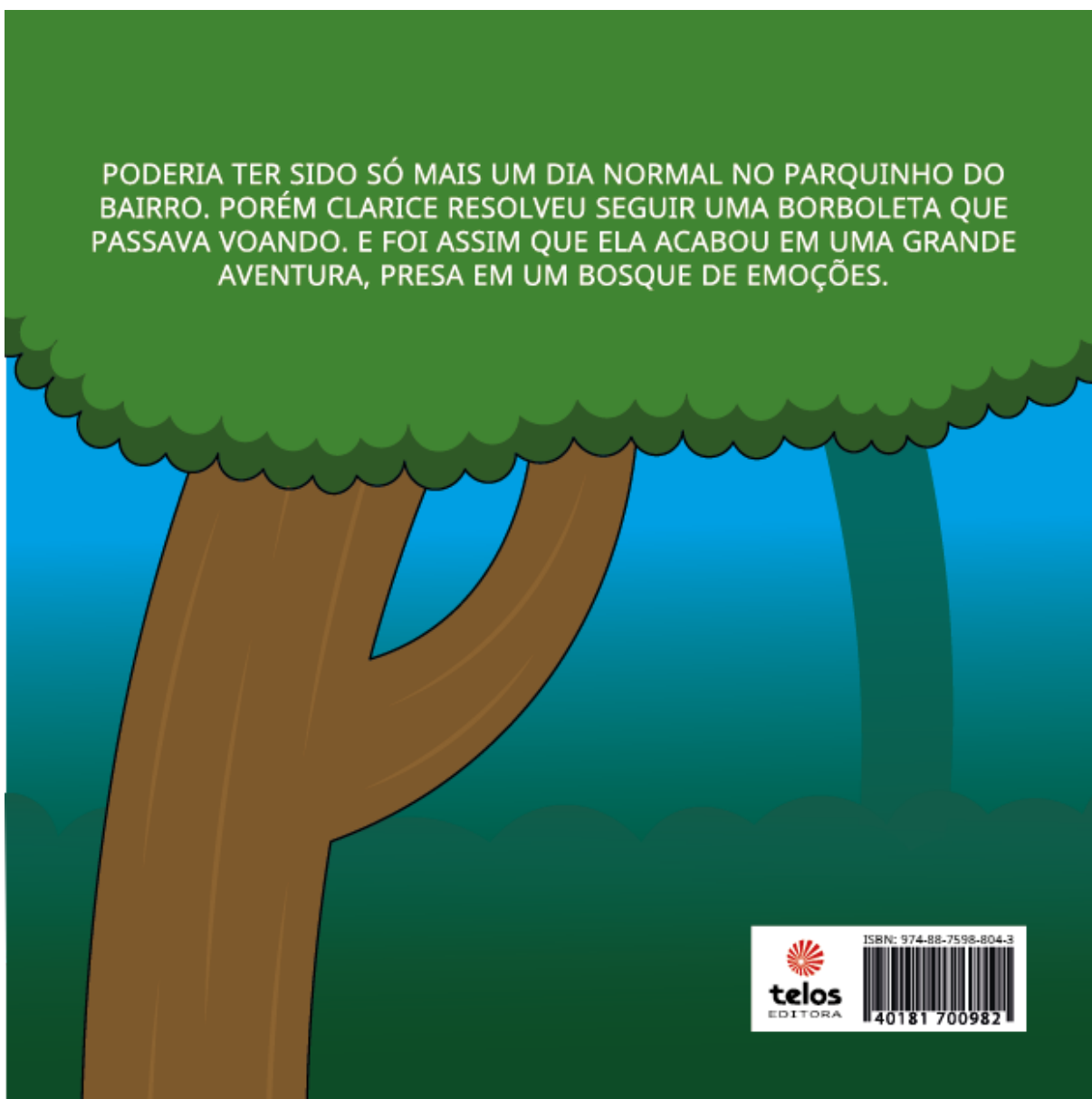


Figura 104: Contracapa do Livro

Fonte: Produção da Própria Autora

6.9 Produção Gráfica

Como protótipo, o livro foi impresso em sua versão física na gráfica Drummond em Barra Mansa. Os aspectos físicos do livro foram pensados de maneira simples para que fosse uma produção de baixo custo, tornando o produto mais acessível a todos. Finalizando assim:

Capa: 20x40cm, 3cm, 4x0 cores em Couché Fosco 250g.

Miolo: 40 pgs, 20x20cm, 4 cores em Couché Fosco 115g.

Lombada: 3mm, Dobra, Intercalação, Corte e Vinco, HOT MELT.

Todos os arquivos foram salvos em PDF X1A, como foi recomendado pela gráfica, no modo de cor CMYK e a resolução de 300 dpi, com uma sangria de 0,5 cm.

6.10 Resultado Final

Após todos os processos e estudos realizados durante o projeto, foi possível concluir o layout e gerar um protótipo de alta fidelidade do livro. Segue abaixo uma amostra de como ficou o design final do livro em um mockup digital.



Figura 105: Mockup Capa do Livro

Fonte: Produção da Própria Autora

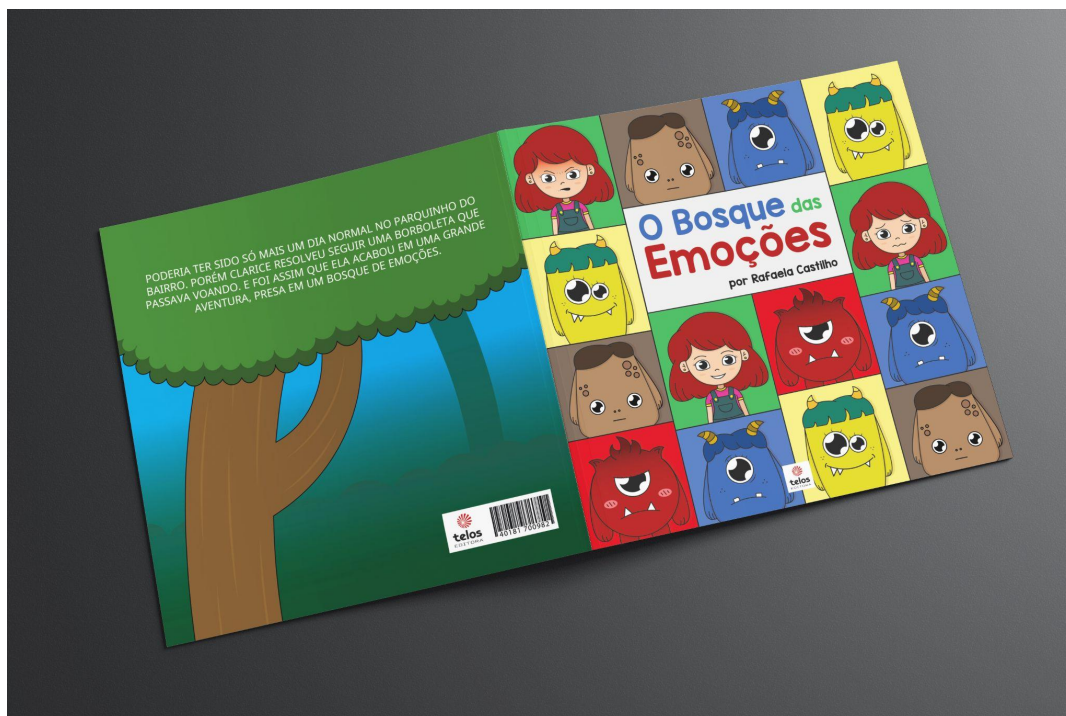


Figura 106: Mockup Capa e Contracapa

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 107: Mockup Simulação de Vários Livros

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 108: Mockup Páginas 2 e 3

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 109: Mockup Páginas 12 e 13

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 110: Mockup Páginas 21 e 22

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 111: Mockup Páginas 26 e 27

Fonte: Produção da Própria Autora

Como mencionado anteriormente, criamos um brinde especial: uma folha separada com um jogo da memória para recortar. A proposta não é apenas auxiliar no reconhecimento das expressões faciais, mas também despertar o interesse das crianças de uma maneira divertida e educativa.



Figura 112: Mockup Folha de Brinde

Fonte: Produção da Própria Autora



Figura 113: Mockup Folha de Brinde Verso

Fonte: Produção da Própria Autora

7 Conclusão

A saúde mental em adultos é um assunto que frequentemente é discutido, no entanto, quando se aborda a questão da saúde mental infantil, podemos notar uma certa negligência por parte dos adultos. Em muitos casos os sentimentos e emoções das crianças são tratados como birras ou dramas, tendo em vista que, nossa base de pensamentos, comportamentos e sentimentos são formados na infância, quando banalizamos as emoções sentidas e expressadas pelas crianças podemos gerar traumas ou transtornos em seu futuro.

Por esse motivo, o objetivo deste projeto foi desenvolver um livro ilustrado que estimulasse a educação emocional em crianças, tendo em vista que, se estimularmos a educação emocional na infância, podemos gerar um futuro de adultos e jovens mais conscientes e com habilidades de autocontrole. Os livros infantis representam uma excelente ferramenta para introduzir as crianças ao mundo que as cerca e à sociedade em que vivem. Foi estipulado a faixa etária de 3 a 6 anos, levando em consideração que, nessa fase a criança experimenta grandes progressos cognitivos, motores, sociais e linguísticos, também adquirem habilidades para expressar suas emoções e conquistar independência.

Por ser um tema complexo, foram realizados estudos voltados para o desenvolvimento infantil e educação emocional, também foram realizadas pesquisas envolvendo assuntos essenciais para realização do projeto, como ilustrações, storytelling, tipografia, entre outros.

Baseando-se na metodologia do Design Thinking, no processo de Imersão em Profundidade, realizou-se uma grande aproximação com o público. Foi possível ver a realidade de profissionais que trabalham com crianças diariamente, e se aproximar da realidade e interesse de crianças, pais e tutores. Analisando e sintetizando os dados e informações adquiridas ao longo do projeto, pode-se realizar um processo de Ideação e Prototipação eficientes, resultando em um protótipo físico do livro desenvolvido.

Para o futuro, a intenção é reestruturá-lo, incorporando ainda mais princípios de Design, com o objetivo de realizar sua publicação junto a uma editora infantil, sendo assim, o projeto torna-se sujeito a modificações e alterações, caso

seja solicitado pela empresa. Outro interesse é realizar uma nova versão da narrativa para crianças em idades inferiores a do público alvo desse projeto.

8 BIBLIOGRAFIA

AGÊNCIAS DE RESULTADOS. Storytelling: o que é e como aplicá-lo no dia a dia da sua agência. Ago. 2016. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/agencias/storytelling/>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

ARCAS, André. STORYTELLING: O que é Storytelling? Como fazer Storytelling na Prática (Passo a Passo). Publicado em 31 de agosto de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T9LVe8Qtu7E>. Acesso em: 06 de novembro de 2023.

ASBAHR, F. R. Transtornos ansiosos na infância e adolescência: aspectos clínicos e neurobiológicos. Revista Brasileira de Psiquiatria, São Paulo, v. 26, n. 3, p. 186, ago. 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0021-75572004000300005>. Acesso em: 06 nov. 2023.

AVMARKES. Círculo cromático. Set. 2017. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>. Acesso em: 05 de nov. 2023.

BREHM, I. M. Desenvolvimento de livro ilustrado autoral para crianças de 8 a 10 anos. 20 de Novembro de 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/181710/PCC_Ingrid.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 06 de novembro de 2023.

CEVOLANE, L. et al. Desenvolvimento Humano: Um Esboço da Perspectiva de Jean Piaget. Revista Dimensão Acadêmica, v. 2, n. 1, jan-jun. 2017. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/09/revista-dimensao-academica-v02-n01-artigo-05.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2023.

COSTA, M. M. B. da. Inteligência Emocional: da teoria ao estudo da sua relação com o Bem-Estar Subjetivo em adultos portugueses e brasileiros. Out. 2016. Disponível em: https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/5788/1/5075_9999.pdf. Acesso em: 06 de nov. 2023.

CRIAP Instituto. Psicologia das Cores. 10 de março de 2021. Disponível em: <https://www.institutocriap.com/blog/psicologia/psicologia-cores>. Acesso em: 06 nov. 2023.

FAILLA, Z. Retrato das crianças leitoras. Out. 2020. Instituto Pró-Livro. Disponível em: <http://plataforma.prolivro.org.br/blog-details.php?id=15695>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

GOLEMAN, D. Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Editora Objetiva; 2ª edição, 2012.

GOV. Ações realizadas pela Rede Ebserh/MEC buscam conscientizar sobre a importância da saúde mental. Ago. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/ebserh/pt-br/comunicacao/noticias/acoes-realizadas-pela-rede-ebserh-mec-buscam-conscientizar-sobre-a-importancia-da-saude-mental#>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

Instituto de Psiquiatria do Paraná. Emoções: o que são, quais as emoções básicas? 2020. Disponível em: <https://institutodepsiquiatriapr.com.br/blog/emocoes-o-que-sao-quais-as-emocoes-basicas/#:~:text=Segundo%20Paul%20Eckman%2C%20existem%206,são%20consideradas%20emoções%20básicas%20universais>. Acesso em: 06 nov. 2023.

ILUSTRADOR, Beto. Tipos de ilustração infantil. 11 abr. 2022. Disponível em: <https://www.betoilustrador.com.br/artigos/tipos-de-ilustracao-infantil/>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

LEOCÁDIO, RODRIGO. O que é grid? – Definição e tipos de grids no design. Ago. 2019. Futura Express. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/tag/o-que-e-grid/>. Acesso em: 04 de nov. 2023.

LEOCÁDIO, RODRIGO. Acabamentos gráficos – Descubra quais são os acabamentos mais utilizados na indústria gráfica. Ago. 2019. Futura Express. Disponível em: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/acabamentos-graficos/>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

MINATEL, Isabela. Crianças sem limites: educação empreendedora na primeira infância. Barueri, SP: Novo Século Editora, 2019

SIEGEL, Daniel, BRYSON, Tina Payne. O cérebro da criança. São Paulo. 2015.

SCHIRMANN, J. K. et al. Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget. 2015. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID4743_27092019225225.pdf. Acesso em: 06 de nov. 2023.

VIANNA, Maurício et al. Design Thinking: inovação em negócios. MJV Press, 2012.

WALLON, H. Psicologia e educação. 10. ed. Edições Loyola, jan. 2011. Disponível em: <https://blogpsicologiablog.files.wordpress.com/2011/08/magali-psicologia-e-educac3a7c3a3o-henri-wallon.pdf>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

ZIMMERMANN, M. E. Design editorial de livro ilustrado infantil. 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/219362/001124079.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 06 nov. 2023.