

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

HENRIQUE MARTINS RODRIGUES

**CRIAÇÃO DE UM LIVRETO ILUSTRADO PARA DESENVOLVER
HABILIDADES EMOCIONAIS EM CRIANÇAS NO TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA**

VOLTA REDONDA

2025

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

**CRIAÇÃO DE UM LIVRETO ILUSTRADO PARA DESENVOLVER
HABILIDADES EMOCIONAIS EM CRIANÇAS NO TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao curso de Design do UniFOA,
como requisito à obtenção do título de
bacharel em Design.

Aluno: Henrique Martins Rodrigues

Orientador: Bruno de Souza Corrêa

VOLTA REDONDA

2025

FOLHA DE APROVAÇÃO



Construindo o futuro **com você**.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, CRIAÇÃO DE UM LIVRETO ILUSTRADO PARA DESENVOLVER HABILIDADES EMOCIONAIS EM CRIANÇAS NO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA. Elaborado por HENRIQUE MARTINS RODRIGUES, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 26 de junho de 2025

Banca Avaliadora

Bruno de Souza Correa
Professor Orientador
Mestre UniFOA

Marcos Kazuiti Mitsuyasu
Professor Avaliador
Doutor UniFOA

Silvio Wander Machado
Professor Avaliador
Mestre UniFOA

Sede Administrativa:



Campus Universitário
Olezio Galotti

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

DEDICATÓRIA

Dedico esse documento à todas as pessoas neurodivergentes que, em diversos momentos de suas vidas sentiram de forma tão intensa – como se alguém houvesse aumentado o volume da intensidade das emoções e sensações e esquecido de abaixar –, mas nem sempre souberam dizer como.

Que estas páginas possam ser um convite ao acolhimento, uma ferramenta de apoio e, acima de tudo, um lembrete: não há uma única forma de sentir, aprender ou existir.

A neurodiversidade, apesar de todos os desafios que podem se apresentar em diferentes níveis e formas para esses indivíduos ao longo de suas vivências, nos convida a ampliar nosso olhar, a reconhecer outras formas de perceber e interpretar a vida — modos que não apenas desafiam os padrões, mas também os enriquecem.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, com carinho e respeito, às crianças neurodivergentes que inspiraram cada linha e traço deste projeto, em especial às que enfrentam todos os dias o desafio de compreender e expressar suas emoções em um mundo que ainda está aprendendo a escutá-las.

Aos professores, em especial Bruno Corrêa, Aline Botelho, Silvio Wander e Marcos Kazuiti, que me guiaram com sensibilidade e rigor; às minhas amigas Ana Carolina, Ana Flávia, Giulia Patitucci, Larah Araújo, Milla Gonçalves e Nicoli Oliveira que compartilharam ideias e apoio; à minha família, em especial minha mãe Silvana e meu pai Donisete, por todo o suporte; aos profissionais Yago Brum e Lucas Teixeira, cujas as experiências foram fundamentais para o projeto; agradeço a todas as pessoas que passaram por minha vida e que sempre acreditaram no meu caminho, especialmente quando ele parecia uma aventura em alto-mar.

Ao Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), por proporcionar experiências que transformaram minha trajetória e, por fim, ao design, por me permitir construir algo que espero que toque pequenos corações com um impacto muito grande.

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um livreto ilustrado como ferramenta de apoio emocional voltada às crianças neurodivergentes dentro do Transtorno do Espectro Autista (TEA), com idade entre 5 e 12 anos. Através da metodologia do Design Thinking, foram investigadas as dificuldades dessas crianças em identificar, nomear e regular emoções, frequentemente agravadas por condições como a alexitimia. O projeto visa oferecer, de forma acessível e lúdica, um recurso visual e textual que colabore no desenvolvimento das habilidades emocionais, promovendo maior autonomia e inclusão social. A construção da proposta passou por etapas de pesquisa exploratória e teórica, elaboração de personas, entrevistas, desenvolvimento de roteiro, painéis semânticos, testes visuais, design de personagens e prototipação e diagramação. O material é direcionado tanto às crianças quanto a seus cuidadores e profissionais da área da saúde, e poderá futuramente ser expandido com a colaboração de especialistas e publicação em múltiplos formatos.

Palavras-chave: autismo, ilustração, Design Editorial, habilidades emocionais.

ABSTRACT

This work proposes the development of an illustrated booklet as an emotional support tool for neurodivergent children diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD), aged between 5 and 12. Using the Design Thinking methodology, the project investigates the difficulties these children face in identifying, naming, and regulating emotions, often intensified by conditions such as alexithymia. The book aims to offer a playful and accessible resource—both visual and textual—to support emotional development, contributing to greater autonomy and social inclusion. The development of the proposal went through stages of exploratory and theoretical research, creation of personas, interviews, script development, moodboards, visual testing, character design, prototyping and layout. The material is intended for both children and their caregivers and health professionals, and it may eventually be expanded with the collaboration of specialists and publication in multiple formats.

Keywords: autism, illustration, Editorial Design, emotional skills.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----|
| 1 INTRODUÇÃO | 13 |
| 1.1 Problematização..... | 14 |
| 1.2 Objetivo geral | 15 |
| 1.3 Objetivos específicos..... | 15 |
| 1.4 Justificativa | 16 |
| 1.5 Metodologia | 18 |
| 2 Imersão em profundidade..... | 21 |
| 2.1 Entrevista com psicólogo..... | 21 |
| 2.2 Entrevista com pedagogo..... | 28 |
| 3 Análise e Síntese | 40 |
| 3.1 Cartões de insights e diagrama de afinidades..... | 40 |
| 3.2 Cardápio de ideias..... | 69 |
| 3.3 Critérios norteadores | 85 |
| 3.4 Personas | 87 |
| 4 ideação..... | 92 |
| 4.1 Roteiro..... | 92 |
| 4.1.1 Descrição dos capítulos | 93 |
| 4.2 Painéis semânticos..... | 97 |
| 4.3 Rascunhos e matrizes | 106 |
| 5 Prototipação | 127 |
| 5.1 Ilustrações | 127 |
| 5.2 Diagramação | 138 |
| 5.3 Livreto finalizado | 144 |

| | |
|------------------------------|-----|
| 6 Considerações finais | 155 |
| 7 Bibliografia..... | 157 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Quantidade de diagnóstico em crianças nos EUA | 17 |
| Figura 2: Etapas do Design Thinking | 18 |
| Figura 3: Modelo dos cartões | 41 |
| Figura 4: Diagrama de afinidades | 41 |
| Figura 5: Cartões sobre TEA..... | 42 |
| Figura 6: Cartões sobre TEA parte 2..... | 43 |
| Figura 7: Cartões sobre TEA parte 3..... | 44 |
| Figura 8: Cartões sobre TEA parte 4..... | 45 |
| Figura 9: Cartões sobre emoções parte 1 | 46 |
| Figura 10: Cartões sobre emoções parte 2 | 47 |
| Figura 11: Cartões sobre emoções parte 3 | 48 |
| Figura 12: Cartões sobre tipografia | 49 |
| Figura 13: Cartões sobre tipografia parte 2 | 50 |
| Figura 14: Cartões sobre tipografia parte 3..... | 51 |
| Figura 15: Cartões sobre tipografia parte 4 | 52 |
| Figura 16: Cartões sobre grid parte 1..... | 53 |
| Figura 17: Cartões sobre grid parte 2..... | 54 |
| Figura 18: Cartões sobre cores | 55 |
| Figura 19: Cartões sobre cores parte 2..... | 56 |
| Figura 20: Cartões sobre cor parte 3..... | 57 |
| Figura 21: Cartões sobre cor parte 4..... | 58 |
| Figura 22: Cartões sobre cor parte 5..... | 59 |
| Figura 23: Cartões sobre ilustração | 60 |
| Figura 24: Cartões sobre ilustração parte 2 | 61 |
| Figura 25: Cartões sobre ilustração parte 3 | 62 |
| Figura 26: Cartões sobre Design Editorial..... | 63 |
| Figura 27: Cartões sobre Design Editorial parte 2..... | 64 |
| Figura 28: Cartões sobre materiais parte 1 | 65 |
| Figura 29: Cartões sobre acabamento | 66 |
| Figura 30: Cartões sobre acabamento parte 2..... | 67 |
| Figura 31: Cartões sobre acabamento parte 3..... | 68 |
| Figura 32: Cartões relevantes sobre TEA | 70 |

| | |
|--|-----|
| Figura 33: Cartões relevantes sobre emoções parte 1..... | 71 |
| Figura 34: Cartões relevantes sobre emoções parte 2..... | 72 |
| Figura 35: Cartões relevantes sobre tipografia 1..... | 73 |
| Figura 36: Cartões relevantes sobre tipografia 2..... | 74 |
| Figura 37: Cartões relevantes sobre tipografia 3..... | 75 |
| Figura 38: Cartões relevantes sobre tipografia 4..... | 76 |
| Figura 39: Cartões relevantes sobre cores 1..... | 77 |
| Figura 40: Cartões relevantes sobre cores 2..... | 78 |
| Figura 41: Cartões relevantes sobre cores 3..... | 79 |
| Figura 42: Cartões relevantes sobre cores 4..... | 80 |
| Figura 43: Cartões relevantes sobre cores 5..... | 81 |
| Figura 44: Cartões relevantes sobre ilustração | 82 |
| Figura 45: Cartões relevantes sobre grid 1 | 83 |
| Figura 46: Cartões relevantes sobre grid 2 | 84 |
| Figura 47: Persona Alice | 88 |
| Figura 48: Persona Roberto | 89 |
| Figura 49: Persona Lucas | 90 |
| Figura 50: Persona Clara | 91 |
| Figura 51: Roteiro imagético | 93 |
| Figura 52: Painel semântico sobre capas de livros | 98 |
| Figura 53: Painel semântico sobre estilos de ilustração..... | 98 |
| Figura 54: Painel semântico sobre ilustrações com temática pirata..... | 99 |
| Figura 55: Painel semântico sobre alegria | 99 |
| Figura 56: Painel semântico sobre medo | 100 |
| Figura 57: Painel semântico sobre tristeza..... | 100 |
| Figura 58: Painel semântico sobre raiva | 101 |
| Figura 59: Painel semântico sobre ansiedade..... | 101 |
| Figura 60: Painel semântico sobre nojo | 102 |
| Figura 61: Painel semântico sobre surpresa | 102 |
| Figura 62: Painel semântico sobre tropicalidade..... | 103 |
| Figura 63: Painel semântico capitã | 103 |
| Figura 64: Painel semântico navegadora | 104 |
| Figura 65: Painel semântico cronista | 104 |
| Figura 66: Painel semântico cozinheiro..... | 105 |

| | |
|--|-----|
| Figura 67: Painel semântico construtor | 105 |
| Figura 68: Alternativas de designs para a capitã..... | 106 |
| Figura 69: Alternativas de designs para a navegadora | 106 |
| Figura 70: Alternativas de designs para o cozinheiro..... | 107 |
| Figura 71: Alternativas de designs para o cronista..... | 107 |
| Figura 72: Alternativas de designs para o engenheiro | 108 |
| Figura 73: Matriz de posicionamento – capitã | 109 |
| Figura 74: Matriz de posicionamento – navegadora..... | 109 |
| Figura 75: Matriz de posicionamento – cozinheiro | 110 |
| Figura 76: Matriz de posicionamento – cronista | 110 |
| Figura 77: Matriz de posicionamento – engenheiro..... | 111 |
| Figura 78: Design final - capitã..... | 111 |
| Figura 79: Design final - navegadora | 112 |
| Figura 80: Design final - cozinheiro | 112 |
| Figura 81: Design final - cronista..... | 113 |
| Figura 82: Design final - engenheiro | 113 |
| Figura 83: Matriz morfológica de elementos da capa | 115 |
| Figura 84: Matriz de posicionamento – cores..... | 117 |
| Figura 85: Matriz de posicionamento – tipos para o título | 117 |
| Figura 86: Matriz de posicionamento – tipos para o texto | 118 |
| Figura 87: Matriz de posicionamento – foco visual..... | 118 |
| Figura 88: Matriz morfológica de cenas..... | 119 |
| Figura 89: Matriz de posicionamento – cenas | 120 |
| Figura 90: Matriz morfológica de tipos grids..... | 121 |
| Figura 91: Matriz de posicionamento – grids..... | 122 |
| Figura 92: Rascunhos de diagramações | 122 |
| Figura 93: Matriz morfológica de ícones de conteúdo adulto | 123 |
| Figura 94: Matriz morfológica de ícones de conteúdo infantil..... | 123 |
| Figura 95: Matriz morfológica de ícones de conteúdo objetivo..... | 124 |
| Figura 96: Matriz de posicionamento - ícones de conteúdo adulto | 125 |
| Figura 97: Matriz de posicionamento - ícones de conteúdo infantil..... | 125 |
| Figura 98: Matriz de posicionamento - ícones de conteúdo objetivo..... | 126 |
| Figura 99: Ícones finais de identificação de conteúdo | 126 |
| Figura 100: Esboço inicial da capa e contracapa | 128 |

| | |
|---|-----|
| Figura 101: Rascunho da capa e contracapa..... | 129 |
| Figura 102: Line art da ilustração final dos elementos principais. | 129 |
| Figura 103: Capa e contracapa finalizadas | 130 |
| Figura 104: Arte final da capa e contracapa..... | 130 |
| Figura 105: Rascunho inicial - capa para capítulos | 131 |
| Figura 106: Rascunho mais elaborado - capa para capítulos | 131 |
| Figura 107: Ilustração com cores - capa para capítulos | 132 |
| Figura 108: Arte finalizada - capa para capítulos | 133 |
| Figura 109: Rascunho da bandeira dos Aqua Marujos | 134 |
| Figura 110: Bandeira dos Aqua Marujos | 135 |
| Figura 111: Símbolo do Transtorno do Espectro Autista | 135 |
| Figura 112: Rascunho da padronagem | 136 |
| Figura 113: Refinamento do rapport..... | 136 |
| Figura 114: Padronagem finalizada..... | 137 |
| Figura 115: Configurações da margen, InDesign | 138 |
| Figura 116: Teste de diagramação, InDesign..... | 139 |
| Figura 117: Diagramação com grid alterado, InDesign | 140 |
| Figura 118: Comparação entre os estilos de parágrafos | 140 |
| Figura 119: Comparação dos recuos | 141 |
| Figura 120: Estilo de parágrafo | 142 |
| Figura 121: Opções de separação | 143 |
| Figura 122: Aplicação de Opções de separação..... | 143 |
| Figura 123: Capa e contra capa finalizadas | 144 |
| Figura 124: Detalhes técnicos da capa | 145 |
| Figura 125: Progresso dos capítulos..... | 146 |
| Figura 126: Páginas diagramadas 1..... | 147 |
| Figura 127: Páginas diagramadas 2..... | 147 |
| Figura 128: Páginas diagramadas 3..... | 148 |
| Figura 129: Páginas diagramadas 4..... | 148 |
| Figura 130: Páginas diagramadas 5..... | 149 |
| Figura 131: Páginas diagramadas 6..... | 149 |
| Figura 132: Páginas diagramadas 7..... | 150 |
| Figura 133: Páginas diagramadas 8..... | 150 |
| Figura 134: Páginas diagramadas 9..... | 151 |

| | |
|---|-----|
| Figura 135: Páginas diagramadas 10..... | 151 |
| Figura 136: Mockup com ambientação..... | 152 |
| Figura 137: Mockup - capa e contra capa | 153 |
| Figura 138: Mockup - páginas 1 | 153 |
| Figura 139: Mockup - páginas 2 | 154 |
| Figura 140: Mockup – padronagem..... | 154 |

1 INTRODUÇÃO

Em sua etimologia, Alexitimia origina-se do grego, sendo “A” ausência, “lexis”, palavra, e “thymus”, emoção, ou seja, indica a ausência de palavras para emoções. Tal termo fora proposto pelo psiquiatra Peter Sifneos em 1967 para se referir justamente àqueles pacientes com dificuldade em nomear e expressar suas emoções e uma baixa capacidade de fantasiar e imaginar (Sifneos, 1972/1977, 1991). Segundo o artigo “Alexitimia: uma revisão do conceito”, a definição mais difundida do termo supracitado é:

[...] a) dificuldades em identificar e descrever sentimentos subjetivos; (b) dificuldades em fazer distinção entre emoções e sensações físicas; (c) escassez de sonho e incapacidade de simbolizar ou fazer relação entre afeto e fantasia (Sifneos, 1991); e (d) um estilo de raciocínio concreto e objetivo, voltado para a realidade externa (Taylor, 1984; Taylor & Bagby, 2004). (CARNEIRO, Berenice Victor; YOSHIDA, Elisa Medice Pizão, 2009)

Tal condição encontra-se muito ligada ao transtorno do espectro autista (TEA) como comum comorbidade. Apesar de não ser exclusiva de pessoas autistas e não estar presente em todos os indivíduos do espectro, estima-se que ao menos 50% dos adultos diagnosticados com TEA são alexitímicos e apenas 5% da população geral sejam (Kinnaird, Stewart & Tchanturia, 2019).

Segundo o DSM5 – quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais –, o TEA é um dos transtornos do neurodesenvolvimento definido pela dificuldade persistente na comunicação e interação social em diferentes cenários (tanto nas comunicações verbais e não verbais), manifestações de padrões comportamentais restritos e repetitivos (estereotípias), interesses fixos e hiper ou hiporreatividade a estímulos sensoriais, tais como texturas, sons, luzes e odores. É possível identificar traços atípicos de neurodesenvolvimento em crianças logo nos primeiros meses, sendo concebível o diagnóstico a partir dos 2 anos de idade. Em função do comprometimento nas habilidades sociais, é comum que pessoas autistas apresentem dificuldade na compreensão de gestualidades, interpretação de expressões faciais e tons de voz, podendo gerar problemas nas relações sociais, resultando num maior isolamento social.

Aliada aos obstáculos gerados normalmente pelo TEA, a alexitimia potencializa a dificuldade na forma de lidar com os sentimentos, produzindo uma intensificação de emoções que não são completamente apreendidas e reguladas, culminando em explosões emocionais violentas. Alexitímicos também possuem uma maior propensão à ansiedade, depressão, distúrbios alimentares, vícios, comportamentos compulsivos e doenças psicossomáticas, sendo essas, problemas físicos de origem emocional. Vale reforçar que a dificuldade encontrada não é somente no déficit nas próprias habilidades emocionais, mas também na compreensão das emoções dos outros como já mencionado anteriormente.

Sabendo disso, viu-se a necessidade de aliar o design junto dos esforços existentes na área da psicologia para ajudar indivíduos no espectro que convivem com a dificuldade de compreender e regular seus sentimentos. Através da metodologia de Design Thinking proposta pelo livro “Design Thinking: inovação em negócios” de Vianna et. al (2012) – contemplando as etapas de imersão, análise, ideação e prototipação. O projeto foi fundamentado em pesquisa teórica, entrevistas com profissionais da saúde e da educação, além de testes visuais e construção de personagens –, foi desenvolvido um livreto para ser usado como ferramenta terapêutica em crianças autistas entre 5 a 12 anos por profissionais e familiares, grupo esse que se encontra num processo de aprendizagem e desenvolvimento de ferramentas para lidarem e navegarem pelo mundo, por isso é essencial que possam contar com ajuda necessária que contribua para uma jornada leve e eficiente.

1.1 Problematização

Crianças autistas possuem uma maior dificuldade em lidar com as emoções. Diversos fatores corroboram para esse problema, como dificuldade nas interações sociais, onde o emprego de figuras de linguagens e expressões faciais aliadas de tonalidades de voz podem se apresentar de maneira complexa para esses

indivíduos, rigidez cognitiva em situações que exigem maior flexibilidade como quebras de expectativa e mudanças inesperadas, além de outros fatores externos como sobrecarga sensorial. Aliado a essas características, a dificuldade de identificar e nomear emoções se somam a elas, visto que a alexitimia está presente numa boa porcentagem nesses sujeitos. O déficit no reconhecimento de emoções nos outros e em si mesmo não significa uma incapacidade de senti-las, pessoas no espectro podem expressar suas emoções através de comportamentos, como os comportamentos repetitivos, que tendem a aumentar em situações de estresse pois desempenham justamente um papel de regulação dos sentimentos. O problema nas interações sociais e o medo em confiar nas próprias emoções geram grande sofrimento nessas crianças e o baixo conhecimento emocional pode levar a comportamentos destrutivos e explosivos e crises, chegando à autoflagelação. Tendo em vista desse cenário, compreende-se que é de extrema importância abordar esse assunto.

1.2 Objetivo geral

Desenvolver um livreto ilustrado sobre reconhecimento de emoções para crianças autistas entre 5-12 anos para ser usado por profissionais terapêuticos, familiares e pelos próprios pequeninos com a finalidade de desenvolver habilidades por meio de atividades lúdicas e orientações para adultos, promovendo a regulação emocional e incentivando a integração social.

1.3 Objetivos específicos

- Conscientizar familiares sobre como lidarem e ajudarem a desenvolver habilidades emocionais com as crianças no espectro sobre seus cuidados;

- Ser utilizado como ferramenta em processos terapêuticos por profissionais da área da psicologia;
- Tratar sobre emoções de forma lúdica;
- Ter atividades de fácil desempenho pelas crianças;
- Desenvolver um projeto gráfico.

1.4 Justificativa

No ano de 1970, o órgão de saúde estado unidense Centers for Disease Control and Prevention (CDC) divulgou dados que mostravam que a cada 10 mil crianças observadas, 1 era autista. 30 anos depois, em 2000, o mesmo órgão publica novos dados que mostravam um crescimento significativo de registros de casos de TEA, de 10 mil agora passava a ser de 150 crianças, 1 estava no espectro. Mais recentemente, em março de 2023, a instituição lançou novos dados atualizados referente ao ano de 2020 onde indicava novamente um aumento: agora 1 a cada 36 crianças possuem o diagnóstico. Apesar da escassez de dados sobre o tema no Brasil, pode-se usar os dados citados como referência no país, como afirma o pesquisador na área de genética da Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD) Alysson Muotri numa reportagem do portal de notícias G1. Diversos fatores se relacionam para o aumento dos casos, sendo um deles o crescimento da conscientização de profissionais da saúde e o maior acesso aos serviços de diagnóstico pela população, como apontado pela mesma notícia publicada em 02 de abril de 2023.

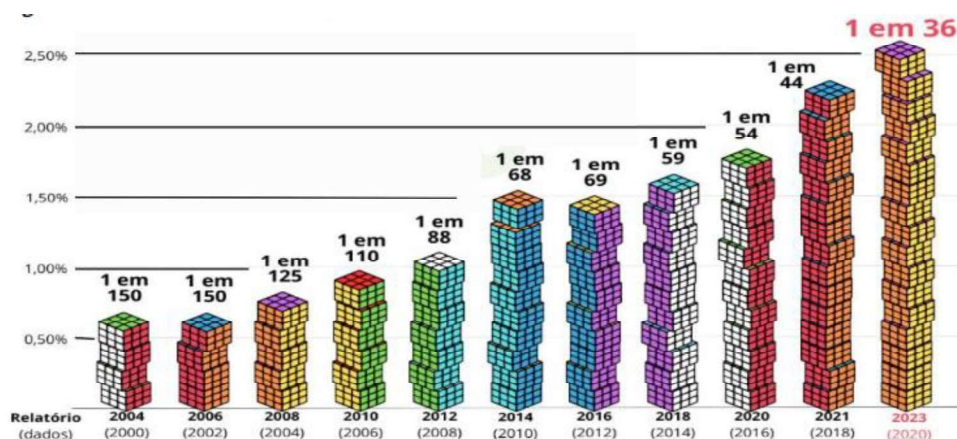


Figura 1: Quantidade de diagnóstico em crianças nos EUA

Fonte: Informação CDC e arte Revista Autismo (canalautismo.com.br)

Segundo o Censo Escolar 2023 divulgado em fevereiro de 2024, existem 636 mil alunos autistas matriculadas em escolas no Brasil, um aumento de 48% referente a dados anteriores que apontavam para 429 mil alunos em 2022.

As emoções são componentes essenciais na vida humana, sendo a matriz pela qual ações são concebidas, podemos produzir comportamentos positivos em resposta a estímulos no ambiente que geram emoções prazerosas, como tomar a decisão de iniciar uma carreira numa área que exige atividades que geram felicidade num indivíduo ao realizá-la. Da mesma forma, podemos gerar comportamentos negativos causados por emoções explosivas concebidas por experiências desagradáveis. Ou seja, elas são componentes que influenciam diretamente em nossas tomadas de decisões. Baseada na teoria evolutiva das emoções, Robert Plutchik propõe que as emoções seriam adaptativas ao ambiente e melhorariam nossas chances de sobrevivência, como por ex. o medo desempenhando o papel de nos proteger de possíveis predadores. Seja qual for a teoria das emoções, é possível notar a importância dela na vida humana.

Tendo em vista o reconhecimento do número relevante de indivíduos com TEA e a dificuldade que essas pessoas enfrentam com as emoções, é possível constatar a importância de se utilizar o design para construir ferramentas para que jovens no espectro possam aprender mais sobre si mesmos e as outras pessoas, desenvolvendo assim, maior autonomia e inclusão na sociedade.

1.5 Metodologia

Para o desenvolvimento do projeto, foi adotada a metodologia do Design Thinking proposta pelo livro “Design Thinking: inovação em negócios” de Vianna et. al (2012).

Essa metodologia consiste em 4 etapas: Imersão (ramificando-se em 2 subdivisões: Imersão Preliminar e Imersão em Profundidade), Análise e Síntese, Ideação e Prototipação.

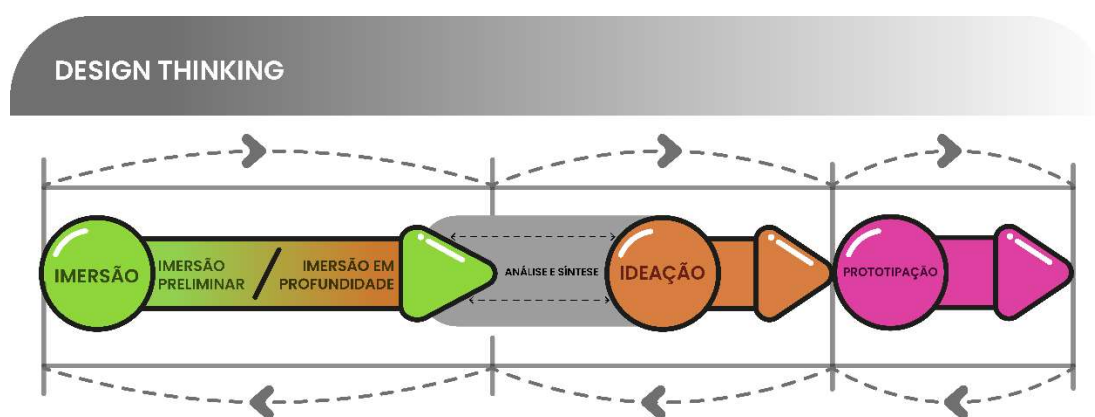


Figura 2: Etapas do Design Thinking

Fonte: Autor (2024)

Segundo Vianna et. al (2012, p.13), através da análise de tudo aquilo que compromete a experiência das pessoas de forma negativa, sendo assim identificado como um problema pelo designer, o principal objetivo desse profissional é trabalhar na melhora do bem-estar dessas pessoas. Isso faz com que o designer esteja mais aberto a novas soluções e conseqüentemente a aventurar-se em caminhos não convencionais. Daí que se origina o termo Design Thinking, aludindo à forma de pensar do designer.

A Imersão consiste em pesquisas que visam contextualizar e construir um apanhado teórico necessário para compreender o cenário em que determinada problematização encontra-se inserida e basear as escolhas que serão pensadas ao longo do desenvolvimento do projeto. Como referido anteriormente, essa etapa é dividida em Imersão Preliminar e Imersão em Profundidade. A primeira refere-se

ao contato prévia que o pesquisador ou equipe experenciará com a problemática em análise, onde estarão em contato com representantes da empresa/instituição que solicitou seus serviços, bem como outros atores presentes no universo em análise e por fim será realizado uma pesquisa para se desenvolver um referencial teórico em torno do problema. Já a segunda, é um aprofundamento maior nas vivências dos indivíduos que atuam no contexto do problema, onde busca-se levantar informações que ajudem a responder 4 questões: (1) o que as pessoas falam? (2) como agem? (3) o que pensam? E (3) como se sentem?

A imersão preliminar dispõe de 3 ferramentas: reenquadramento, que consiste na mudança de perspectiva do designer para entender melhor o universo que está tendo contato, seja através de entrevista ou encontros com representantes da empresa contratante, ou até mesmo pesquisa de campo com outros atores relevantes, sendo essa outra ferramenta, a pesquisa exploratória. Por fim, encontra-se a pesquisa desk que nada mais é que uma busca em diversas fontes disponíveis sobre o tema em análise, como artigos, revistas, websites e outros meios que o pesquisador julgar relevante.

A imersão em profundidade agrupa diversas ferramentas que visam coletar dados diretamente dos atores que convivem com a problemática, seja através de entrevistas, sessões em grupo ou até mesmo métodos que se aprofundam mais nas vidas dessas pessoas, como viver diretamente suas rotinas. Seja qual for o método aplicado, o objetivo é compreender melhor o pensamento e as reais necessidades desses indivíduos.

A Análise e Síntese tem como objetivo organizar as informações coletadas durante as últimas etapas mencionadas de forma visual e estratégica, permitindo identificar padrões, oportunidades e problemas que não são imediatamente visíveis ou declarados pelos usuários, mas que podem ser percebidos de forma indireta ao analisar seus comportamentos, sentimentos e rotinas. Essa organização se dá por meio de diversas ferramentas, como os Cartões de Insight — que condensam achados relevantes em frases curtas, acompanhadas de fontes e datas —, o Diagrama de Afinidades, Mapas Conceituais e o Mapa de Empatia, entre outras.

Trata-se de uma fase de transição em que os dados brutos levantados anteriormente são depurados e transformados em conhecimento útil para embasar

as decisões do projeto. Aqui, destaca-se a construção de personas, representações fictícias e arquetípicas dos públicos com os quais se quer dialogar. Essas personas não só ajudam a orientar as escolhas projetuais como também aprofundam a empatia com os usuários reais. A partir dessas análises, também são definidos os critérios norteadores, parâmetros estratégicos que guiarão a seleção e o desenvolvimento das ideias nas próximas fases

A etapa de Ideação é iniciada com a intenção de gerar soluções criativas a partir dos padrões identificados na fase anterior. Segundo Vianna et al. (2012, p.100), é importante que nessa etapa existam perfis distintos, mas que ainda assim estejam relacionados ao tema, para a geração de alternativas. Por esse motivo, nessa fase são empregados métodos que estimulem o pensamento criativo e colaborativo, como o brainstorming e os workshops de cocriação. O intuito não é filtrar, mas expandir as possibilidades e enriquecer as soluções, levando em conta as restrições e oportunidades identificadas. Posteriormente, essas ideias são organizadas e avaliadas por ferramentas como a Matriz de Posicionamento, que considera critérios como viabilidade técnica, impacto social e alinhamento com os objetivos do projeto.

Por fim, a etapa de Prototipação se responsabiliza por tangibilizar as ideias selecionadas, traduzindo-as do mundo abstrato para o real. Essa materialização permite que a equipe visualize a solução de forma concreta, gerando oportunidades de testes, ajustes e validações ao longo do processo. Os protótipos podem se apresentar de diversas formas, desde wireframes simples até modelos físicos ou encenações, com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem constante e iterativa. Segundo Vianna (2012, p.121): “[...] apesar de ser como uma das últimas fases do processo de Design Thinking, pode ocorrer ao longo do projeto em paralelo com a Imersão e Ideação”.

2 IMERSÃO EM PROFUNDIDADE

Como já foi relatado, essa etapa consiste no aprofundamento no contexto daqueles indivíduos que convivem diretamente com o tema em análise. Para a realização da imersão em profundidade, encontram-se diversas ferramentas existentes, são elas: entrevista, cadernos de sensibilização, sessões generativas, um dia na vida e sombra. Cada projeto possui sua particularidade, a qual permitirá uma abordagem que atenda aos seus critérios ou até mesmo mais de uma.

2.1 Entrevista com psicólogo

Para o desenvolvimento desse projeto, identificou-se a necessidade de consulta a um profissional da área da psicologia. Com isso em mente, fora realizada uma entrevista com um psicólogo em seu consultório, onde em suas sessões emprega a abordagem da Terapia Cognitiva-Comportamental (TCC).

O que é possível ler abaixo é o registro das respostas do entrevistado, as quais foram transcritas do áudio gravado em consentimento durante a entrevista pelo autor desse trabalho.

Autor: Como você descreveria a forma como crianças autistas expressam suas emoções?

Entrevistado: De forma atípica na maior parte das vezes, né? O que é a "lanterninha" que acende pra gente, enquanto profissional, muitas das vezes é a dificuldade que, às vezes, uma criança que, num possível diagnóstico, pode demonstrar. A criança, às vezes, chora em momentos exagerados. Às vezes, a criança, ela fica irritada, ela fica estressada, ou ela se fecha demasiadamente por não conseguir, naturalmente, expressar aquilo que ela consegue, ou deveria conseguir se ela fosse tida como uma criança típica, na maior parte das vezes.

Autor: Especifique um pouco mais o que seria naturalmente expressar uma emoção.

Entrevistado: Geralmente, uma... (pausa) Quando a gente fala de uma criança verbal, né? A criança consegue falar sobre o que ela está sentindo. Ela consegue dizer se ela está sentindo dor, se ela não está sentindo dor. Ela consegue dizer se ela quer alguma coisa, se ela não quer alguma coisa. Ela consegue que, ainda que ela esteja num processo de alfabetização, de forma limitada, demonstrar e apontar as coisas de forma mais específica. Então, uma criança que ela pode ser lida como atípica ou com alguma dificuldade específica, ela não vai conseguir correlacionar verbalmente ou demonstrar aquilo que ela está sentindo de forma comportamental ou de forma verbal.

Autor: Quais estratégias que você aplica para auxiliar essas crianças verbais?

Entrevistado: Verbais? Então, geralmente, as crianças, elas precisam entender a importância de serem compreendidas no mundo delas e no universo delas. E, geralmente, quando a gente está num processo de ajudar as crianças a aprenderem a demonstrarem os sentimentos, a gente precisa começar com brincadeiras através do mundo lúdico para que, através do brincar, a criança vá entendendo o que são as emoções, o que são os sentimentos, para que elas se identifiquem com isso.

Por exemplo, se a gente pegar bonequinhos ou bonequinhas e a gente tem que montar um cenário como se elas estivessem, por exemplo, se machucando, ou o movimento que eu estou fazendo está machucando aquele boneco: como o boneco deveria se expressar? A partir disso, a criança vai se identificar e vai entender que isso dói, e se dói, eu posso dizer que não gosto, se dói, eu posso dizer que me incomoda. Então são brincadeiras que funcionam como exercícios para que haja identificação e a criança passe a reproduzir no brincar o que, de forma lúdica, a gente tenta mostrar.

Autor: E como você aplica essa abordagem em crianças não verbais? Tem diferença?

Entrevistado: Tem, tem bastante diferença, porque com crianças verbais, a criança já fala, então ela tem uma compreensão melhor e ela consegue me responder melhor. Então o brincar, ele é um pouco diferente, a gente tem mais literaturas, eu consigo mostrar com um pouco mais de clareza para a criança.

A criança que é não verbal, ela tem muito mais dificuldade, porque às vezes os próprios pais não conseguem entender a criança. Então isso gera um pouco mais de trabalho, porque eu tenho que entender como essa criança expressa as emoções que ela mesma tem dificuldade de entender que sente.

Então o trabalho, ele é um pouco mais difícil. E, para aplicar isso, eu tenho que primeiro entender como funciona essa criança. Eu preciso entender quais são as vias de expressão que ela tem e como ela vai conseguir se expressar: se vai ser através do brincar, se vai ser através de gestos, se vai ser através de comportamentos, já que ela não fala. Então é um trabalho um pouco mais demorado com crianças não verbais, porque primeiro eu preciso entender essa criança, do que quando é uma criança verbal, porque a criança verbal, ela consegue me dar um retorno melhor sobre a compreensão dela.

Autor: E como são as vias de expressão mais comuns que você percebe nas crianças?

Entrevistado: Sejam verbais ou não verbais?

Autor: sim.

Entrevistado: Então, geralmente, crianças choram, né? Como uma forma delas demonstrarem que tem alguma coisa que não está legal, que está fora do controle. Só que a gente também tem crianças que não choram e fazem o contrário disso: às vezes a criança se fecha.

Então, ou choram demasiadamente, ou às vezes evitam o contato visual, ficam quietinhas, não interagem tanto nas brincadeiras, não querem, às vezes, dar continuidade naquilo que a gente está propondo, naquilo que a gente está fazendo. A criança pode fazer movimentos repetitivos: é uma forma dela se expressar também, para demonstrar foco acerca de uma outra coisa que não seja aquilo que a gente está fazendo.

Irritabilidade, então alterações no humor, o que envolve também o choro de certa forma, né? Então a criança pode ficar com mais raiva, a criança pode morder, a criança pode jogar as coisas, ela pode se expressar de forma avessa àquilo que está acontecendo como uma forma de expressão.

Sons, olhares... A criança que é não-verbal, geralmente, ela pode fazer sons, ela pode demonstrar através dos olhos que é uma coisa que ela deseja, que é uma coisa que ela quer.

Autor: Você teria algum exemplo que possa compartilhar onde uma intervenção foi bem sucedida em auxiliar uma criança a lidar com suas emoções?

Entrevistado: Ah, sim, tem vários. Eu só preciso pensar em uma que seja interessante de falar.

(Após um curto intervalo para pensar, ele prosseguiu) Tinha um “pacientzinho” meu, já faz alguns anos, nome dele é [...]. Ele é pequenininho, ele tinha, na época, quatro anos... não, cinco anos, e ele era não verbal. Ele tinha muita dificuldade de ser compreendido pela mãe dele e ele geralmente ficava muito irritado, muito estressado em vários momentos, porque ele não tinha o diagnóstico ainda, a mãe não sabia que ele era autista, e ele gritava muito, ele se machucava, ele se batia porque ele não sabia expressar as emoções dele e dizer o que incomodava. E a mãe tampouco sabia o que estava incomodando ele.

E aí, durante as nossas sessões, eu fui identificando algumas características de coisas que produziam esse tipo de comportamento nele. Então eu fui identificando que ele tinha muita dificuldade com barulho, com som alto. Sair na rua era muito estressante pra ele porque tinha barulho de carro, tinha barulho de pessoas, tinha propaganda, tinha loja, tinha comércio, criança chorando e adultos conversando e ambulante vendendo coisas. Isso produzia uma irritabilidade muito grande porque ele não sabia dizer o que estava incomodando ele.

Só que, como era um comportamento que ele demonstrava, como ele não falava sobre os sons, ele colocava as mãos nos ouvidos. Então ele vivia colocando as mãos nos ouvidos. A mãe achava que isso era uma mania, mas na verdade era uma tentativa dele se comportar e tentar mostrar que os sons eram um problema.

Então a gente foi fazendo experiências. Tem “abafadorzinho” de criança de som. A gente começou a colocar, e aí ele começou a colocar as mãos menos no ouvido. E a mãe foi entendendo, então, que aquela era uma forma dele se comunicar de forma não verbal, de forma comportamental sobre os sons. Então todas as vezes que ele tinha sons incômodos, ele levava as mãos para os ouvidos.

Então essa foi uma leitura comportamental de algo que afetava ele, e isso reduziu bastante o estresse e a irritabilidade. Ele ficava muito desidratado porque ele não sabia a hora de beber água. E aí a gente precisava, através de brincar, mostrar pra ele que os bonequinhos que ele gostava precisavam beber água porque senão ele ficava feio, porque os bonequinhos tinham as roupinhas que ele gostava, aí o bonequinho não ficava feliz.

E aí tinham os momentos na brincadeira que a gente fazia um ciclo, porque ele era muito rotineiro, de entender que aquele bonequinho tinha as necessidades básicas e que ele precisava cuidar do bonequinho, e ele receberia reforço positivo toda vez que ele desse a água para o bonequinho. E aí depois, quando dava a água para o bonequinho, ele tinha que beber água logo em seguida. E ele começou a aprender isso e, de tempos em tempos, ele aprendeu que ele precisava beber água.

Ele só bebia água quando ele pedia, né? Depois. Ele não aceitava quando a mãe dava. Ela tinha dificuldade porque ele não aceitava quando ela dava, mas quando ele entendeu que ele precisava, ele aderiu mais à prática de beber água.

Então isso melhorou exponencialmente também para ele a questão da hidratação, que ele não aceitava água sempre, mas como o boneco ficava feliz, ele entendia que aquilo era importante, passou a ser importante pra ele também.

Então ele passou a ter mais paz porque a mãe entendeu que não podia ir no shopping com ele, por exemplo. Não podia ficar andando na rua o tempo todo porque era muito estressante. Deveria evitar lugares muito cheios com multidão por conta da condição dele. E aí ela foi aprendendo que ele dava alguns sinais quando ele queria alguma coisa: ele olhava, ele apontava, ele fazia alguns sons. E a gente ia ensinando ele a se expressar e a expressar as emoções, as necessidades, a identificação e o comportamento como forma de expressão.

Autor: Quais são as maiores dificuldades que você percebe no entendimento dos pais acerca dessas crianças?

Entrevistado: Os pais não têm paciência pra ouvir as crianças. É tudo tão corrido, os pais não têm tempo, eles trabalham, eles têm que cuidar dos afazeres domésticos, eles têm um milhão de problemas. E aí é mais fácil deixar um celular criar um filho do que ouvir o filho, do que conversar com o filho, do que tentar entender o que está se passando na vida desse filho.

Ainda que ele se expresse, ainda que ele fale, no caso de uma criança verbal, os pais não têm paciência pra ouvir. E no caso dos não verbais isso ainda piora, porque se não se tem paciência pra conversar e pra ouvir uma criança que é verbal, uma criança que é não verbal é muito mais difícil, porque você não entende. E aí você geralmente só para pra dar atenção quando ela tá chamando sua atenção de uma forma negativa, e aí você para pra dar atenção. Mas, tirando isso, ninguém dá atenção pra ninguém.

Então eu acho que essa é a maior problemática no entendimento dos pais e também dificuldade dos profissionais. Por isso o profissional é importante, porque ele para pra fazer essa leitura, pra fazer esse entendimento.

Autor: Para você, o quão importante é a necessidade de nomear as emoções?

Entrevistado: Eu acho que é cem por cento importante porque é assim que a gente aprende a identificar as emoções: é dando nome pra elas, né? Por isso o filme *Divertida Mente* é muito importante pra crianças e pra adultos até, porque quando eu dou nome ou eu penso como um personagem a emoção, eu consigo entender o funcionamento dessa emoção, eu consigo entender como essa emoção me afeta e qual a função dessa emoção dentro de mim. Então dar nome, pensar nessa emoção como alguém que tem características, é muito importante.

Autor: Qual conselho você daria para cuidadores de crianças autistas?

Entrevistado: Conselho? Persistam e não desistam porque é uma caminhada muito difícil. Sejam os profissionais ou pessoas que cuidam de crianças autistas, é uma prática de cuidado, principalmente quando a gente fala de criança, que exige muito da gente pra gente entender o mundo dentro daquele espectro,

dentro daquele funcionamento. Então eu acho que é necessário ter muito carinho, muita paciência, muita atenção.

Não comparar nunca com outras crianças. Eu acho que a comparação, ela é destrutiva: “ah, o fulaninho de tal já falava nessa idade”, “o fulaninho de tal já andava, já fazia isso”. Só que entender que aquela criança não é o fulaninho de tal e que ela tem um mundo próprio, um universo próprio, um campo de possibilidades muito peculiar e que pertence somente a ela, que é um desafio muito grande.

Então acho que esse é o maior conselho: olhar individualmente essa criança com muita paciência, carinho e zelo, evitando compará-la com o processo de outra criança.

Autor: Como é a sua relação com materiais de apoio, como livros? Você aplica algum?

Entrevistado: Então, geralmente eu não uso tanto com a criança. Quando eu uso algum material — de textos que eu digo, de livros — eu uso pra criar as minhas próprias estratégias. Então eu uso como base e, como eu tenho que olhar a criança como alguém singular, eu tenho que ver uma aplicabilidade própria.

O livro me traz algo que talvez não tenha aplicabilidade pra aquela criança. Então, geralmente, eu uso como recurso base e modifico de acordo com a necessidade de cada criança, vendo que uma dificuldade pra uma talvez não seja pra outras.

Autor: Como seria uma aplicabilidade mais adequada para uma criança?

Entrevistado: Olha, eu acho que não tem uma fórmula muito básica do que seria uma aplicabilidade ideal. Eu acho que a gente tem que fazer experiências pra saber o que tem aderência e o que não tem pra aquela criança. Então o ideal pra mim é que haja retorno: se tem estímulo, deveria ter resposta, que é a premissa básica comportamental. Então, se eu estou experimentando e a criança está respondendo: ideal. Se estou provocando e a criança não está respondendo, muito possivelmente a estratégia não está adequada.

Autor: Como você acha que um material poderia abordar essas questões para uma criança?

Entrevistado: Eu acho que a criança precisa se identificar. Então o material, ele precisa ter algo que faça com que a criança olhe e se veja ali, pra que através desse material isso produza nela um efeito — seja de compreensão daquele sentimento, daquela emoção, daquilo que está sendo proposto. Então eu acho que tem que ser algo que identifique.

2.2 Entrevista com pedagogo

Para compor a base do projeto, fora desenvolvida e realizada mais uma entrevista. Desta vez, o entrevistado é um pedagogo. A entrevista foi realizada no Centro de Aprendizagem e Inovação Pedagógica (CAIP), localizado no Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), local onde ele também atua.

O que é possível ler abaixo é o registro das respostas do entrevistado, as quais foram transcritas do áudio gravado em consentimento durante a entrevista pelo autor desse trabalho.

Autor: Conte um pouco sobre a sua história. O que te levou a estudar o autismo?

Entrevistado: Na faculdade, a gente teve uma disciplina que era de educação inclusiva e eu confesso que eu não tinha uma admiração por ela, não. Só que no meio do caminho me convidaram para trabalhar numa clínica de psicopedagogia onde eu teria contato com autistas. Não conhecia, não sabia como trabalhava e aí, quando me apresentou os autistas, eu fiquei, assim, encantado e ao mesmo tempo curioso. A partir daí, eu comecei a pesquisar sobre educação especial e aí eu fui fazendo um monte de formação em pedagogia, psicopedagogia, neuropsicopedagogia, neurociência, neuroeducação. Eu fui ampliando isso, e aí eu cheguei aqui no UniFOA. Quando eu chego no UniFOA, eu começo a conhecer o perfil dos alunos e me chamou a atenção a quantidade de autistas que a gente tinha, até porque antes o autista não chegava no ensino superior, e aí ele começou a chegar. Quando me deparo com o número, né, que era expressivo para mim, e

aí eu comecei a fazer a minha pesquisa, e aí hoje eu pesquiso políticas públicas, políticas práticas de autismo no ensino superior.

Autor: Você tem algum tipo de experiência com crianças no espectro?

Entrevistado: Sim, sim, sim. Na escola que eu trabalho. De manhã eu tenho alunos que são autistas e que têm perfis totalmente diferentes. Na APAE que eu trabalho, tenho experiência com autistas adultos, e aqui no ensino superior. Então eu tenho desde criança, adolescente até adulto.

Autor: E como você acha que elas expressão suas emoções?

Entrevistado: Assim como nós, eu penso que cada um tem uma forma de expressar, tá? Só que é o seguinte: quando eu estou com fome, eu sinto um barulho, né, que meu estômago faz, e aí isso me sinaliza que eu precise e quero comer algo. Quando uma criança no espectro sente fome, ela vai ter uma manifestação totalmente diferente. Umas vão gritar, outras vão apontar para aquilo que ela quer, outras vão morder. Então dizer que existe uma maneira de se expressar, não tem. Então, à medida do que ela for estimulada, ela vai se manifestar desse jeito.

Autor: E como você percebe a forma como elas tendem a processar as emoções?

Entrevistado: Da mesma forma. Vamos pensar no seguinte: o autista, ele... deixa eu usar um termo que vai ficar fácil de você compreender, tá? É um espectro que tem uma dificuldade na socialização. Então aquilo que nós fazemos com muita clareza, que é chegar: “bom dia!”, “boa noite!”, né, essas regras sociais. Eles não têm isso. Eles precisam de serem estimulados. Dentro do espectro existem algumas coisas que são específicas deles, que é: sensibilidade ao som alto, uns têm dificuldade com texturas. Então, por exemplo, se eu estimulei aquela criança, ela vai receber um abraço como uma forma. Se ela não foi estimulada, ela não vai demonstrar isso no abraço. Me entende? Então, à medida que eu estimo, eu tenho esse retorno.

Autor: Qual a sua opinião sobre a aplicação do lúdico como ferramenta de compreensão para as crianças?

Entrevistado: Posso gastar agora a minha psicologia? (após risos de descontração, ele prosseguiu) Eu vou me apropriar de um autor que eu não sei se ele vai te ajudar. Você quer fazer um jogo?

Autor: Um livreto.

Entrevistado: Um livreto, né? Que é o Vygotsky, não sei se você já ouviu falar dele, que foi um psicólogo que estudou o desenvolvimento da criança. E no livro Defeitos da Defectologia, que a Zoia Prestes traduz das obras de Vygotsky, ela escreve que o Vygotsky, ele... qualquer situação entre a zona de desenvolvimento pro real para o proximal, existe uma coisa que a gente chama de mediação, que é a zona de desenvolvimento proximal, que é a ZDT, lembrei. Então essa criança, ela vai ser estimulada a partir do momento que eu fizer essa mediação. Agora vamos pensar no seguinte: nós adultos, é confortável pra gente ficar numa sala fechada de seis até oito horas, oito e meia, e o professor falando direto? A gente consegue assimilar tudo que acontece lá? Então se eu estou falando de uma criança que tem uma dificuldade de socialização, tem uma dificuldade na fala, e que tem uma de dificuldade de interação social, o lúdico é muito importante pra ela. Pra que ela veja a figura, pra que ela faça o som da figura, pra que ela reconheça uma forma geométrica. Então eu, enquanto pedagogo, eu super aprovo e sou super a favor disso, à partir do momento que exista essa mediação. Porque o autista, por si só... se eu colocar um bloco lógico pra ele, que que ele vai fazer? Ele vai empilhar, enfileirar do maior pro menor, ou do menor pro maior, ou por cores, né, se for colorido. Então eu preciso de dar esse estímulo, fazer essa mediação pra que ele se desenvolva.

Autor: Como integrar estratégias de controle e desenvolvimento de habilidades emocionais na rotina dessas crianças?

Entrevistado: Primeiro, eles precisam muito de rotina porque um dos grandes problemas do autismo é chegar em algum lugar e não ter as coisas definidas. Por exemplo, a gente acorda e sabe o que a gente vai fazer: tem que trabalhar, tem que tomar café, tomar banho, lalala, lalala e la... e ele não. Então, um tipo de estratégia que a gente utiliza é fazer essa rotina de forma que tenha cartões, tá? E nesses cartões, dizendo o que que vai acontecer na rotina dele. Então: acordar,

escovar dente, tomar banho, ir pra escola, organizar os materiais... e aí a gente pode começar a fazer uma inserção de alguns comandos.

Autor: Você teria algum exemplo de como usar essa estratégia voltada para habilidades emocionais?

Entrevistado: Nossa... Complicada essa, né? Porque o autista, ele tem dificuldade de interpretar as nossas expressões. Então, se você está triste, se você está alegre, se você está cansado, ele não faz essa leitura. Então, como que eu posso treinar essa habilidade? Agora você me pegou, mas talvez fazer com que ele, primeiro, saiba o que que é um ato de tristeza, saiba o que que é estar alegre e fazendo isso com cartões demonstrando isso.

Autor: Como a família é afetada lidando com a neurodivergência?

Entrevistado: Bom, se eu for pensar no histórico da educação especial, todas as crianças que possuem algum transtorno ou alguma deficiência, geralmente a família não aceita esse diagnóstico não, de imediato. Elas levam um susto porque elas esperam um sujeito neurotípico, sem nenhuma característica, mas aparecem os atípicos, né? Com essa estrutura, nesse modelo que causa todo um desconforto na família. Então, assim, primeiro passo: a família sempre tem um desconforto com esse diagnóstico. Mas com informação... hoje os meios de comunicação auxiliam muito nesse processo, dizendo que, embora ele tenha autismo, ele tem potencialidades. E as pesquisas vão dizer isso, tanto no Instituto Anísio Teixeira, que faz esse senso no ensino superior. Os autistas estão chegando no ensino superior. Então tem autista em vários cursos que estão se destacando. E aí a família fica muito mais tranquila. Mas também, na minha observação enquanto pedagogo aqui, é que mesmo esses autistas adultos, a família sempre está por trás ainda querendo saber: “como é que é a adaptação?”, “onde que ele vai estudar?”, né? Porque, assim, chegou no ensino superior, seu prédio é o nove, por exemplo. Um autista sabe onde é o prédio nove? Então ele precisa de toda essa orientação.

Autor: E como é a rotina dos familiares e dessas crianças?

Entrevistado: Cansativo. Esse pai ou essa mãe ou essa avó, eles sempre estão cansados. Porque uma criança atípica, ela demanda uma energia, uma disposição muito grande dos pais. Porque é medicação, geralmente eles fazem

muitas terapias: fono, psicopedagogo, psicomotricista... e é muito cansativo. Das mães que eu atendi nas escolas e até mesmo no consultório, elas sempre relatam um cansaço. Então, esses pais estão cansados. Por quê? Eles ficam tão focados no filho e esquecem de focar neles, mas por querer focar que esse filho se desenvolva e etc. Então esses pais estão cansados.

Autor: Como você acha que seria o equilíbrio ideal para esses familiares também pensarem neles mesmos?

Entrevistado: Políticas públicas que fossem, de fato, preconizadas. E por que que eu falo isso? Se nós formos avaliar a educação especial, a gente vê que esse movimento está acontecendo desde 1950. Então, de 1950 até 2025, quantos anos se passaram e quantas políticas já se passaram? Eu vou trazer pra você um recorte de alguns marcos legais.

Então, a gente tem a LDB. Antes da LDB, a Declaração de Salamanca, de 94. A gente tem a LDB 9394/99. A gente tem a Constituição de 88 e, em 2008, a gente tem a Política Nacional de Educação Especial. Em 2015, a gente tem a Lei Brasileira de Inclusão. Então eu estou usando aqui cinco registros. E esses cinco registros vão falar sobre garantia de escola, vão falar sobre garantia de ter o AEE, vão falar da garantia de ter sala de recursos, vão falar da garantia de ter um apoio da saúde, vão falar da garantia da assistência.

Ou seja, na política, essas crianças, se elas tivessem todo esse acompanhamento, elas iriam se desenvolver e a tendência desses pais era o quê? Relaxar. Só que esses pais, eles têm que brigar a todo momento para que essa criança seja atendida, porque isso não acontece de uma forma, assim, natural. Por quê? Porque o número de vagas é limitado. Aí existe condicionalidade: "Ah, se o pai trabalha, não tem direito de fazer esse daqui".

Então, se as leis fossem mais efetivas, esses pais estariam mais leves nesse processo. E ter terapias pra eles, porque, assim, toda a política volta só para o aluno. Mas esse pai? Ele também precisa de cuidado, e aí não tem nada para esse pai. Falo muito, né?

Autor: Tendo em vista que a rigidez cognitiva pode contribuir para a desregulação do indivíduo ou focar em certos aspectos numa situação, como

usá-la de forma que ajude a criança a lidar de forma que ajude a pessoa a lidar melhor com seus sentimentos? Em especial a frustração.

Entrevistado: Então, vamos lá. A gente precisa primeiro pensar em mensurar essa desorganização. Vamos dizer assim, que quando eles têm lá o hiperfoco, vamos dizer assim... conheci vários casos que têm hiperfoco em astros lunares. Então, assim, eu não manjo nada disso, mas eu chego na sala: “Oh, que porque a lua entrou na órbita que não sei o quê, e que a estrela pá, papapá, papapá.” Eles gostam disso. Então, quando a gente fala nesse conjunto todo, eu preciso primeiro conhecer e conversar com essa família, que é uma coisa que a gente chama de anamnese, pra saber. Porque a família, ela conhece muito mais esse aluno do que eu que sou profissional. Desculpa, no sentido: se nasceu de nove meses, se ficou na incubadora, quando ele se desorganiza, como é que a família lida com isso, que princípios e pontos a gente vai trabalhar.

Então, quando a família me dá esse retorno, aí eu consigo entender o contexto. Se for pensar em níveis de terapia, existe uma que eu não gosto — mas quem sou eu pra dizer alguma coisa — e que, assim, eu percebo que existem resultados, tá? Não estou desqualificando o ABA, que é uma terapia voltada ao comportamento. Então, essa criança, ela não tem o comportamento de pedir comida, o ABA vai ensiná-lo a pedir comida. E, de fato, eu vejo muitos sucessos nessa forma. Só que do jeito que acontece, isso me causa um pouco de desconforto, porque é uma coisa mecanizada, né? Que vem do behaviorismo, que é... como é que eu vou te dizer? Esse formato, desse padrão.

Quando eu vou pensar... lembra daquelas políticas que eu disse? Nesse sentido, eu estou falando do sujeito, eu estou falando da subjetividade dele. E cada um tem uma forma de expressar. Então eu vou pegar isso, né? Respondendo à sua pergunta: eu pego isso, “como é que ele se expressa?”, e aí a partir daí eu vou gerenciando essas técnicas. Então, se eu sei, por exemplo, o Lucas é autista, ele se desorganiza porque está muito calor... eu vou deixar o Lucas no sol? Não posso, porque essa habilidade ele não tem. Eu vou colocar o Lucas na sombra. Então é basicamente isso.

Autor: Você comentou do ABA. Como você melhoraria essa aplicação?

Entrevistado: Quem sou eu pra questionar ou falar sobre o ABA? (após risos de descontração, ele prosseguiu). O meu desconforto com o ABA é essa forma de mecanização do sujeito, tá? Então, uma ou outra estratégia que ele fosse assim, mais humano, menos pouco... assim... não sei se você conhece o ABA, ou se você já estudou ou se já fez, né? Mas ele condiciona muito o outro. E como eu venho de uma linha mais humanista, de colocar no lugar, de ter mais afeto, eu acho o ABA frio. E eu vejo isso hoje: quando, na escola, e até mesmo aqui, que eu trato os alunos com afeto, esse processo fica muito mais leve. Então no afeto a gente vai trabalhando essas coisas e não, assim: “Onde está o azul? Onde está o amarelo? O que que você quer?” Eu fico robotizando.

Mas se eu tenho afeto com você: “Como é que você está?” E aí a gente vai crescendo desse jeito.

Autor: Existem profissionais que enxergam as estereotipias como uma forma de regulação emocional enquanto que outros preferem não as estimular. Qual o papel que você vê que elas desempenham?

Entrevistado: Tá. A primeira coisa que a gente tem que entender é que a estereotipia é uma manifestação. Alguma coisa dentro dele está legal ou não está legal, e ele está demonstrando desse jeito. Então, voltando à minha concepção do ABA, o ABA vai trabalhar nessa contenção deste comportamento, porque entende-se que eu, na minha neurodivergência, não posso ter uma estereotipia. Mas, se a gente for olhar o aluno ou o autista que faz a estereotipia, geralmente essa estereotipia vem no momento em que ele está alegre.

Então, vamos pensar no seguinte: pensa numa caixa, que vai ser o cérebro desse aluno. E nessa caixa... (o entrevistado usou um tempo para pensar melhor em sua fala e prosseguiu) ...mas uma caixa toda da cor laranja. Ela é toda da cor laranja, que está ali toda padronizada. Só que ali no meio dessa caixa laranja vem o verde, que aí me lembra uma memória afetiva: uma fala de um desenho, um carinho da minha mãe. Então, quando eu tenho isso, aí eu vou ter uma estereotipia. Que aí eu vou bater a mão, né? Às vezes ele bate a cabeça, às vezes ele bate na coxa, às vezes ele faz o movimento de vem e vai. Então, assim, a gente precisa compreender.

Como a minha linha é humanística, se eu posso dizer assim, a partir do momento que ele não está se agredindo, eu entro. Porque quando eu estou feliz, eu não tenho a minha manifestação? Se eu estou feliz, eu, Lucas, eu começo a cantar. Se eu estiver cantando, eu estou feliz. Essa é a minha demonstração. Aí, imagina se eu trabalho com você e você fala: “Lucas, não canta.” Pensa como é que é isso. Então, a partir do momento que essa estereotipia — eu perceber que ela não está fazendo mal, que ela acontece num momento ou outro — eu não vejo problema algum. Mas se machucar, e se flagelar, aí a gente precisa fazer uma intervenção.

Autor: Então a estereotipia é uma forma de expressar emoções?

Entrevistado: Exatamente

Autor: E pensando num autista adulto que expressa suas estereotipias e para ele isso não é um problema. Como ele pode lidar com a retaliação?

Entrevistado: A primeira coisa que a gente precisa muito, muito, muito — que está lá na Lei Brasileira de Educação 1312 e alguma coisa, 15, 1314, sei lá, mas ela é de 2015 — que vai falar sobre acessibilidade. E um dos conceitos da acessibilidade que nós, enquanto sociedade, precisamos é compreender a acessibilidade atitudinal, ou seja, a mudança da minha atitude com relação àquilo.

Vamos pensar: numa festa de aniversário, qual é o comportamento normal das crianças? Correr, gritar, bater um no outro, morder. Isso é ser criança. Mas, se tem um autista nesse meio, geralmente ele vai estar com um brinquedo na mão, vai estar isolado, com poucas pessoas. Se o som estiver alto, ele vai apresentar, né, um desconforto. Aí ele vai colocar a mão no ouvido e aí ele pode se desorganizar.

Qual é o primeiro comportamento das pessoas que estão em volta? Julgar. “Ah, mas o filho do Lucas é diferente”, “O filho do Lucas tem alguma coisa.” Se a sociedade tiver informação sobre isso, ela vai compreender que naquele momento... e pensar que a estereotipia também não é um negócio eterno, é uma coisa de minutos. Ele se regulou, ele volta. Mas o problema maior é esse preconceito que a sociedade faz em cima dele por falta de informação. “Ah, ele faz

estereotípias, ele vai bater?” Não necessariamente. Não são todos que vão bater, né?

Então eu vou muito nesse viés. Como é que a gente resolve isso? Com informação. As pessoas se apropriarem desse lugar de compreender que o autista é uma pessoa como nós e que, em alguns momentos, ele se desorganiza porque ele tem uma hipersensibilidade, seja no ouvido, seja na visão, seja nos sentimentos de sentir propriamente. Por exemplo, aqui a gente está com o ar ligado. Pra mim está favorável. Pra você está? Pode ser que um autista, não. Esse arzinho que está circulando aqui, isso pode causar uma sensibilidade nele, e aí ele se desorganiza nesse sentido.

Autor: E qual abordagem se pode aplicar em crianças não verbais?

Entrevistado: Então, aí a gente vai buscar um recurso da fonoaudiologia, que é a Comunicação Alternativa e Aumentativa. Já ouviu falar disso? Que que é isso: se ele é não verbal, obviamente — né? cometer um pleonasmo aqui — ele não fala. Ele tem uma outra manifestação, que geralmente é indicar. Ele pega a nossa mão e direciona, ou com o dedo, ele fala o que ele quer.

E, lembrando que, assim, o autista, ele é seletivo. Ele tem uma seletividade na hora de comer, ele não come de tudo porque a textura do alimento causa um desconforto pra ele. Então, o que que é essa Comunicação Alternativa e Aumentativa? São cartões. E nesses cartões a gente inicia com poucas coisas, tá? Do cotidiano dessa criança. Então, vamos pensar no cotidiano... na minha casa, por exemplo. Aí lá eu tenho suco de laranja, água e Nescau. E aí eu pergunto: “Lucas, o que você quer beber?”

Se eu for pegar o suco, aí eu vou pegar o cartãozinho, pra você ter uma ideia, e aí eu vou mostrar pra você: “S-U-C-O.” Aí eu faço o som, a articulação dessa boca: “S-U-C-O.” Acreditando — e assim, os estudos mostram isso — que nesse ato, nessa repetição, tá? Nessa repetição, esse sujeito começa a falar. Então ele não vai falar frases completas, né? Frases estruturadas. Mas que a gente vai entender.

Então ele vai começar, primeiro: “Suco.” Ele está se comunicando desse jeito. E aí depois a gente começa a fazer a construção dessa frase. Porque o autista

não fala “eu”. Então: “Lucas. Suco.” Aí eu vou aumentar: “Você quer suco de quê?” E aí, lembra que eu falei desse repertório que a gente vai criando com esse aluno? Então, dois anos ainda é uma idade que, dentro do desenvolvimento, a criança começa a falar. Hoje, as nossas crianças estão falando mais cedo, um ano e meio, né? Não falar uma frase completa, mas assim, “Papai”, “Mamãe”, tem essa estimulação.

Mas os estudos dizem: dois anos. Nesses dois anos, se a criança não fala, tem uma questão ali. E aí ela é estimulada. E eu não posso falar tempos, tá? Não posso falar tempos. Mas, se ela for estimulada com bastante terapia e tal, ela vai ter esse repertório. Então, hoje, pra que tenha essa comunicação, é usado esse termo, que é o CAA: Comunicação Alternativa — que é uma possibilidade de comunicar — e Aumentativa. A partir do momento em que eu vou percebendo esse estímulo, desse vocabulário, eu vou inserindo outras coisas, e ele vai se comunicando.

Autor: Pensando naquele exemplo do pai cansado que não estaria com energia para essa demanda, qual seria uma outra forma de comunicação?

Entrevistado: Geralmente, nessa forma de comunicação, existe uma pastinha para isso. Então esse pai só vai abrir essa pasta, só vai mostrar, só vai indicar e vai dar o que ele quer, entende? Não existe um roteiro específico para isso. Eu trabalho na APAE, como eu falei, a gente tem uma sala de estimulação lá e alguns — lá na APAE a gente tem deficiente intelectual, tá? É um outro rolê — mas, assim, a professora, ela percebe os alunos a partir de seu comportamento. Então ela sabe se ele está bem, se ele não está bem, do que que ele precisa. Então essa pode ser uma possibilidade, porque esse pai conhece o seu filho. Então ele sabe quando ele está estressado, o que que geralmente ele quer. Como o autista, ele segue uma rotina, então assim, não vai ter nenhuma novidade. Ele não vai pedir novidades. Se ele come arroz e feijão todo dia, ele não vai pedir um hambúrguer no outro dia. Então o pai já conhece essa rotina dele.

Autor: Qual a relação dessas crianças com a escrita?

Entrevistado: Eu sempre vou dizer que isso é que estímulo que eu vou ofertar. Porque, assim, eu não posso categorizar o autista e dizer que todos os autistas são, porque eu acredito que, dentro da sua pesquisa, você viu lá que hoje,

dentro do DSM-5, existem 3 níveis de autismo. Eu acho que é importante a gente falar sobre isso. Quando a gente vai olhar pra política, a política vai dizer que o público-alvo da educação especial é Transtorno Global do Desenvolvimento. Se eu pensar no Transtorno Global do Desenvolvimento, existe uma lista de lá. Só que, observando esses comportamentos, hoje a gente define tudo como TEA. Porque antes ficava assim: “Ah, ele apresenta alguns sintomas leves: Asperger.” “Não, ele apresenta mais coisas: TEA.” Então hoje tirou essas outras nomenclaturas e a gente — a gente não, porque eu não sou psiquiatra — mas o psiquiatra ou o neurologista, ele oferta esse laudo de TEA, ponto.

E aí ele é dividido em três níveis: o nível um de suporte é aquele TEA que a gente fala que vai dar só alguns ajustes. Esse fala, esse vai escrever. Logicamente essa escrita, como eu disse, é preciso que seja estimulada. E eu vou dar um exemplo clássico que a gente tem aqui: existem alguns autistas que eu acompanho e, na hora de fazer acompanhamento de prova, por exemplo, estava escrito assim: “O texto acima refere-se a qual cenário?”, um exemplo prático, tá? Esse autista, ele era objetivo. Eu vou usar um termo de escola pra não caracterizar o curso, tá? O texto está falando sobre o Brasil colônia. Ele escrevia apenas: “Brasil colônia.” Quando eu estimo ele aqui, hoje ele faz frases completas, que é: “O referido texto trata-se do Brasil colônia no ano de 1800.” Entende?

Então, assim, o nível dois de suporte, ele vai ter um comportamento um pouco mais agitado e pode ser que ele não venha a falar. Então, se eu tenho dificuldade de falar, automaticamente eu posso ter uma dificuldade de escrita, tá? E se ele for nível de suporte três, se eu pensar numa escala gradativa, se no um eu preciso de pouco suporte, o três vai dizer que ele precisa de mais estrutura e geralmente esse três tem uma dificuldade de falar, tem essas estereotípias em extensão, mais tempo. E, lembrando que — não posso dizer isso e validar porque eu não pesquisei sobre isso — mas geralmente essas pessoas vêm com uma comorbidade, ou seja, do autismo com mais alguma coisa. Que pode ser uma hiperatividade, um TDAH, que pode ser uma discalculia, que é uma dificuldade em questões matemáticas, enfim.

Então, assim, se ele for nível de suporte um, ele consegue ler e escrever tranquilamente. Se ele for dois, ele precisa de alguns ajustes. E se for três, aí ele vai se comunicar na Comunicação Alternativa e Aumentativa e vai escrever dessa

forma também, pegando fichas, tá? Porque, assim, eu ponho lá três fichas: sujeito, ação e o lugar, por exemplo. Então: “João comeu maçã.” Ele escreveu dentro daquilo que ele é capaz. Quando eu falo Vygotsky nessa situação é sobre essa potência. Qual é a potência que ele tem? “Ah, ele não possui a habilidade”, né? Ele está em desenvolvimento na escrita. Mas ele pega um cartão e cola, então atingi ali o meu objetivo, que a gente chama isso de adaptação, que entra na acessibilidade, que é uma adaptação metodológica.

Autor: Considerando as crianças que você já lidou, qual a relação delas com a leitura?

Entrevistado: Baixa. E se eu for pensar em leitura no cenário nacional, as nossas crianças não são crianças que gostam de devorar livros. Porque elas estão presas no celular. Então, tanto a neurotípica quanto a atípica, eles não são estimulados pra essa questão de leitura. Mas uma orientação, uma sugestão, é eu pegar o hiperfoco, que geralmente é Sonic, Turma da Mônica... eles gostam de personagens que têm movimento, que têm cores e tal. Se eu pego esse livro, isso vai chamar a atenção deles. E, se eu for lendo e repetindo, repetindo e repetindo, eles vão ter essa apreciação pela leitura.

Então, por exemplo, eu atendi um menino aqui que ele gosta de Sonic. E aí eu fiz toda uma orientação de estudo dele na... como é que eu vou te dizer? Em tudo o que acontece no Sonic. Então, por exemplo: “Ah, qual é a sua meta?” E aí eu coloquei aquele negocinho que o Sonic chega no final, aquela estrelinha. Coloquei lá. “Precisa de revisar.” E aí é quando o Sonic dá aquela rodada assim e pega impulso. E aí ele saiu daqui mega feliz porque eu peguei uma coisa que ele gosta e adaptei na sua realidade.

3 ANÁLISE E SÍNTESE

As últimas etapas apresentavam como objetivo principal a coleta de dados relevantes para o desenvolvimento do projeto, já essa é a análise e organização desses dados a fim de identificar padrões que auxiliem na compreensão do problema.

3.1 Cartões de insights e diagrama de afinidades

Podem ser compreendidos como cartões que acomodam resumos acompanhados de suas respectivas fontes. Em geral, eles incluem um título, um resumo e a referência (VIANNA et. al, 2012, p.66). Dessa forma, contribuem para uma consulta mais rápida.

Para o projeto, elaborou-se 135 cartões que sintetizam conceitos estudados ao longo de toda a pesquisa desk realizada e que foram organizados em um diagrama de afinidades para ordená-los de acordo com sua similaridade em tema.



Figura 3: Modelo dos cartões

Fonte: Autor (2024)

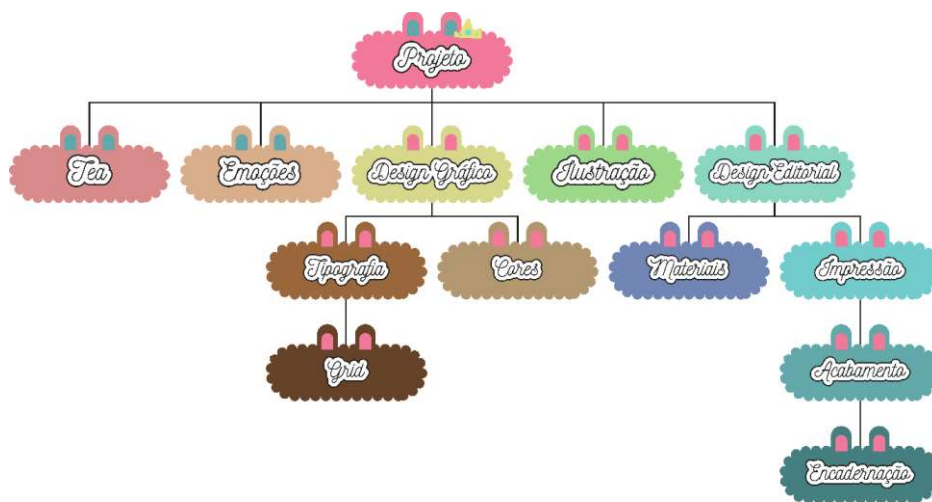


Figura 4: Diagrama de afinidades

Fonte: Autor (2024)

Acima é possível ver como o diagrama de afinidades foi elaborado. Através desse arranjo, é possível visualizar as classes estabelecidas, ajudando a delimitar o conteúdo de cada cartão e conexão entre os temas. Abaixo encontram-se os cartões delimitados em cada tema:

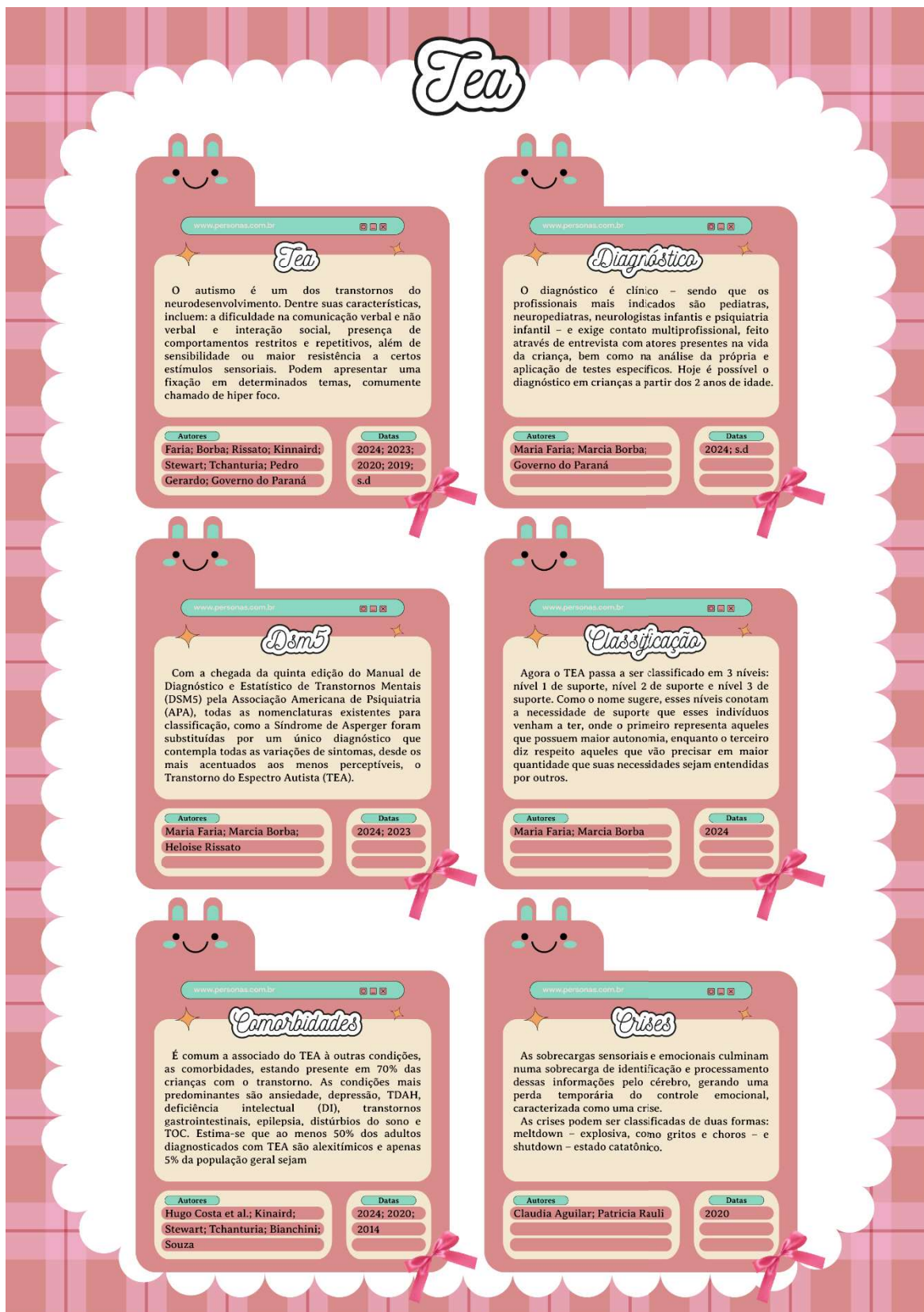


Figura 5: Cartões sobre TEA

Fonte: Autor (2024)

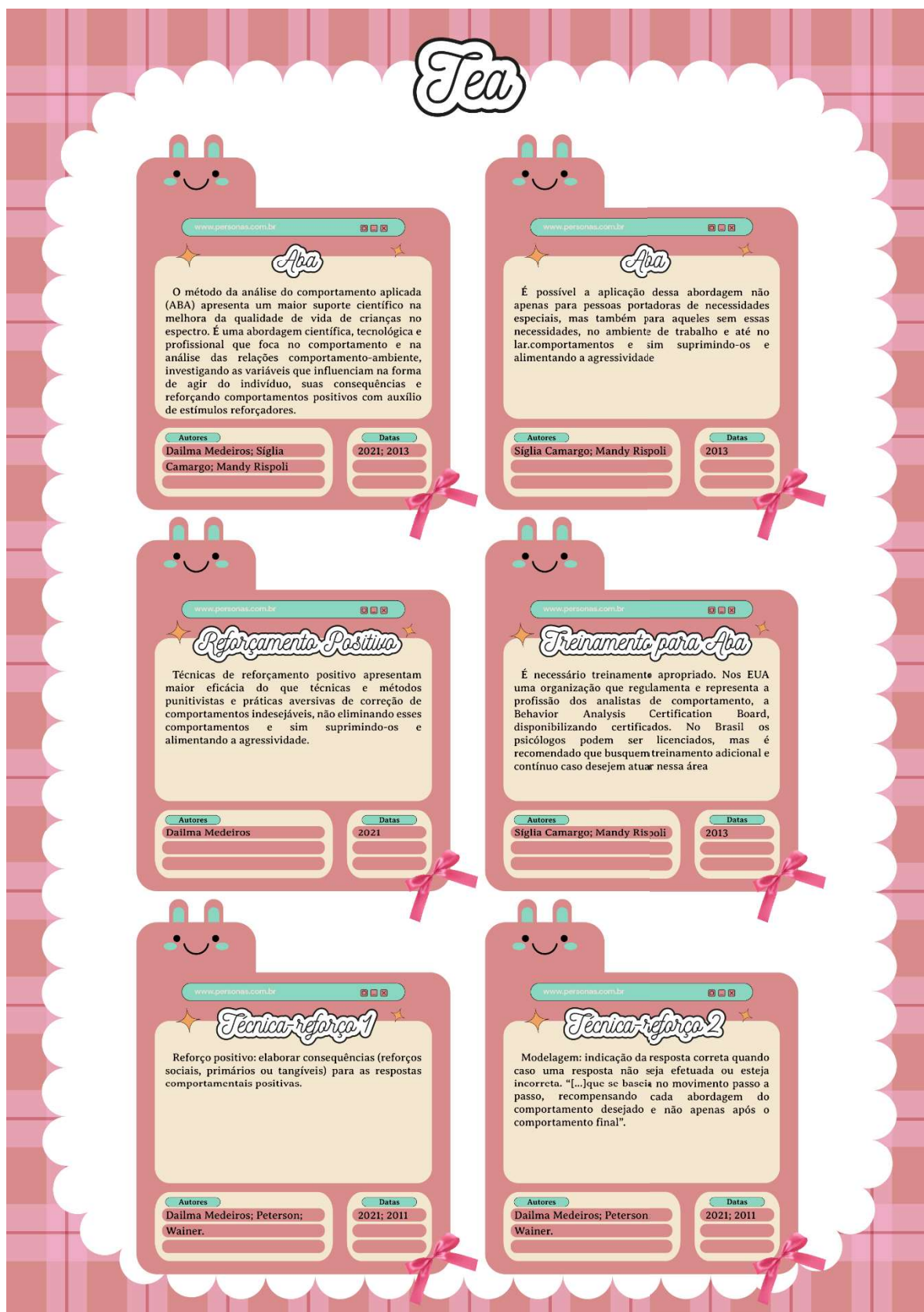


Figura 6: Cartões sobre TEA parte 2

Fonte: Autor (2024)

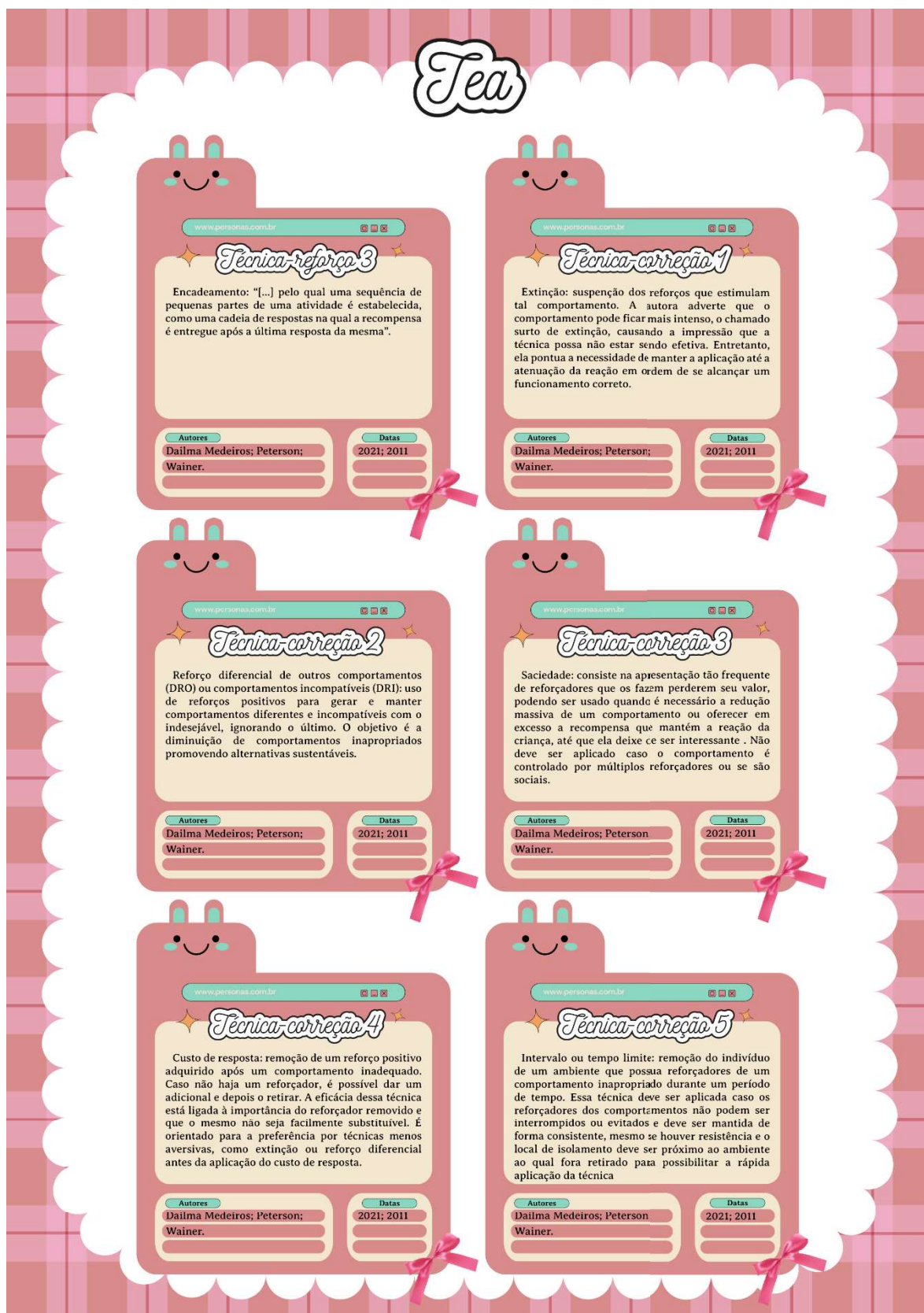


Figura 7: Cartões sobre TEA parte 3

Fonte: Autor (2024)

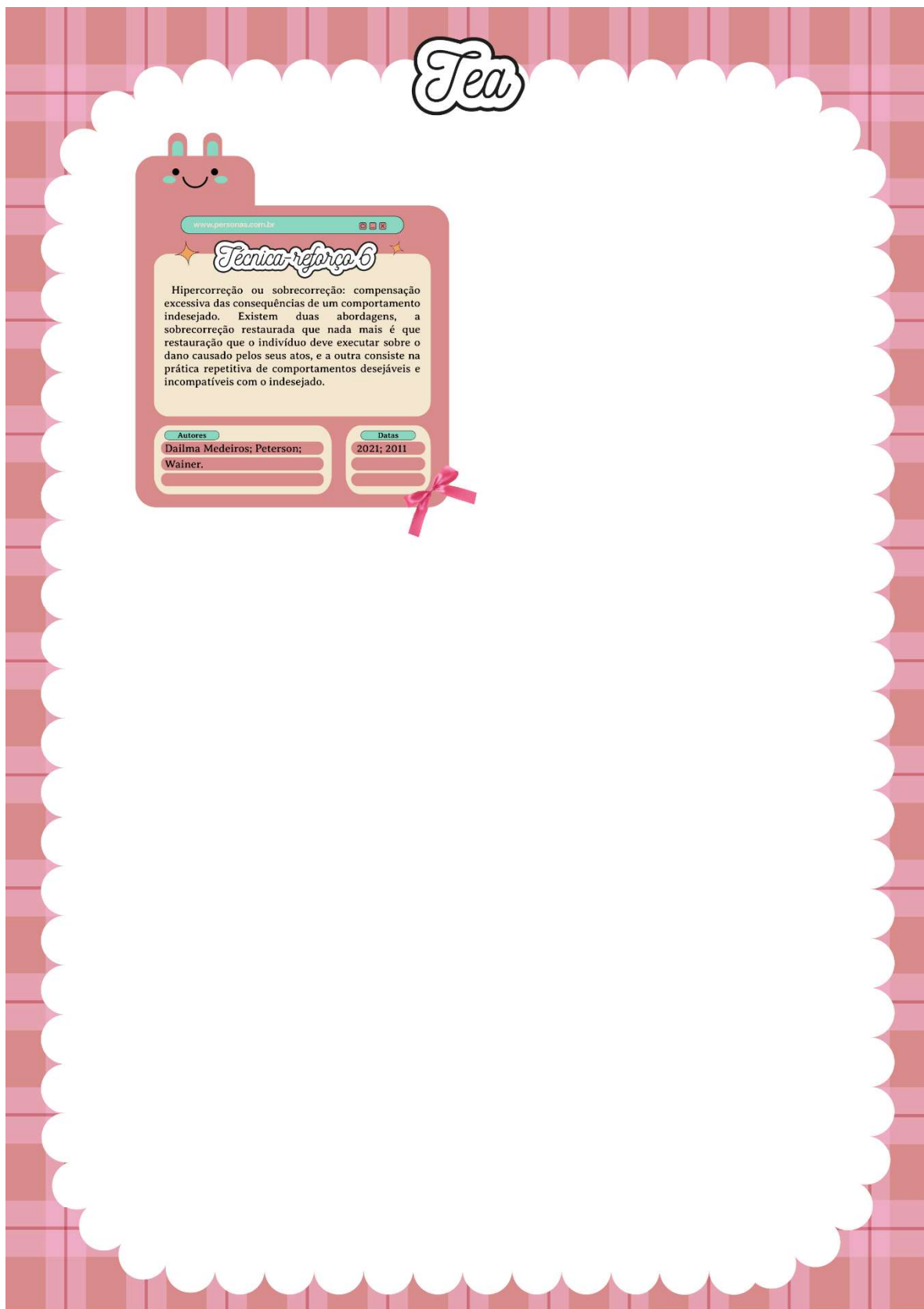


Figura 8: Cartões sobre TEA parte 4

Fonte: Autor (2024)

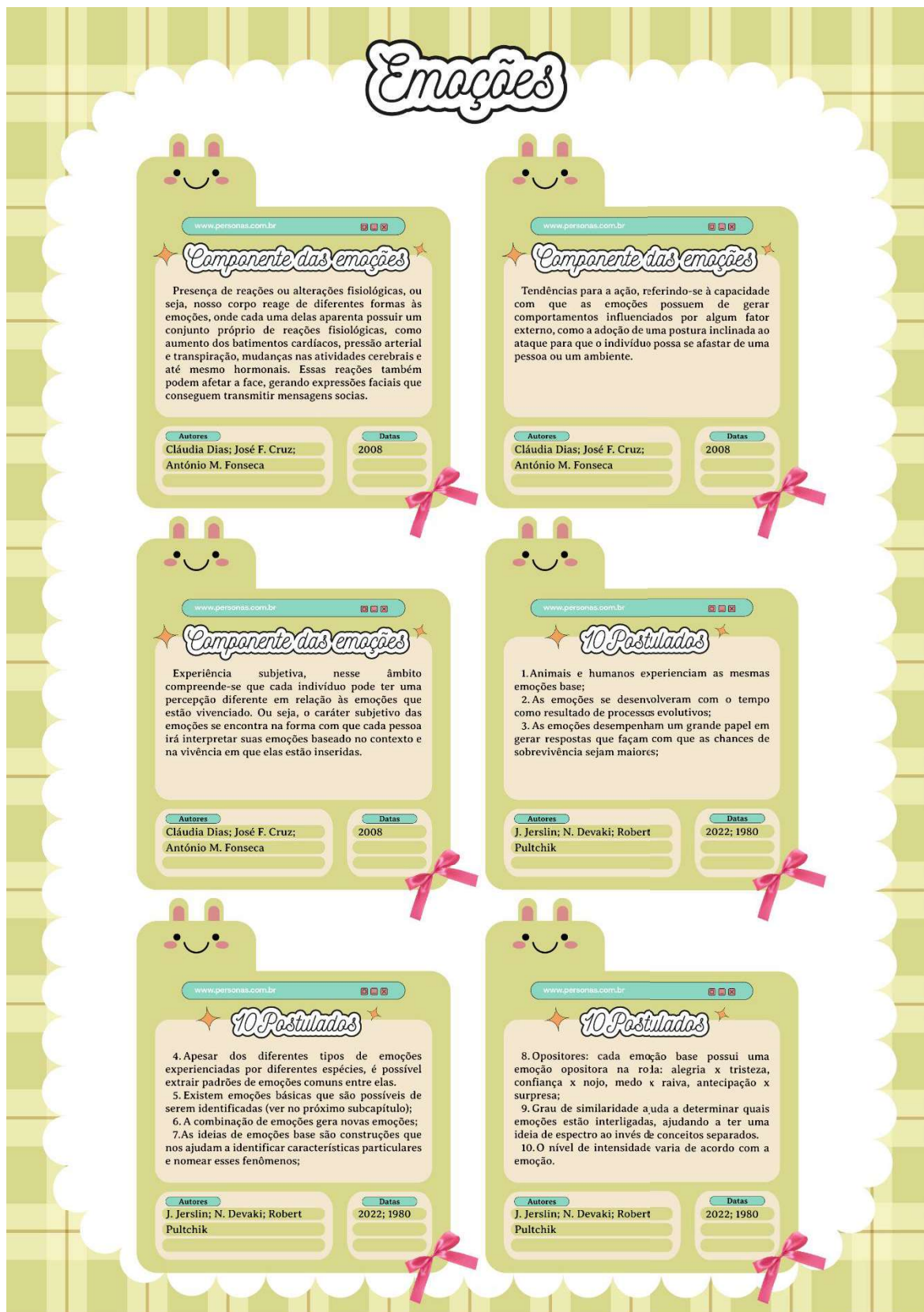


Figura 9: Cartões sobre emoções parte 1

Fonte: Autor (2024)

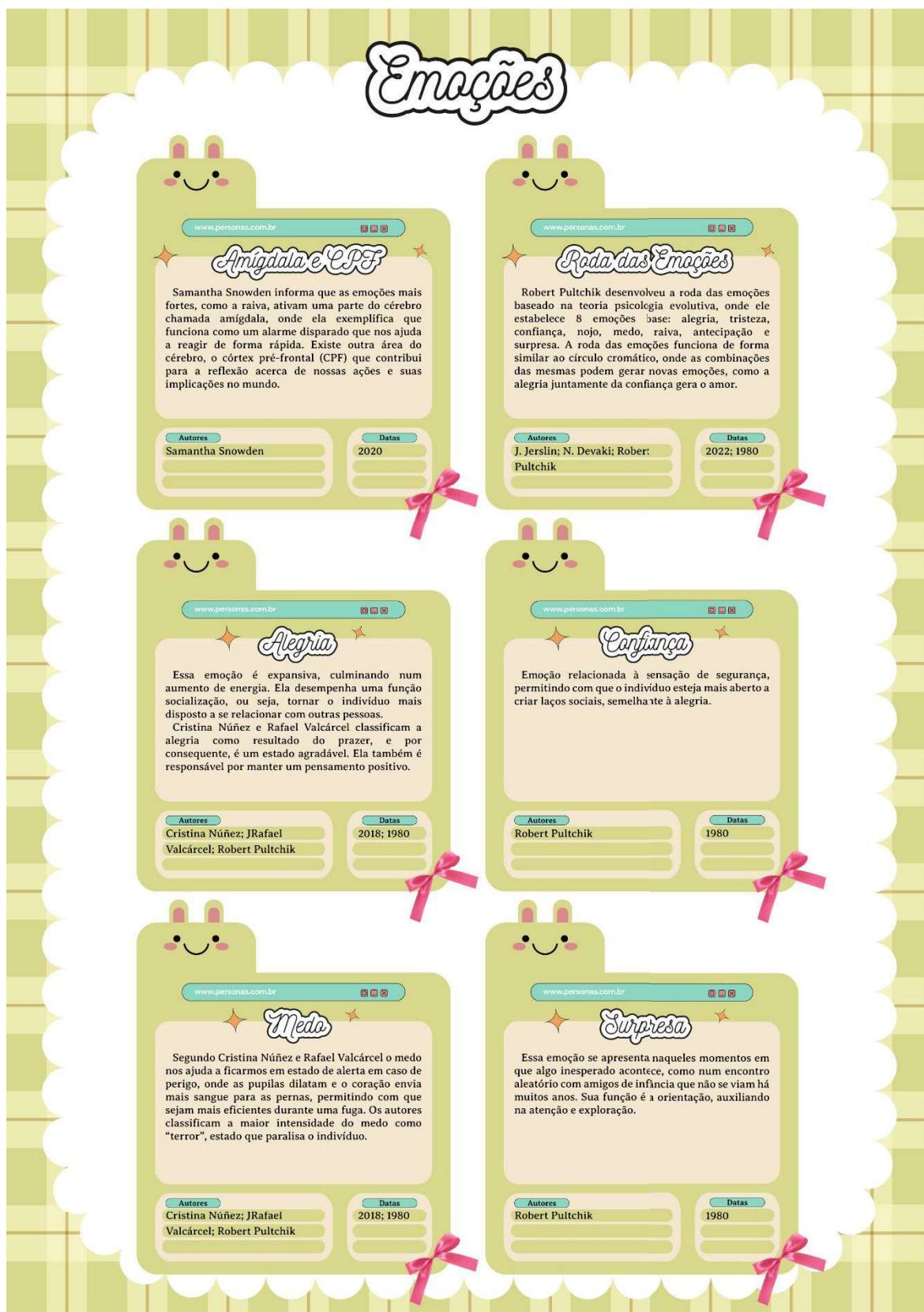


Figura 10: Cartões sobre emoções parte 2

Fonte: Autor (2024)



Figura 11: Cartões sobre emoções parte 3

Fonte: Autor (2024)

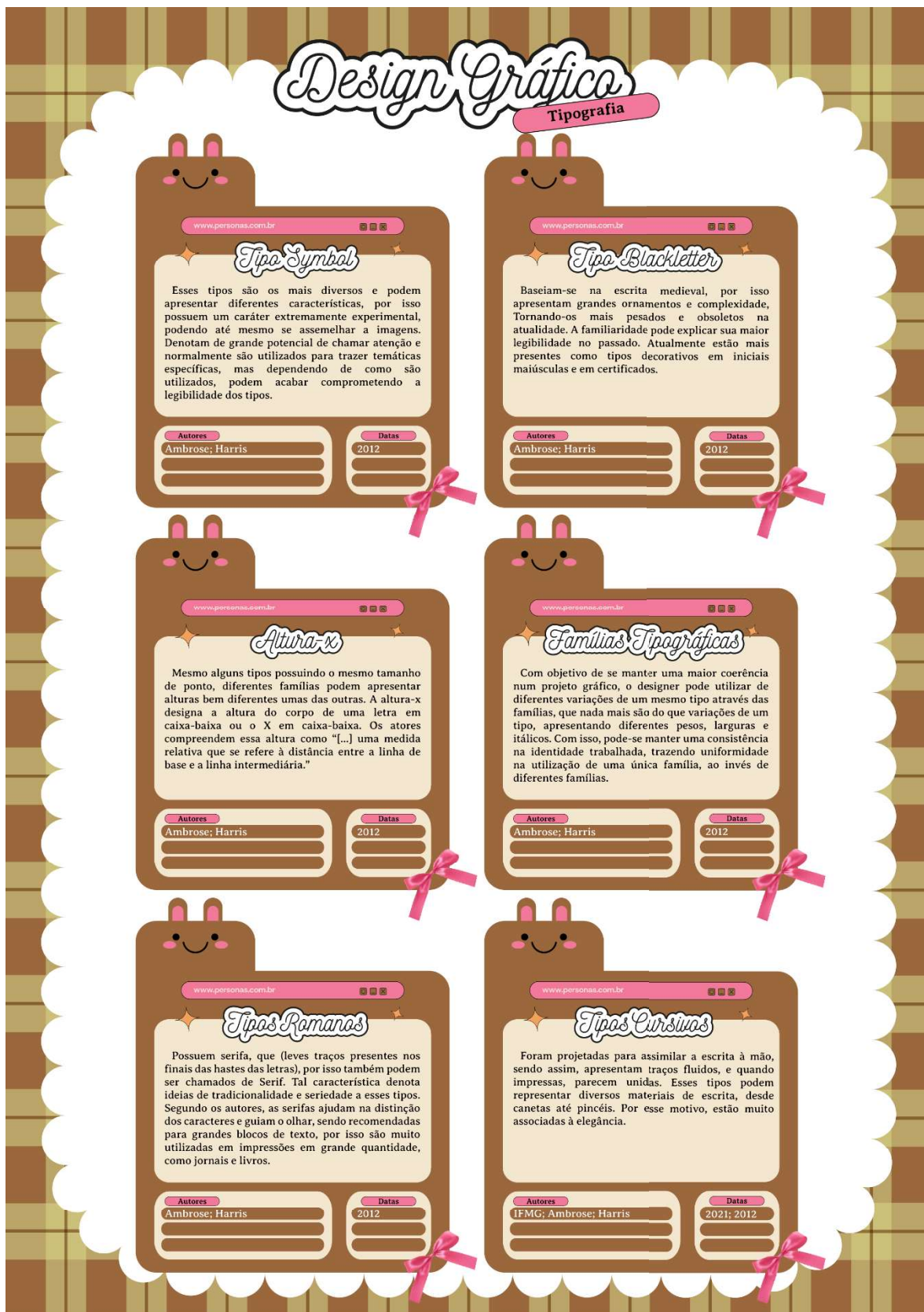


Figura 12: Cartões sobre tipografia

Fonte: Autor (2024)



Figura 13: Cartões sobre tipografia parte 2

Fonte: Autor (2024)

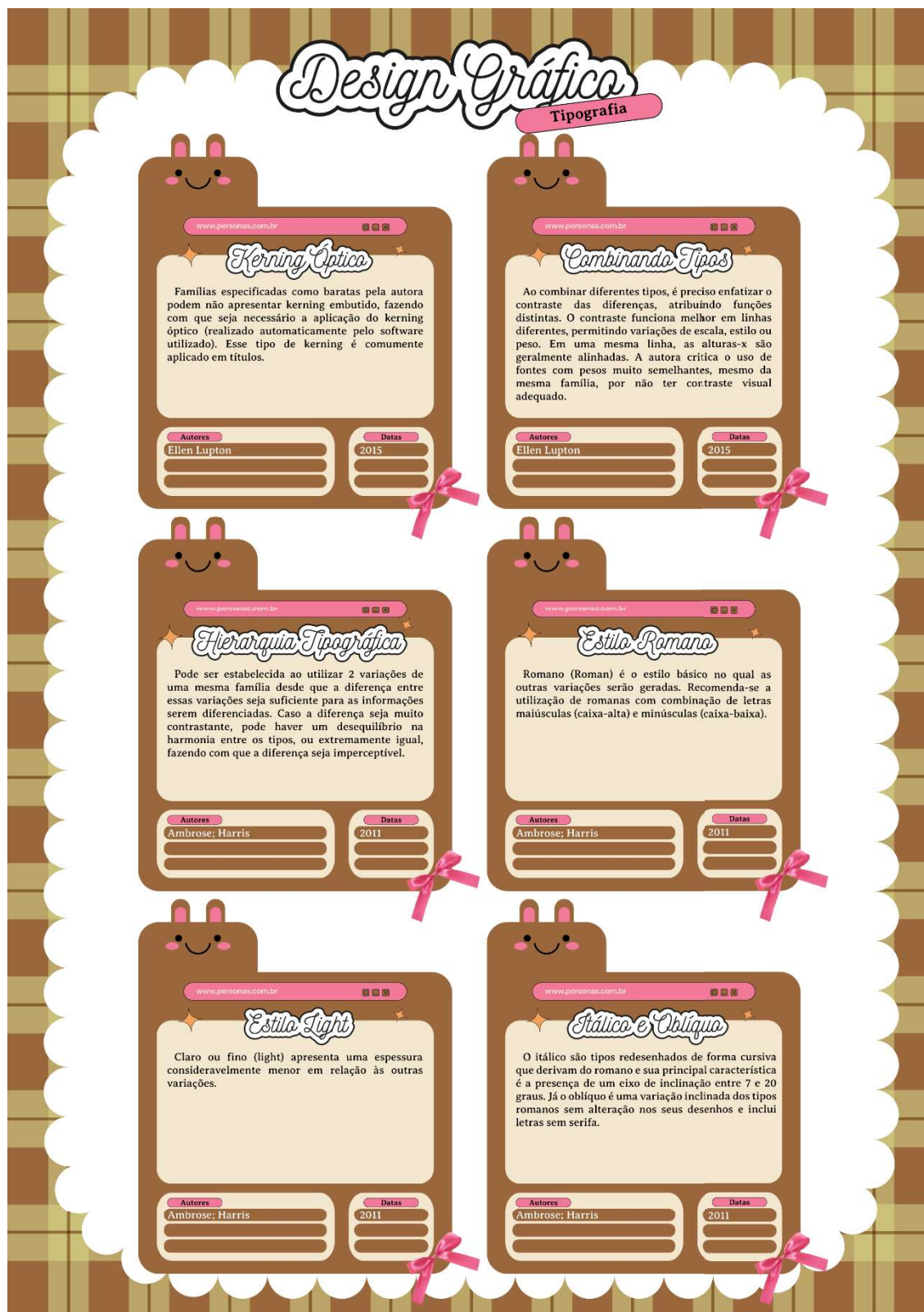


Figura 14: Cartões sobre tipografia parte 3

Fonte: Autor (2024)

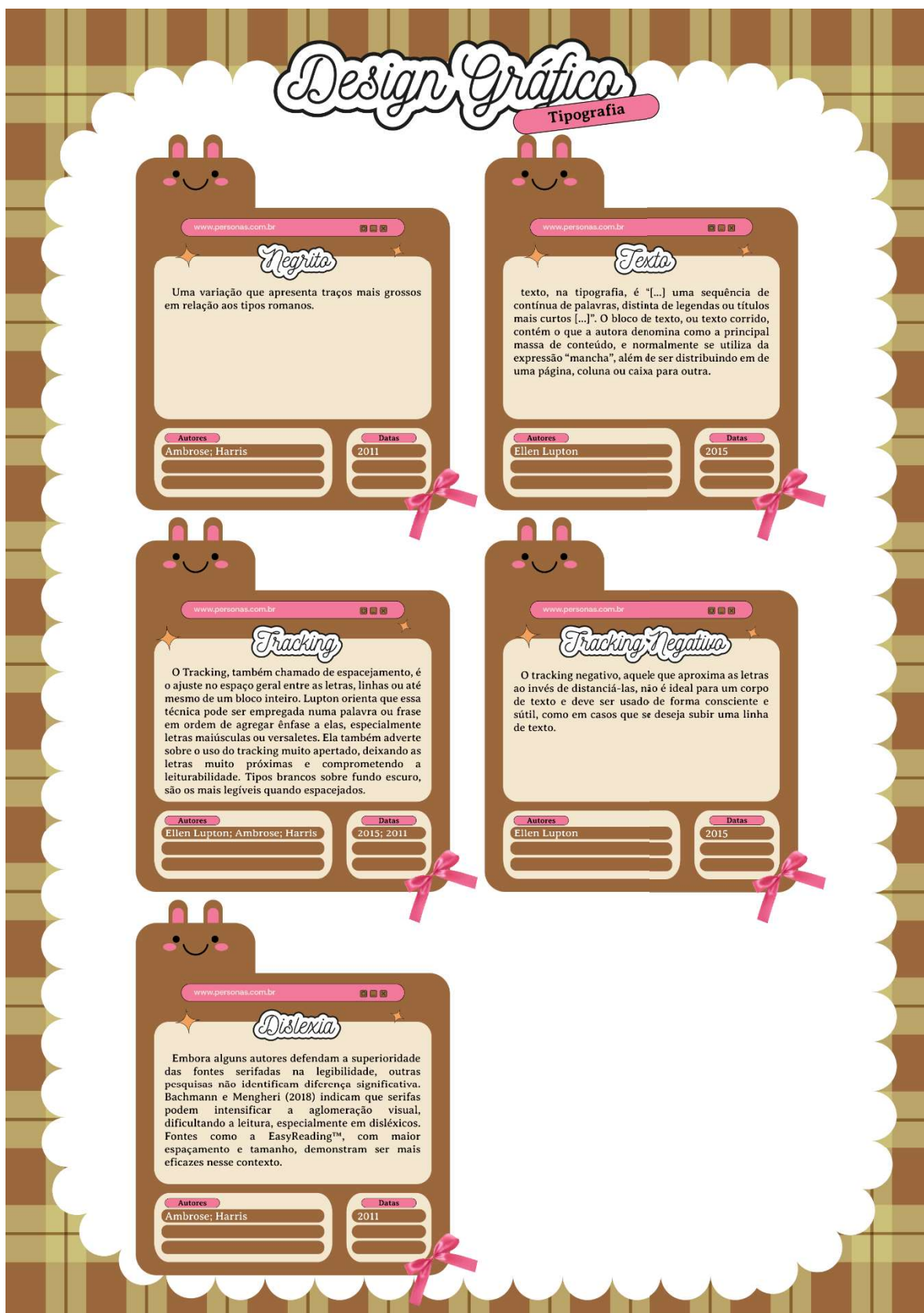


Figura 15: Cartões sobre tipografia parte 4

Fonte: Autor (2024)



Figura 16: Cartões sobre grid parte 1

Fonte: Autor (2024)



Figura 17: Cartões sobre grid parte 2

Fonte: Autor (2024)

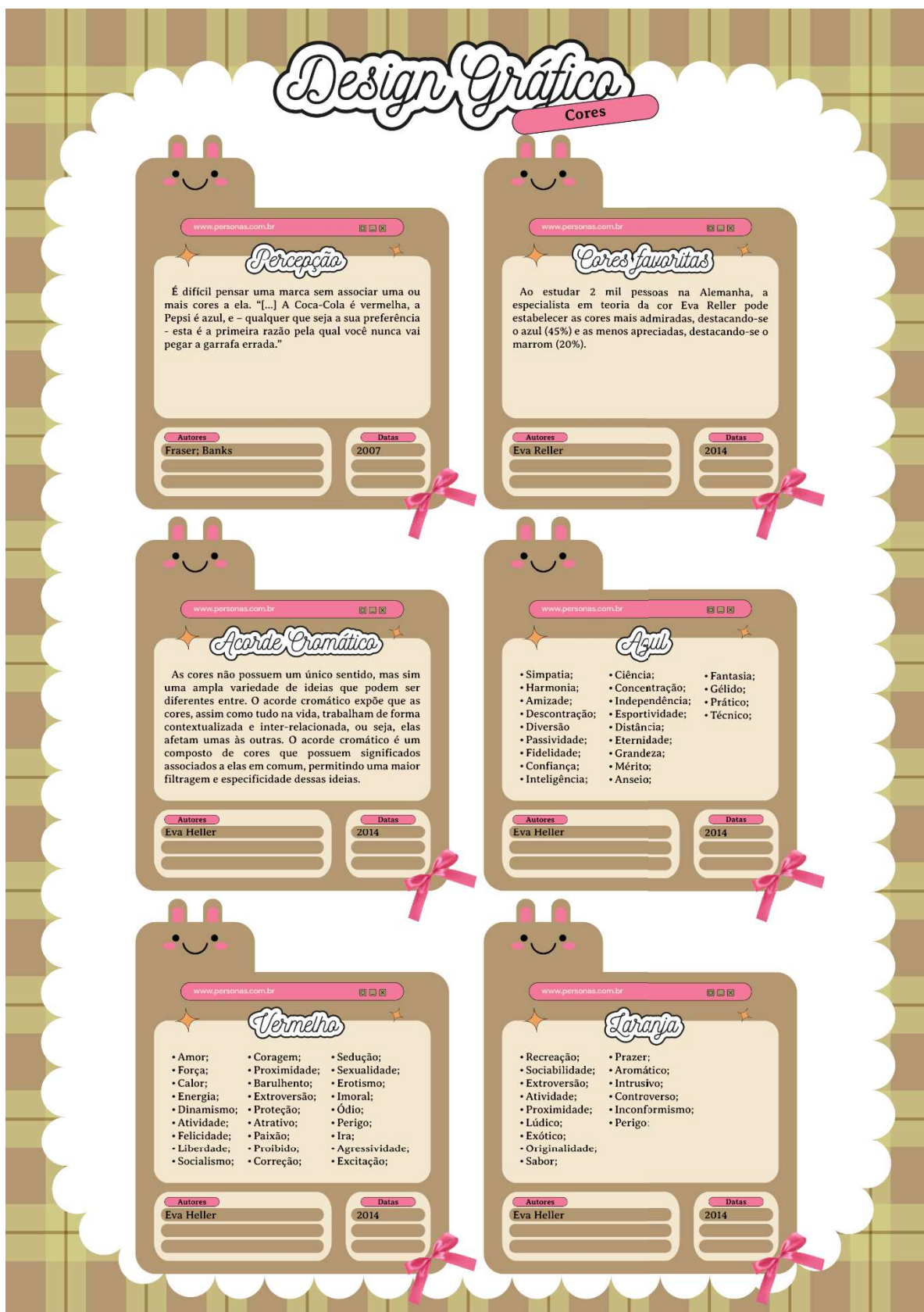


Figura 18: Cartões sobre cores

Fonte: Autor (2024)



Figura 19: Cartões sobre cores parte 2

Fonte: Autor (2024)

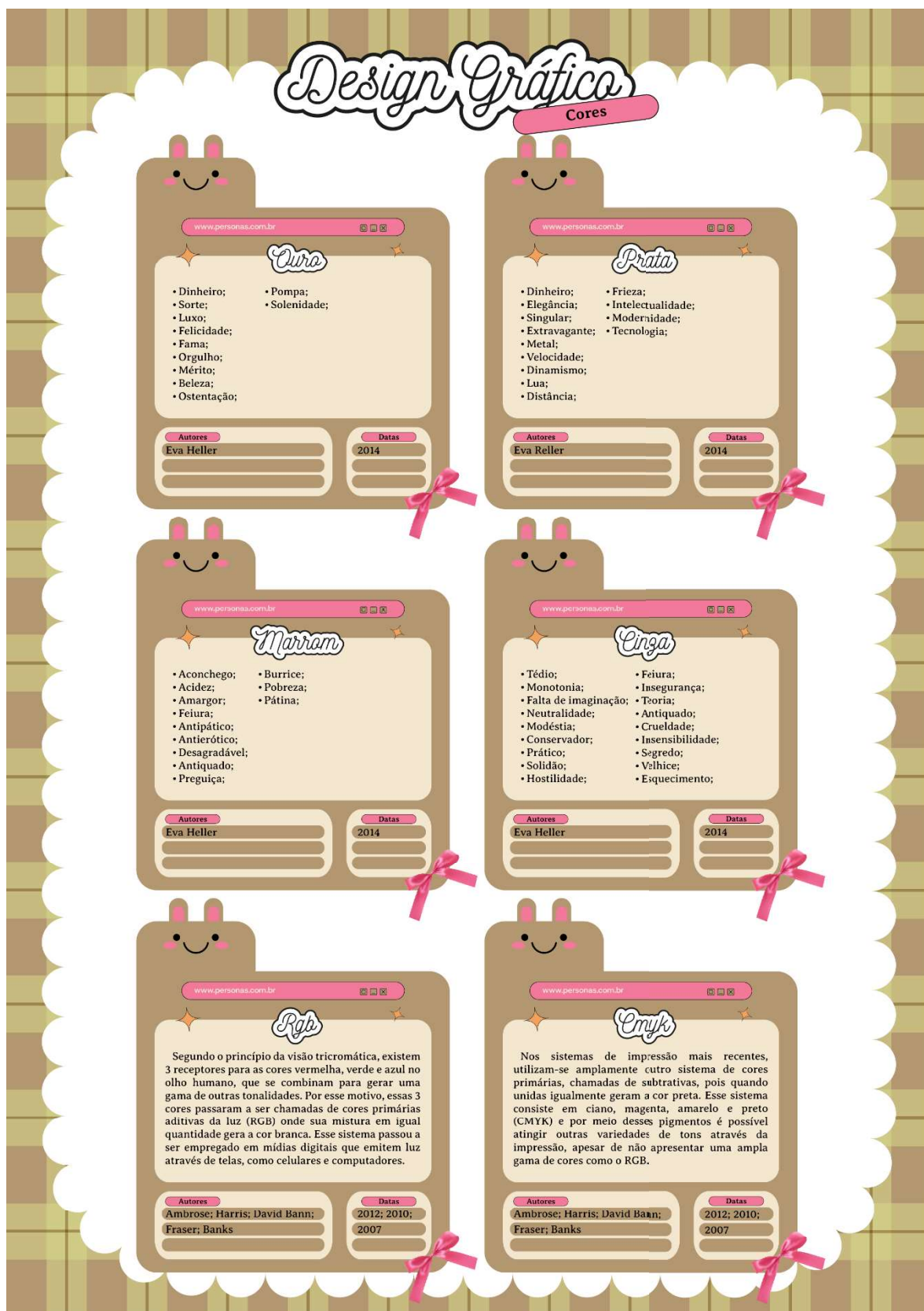


Figura 20: Cartões sobre cor parte 3

Fonte: Autor (2024)



Figura 21: Cartões sobre cor parte 4

Fonte: autor (2024)



Figura 22: Cartões sobre cor parte 5

Fonte: autor (2024)

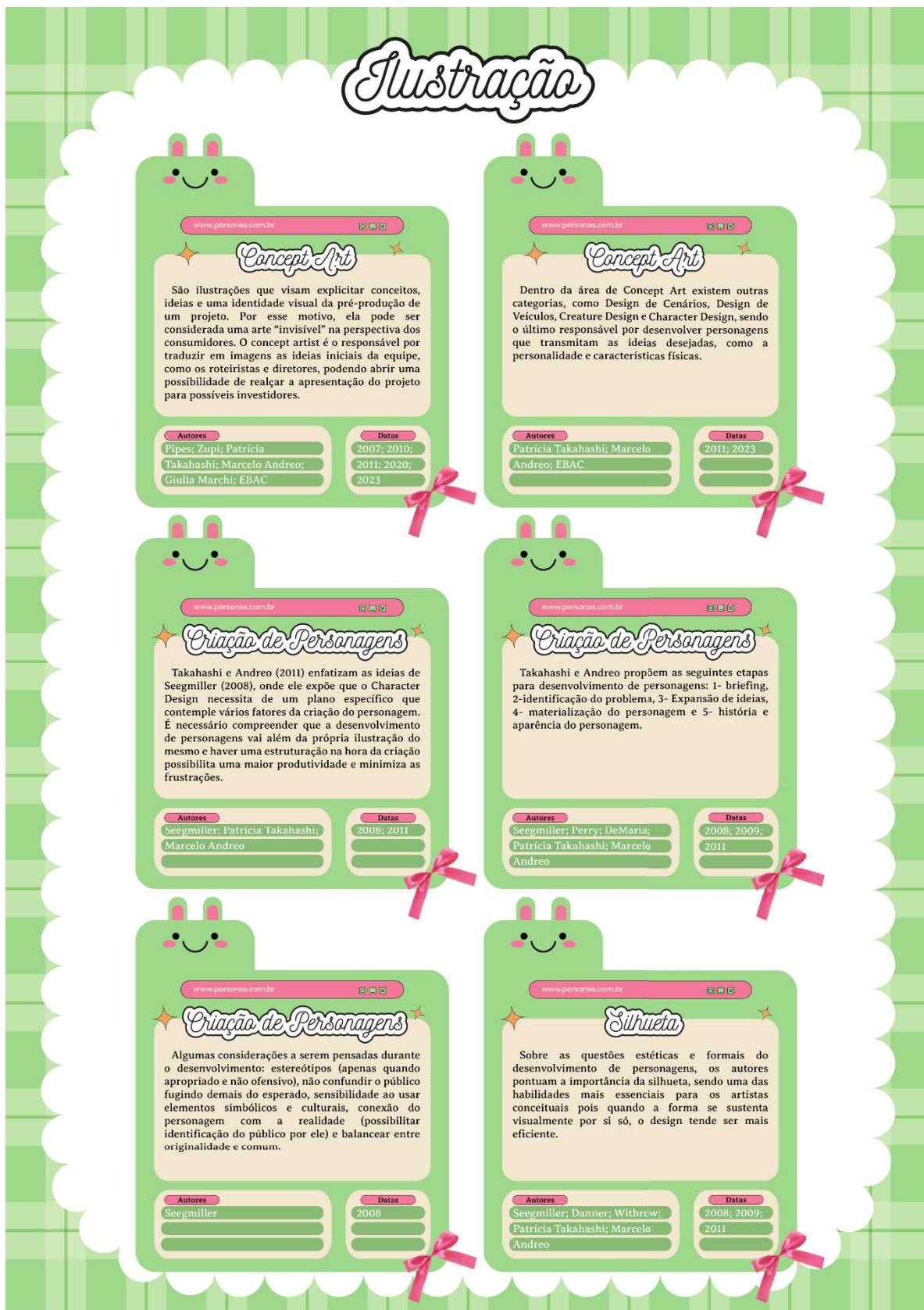


Figura 23: Cartões sobre ilustração

Fonte: Autor (2024)

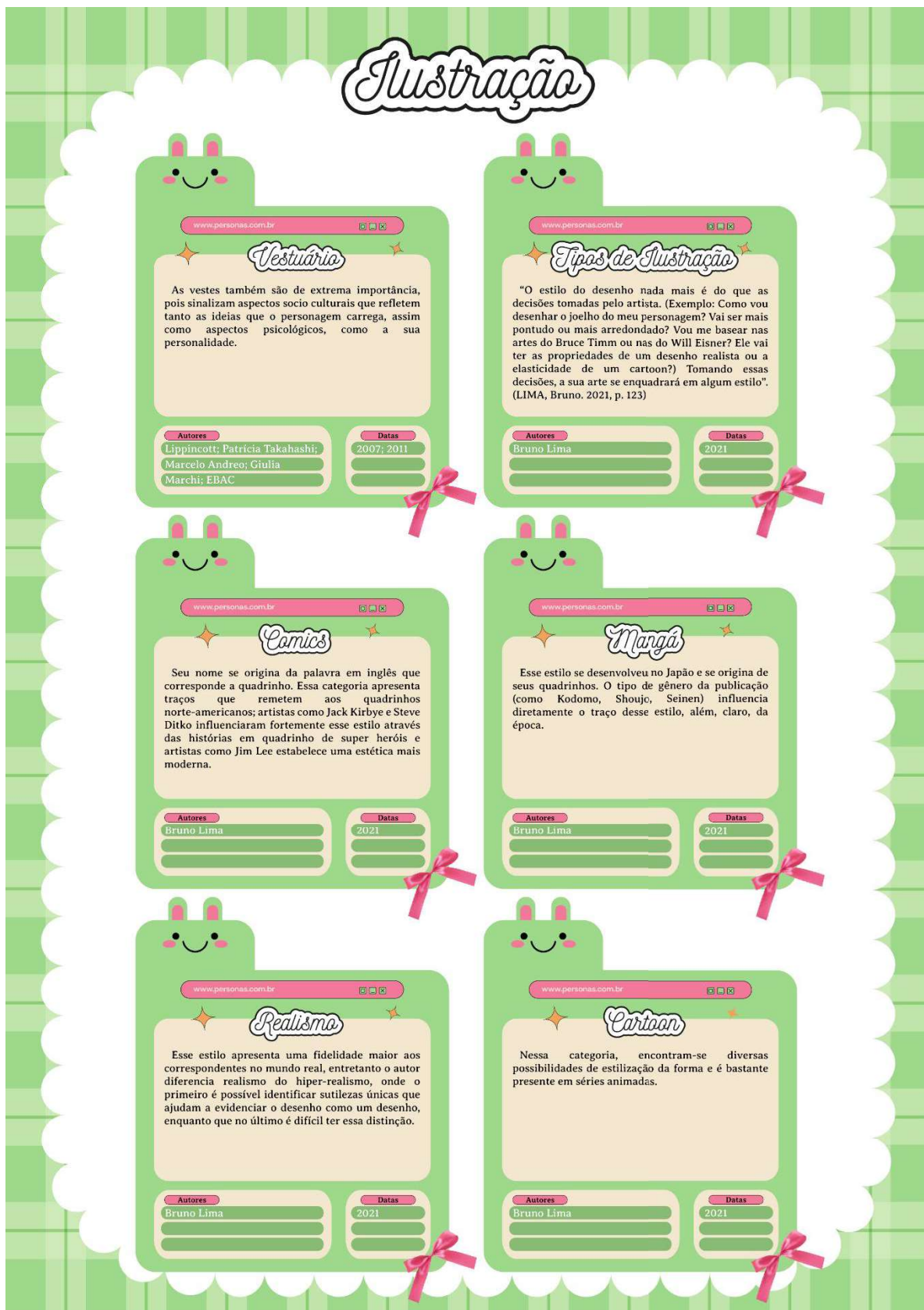


Figura 24: Cartões sobre ilustração parte 2

Fonte: Autor (2024)

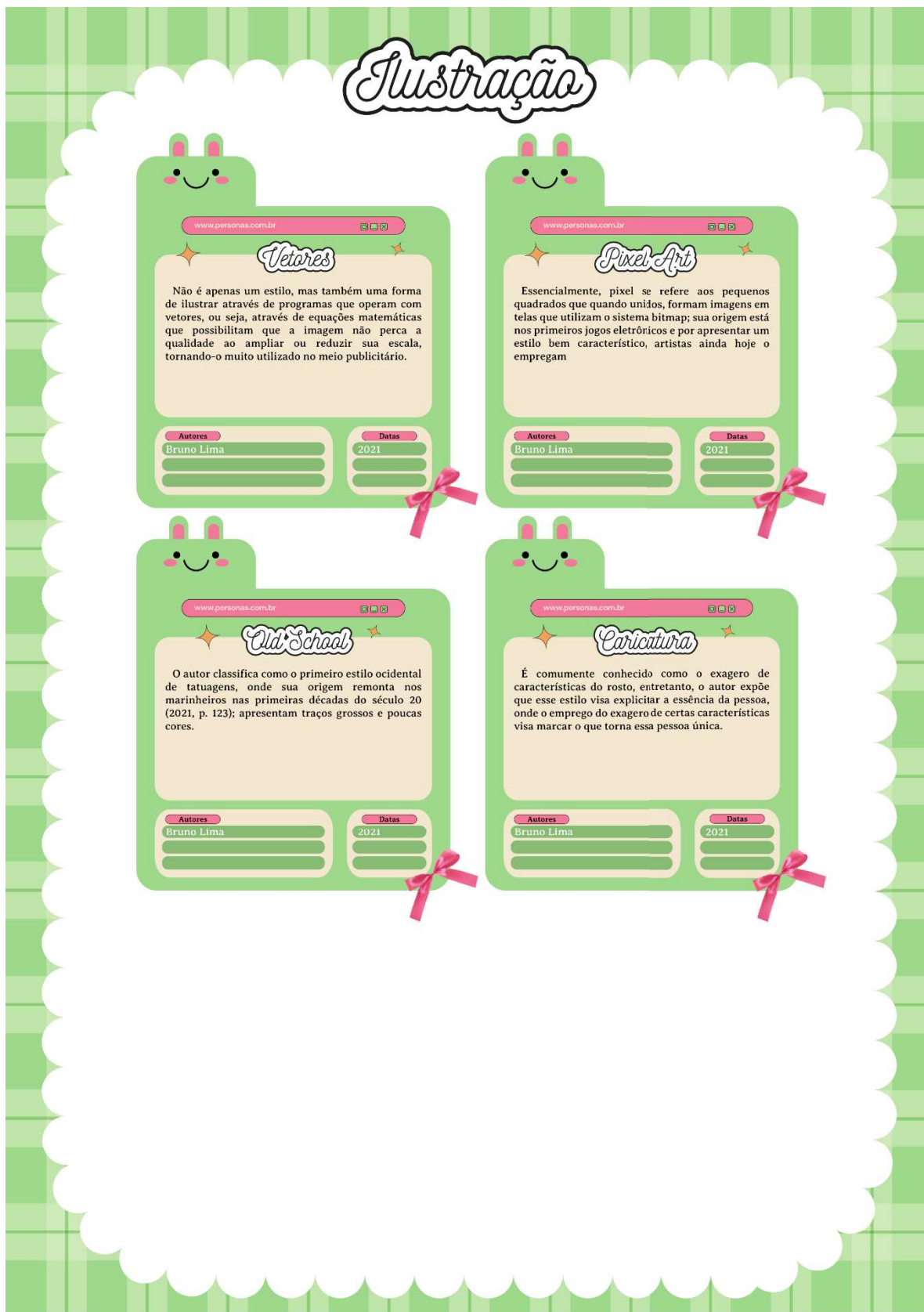


Figura 25: Cartões sobre ilustração parte 3

Fonte: Autor (2024)

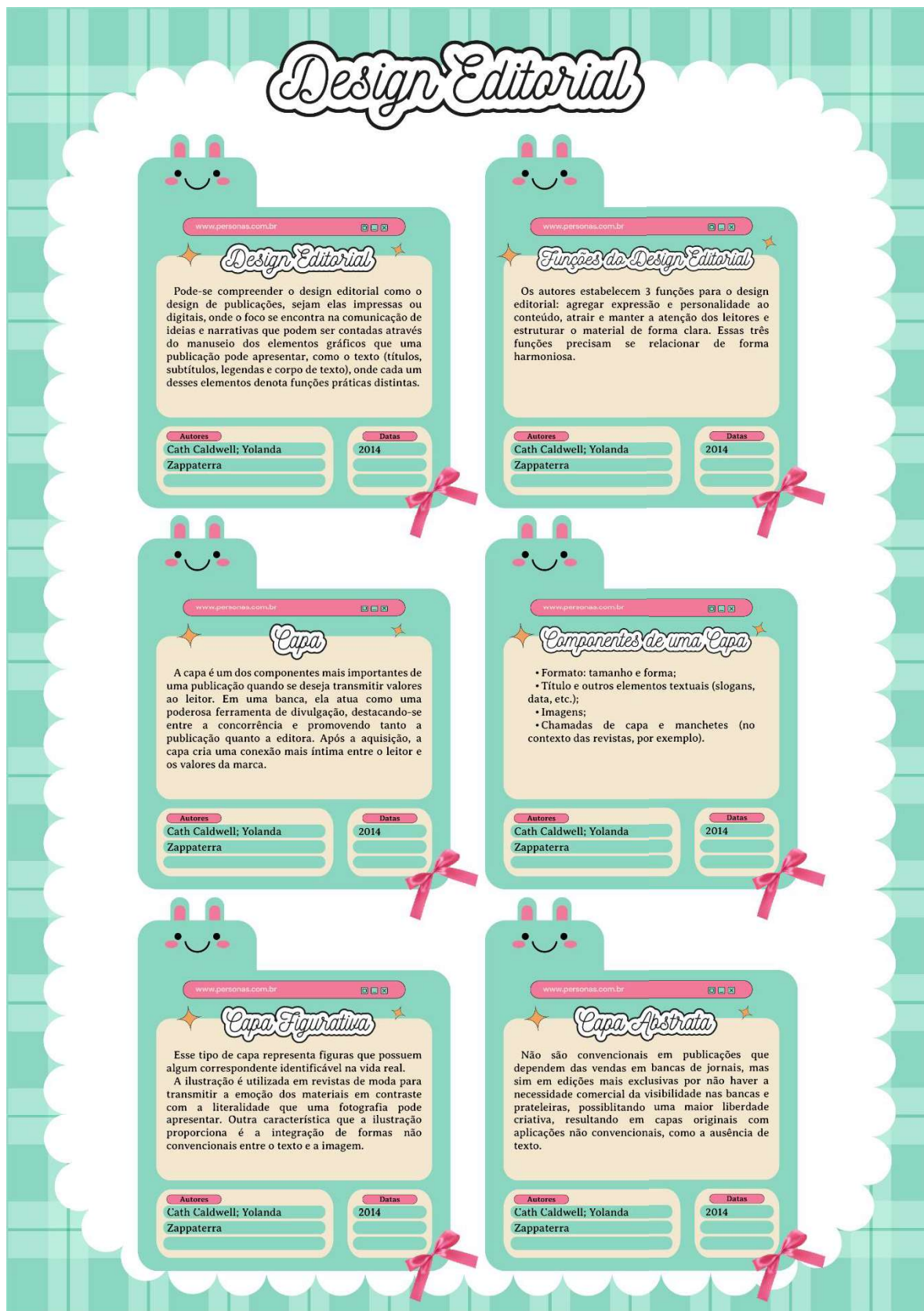


Figura 26: Cartões sobre Design Editorial

Fonte: Autor (2024)

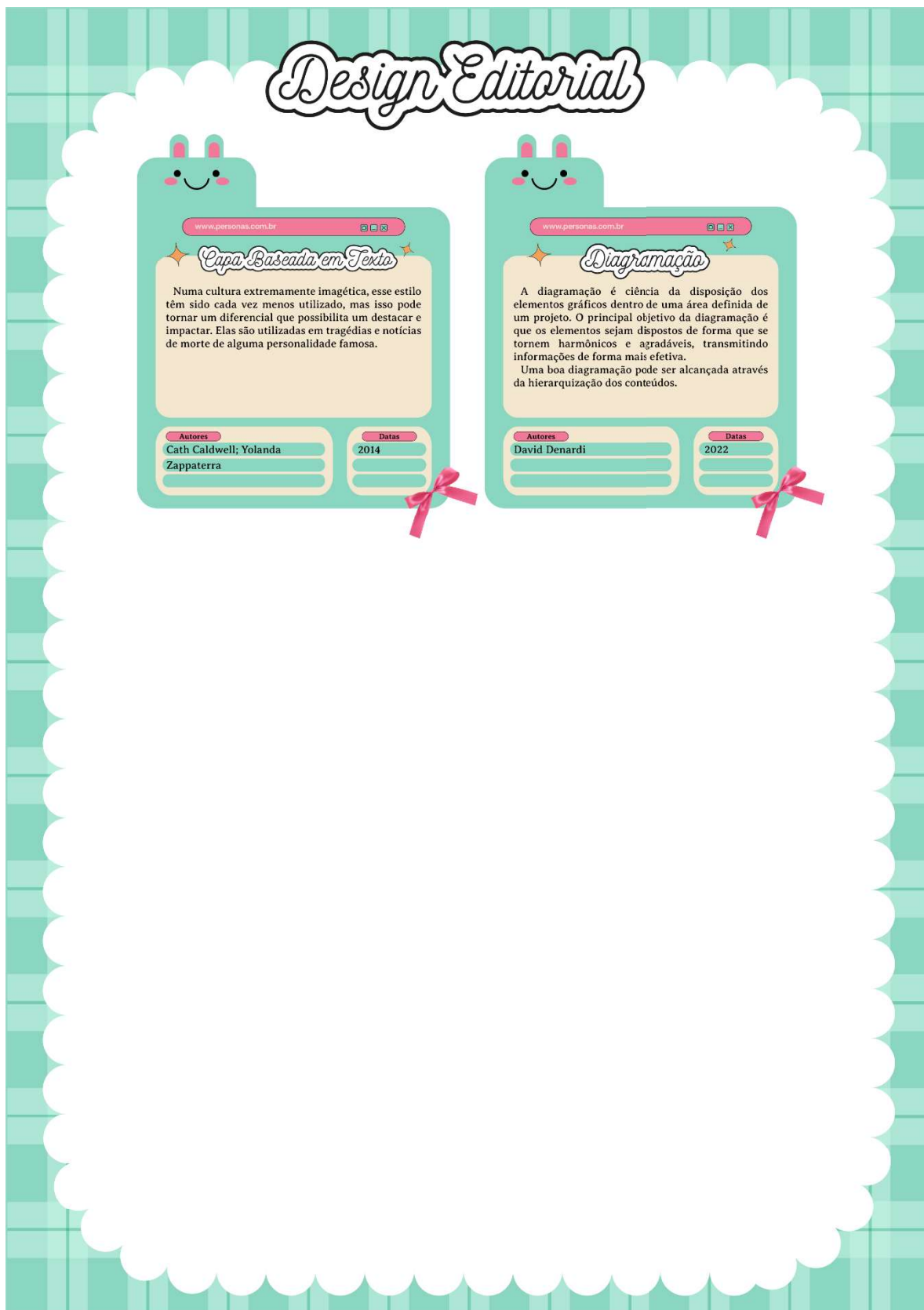


Figura 27: Cartões sobre Design Editorial parte 2

Fonte: Autor (2024)

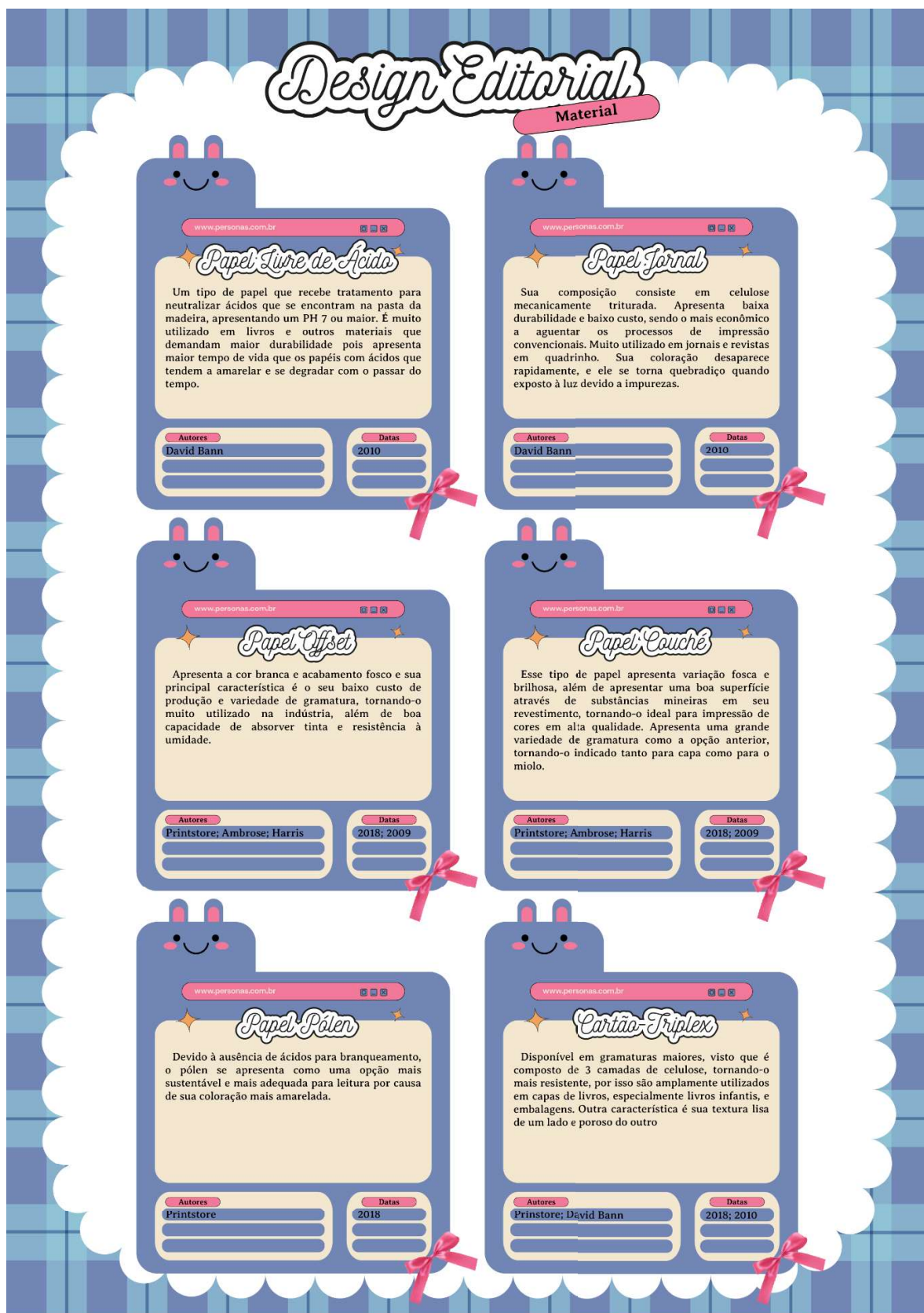


Figura 28: Cartões sobre materiais parte 1

Fonte: Autor (2024)

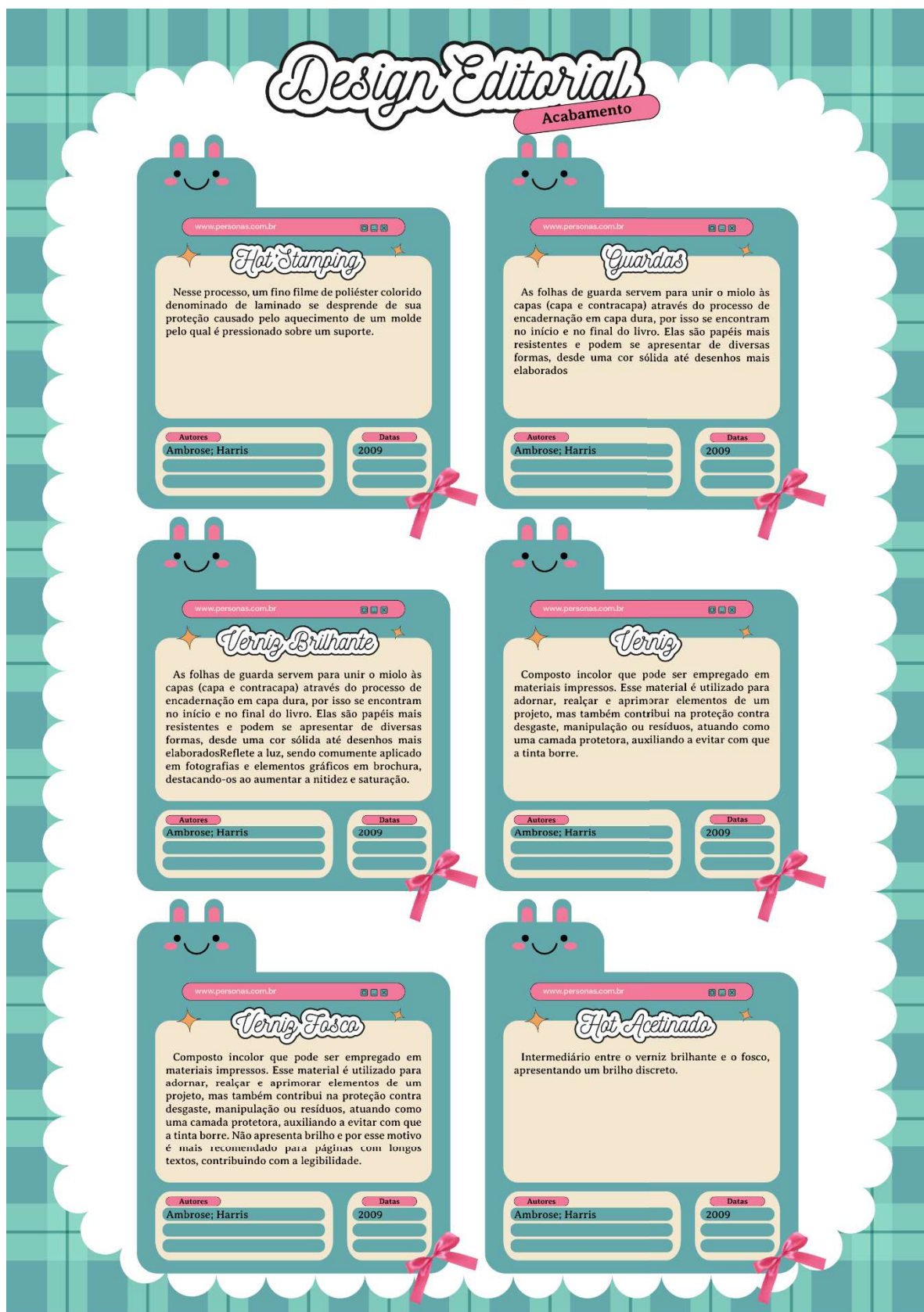


Figura 29: Cartões sobre acabamento

Fonte: Autor (2024)

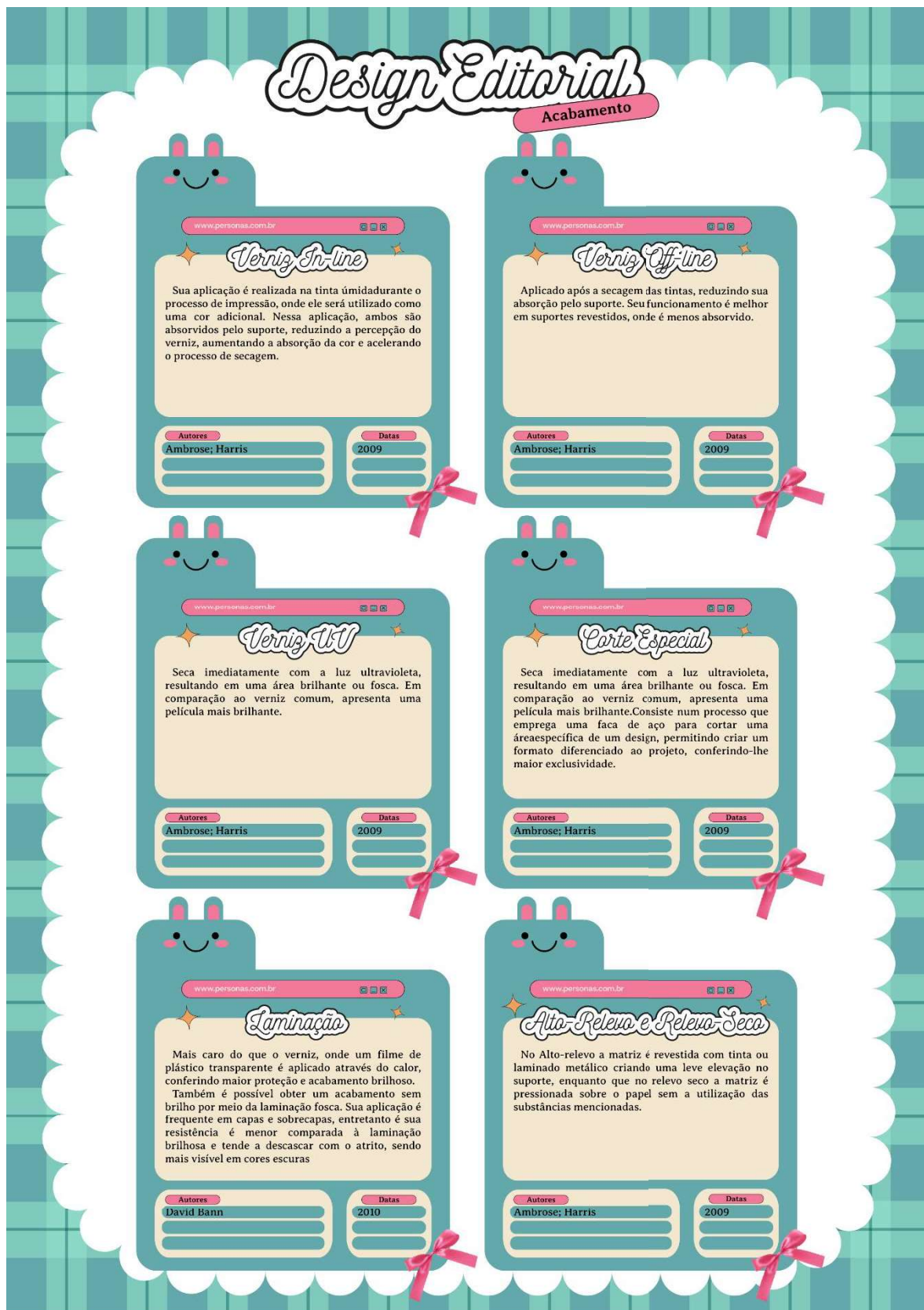


Figura 30: Cartões sobre acabamento parte 2

Fonte: Autor (2024)

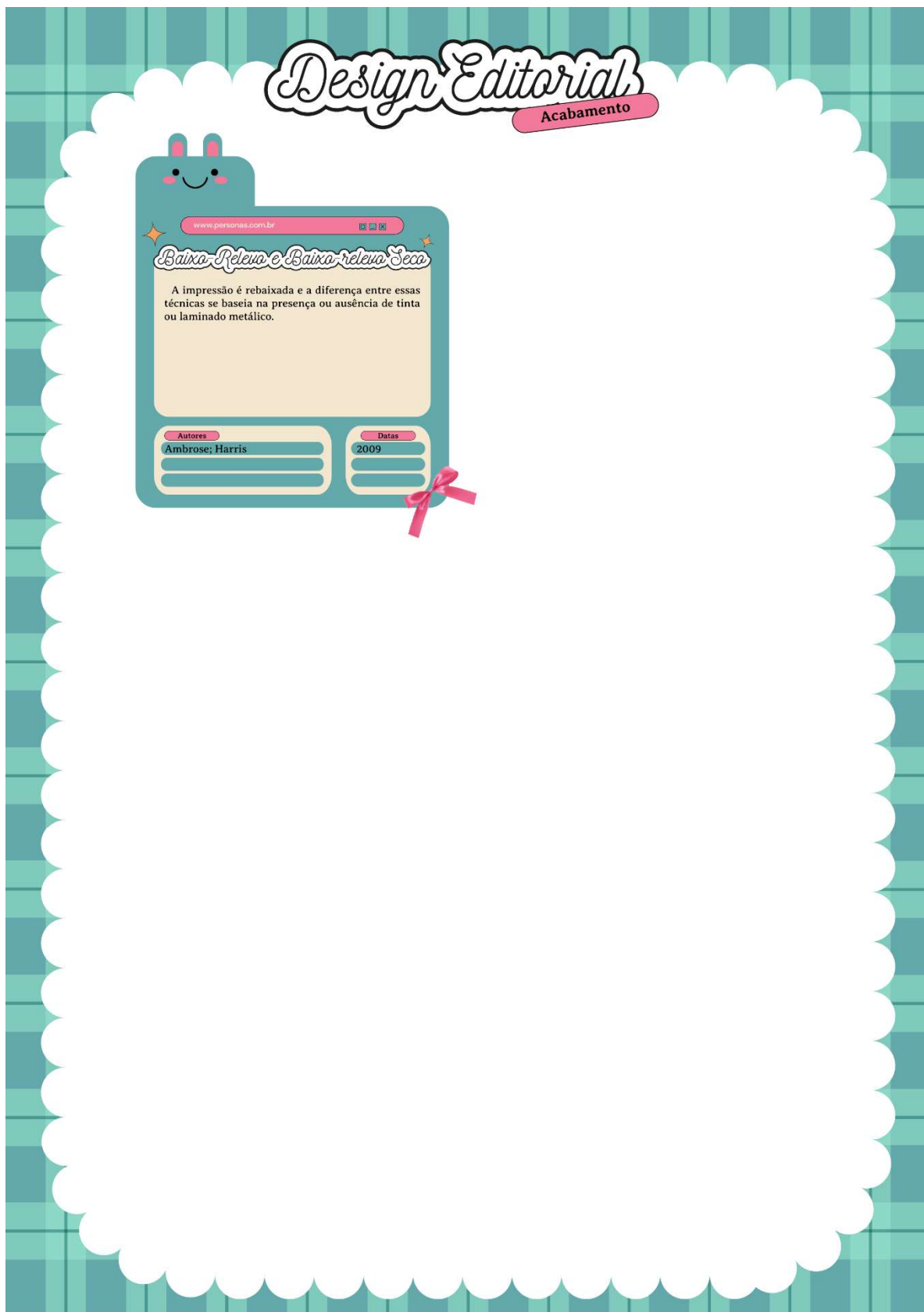


Figura 31: Cartões sobre acabamento parte 3

Fonte: autor (2024)

3.2 Cardápio de ideias

Ao se deparar com um cenário com diversas possibilidades e informações, é normal se sentir sobrecarregado. Por esse motivo, tendo em vista os diversos cartões gerados, viu-se a necessidade de filtrá-los para que assim seja delimitar melhor as fronteiras do projeto. Abaixo será possível visualizar somente os cartões que possuem certa relevância para se pensar num livreto ilustrado voltado para o tema em estudo em seus respectivos temas.

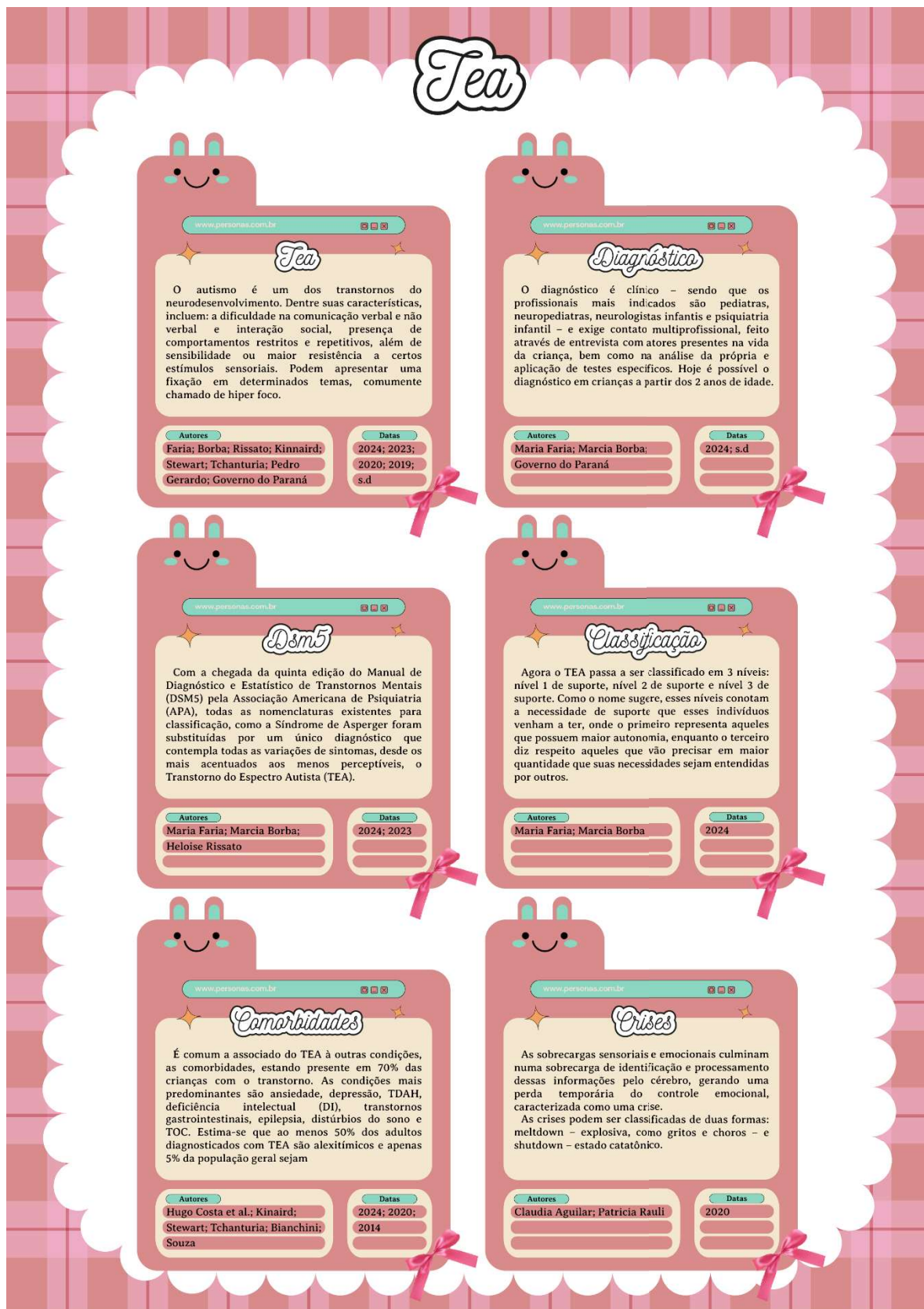


Figura 32: Cartões relevantes sobre TEA

Fonte:Autor (2024)

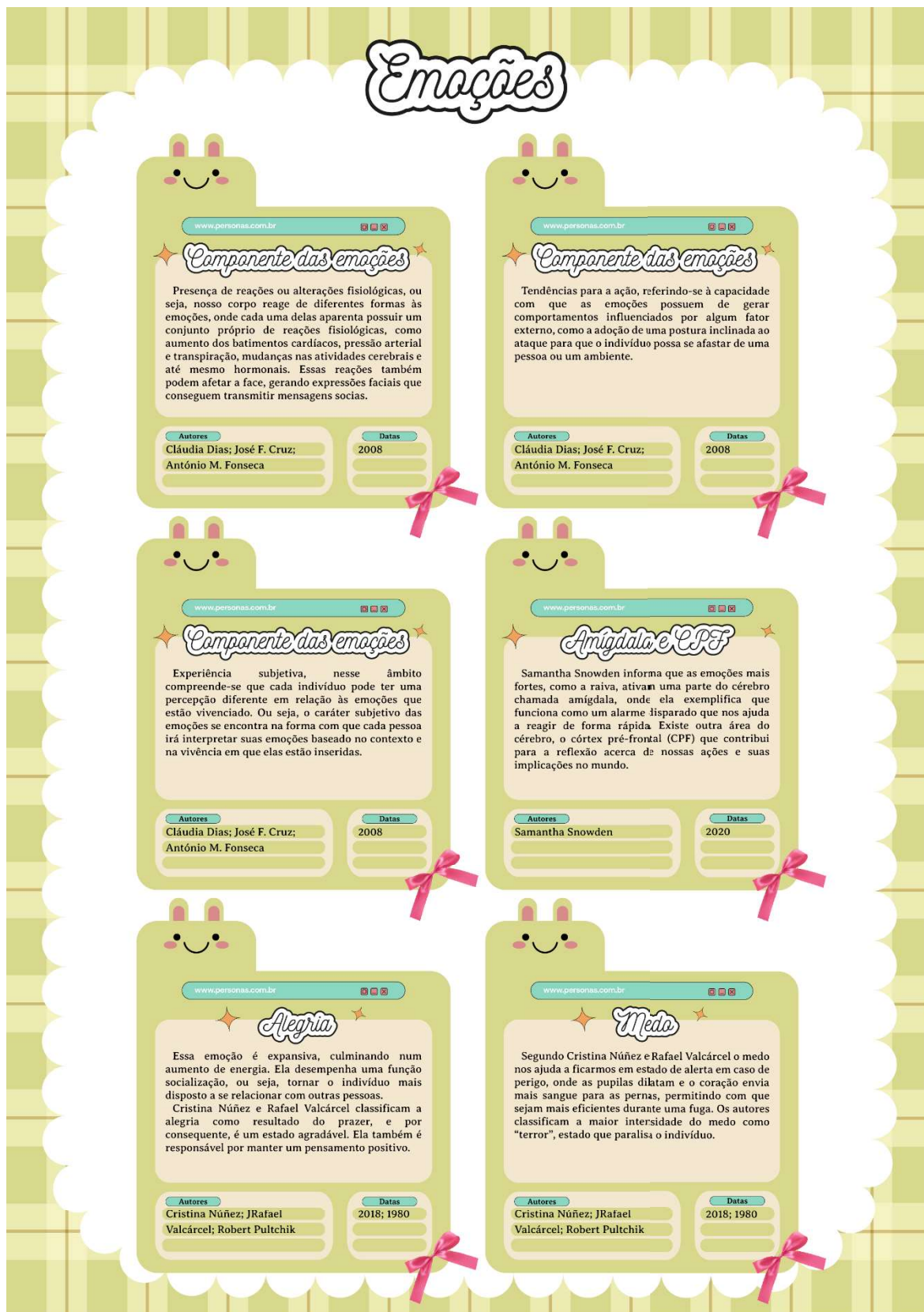


Figura 33: Cartões relevantes sobre emoções parte 1

Fonte: Autor (2024)

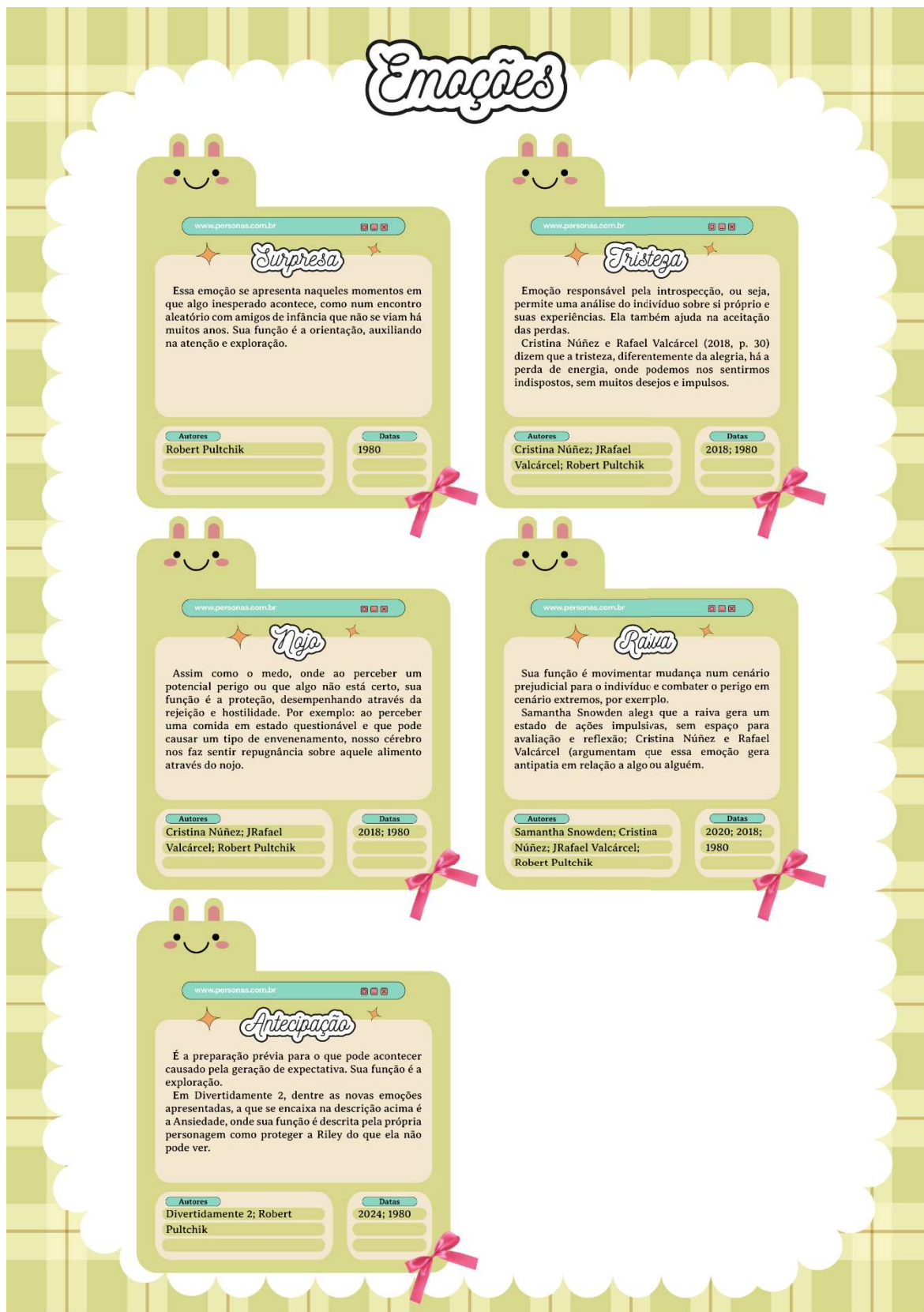


Figura 34: Cartões relevantes sobre emoções parte 2

Fonte: Autor (2024)

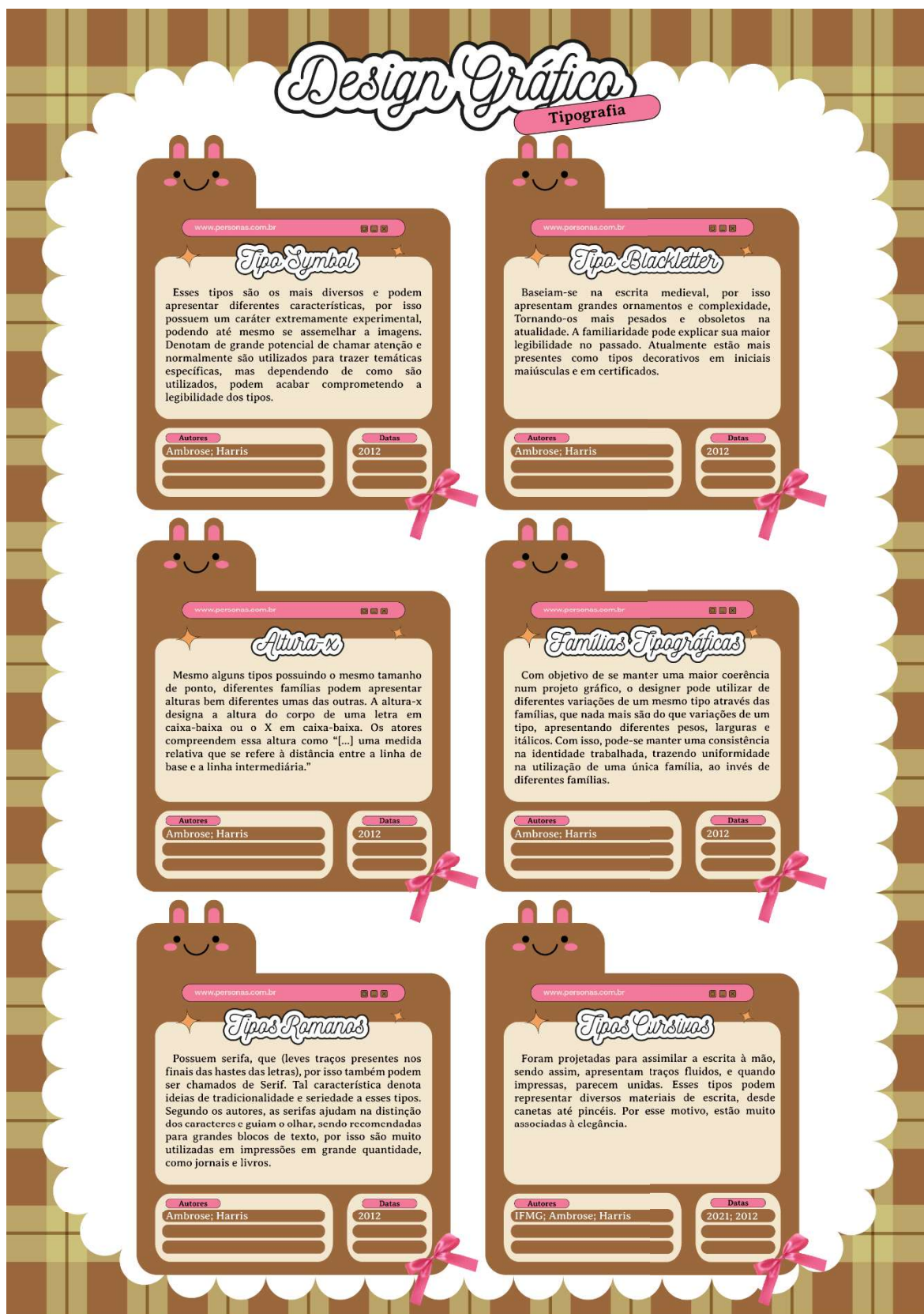


Figura 35: Cartões relevantes sobre tipografia 1

Fonte: Autor (2024)



Figura 36: Cartões relevantes sobre tipografia 2

Fonte: Autor (2024)

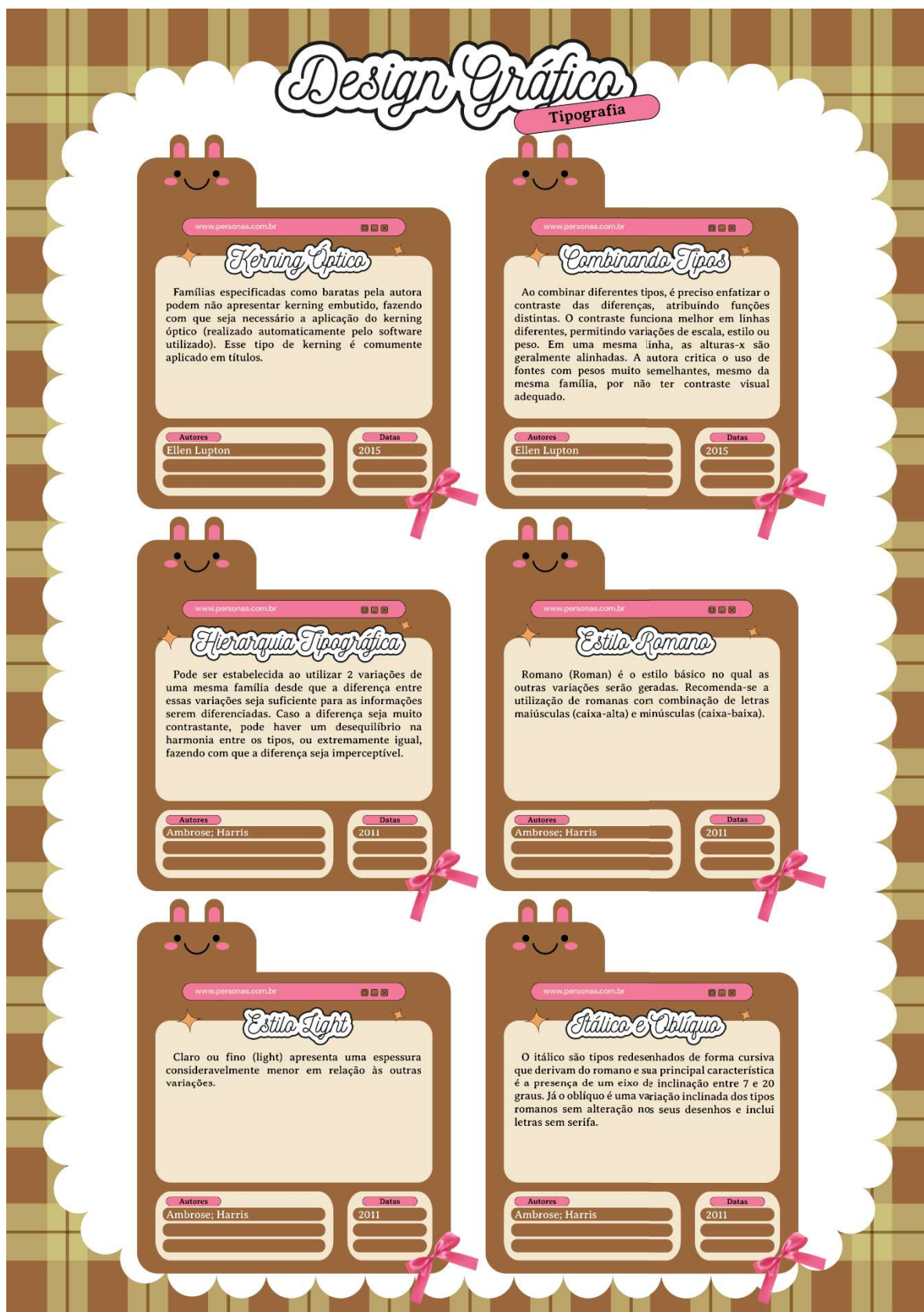


Figura 37: Cartões relevantes sobre tipografia 3

Fonte: Autor (2024)

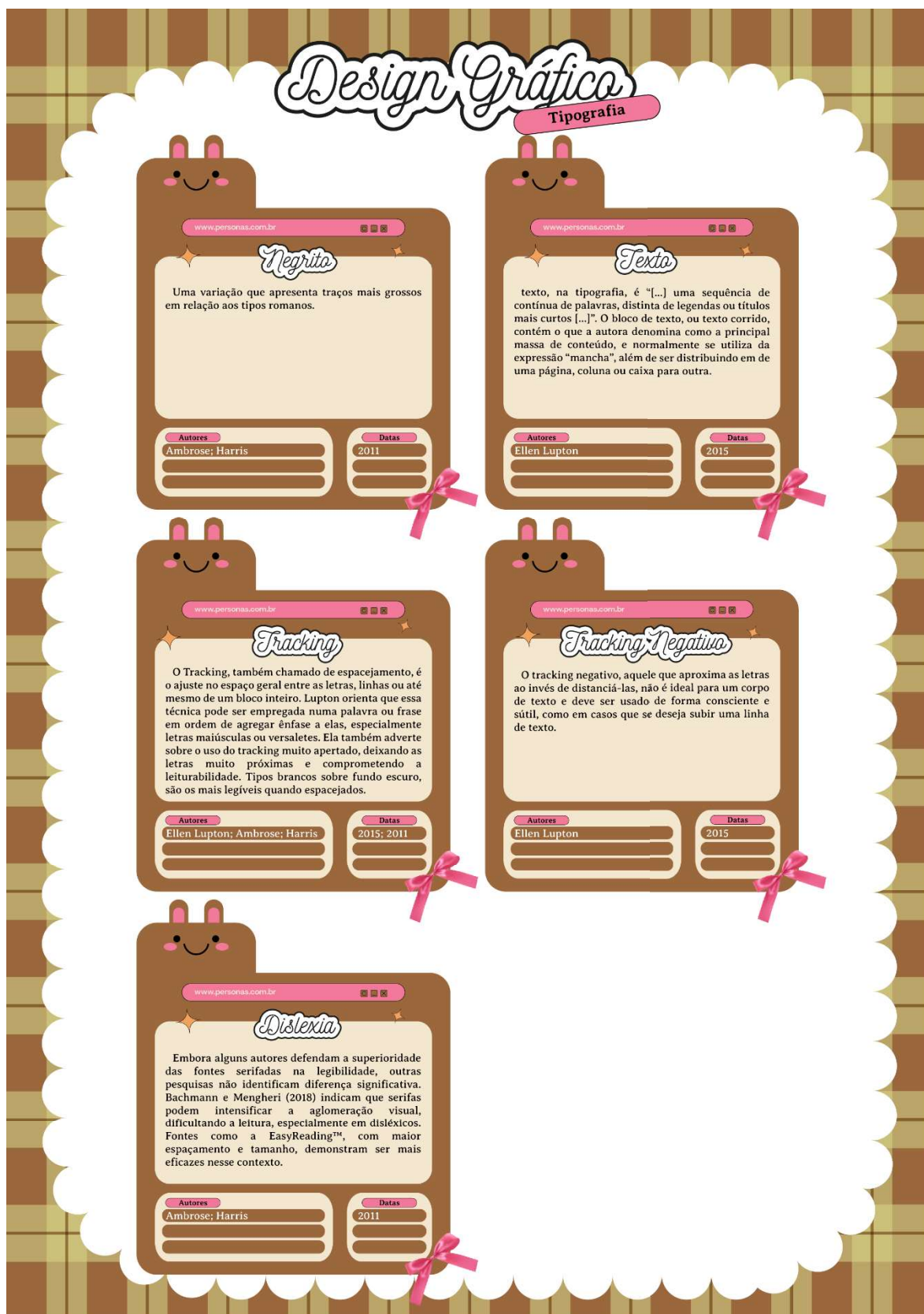


Figura 38: Cartões relevantes sobre tipografia 4

Fonte: Autor (2024)

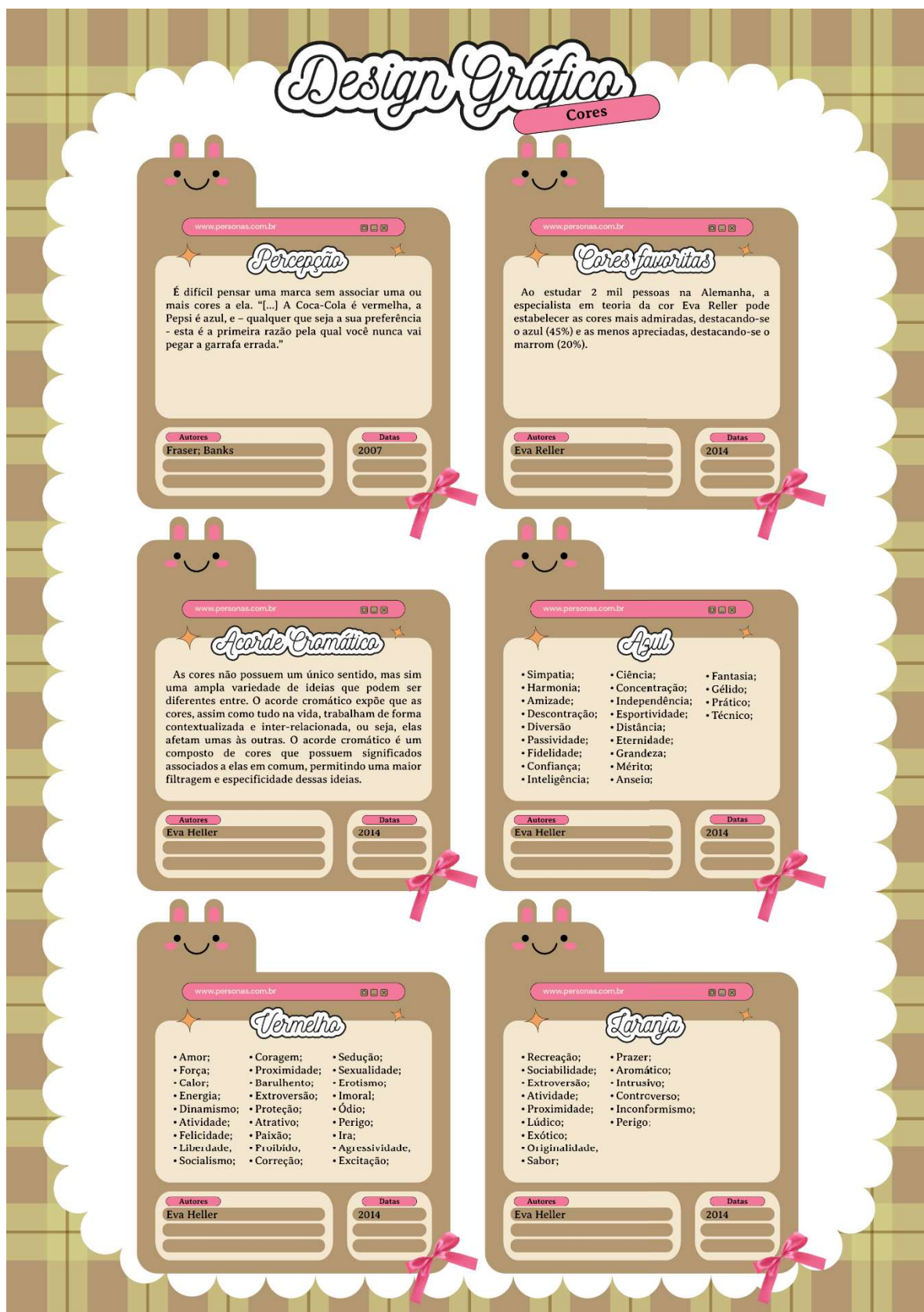


Figura 39: Cartões relevantes sobre cores 1

Fonte: Autor (2024)



Figura 40: Cartões relevantes sobre cores 2

Fonte: Autor (2024)

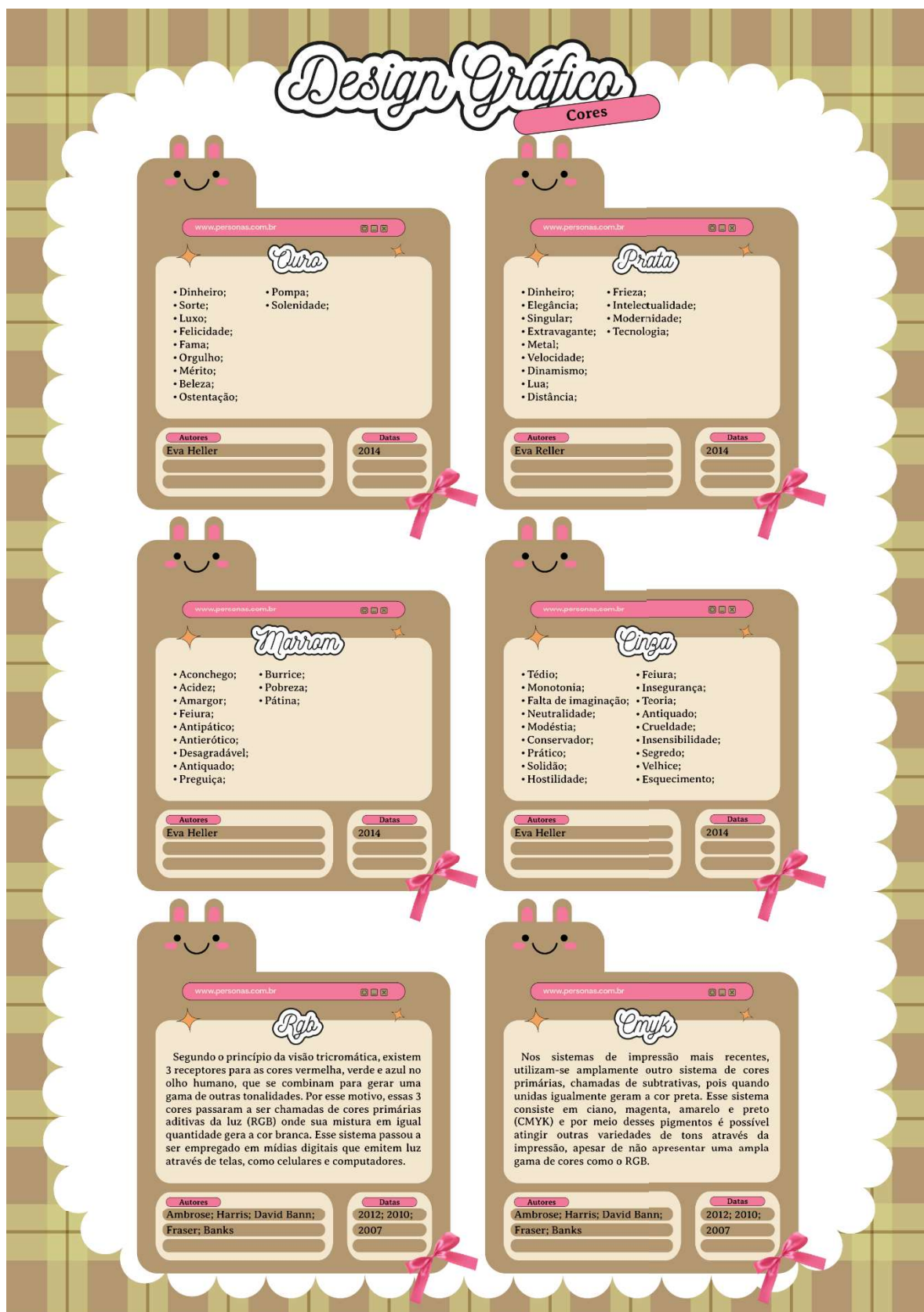


Figura 41: Cartões relevantes sobre cores 3

Fonte: Autor (2024)

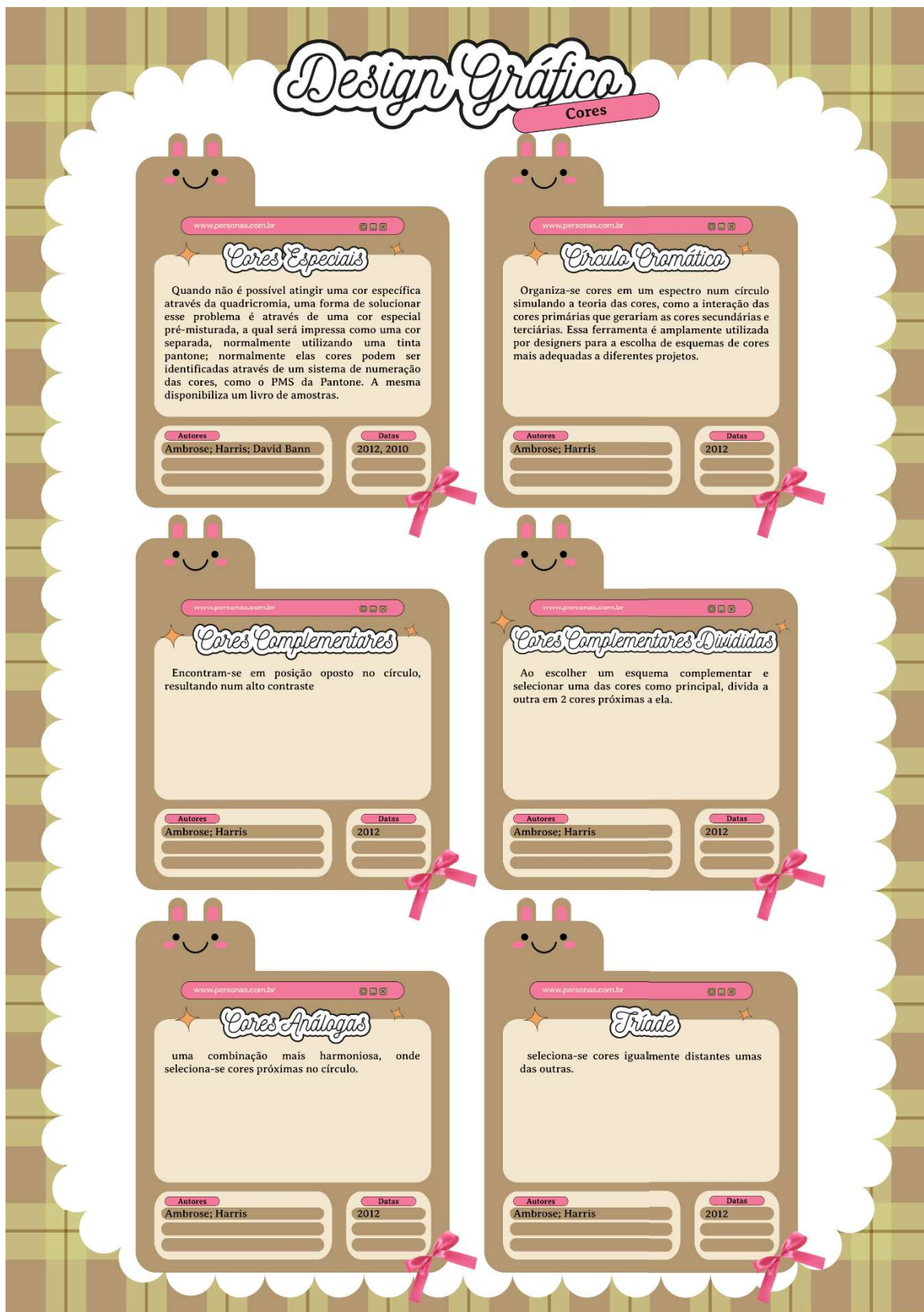


Figura 42: Cartões relevantes sobre cores 4

Fonte: Autor (2024)



Figura 43: Cartões relevantes sobre cores 5

Fonte: Autor (2024)

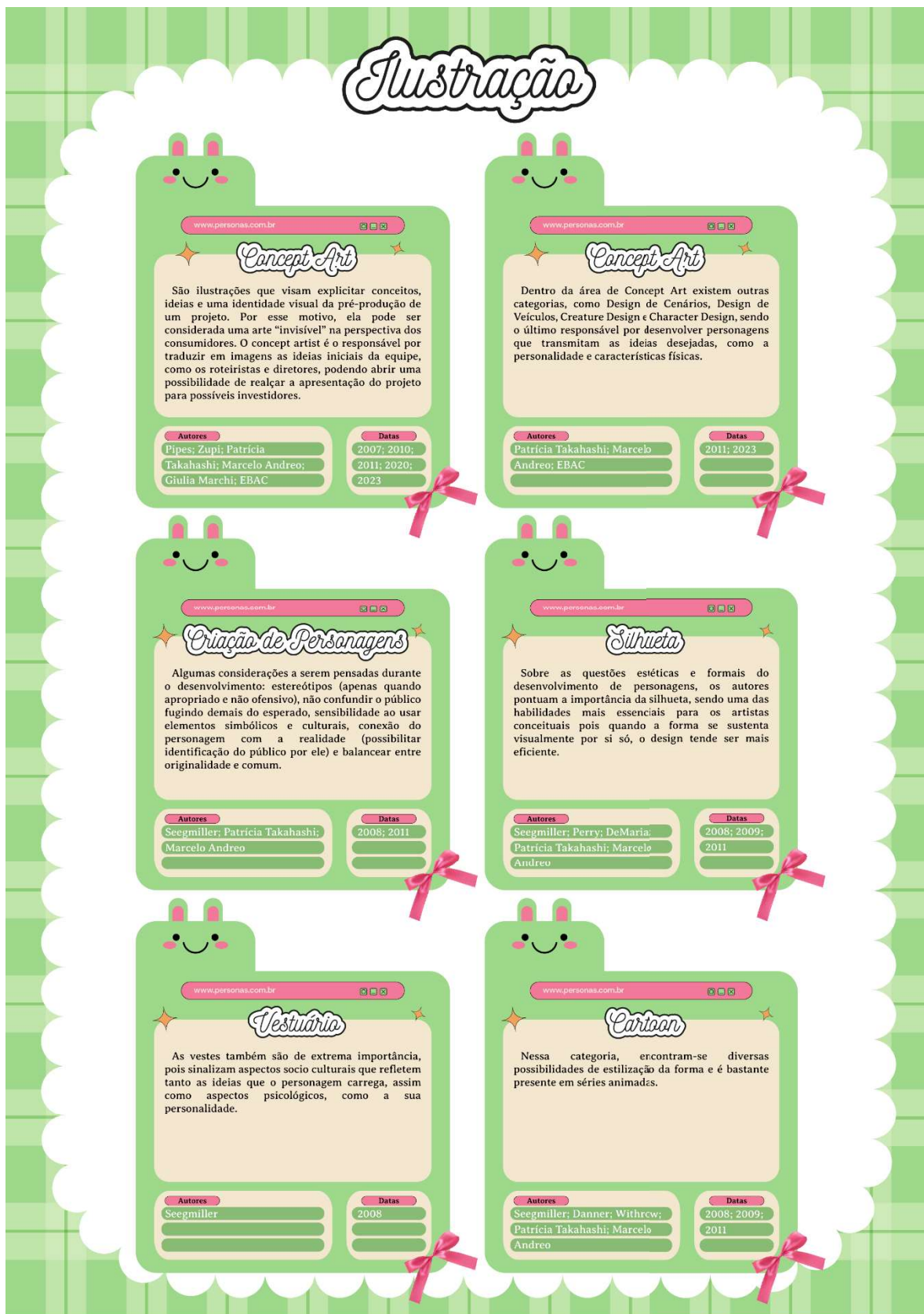


Figura 44: Cartões relevantes sobre ilustração

Fonte: Autor (2024)

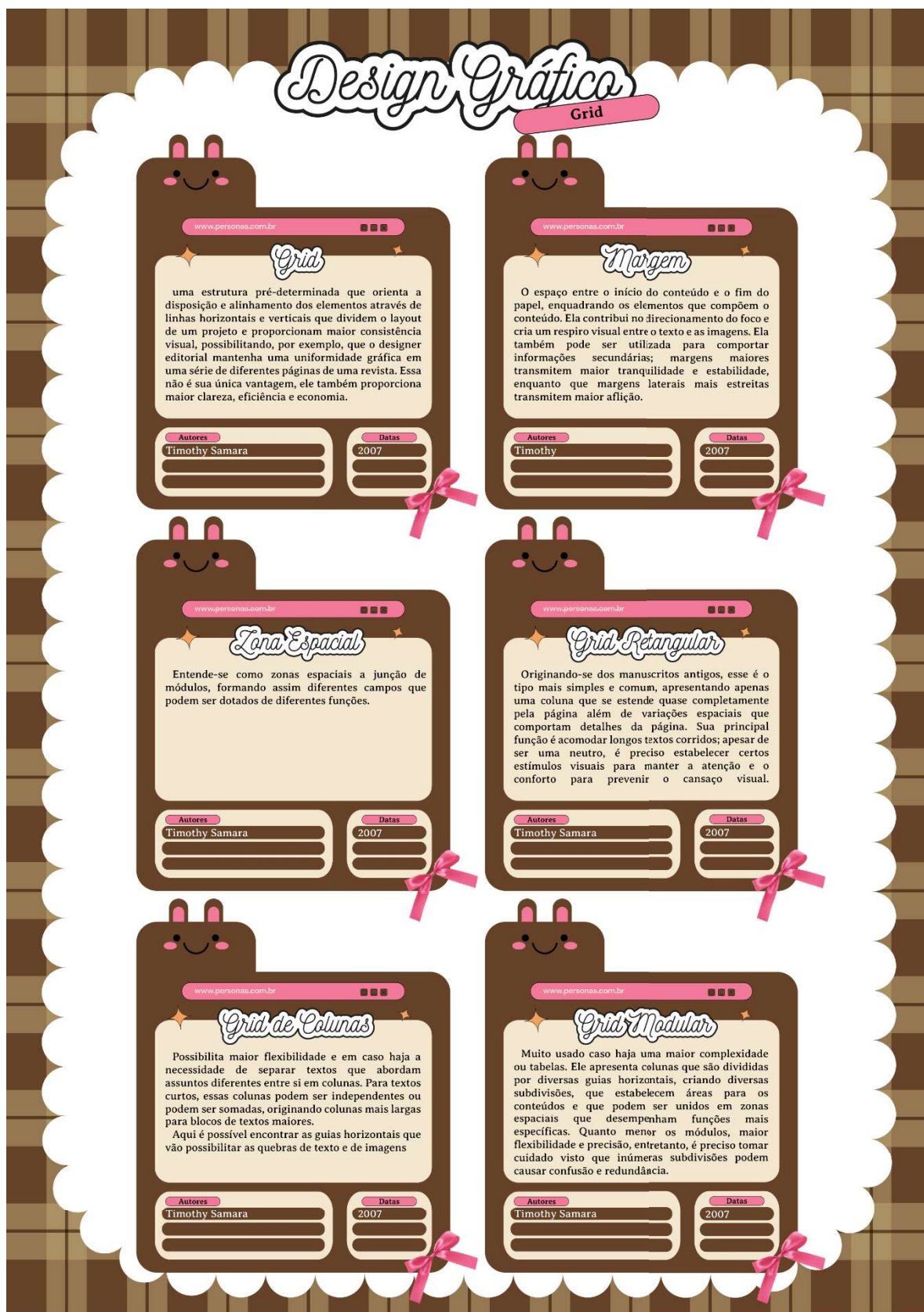


Figura 45: Cartões relevantes sobre grid 1

Fonte: Autor (2024)



Figura 46: Cartões relevantes sobre grid 2

Fonte: Autor (2024)

3.3 Critérios norteadores

São orientações que visam traçar as fronteiras do desenvolvimento da proposta aqui apresentada e que enfatizam aspectos que precisam ser contemplados e lembrados, como o principal objetivo do projeto, ao longo de todo o desenvolvimento do livreto. Vianna et. al orienta que eles:

“[...] emergem da sistematização dos dados da imersão, durante a realização de um diagrama de afinidades ou de um mapa conceitual, por exemplo. Assim, assegura-se que nenhuma questão relevante seja negligenciada ou mesmo que as soluções geradas se distanciem do foco da demanda.” (2012, p. 78)

Os requisitos idealizados são:

- Utilização de personagens e cenários fictícios para elucidar as mensagens, mas também haver um texto alternativo objetivo e que evite duplo sentido e significados subtendidos;
- Adotar o universo pirata como estética para o livreto e desenvolver 5 personagens;
- Empregar o estilo de ilustração cartoon para trazer mais expressividade, liberdade e tornar a leitura mais lúdica;
- Em processos de impressão em grande tiragem os candidatos são: offset e CTP;
- Em processos de pouca tiragem e custo menor os candidatos são: impressão digital e xilogravura;
- Os papéis candidatos são: offset, couché fosco (sendo a melhor opção para ilustração), acid-free (para maior durabilidade) e, caso seja adotado a encadernação em capa dura, o triplex;
- Priorizar por papéis com tons mais amarelados para melhorar o conforto da leitura;
- Caso seja necessário reduzir custos, adotar a encadernação wire-o para que o material possa ser consultado diversas vezes ou encadernação com grampo lateral caso o volume de folhas seja

pequeno, sendo uma opção um pouco mais resistente a encadernação com grampo;

- Caso seja possível um custo maior, utilizar encadernação com capa dura com cola ou costura;
- O material precisa ter uma boa durabilidade, por isso caso seja aplicado verniz, deverá ser o fosco para não atrapalhar a legibilidade e leiturabilidade;
- O grid adotado deverá permitir com que o texto seja mais dinâmico e possibilitar uma melhor separação e espaço para as ilustrações;
- Priorizar fontes sem serifa e aplicar um espaçamento maior;
- Cores que trabalham com menos contraste para apresentar menos estímulos visuais;
- Possuir partes dedicadas aos pais e cuidadores, como informações de como agir e entender melhor suas crianças;
- Divisão em capítulos mais curtos;
- Uso de atividades interativas;

Restrições;

- Para prototipação, recomenda-se a utilização de impressão de baixa tiragem caso seja necessário reduzir custos;
- Se porventura uma editora se interesse pelo projeto e deseje comercializá-lo, a adoção da impressão sob-demanda ou de baixa tiragem seria uma abordagem mais viável para avaliar a aceitação, além de adaptação para outros públicos, como uma versão digital;
- Em caso de comercialização, é essencial que o material seja revisado por profissionais da área da psicologia e seja feito os devidos ajustes caso necessário;
- O público-alvo apresenta comorbidades que podem afetar as habilidades cognitivas necessárias para entendimento do material, como a deficiência intelectual (DI), sendo necessário o apoio de terceiros;

- O uso de associações que visam tornar o texto mais lúdico pode dificultar o entendimento de uma parcela do público-alvo, sendo necessário trechos objetivos que resumam o conteúdo;

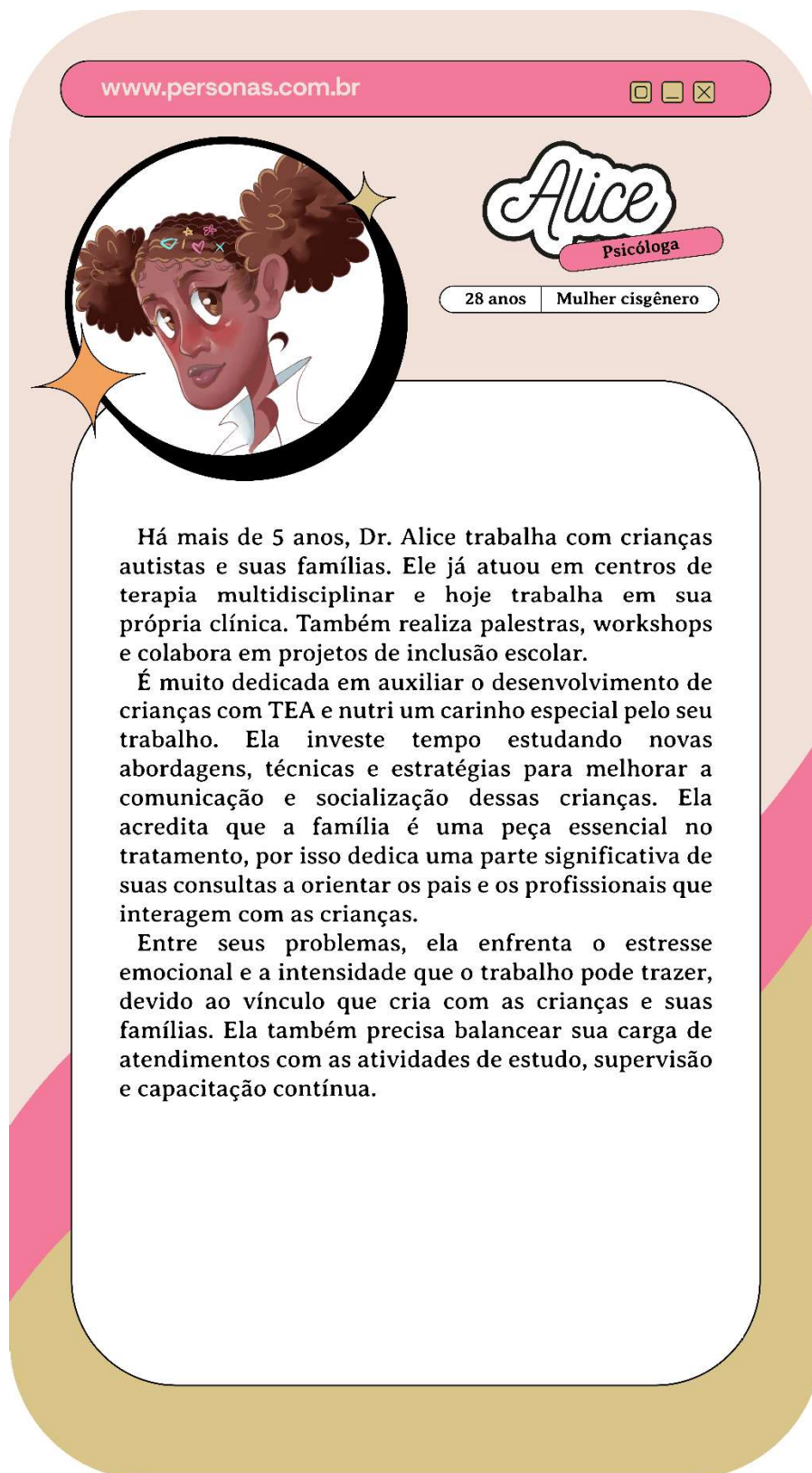
3.4 Personas

Para melhor compreensão, desenvolveu-se personas que representam os comportamentos daqueles que convivem na temática que esse projeto visa contemplar, as quais foram criadas através das observações sobre aspectos identificados em toda a pesquisa realizada até essa etapa, como imersão preliminar e em profundidade.

Contextualizando tal conceito, as personas nada mais são que representações de pessoas ficticiais que incorporem os desejos, expectativas e, como já mencionado, os comportamentos de um público estudado. Em resumo, são arquétipos.

[...] servem para alinhar informações dos usuários com todas as pessoas envolvidas, mas são especialmente úteis na geração e validação de ideias. Por exemplo, as necessidades das personas podem ser exploradas na fase de Ideação para geração de soluções inovadoras que atendam às suas demandas. Depois disso, as mesmas ideias podem ser avaliadas pela perspectiva das personas de forma a selecionar as mais promissoras. Elas auxiliam no processo de design porque direcionam as soluções para o sentido dos usuários, orientando o olhar sob as informações e, assim, apoiando as tomadas de decisão. (VIANNA et. al, 2012, p.80)

A seguir é possível visualizar as personas elaboradas para o projeto (as ilustrações foram feitas pelo autor):



www.personas.com.br

Alice
Psicóloga

28 anos | Mulher cisgênero

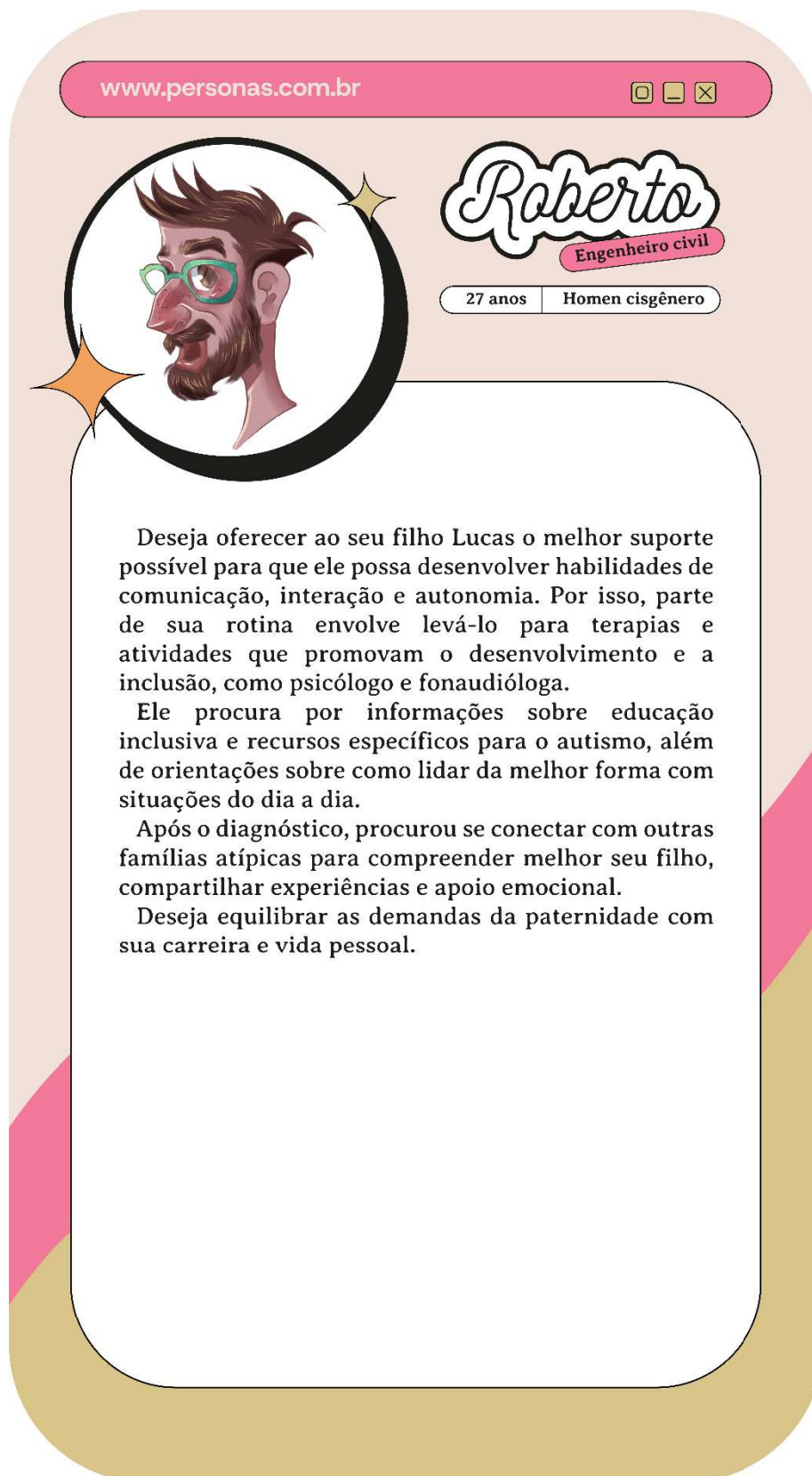
Há mais de 5 anos, Dr. Alice trabalha com crianças autistas e suas famílias. Ele já atuou em centros de terapia multidisciplinar e hoje trabalha em sua própria clínica. Também realiza palestras, workshops e colabora em projetos de inclusão escolar.

É muito dedicada em auxiliar o desenvolvimento de crianças com TEA e nutre um carinho especial pelo seu trabalho. Ela investe tempo estudando novas abordagens, técnicas e estratégias para melhorar a comunicação e socialização dessas crianças. Ela acredita que a família é uma peça essencial no tratamento, por isso dedica uma parte significativa de suas consultas a orientar os pais e os profissionais que interagem com as crianças.

Entre seus problemas, ela enfrenta o estresse emocional e a intensidade que o trabalho pode trazer, devido ao vínculo que cria com as crianças e suas famílias. Ela também precisa balancear sua carga de atendimentos com as atividades de estudo, supervisão e capacitação contínua.

Figura 47: Persona Alice

Fonte: Autor (2024)



www.personas.com.br

Roberto

Engenheiro civil

27 anos | Homen cisgênero

Deseja oferecer ao seu filho Lucas o melhor suporte possível para que ele possa desenvolver habilidades de comunicação, interação e autonomia. Por isso, parte de sua rotina envolve levá-lo para terapias e atividades que promovam o desenvolvimento e a inclusão, como psicólogo e fonaudióloga.

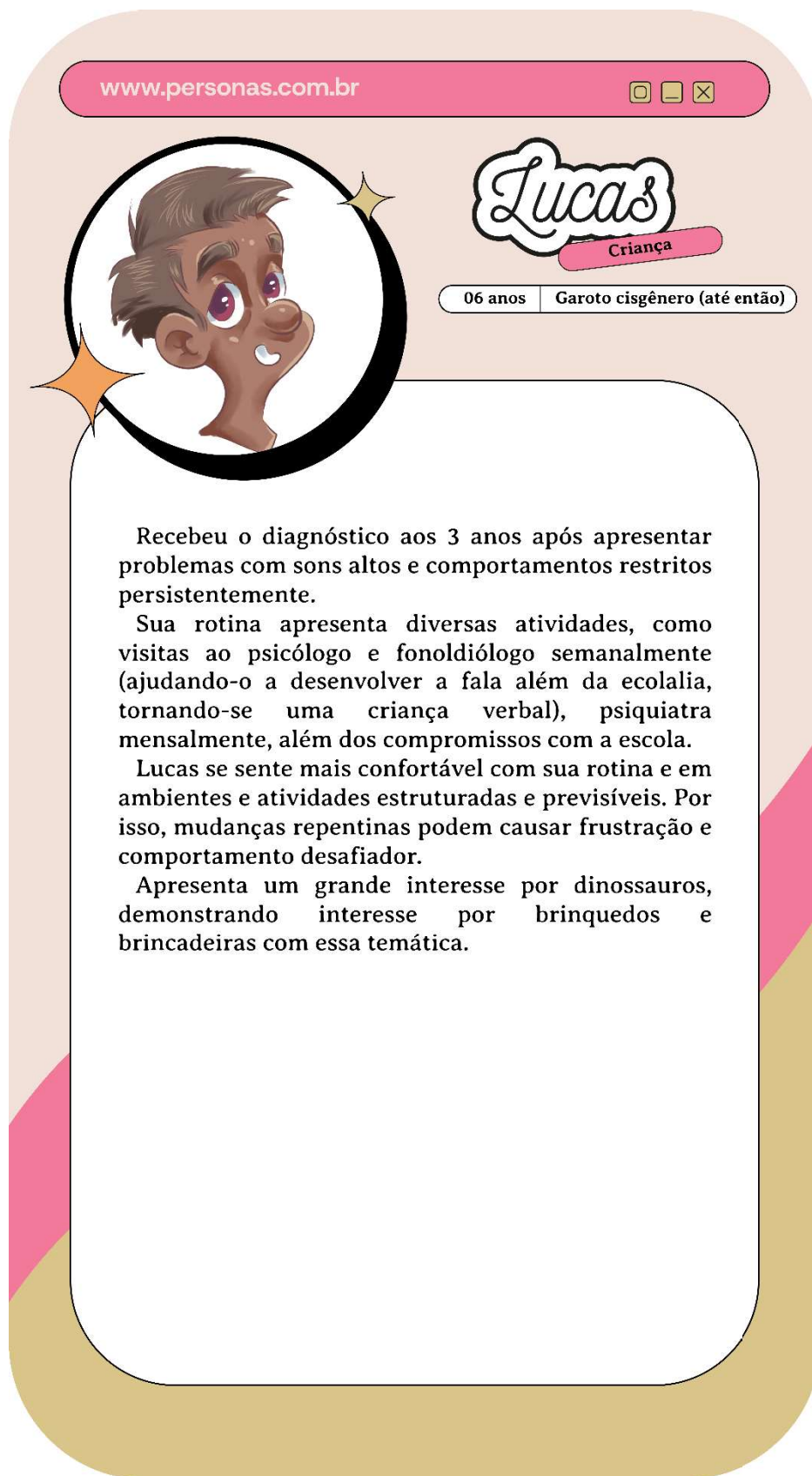
Ele procura por informações sobre educação inclusiva e recursos específicos para o autismo, além de orientações sobre como lidar da melhor forma com situações do dia a dia.

Após o diagnóstico, procurou se conectar com outras famílias atípicas para compreender melhor seu filho, compartilhar experiências e apoio emocional.

Deseja equilibrar as demandas da paternidade com sua carreira e vida pessoal.

Figura 48: Persona Roberto

Fonte: Autor (2024)

A person card for Lucas, designed to look like a social media profile. At the top, there is a pink header bar with the URL 'www.personas.com.br' and three small icons (a square, a square, and an 'X'). Below the header, on the left, is a circular profile picture of a young boy with brown skin, brown hair, and large purple eyes, smiling. To the right of the profile picture is the name 'Lucas' in a white, bubbly, cursive font, with a pink tag below it that says 'Criança'. Below the name and tag is a white bar with two fields: '06 anos' and 'Garoto cisgênero (até então)'. The main body of the card is a large white rounded rectangle containing three paragraphs of text. The background of the card is a light beige color with a pink and gold gradient at the bottom.

www.personas.com.br



Lucas

Criança

06 anos

Garoto cisgênero (até então)

Recebeu o diagnóstico aos 3 anos após apresentar problemas com sons altos e comportamentos restritos persistentemente.

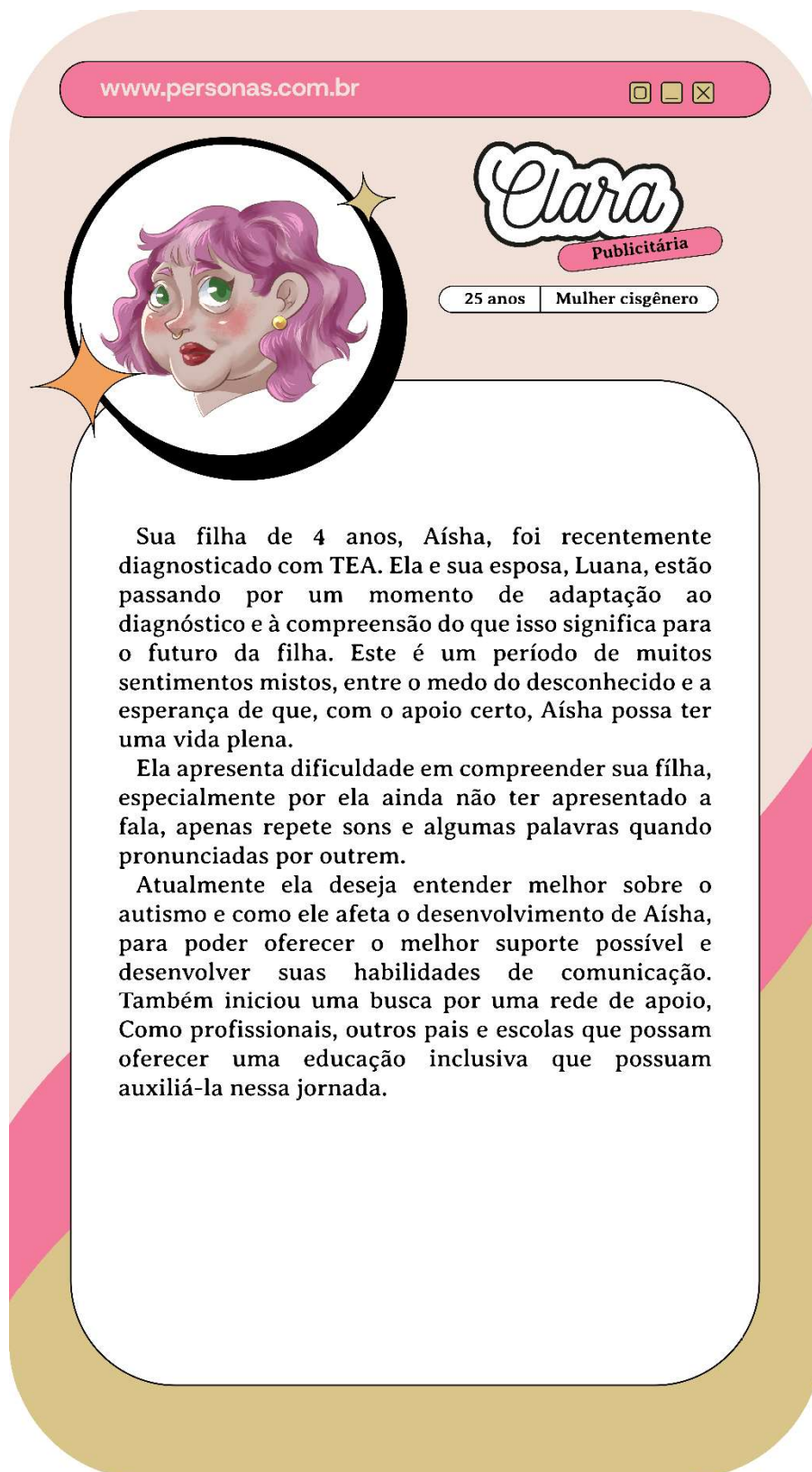
Sua rotina apresenta diversas atividades, como visitas ao psicólogo e fonoldiólogo semanalmente (ajudando-o a desenvolver a fala além da ecolalia, tornando-se uma criança verbal), psiquiatra mensalmente, além dos compromissos com a escola.

Lucas se sente mais confortável com sua rotina e em ambientes e atividades estruturadas e previsíveis. Por isso, mudanças repentinas podem causar frustração e comportamento desafiador.

Apresenta um grande interesse por dinossauros, demonstrando interesse por brinquedos e brincadeiras com essa temática.

Figura 49: Persona Lucas

Fonte: Autor (2024)



The image shows a user profile card for Clara on a website. At the top, there is a pink header with the URL "www.personas.com.br" and three small icons (a square, a square, and an 'X'). Below the header is a circular profile picture of Clara, a woman with short, wavy purple hair, green eyes, and a red nose ring. To the right of the profile picture is the name "Clara" in a white, cursive font, with the profession "Publicitária" in a pink box below it. Further down, there are two white boxes with black text: "25 anos" and "Mulher cisgênero". The main content area is a large white rounded rectangle containing three paragraphs of text.

www.personas.com.br

Clara
Publicitária

25 anos | Mulher cisgênero

Sua filha de 4 anos, Aísha, foi recentemente diagnosticado com TEA. Ela e sua esposa, Luana, estão passando por um momento de adaptação ao diagnóstico e à compreensão do que isso significa para o futuro da filha. Este é um período de muitos sentimentos mistos, entre o medo do desconhecido e a esperança de que, com o apoio certo, Aísha possa ter uma vida plena.

Ela apresenta dificuldade em compreender sua filha, especialmente por ela ainda não ter apresentado a fala, apenas repete sons e algumas palavras quando pronunciadas por outrem.

Atualmente ela deseja entender melhor sobre o autismo e como ele afeta o desenvolvimento de Aísha, para poder oferecer o melhor suporte possível e desenvolver suas habilidades de comunicação. Também iniciou uma busca por uma rede de apoio, Como profissionais, outros pais e escolas que possam oferecer uma educação inclusiva que possam auxiliá-la nessa jornada.

Figura 50: Persona Clara

Fonte: Autor (2024)

4 IDEIAÇÃO

As últimas etapas apresentavam como objetivo principal a coleta de dados relevantes para o desenvolvimento do projeto, já essa é a análise e organização desses dados a fim de identificar padrões que auxiliem na compreensão do problema (Vianna et. al, 2012, p.100).

4.1 Roteiro

Todo e qualquer projeto necessita de uma boa estruturação, isso faz com que o tempo e esforço seja mais otimizado e minimiza possíveis erros que possam vir a surgir. Tendo isso em vista, optou-se pela utilização de uma ferramenta já bem conhecido especialmente na indústria audiovisual: o roteiro – uma narração por escrito que visa guiar a pré-produção. Com isso foi possível organizar a disposição do conteúdo nas páginas, bem como trazer à tona o nível do projeto e o que ele vai demandar.

Antes de iniciar o roteiro, fora desenvolvido um resumo objetivo sobre a proposta do livreto:

Junte-se à tripulação pirata Aqua Marújos e embarque numa aventura por águas tranquilas e até mesmo tempestuosas que não facilitam nem para os jovens aspirantes a se tornarem grandes navegadores! Através dessa jornada você poderá compreender melhor o mar... quero dizer, você poderá compreender melhor as emoções! Isso mesmo, você não leu errado. As emoções são muito semelhantes ao mar. Uma hora nos confortam assim como aquele banho gostoso na praia num dia de sol, mas também podem nos desestabilizar como um navio prestes a afundar. Leia histórias que vão te ajudar a navegar por suas próprias emoções, mas não só isso: divirta-se com uma série de atividades recreativas! (Autor, 2015)

A seguir é possível visualizar a forma pela qual o conteúdo será organizado elucidada pela figura abaixo:



Figura 51: Roteiro imagético

Fonte: Autor (2025)

4.1.1 Descrição dos capítulos

Ao analisar a imagem acima, é possível perceber que a introdução é dividida em sete subcapítulos que visam apresentar o universo que o livreto aborda.

1. Como o livro funciona: Aqui será dedicado a explicar o funcionamento de como o livreto pode ser manipulado pelos leitores. O ideal é que todo o livreto seja lido com auxílio de um adulto, mas haverá ícones de identificação que sinalizarão qual o público tal página foi pensada:

- 1.1 Conteúdo pensado para os pais (o material pode apresentar uma maior complexidade. As sinalizações não excluem usuários que fogem do público pensando, ou seja, crianças também podem ler);
- 1.2 Conteúdo para as crianças (todo o conteúdo educativo e principalmente as atividades. Algumas crianças podem apresentar questões cognitivas que dificultem o entendimento e a identificação com o material, sendo especialmente necessário o acompanhamento ou servir somente para os seus responsáveis);
- 1.3 Conteúdo objetivo (material simples, resumido e objetivo para as crianças que leem apresentando dificuldades);
2. Importância das emoções: comportará o conteúdo textual que contextualiza a relevância e introduz o universo da temática da obra;
3. Glossário para os pais: comportará o conteúdo textual que informa aos cuidadores sobre termos comuns no universo neuro divergente e que são importantes para ajudá-los a entender mais sobre suas crianças, portanto terá o ícone que sinaliza o perfil de leitor. Os conceitos serão colocados em pequenos tópicos e seguidos por uma ilustração. Os tópicos são: *neurodiversidade, hiperfoco, processamento sensorial, sobrecarga sensorial e crises, ecolalia, estereotípias e masking*;
4. Não há heróis nem vilões: comportará o conteúdo textual focado em informar aos leitores que no universo emocional não há emoções negativas e positivas, e que todas possuem uma função para o nosso corpo e a nossa mente. Aqui poderá haver uma temática diferente do restante do livreto, com ilustrações de um confronto entre um herói e um vilão ou apenas uma silhueta de um personagem com capa;
5. Lentes emocionais: comportará o conteúdo textual focado em apresentar um conceito elaborado pelo autor: as lentes emocionais, abordando sobre os vieses emocionais que nosso cérebro adota após algum evento que altera nosso estado emocional e distorce nossa percepção da realidade; nessa página serão apresentadas as primeiras atividades do livreto. O leitor deverá identificar qual emoção está atuando como uma espécie de lente de óculos e distorcendo uma determinada interação ou acontecimento. Em todas as atividades haverá o mesmo acontecimento, entretanto, ilustrado com elementos que conotarão alguma emoção; as ilustrações começarão a dar o tom da temática do livreto, abusando de óculos de sol, trazendo uma tropicalidade necessária;

6. Investigar as raízes: comportará o conteúdo sobre a importância de identificar os gatilhos que podem trazer algumas emoções à tona durante nossa vida através das experiências vivenciadas; a ilustração deve ser dramática. Uma cena onde uma porta está se abrindo e a luz de fora cria uma silhueta misteriosa adentrando o quarto escuro, e lá está ele, o pote desaparecido;
7. Apresentando os personagens: comportará o conteúdo que apresenta os personagens que, a partir desse ponto, serão recorrentes na obra; artes conceituais para cada personagem com um breve resumo de suas funções e personalidades.

Após a introdução, iniciam-se os capítulos do primeiro até o sétimo. Esses capítulos são voltados para cada emoção e compartilham o mesmo sistema de subcapítulos descrito abaixo:

1. Historinha e definição: comportará uma rápida história de algum acontecimento corriqueiro dos Aqua Marujos que explicitam a emoção principal do capítulo e em seguida uma definição sobre a mesma; as ilustrações deverão invadir toda a página e se estenderem à seguinte; espera-se que o texto fique somente na primeira página, permitindo com que a ilustração possa tomar o destaque por completo da outra;
2. Resumo objetivo: seu principal propósito é traduzir todo o conteúdo do último subcapítulo de forma resumida e objetiva sem a utilização de associações e metáforas. A página apresentará a devida sinalização;
3. Alterações físicas no corpo: conceitos mais subjetivos podem ser confusos para o público desta obra, somando a esse fator é possível encontrar uma dificuldade de diferenciação de questões fisiológicas ligadas às emoções, por isso é importante cada capítulo sobre as emoções contar com uma área sobre alterações fisiológicas que possam contribuir para esse público a identifica-las; a página contará com uma silhueta de um corpo humano – capa subcapítulo com essa temática poderá conter uma silhueta diferente — onde estarão linhas que indiquem as possíveis alterações no corpo.
4. Atividades: aqui deverá conter as principais tarefas educativas. São elas:
 - 4.1 Incentivar associações sensoriais e comportamentais às emoções para estimular a criatividade e a capacidade de personificá-las – essas atividades podem ser tanto escritas, como perguntas ou frases com lacunas para serem

preenchidas (“a minha alegria tem cheiro de: ____”) e perguntas mais abertas sem necessidade de frases com lacunas (“como a raiva se comportaria numa festa?”). As atividades também podem permitir ilustrações, incentivando com que a criança represente sua percepção da emoção por meio de uma imagem.

- 4.2 Ilustração – essas atividades têm como objetivo compreender melhor o funcionamento com o qual a mente da criança opera, permitindo-a desenhar (“Qual a cor da tristeza?”, “O medo se parece com qual personagem do seu desenho favorito?”);
- 4.3 Incentivar associações de emoções às situações e identificação de seus gatilhos – com o auxílio de exemplos, a criança poderá exercitar a identificação dos motivos por trás das ações dos personagens. Exemplo: ao observar a capitã expressando a felicidade, ela pode analisar e indicar a razão dessa emoção circulando o elemento correspondente ilustrado, como o baú de tesouro; não apenas de situações planejadas a criança terá contato, mas também poderá haver a identificação de gatilhos na sua própria realidade;
- 4.4 Corpo – aqui o foco das atividades se encontra nas particularidades que cada indivíduo possui sobre impulsos e a forma como lida e sente com suas próprias emoções. Tarefas de circular poderão ser uma opção: “quando fico feliz eu tenho vontade de...” e a criança pode circular alguma das opções, como “mexer as mãos”.
- 4.5 Exercitar contrapontos – estimular o exercício de contrapor uma ação com outra oposta. Como um personagem mais racional reagiria em contraste com a atitude mais impulsiva de outro personagem e vice-versa.
- 4.6 Consequências das ações – exemplos práticos que exercitam a criança a identificar as causas das atitudes ressentidas dos personagens.

4.2 Painéis semânticos

Ao lidar com um projeto fortemente marcado por questões estéticas, uma ferramenta se torna uma valiosa aliada ao processo de ideação: os painéis semânticos, também conhecidos como *moodboards*. Apropriando-se do significado do termo em inglês, *mood* – que pode ser traduzido como *humor*—, é possível compreender essa ferramenta como um painel que reúne referências visuais que comunicam ideias aliadas aos valores do projeto, explicitando os sentimentos que se esperam que as pessoas expressem em relação ao produto final. Seu objetivo é mostrar as sensações e percepções que se deseja despertar no público em relação ao produto final.

Foram estabelecidas quatro temáticas obrigatórias para os painéis: ilustração, emoções, tropicalidade e personagens. Em relação à quarta temática, as imagens precisam servir de referência à elaboração de Character design dos Aqua Marujos, nome da tripulação dos personagens que estarão presentes no livreto bem como imprimirem suas personalidades e fisiologia pré-definidas pelo autor:

- Capitã – energética, agitada e racialmente negra;
- Navegadora – feminina, focada, estatura maior em relação aos outros personagens e vitiligo;
- Cozinheiro – tímido, fechado, estilo mais alternativo e racialmente asiático;
- Cronista – sensível, organizado e corpo mais largo em relação aos outros personagens;
- Engenheiro – sistemático e características mais andrógenas;

Importante ressaltar que cada personagem foi concebido de forma a expressar de maneira acentuada características de pessoas no espectro. Exemplos disso incluem: a comunicação direta da capitã, o hiperfoco da navegadora em astrologia e navegação, a comunicação através da comida por parte do cozinheiro

não verbal, o apreço do cronista por categorização e organização e a sensibilidade sensorial aliada à busca por simetria do engenheiro.

Ao todo, foram elaborados 16 painéis, os quais serão possíveis visualizar a seguir:

Capas de livros



Figura 52: Painel semântico sobre capas de livros

Fonte: Autor (2025)

Estilos de ilustração



Figura 53: Painel semântico sobre estilos de ilustração

Fonte: Autor (2025)

Ilustrações com temática pirata

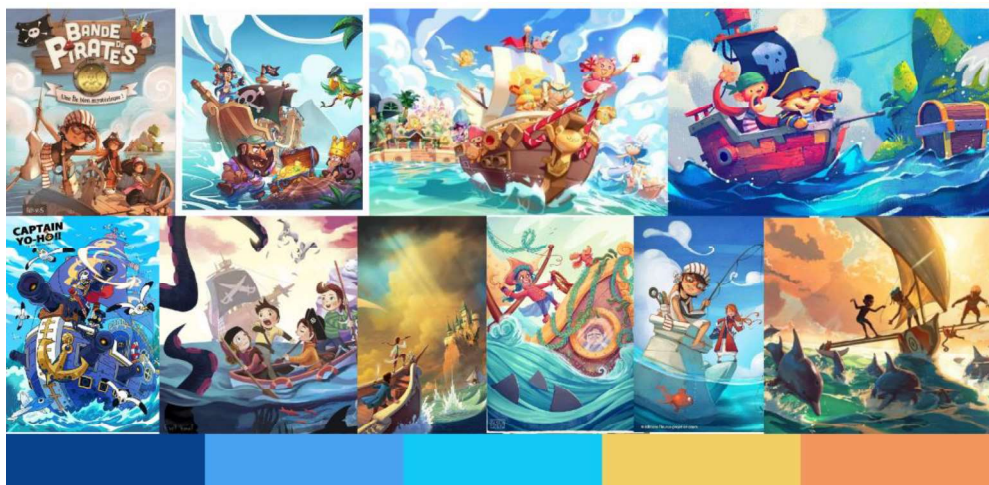


Figura 54: Painel semântico sobre ilustrações com temática pirata

Fonte: Autor (2025)

Os últimos painéis contemplam a temática de ilustração e compartilham um objetivo em comum de expressar os principais estilos de ilustração em acordo com o critério sobre o traço cartoon, pintura, composição e paleta de cores empregados por outras pessoas em projetos diretamente ou indiretamente similares.

Alegria



Figura 55: Painel semântico sobre alegria

Fonte: Autor (2025)

Medo

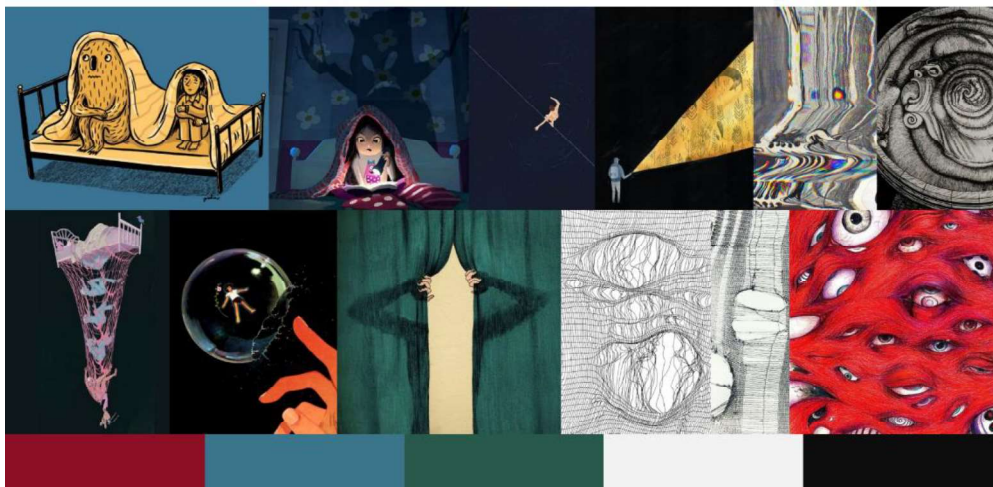


Figura 56: Painel semântico sobre medo

Fonte: Autor (2025)

Tristeza

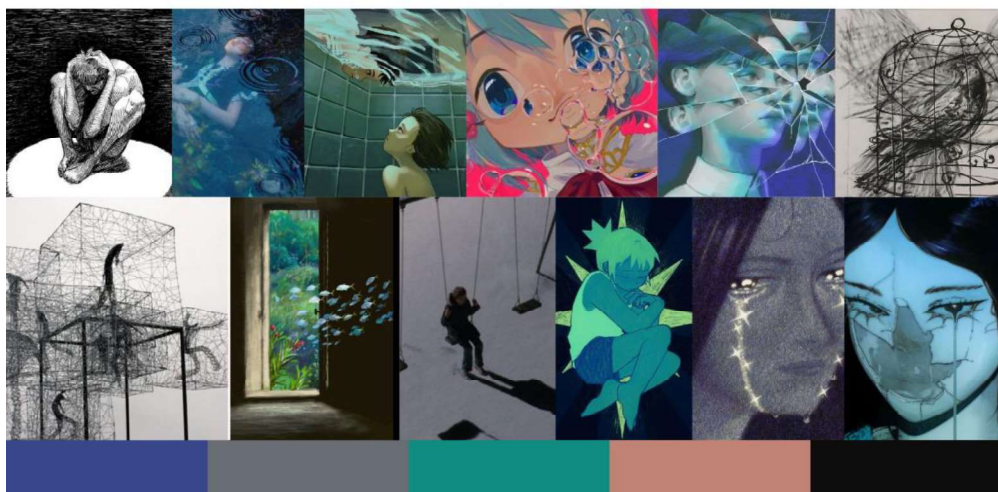


Figura 57: Painel semântico sobre tristeza

Fonte: Autor (2025)

Raiva



Figura 58: Painel semântico sobre raiva

Fonte: Autor (2025)

Ansiedade



Figura 59: Painel semântico sobre ansiedade

Fonte: Autor (2025)

Nojo

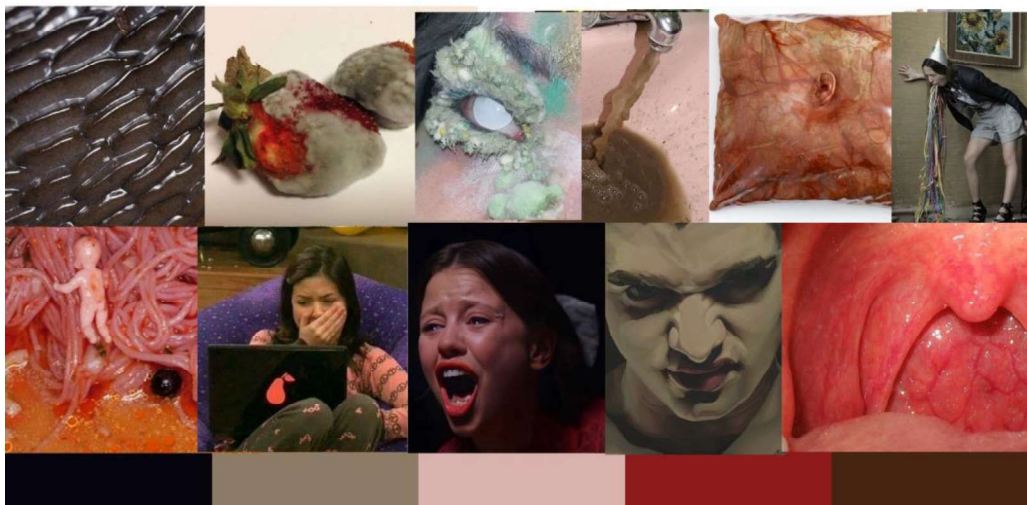


Figura 60: Painel semântico sobre nojo

Fonte: Autor (2025)

Surpresa

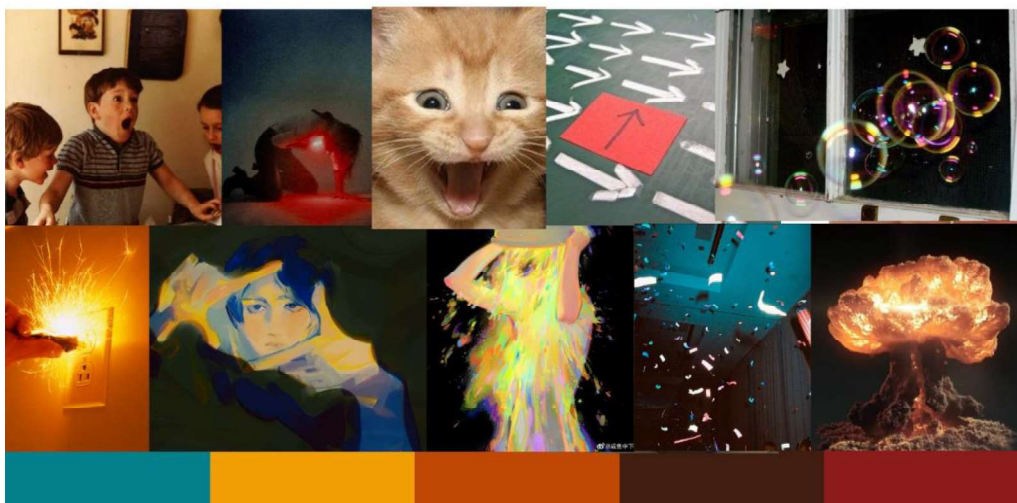


Figura 61: Painel semântico sobre surpresa

Fonte: Autor (2025)

Os últimos painéis contemplam a temática de emoções e compartilham um objetivo em comum de expressar os principais elementos semióticos que conotam determinadas emoções, como signos, imagens, formas e cores.

Tropical

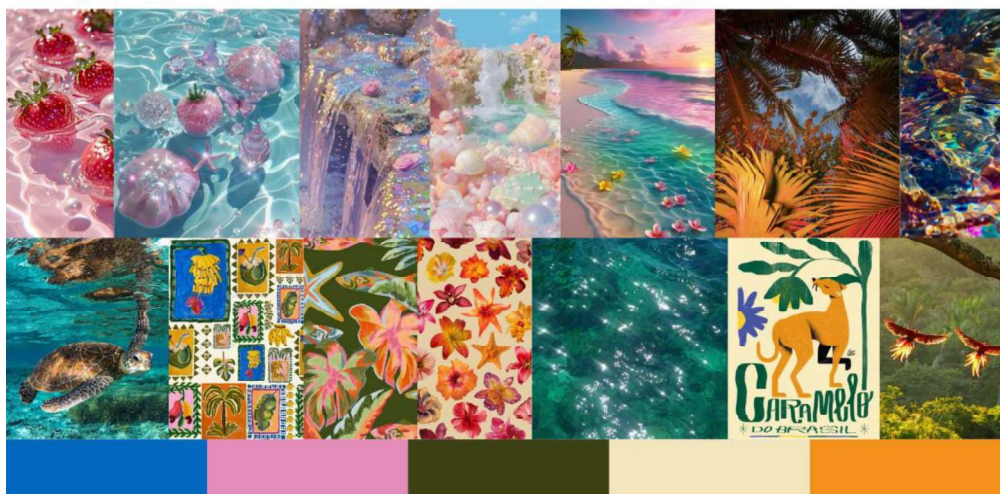


Figura 62: Painel semântico sobre tropicalidade

Fonte: Autor (2025)

O painel acima é o único que contempla a temática tropical e por isso sua função é estabelecer um referencial estético e contextual mais forte sobre o referido tema.

Capitã



Figura 63: Painel semântico capitã

Fonte: Autor (2025)

Navegadora

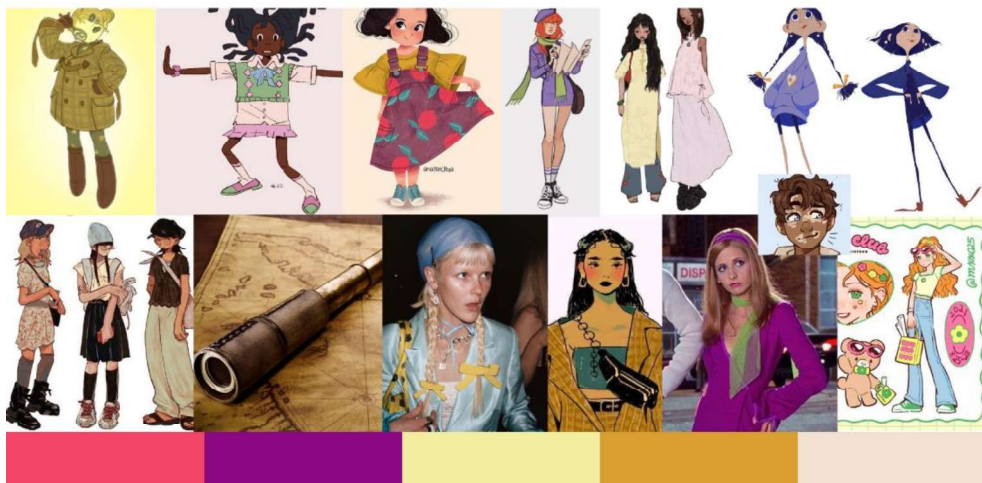


Figura 64: Painel semântico navegadora

Fonte: Autor (2025)

Cronista



Figura 65: Painel semântico cronista

Fonte: Autor (2025)

Cozinheiro

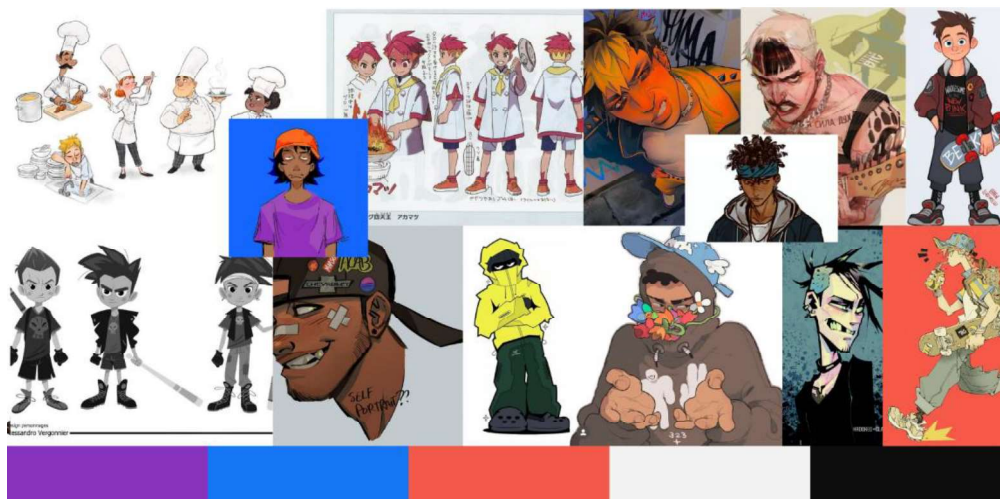


Figura 66: Painel semântico cozinheiro

Fonte: Autor (2025)

Construtor

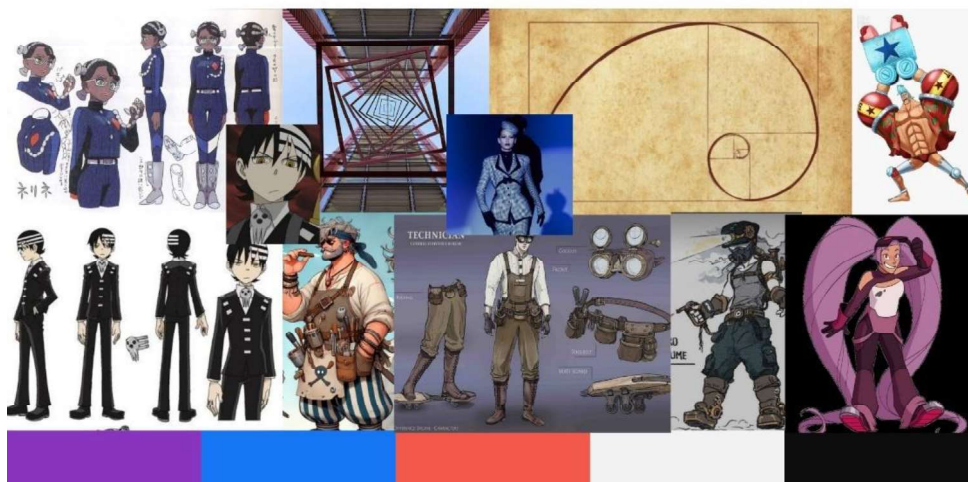


Figura 67: Painel semântico construtor

Fonte: Autor (2025)

Os painéis acima contemplam a temática de personagens e seu principal objetivo é auxiliar na geração de alternativa de design de personagem que contemplem as personalidades de cada um e as necessidades do projeto.

Todos os painéis foram desenvolvidos por meio da plataforma online de design gráfico Canva, possibilitando a confecção dos mesmos de forma ágil e prática. As imagens foram retiradas da internet e organizadas conforme suas afinidades com os respectivos temas abordados.

4.3 Rascunhos e matrizes

Com o auxílio dos painéis e do conteúdo apreendido sobre concept arte através da pesquisa desk, foi possível a concepção de alternativas de designs para cada personagem, as quais foram dispostas em matrizes morfológicas. Todas as ilustrações foram feitas através do software Clipse Studio Paint que possibilita a ação de ilustrar de forma digital em bitmap.

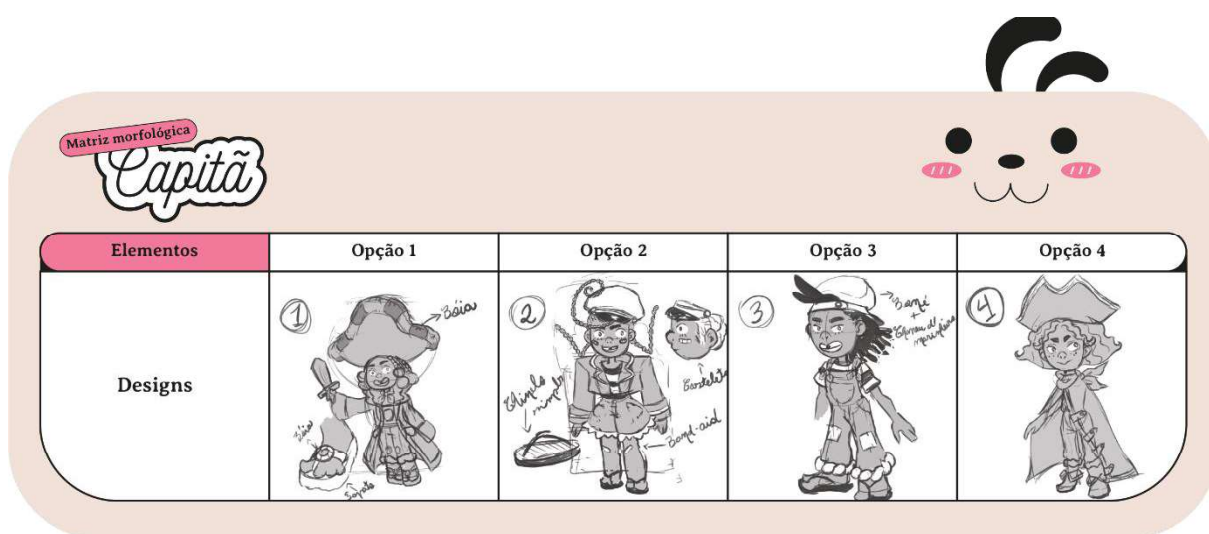


Figura 68: Alternativas de designs para a capitã

Fonte: Autor (2025)

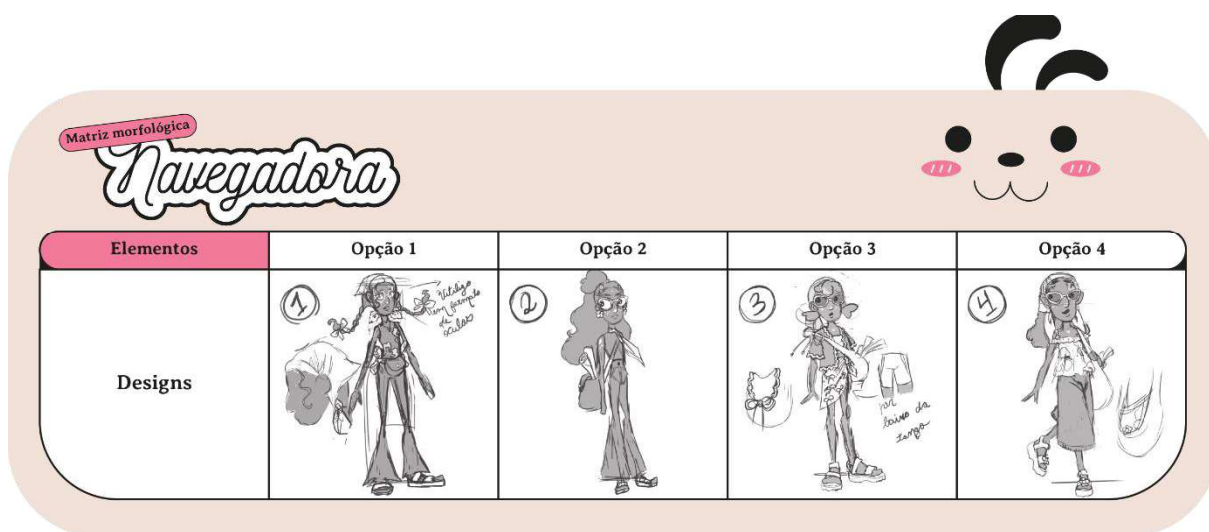


Figura 69: Alternativas de designs para a navegadora

Fonte: Autor (2025)

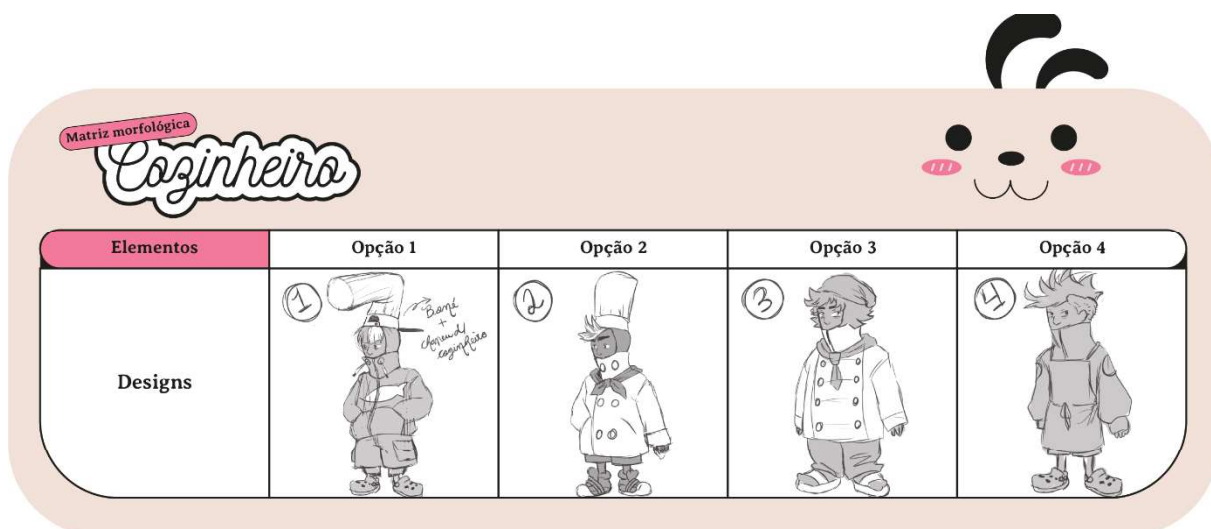


Figura 70: Alternativas de designs para o cozinheiro

Fonte: Autor (2025)



Figura 71: Alternativas de designs para o cronista

Fonte: Autor (2025)

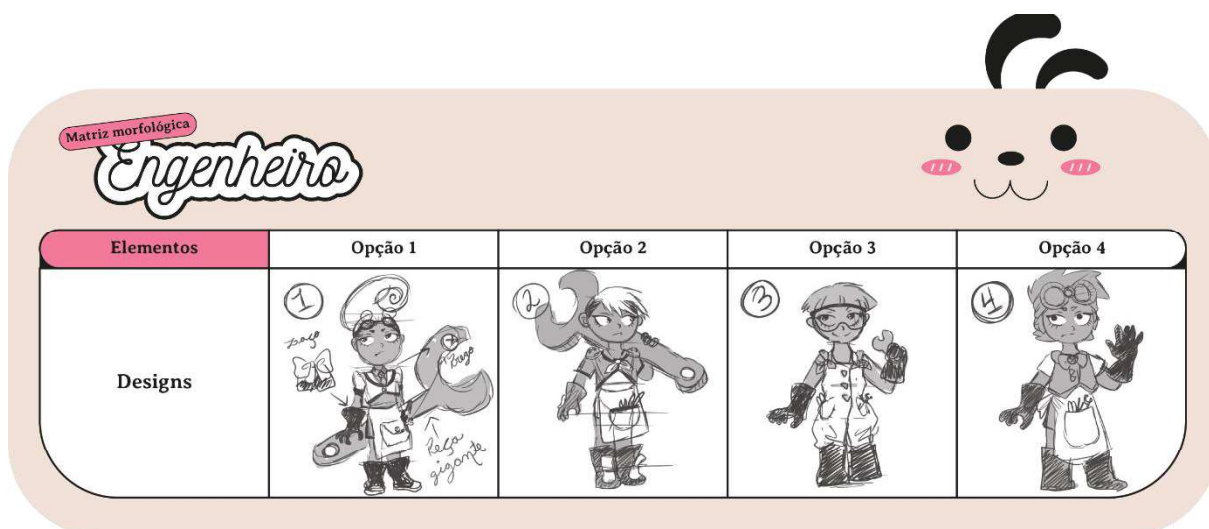


Figura 72: Alternativas de designs para o engenheiro

Fonte: Autor (2025)


Em seguida, cada uma das alternativas foi organizada em matrizes de posicionamento – ferramenta que possibilita a comparação sistemática entre diferentes opções. Com a aplicação de uma série de critérios pré-determinados que orientaram as pontuações de um a cinco, foi possível uma análise objetiva e que direcionou a seleção das alternativas mais adequadas às necessidades do projeto em questão.

Os critérios determinados para a pontuação dos personagens foram:

- Originalidade – o quão criativo é a alternativa, desviando-se do esperado;
- Personalidade – o nível de fidelidade à personalidade do personagem;
- Tropicalidade – coerência à estética tropical proposta pela obra;
- Ludicidade – o quão lúdico, expressivo e apelativo ao público infantil é a alternativa;
- Coerência com o universo pirata – o quanto a alternativa não destoa do universo principal dos personagens.
- Autoridade – critério específico à capitã que indica o quanto de autoridade a alternativa expressa.

Matriz de posicionamento

Capitã








| Opções | Originalidade | Personalidade | Tropicalidade | Autoridade | Ludicidade | Coerência c/ o universo pirata | Total |
|---|---------------|---------------|---------------|------------|------------|--------------------------------|-------|
| ①  | 03 | 05 | 05 | 05 | 03 | 05 | 26 |
| ②  | 04 | 05 | 05 | 04 | 05 | 05 | 28 |
| ③  | 04 | 05 | 02 | 02 | 03 | 01 | 17 |
| ④  | 02 | 02 | 02 | 03 | 01 | 05 | 15 |

Figura 73: Matriz de posicionamento – capitã

Fonte: Autor (2025)

Matriz de posicionamento

Navegadora







| Opções | Originalidade | Personalidade | Tropicalidade | Ludicidade | Coerência c/ o universo pirata | Total |
|---|---------------|---------------|---------------|------------|--------------------------------|-------|
| ①  | 04 | 04 | 05 | 04 | 04 | 21 |
| ②  | 03 | 05 | 04 | 03 | 02 | 17 |
| ③  | 04 | 05 | 05 | 04 | 04 | 22 |
| ④  | 05 | 05 | 05 | 04 | 04 | 23 |

Figura 74: Matriz de posicionamento – navegadora

Fonte: Autor (2025)

Matriz de posicionamento

Cozinheira








| Opções | Originalidade | Personalidade | Tropicalidade | Ludicidade | Coerência c/ o universo pirata | Total |
|---|---------------|---------------|---------------|------------|--------------------------------|-------|
|  | 05 | 05 | 03 | 04 | 01 | 18 |
|  | 01 | 02 | 03 | 04 | 02 | 12 |
|  | 03 | 03 | 03 | 03 | 02 | 14 |
|  | 04 | 05 | 03 | 03 | 02 | 17 |

Figura 75: Matriz de posicionamento – cozinheiro

Fonte: Autor (2025)

Matriz de posicionamento

Cronista







| Opções | Originalidade | Personalidade | Tropicalidade | Ludicidade | Coerência c/ o universo pirata | Total |
|---|---------------|---------------|---------------|------------|--------------------------------|-------|
|  | 01 | 05 | 04 | 01 | 02 | 13 |
|  | 03 | 05 | 05 | 03 | 04 | 20 |
|  | 05 | 05 | 05 | 03 | 04 | 22 |
|  | 03 | 04 | 02 | 01 | 05 | 15 |

Figura 76: Matriz de posicionamento – cronista

Fonte: Autor (2025)

Matriz de posicionamento

Engenheira




| Opções | Originalidade | Personalidade | Tropicalidade | Ludicidade | Coerência c/ o universo pirata | Total |
|--|---------------|---------------|---------------|------------|--------------------------------|-------|
|  | 05 | 05 | 01 | 05 | 03 | 19 |
|  | 02 | 02 | 03 | 04 | 03 | 14 |
|  | 02 | 03 | 02 | 03 | 02 | 12 |
|  | 02 | 02 | 03 | 02 | 02 | 11 |

Figura 77: Matriz de posicionamento – engenheiro

Fonte: Autor (2025)

Com a definição das alternativas mais adequadas, foi possível avançar para a finalização das mesmas. Nessa fase, os designs selecionados passaram por ajustes e foram coloridos com base nas as paletas geradas pelos painéis.



Figura 78: Design final - capitã

Fonte: Autor (2025)



Figura 79: Design final - navegadora

Fonte: Autor (2025)



Figura 80: Design final - cozinheiro

Fonte: Autor (2025)



Figura 81: Design final - cronista

Fonte: Autor (2025)



Figura 82: Design final - engenheiro

Fonte: Autor (2025)

A capa é um dos elementos mais relevantes de uma publicação. Ela muitas vezes é apelativa, justamente por ser a primeira ponte entre a obra e o leitor. Caldwell e Zappaterra (2014, p.44) afirmam que a capa desempenhará um importante papel de divulgação ao conseguir se destacar das outras obras numa

prateleira e, após a compra, ela adiciona intimidade entre o leitor e a marca, no caso do projeto em questão, da obra e do escritor.

Para dar início ao desenvolvimento da capa, elaborou-se mais uma matriz morfológico contendo os principais elementos de uma capa: tipografia, cor e composição (foco visual). Todos os elementos foram concebidos com base em toda a pesquisa elaborada previamente, os painéis e, claro, nos critérios-norteadores.

Considerando a presença de outras condições associadas ao TEA, as famílias tipográficas foram selecionadas considerando a sua acessibilidade a indivíduos com dificuldades na leitura. A escolha priorizou tipos com caracteres visualmente claros, bem definidos, facilmente distinguíveis entre si e com a ausência de serifa, a fim de promover uma leitura mais confortável e eficiente.

A preferência por famílias sem serifa se fundamenta nos estudos levantados durante a pesquisa desk. Christina Bachmann e Lauro Mengheri (2018) afirmam que fontes serifadas não apresentam uma diferença significativa na legibilidade e a redução do espaço entre letras devido a serifa pode impactar negativamente a fluência e a precisão da leitura, gerando uma aglomeração visual. Indivíduos com dislexia são particularmente mais sensíveis à essa aglomeração. O estudo elaborado pelos autores aponta que características como o tamanho ampliado e o espaçamento maior podem reduzir os efeitos da aglomeração visual que dificultam a leitura em pessoas dislexas, por exemplo.

A família Lexend, projetada por um grupo de designers liderados por Bonnie Shaver-Troup, foi concebida com o objetivo de reduzir a fadiga visual e melhorar a legibilidade, especialmente para aqueles que apresentavam dificuldades em ler, como pessoas com dislexia.

Atkinson Hyperlegible foi desenvolvida pelo Braille Institute em parceria com a Applied Works com foco em pessoas com baixa visão.

A Andika foi concebida pela SIL International especialmente para contextos de alfabetização.

Quicksand, inicialmente projetada por Andrew Paglinawan, foi planejada para manter sua legibilidade em tamanhos reduzidos.

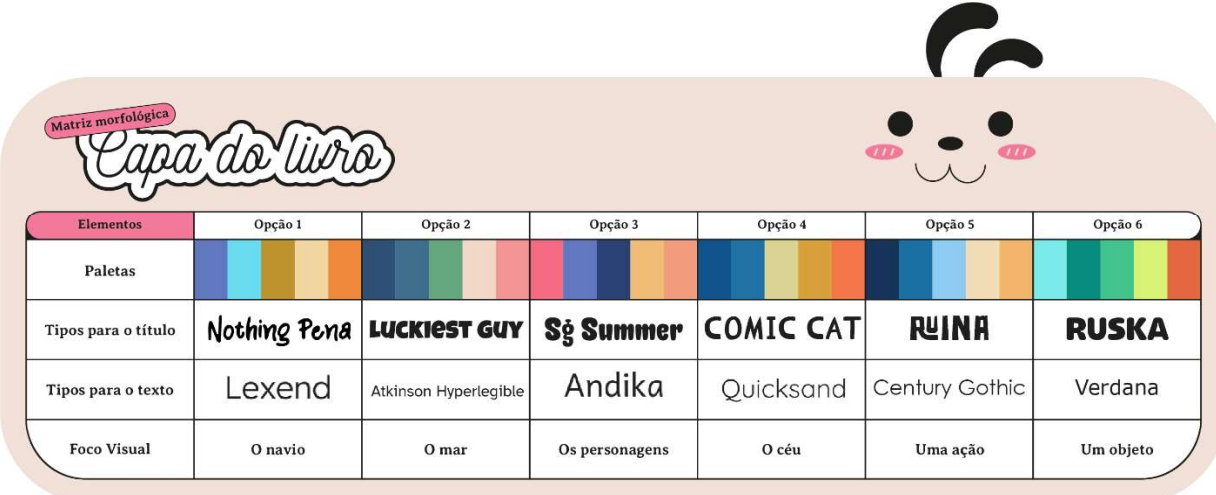
Pensada por Sol Hess, a Century Gothic possui uma altura-x maior, o que melhora sua legibilidade e desempenho em sistemas digitais modernos.

Por fim, Verdana é uma família idealizada por Matthew Carter para a Microsoft com ênfase em texto corrido, especialmente em tamanho reduzido como em uso para telas.

As quatro primeiras famílias estão disponíveis gratuitamente através da plataforma Google Fonts e as últimas estão disponíveis através dos sistemas operacionais da Microsoft.

A tipografia para o título da obra dispõe de uma maior liberdade visto que não há a necessidade de sua aplicação em texto corrido, por isso a escolha dos tipos se baseia em apresentar características chamativas e lúdicas ao público infantil, além da necessidade de serem gratuitas.

Nothing Pena foi idealizada por Ideal Eksis e disponibilizada pela plataforma Fontspace; Luckiest Guy foi concebida por Astigmatic e fornecida através do Google Fonts; SG Summer – projetada pelo Studio Gulden –, Comic Cat – criada por Vitaly Lazarenko –, Ruina – desenvolvida por Felipe Estay Miller – e Ruska – por Bruno Ruscão – estão disponíveis na plataforma Behance.



| Elementos | Opção 1 | Opção 2 | Opção 3 | Opção 4 | Opção 5 | Opção 6 |
|---------------------|---------------------|-----------------------|------------------|------------------|----------------|--------------|
| Paletas | | | | | | |
| Tipos para o título | Nothing Pena | LUCKIEST GUY | Sg Summer | COMIC CAT | RUINA | RUSKA |
| Tipos para o texto | Lexend | Atkinson Hyperlegible | Andika | Quicksand | Century Gothic | Verdana |
| Foco Visual | O navio | O mar | Os personagens | O céu | Uma ação | Um objeto |

Figura 83: Matriz morfológica de elementos da capa

Fonte: Autor (2025)

Os critérios estabelecidos são:

- Originalidade (exceto tipos para o texto), – o quão criativo é a alternativa, desviando-se do esperado;
- Acessibilidade (exceto tipos para o título) – contraste necessário para haver a diferenciação dos elementos. Mais específico à tipografia, adaptabilidade á condições como dislexia;
- Tropicalidade (somente cores e foco visual) – coerência à estética tropical proposta pela obra;
- Suavidade (somente cores) – a paleta não é tão contrastante e saturada;
- Ludicidade (exceto tipos para o texto) – o quão lúdico, expressivo e apelativo ao público infantil é a alternativa;
- Legibilidade (somente tipos para o texto e o título) – clareza na forma de uma letra que permite que ela seja diferenciada das outras;
- Leiturabilidade (somente tipos para o texto) – conforto visual durante a leitura;
- Variação de peso (somente tipos para o texto) – maior diversidade em relação à variação de peso que a família tipográfica disponibiliza;
- Liberdade (somente tipos para o título) – o quanto a fonte possibilita formas não convencionais e complementa o critério sobre ludicidade;
- Energia (somente para foco visual e tipos para o título) – o quão dinâmico o elemento se apresenta;

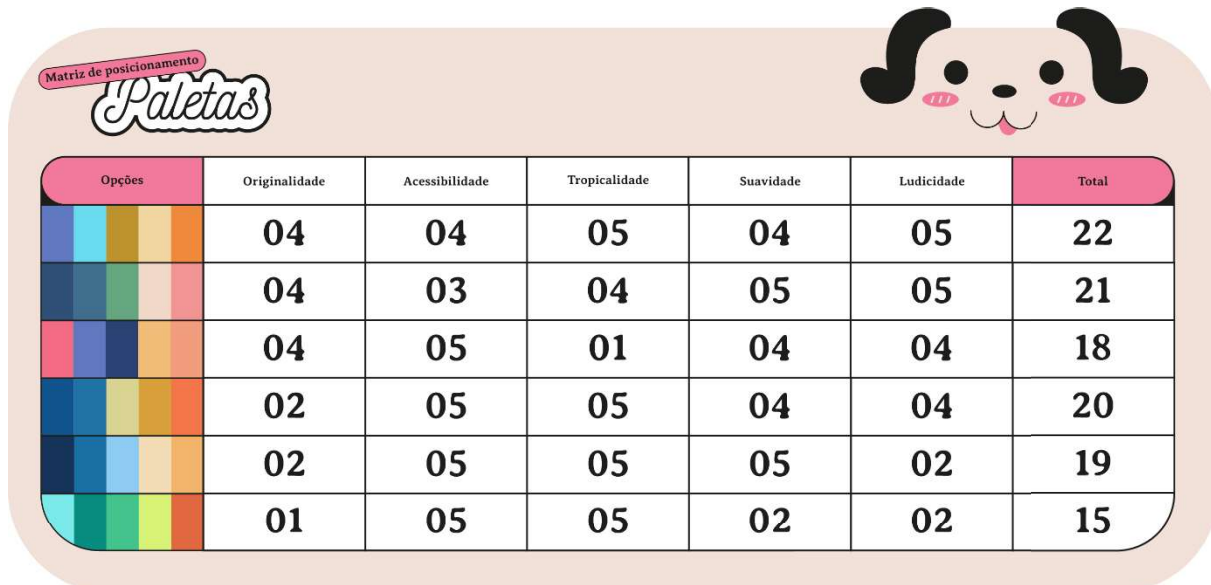


Figura 84: Matriz de posicionamento – cores

Fonte: Autor (2025)

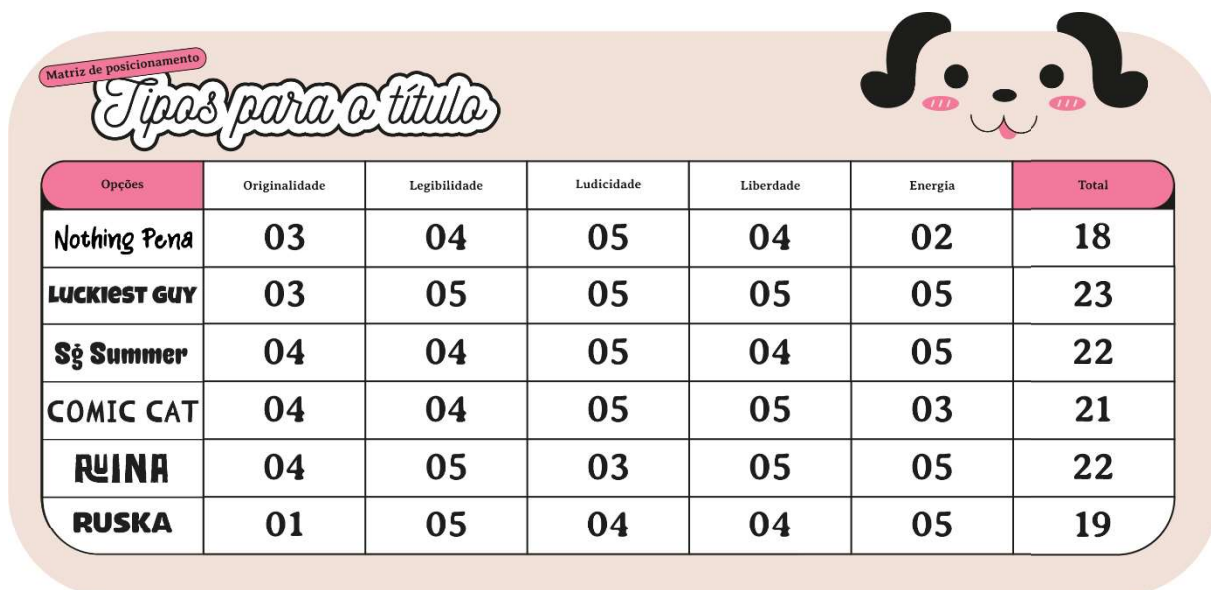


Figura 85: Matriz de posicionamento – tipos para o título

Fonte: Autor (2025)




Matriz de posicionamento

Tipos para o texto

| Opções | Legibilidade | Leiturabilidade | Acessibilidade | Variação de peso | Total |
|-----------------------|--------------|-----------------|----------------|------------------|-------|
| Lexend | 05 | 05 | 05 | 05 | 20 |
| Atkinson Hyperlegible | 05 | 05 | 05 | 03 | 18 |
| Andika | 05 | 05 | 05 | 03 | 18 |
| Quicksand | 04 | 03 | 03 | 04 | 14 |
| Century Gothic | 04 | 03 | 03 | 03 | 13 |
| Verdana | 05 | 05 | 04 | 03 | 17 |

Figura 86: Matriz de posicionamento – tipos para o texto

Fonte: Autor (2025)



Matriz de posicionamento

Foco Visual

| Opções | Criatividade | Clareza | Ludicidade | Tropicalidade | Energia | Total |
|----------------|--------------|---------|------------|---------------|---------|-------|
| O navio | 02 | 05 | 05 | 05 | 04 | 21 |
| O mar | 03 | 05 | 03 | 05 | 04 | 20 |
| Os personagens | 04 | 03 | 05 | 03 | 05 | 20 |
| O céu | 03 | 04 | 02 | 04 | 01 | 14 |
| Uma ação | 05 | 04 | 05 | 03 | 05 | 22 |
| Um objeto | 04 | 05 | 03 | 04 | 01 | 17 |

Figura 87: Matriz de posicionamento – foco visual

Fonte: Autor (2025)

Após *uma ação* vencer na última matriz, cinco cenas distintas foram rascunhadas representando diferentes momentos na vida dos Aqua marujos. Com as alternativas finalizadas, mais uma vez foi utilizado uma matriz de posicionamento para avaliar e comparar as opções criteriosamente. Os critérios usados foram:

- Originalidade – o quão criativo é a alternativa, desviando-se do esperado;
- Clareza – fácil identificação da ação ilustrada;
- Ludicidade – o quão lúdico, expressivo e apelativo ao público infantil é a alternativa;
- Tropicalidade – coerência à estética tropical proposta pela obra;
- Energia – o quão dinâmico é a cena;




Figura 88: Matriz morfológica de cenas

Fonte: Autor (2025)

Matriz de posicionamento

Capa do livro = arte final








| Opções | Originalidade | clareza | ludicidade | Tropicalidade | Energia | Total |
|---|---------------|---------|------------|---------------|---------|-------|
|  | 05 | 05 | 04 | 05 | 03 | 22 |
|  | 02 | 05 | 03 | 05 | 05 | 20 |
|  | 04 | 03 | 04 | 05 | 05 | 21 |
|  | 02 | 05 | 04 | 05 | 05 | 21 |
|  | 01 | 05 | 05 | 05 | 05 | 21 |

Figura 89: Matriz de posicionamento – cenas

Fonte: Autor (2025)

Seguindo em frente e adentrando às questões ligadas ao conteúdo interno do livreto, aplicou-se novamente uma matriz de posicionamento para avaliar os grids mais adequados ao projeto com os seguintes critérios:

- Flexibilidade – o grid permite variações entre texto, imagem e atividades sem perder estrutura;
- Leitabilidade – conforto visual durante a leitura;

- Acessibilidade – o quanto o grid evita sobrecarga visual, poluição ou confusão espacial;
- Coerência visual – capacidade do grid de manter consistência entre as páginas, mesmo com variações de conteúdo;
- Facilidade de aplicação – o quão simples será aplicar esse grid em softwares como InDesign especialmente se o projeto tiver muitas páginas.

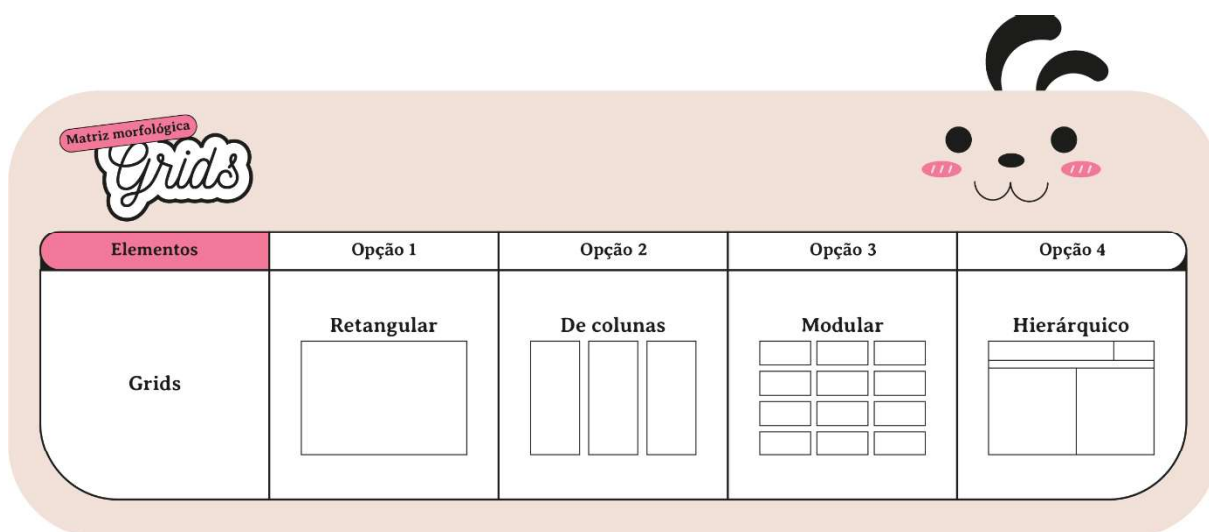


Figura 90: Matriz morfológica de tipos grids

Fonte: Autor (2025)



| Opções | Flexibilidade | Leiturabilidade | Acessibilidade | Coerência visual | Facilidade de aplicação | Total |
|--|---------------|-----------------|----------------|------------------|-------------------------|-----------|
| Retangular  | 03 | 03 | 05 | 05 | 05 | 21 |
| De colunas  | 04 | 04 | 04 | 04 | 05 | 21 |
| Modular  | 05 | 04 | 05 | 04 | 04 | 22 |
| Hierárquico  | 05 | 03 | 04 | 02 | 03 | 17 |

Figura 91: Matriz de posicionamento – grids

Fonte: Autor (2025)

Após a avaliação, o grid modular saiu como vencedor. Sendo assim, iniciou-se rascunhos para se pensar a diagramação de algumas páginas e variações que a modularidade permite.



Figura 92: Rascunhos de diagramações

Fonte: Autor (2025)

Como mencionado de forma mais aprofundada no roteiro, haverá ícones de identificação dos conteúdos. Sendo assim, idealizou-se rascunhos dos mesmos e novamente as alternativas geradas foram dispostas em matrizes morfológicas e pontuadas em matrizes de posicionamento.

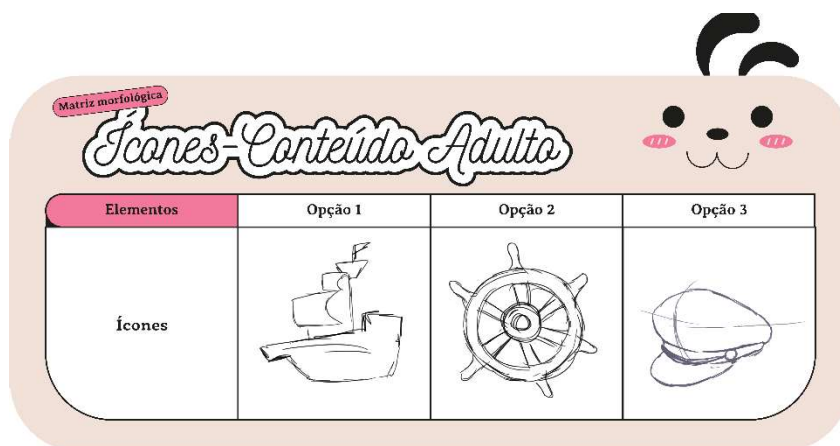


Figura 93: Matriz morfológica de ícones de conteúdo adulto

Fonte: Autor

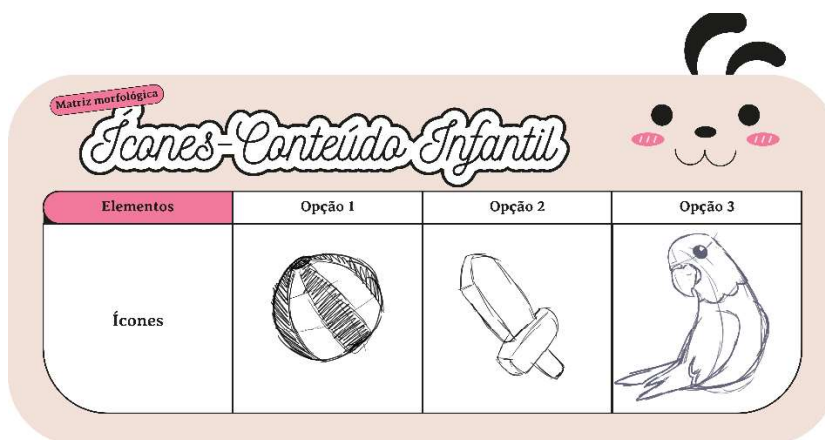


Figura 94: Matriz morfológica de ícones de conteúdo infantil

Fonte: Autor

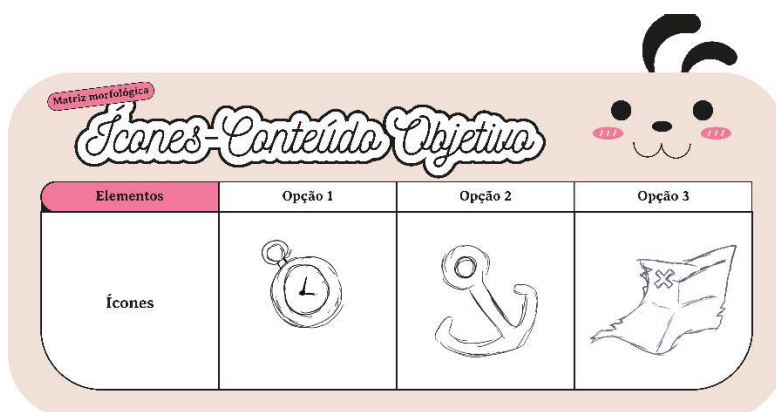


Figura 95: Matriz morfológica de ícones de conteúdo objetivo


Fonte: Autor

Os critérios adotados para as matrizes seguintes foram:

- Simplicidade – o quão fácil é o reconhecimento do símbolo e sua aplicação, sem muita complexidade;
- Objetividade – capacidade de transmitir a ideia de forma rápida e fácil;
- Originalidade – o quão criativo é a alternativa, desviando-se do esperado;
- Coerência com o universo pirata – o quanto a alternativa não destoa do universo principal da obra;
- Ludicidade – o quão lúdico, expressivo e apelativo ao público infantil é a alternativa.

Matriz de posicionamento

Ícones-Conteúdo Adulto







| Opções | Simplicidade | Objetividade | Originalidade | Coerência c/ o universo pirata | Ludicidade | Total |
|---|--------------|--------------|---------------|--------------------------------|------------|-------|
|  | 03 | 03 | 04 | 05 | 05 | 20 |
|  | 03 | 04 | 04 | 05 | 04 | 20 |
|  | 03 | 05 | 05 | 05 | 04 | 22 |

Figura 96: Matriz de posicionamento - ícones de conteúdo adulto

Fonte: Autor

Matriz de posicionamento

Ícones-Conteúdo Infantil







| Opções | Simplicidade | Objetividade | Originalidade | Coerência c/ o universo pirata | Ludicidade | Total |
|---|--------------|--------------|---------------|--------------------------------|------------|-------|
|  | 04 | 04 | 01 | 03 | 04 | 16 |
|  | 04 | 02 | 02 | 05 | 04 | 17 |
|  | 03 | 04 | 05 | 05 | 05 | 22 |

Figura 97: Matriz de posicionamento - ícones de conteúdo infantil

Fonte: Autor

Matriz de posicionamento

Ícones-Conteúdo Objetivo






| Opções | Simplicidade | Objetividade | Originalidade | Coerência c/ o universo pirata | Ludicidade | Total |
|---|--------------|--------------|---------------|--------------------------------|------------|-------|
|  | 05 | 04 | 04 | 05 | 03 | 21 |
|  | 05 | 02 | 04 | 05 | 04 | 20 |
|  | 05 | 05 | 04 | 05 | 05 | 24 |

Figura 98: Matriz de posicionamento - ícones de conteúdo objetivo

Fonte: Autor

Os ícones elegidos foram finalizados como vetores através do Adobe Illustrator; viu-se que o próprio chapéu da capitã ilustraria muito bem a ideia de autoridade que os responsáveis desempenham na relação com as crianças, por isso o uso do mesmo para sinalizar o material pensado.

O papagaio é uma figura extremamente lúdica para as crianças, além de serem criaturas energéticas, também representam a forma como elas se inspiram nos adultos ao repetir palavras. Dessa forma, percebeu-se a oportunidade de usar esse símbolo para representar os materiais infantis de forma criativa.

O mapa é um símbolo que desempenha uma simples função: guiar e orientar. Quanto mais objetivo, mais fácil é lê-lo. Por isso a escolha em usá-lo para notificar os conteúdos resumidos e objetivos.



Figura 99: Ícones finais de identificação de conteúdo

Fonte: Autor

5 PROTOTIPAÇÃO

Todas as ideias geradas ao longo do processo de um projeto são colocadas à prova nessa etapa. A prototipação é o processo de retirar as alternativas desenvolvidas no campo conceitual e tangibilizá-las para fora desse universo permitindo que essas propostas sejam visualizadas, testadas e avaliadas em sua aplicabilidade prática. É o momento em que as intenções ganham forma e podem ser analisadas de maneira concreta, revelando potenciais ajustes, limitações e oportunidades de aprimoramento.

5.1 Ilustrações

Com os resultados obtidos na última etapa e usando de base o rascunho elegido pela penúltima matriz de posicionamento, foi possível iniciar o esboço da composição final da capa.

Para garantir a profundidade e a proporcionalidade à ilustração, utilizaram-se linhas convergentes em um ponto comum, facilitando a visualização do ponto de fuga e proporcionando maior dinamismo à perspectiva da composição. Os personagens que protagonizam a capa foram inicialmente reduzidos a formas geométricas básicas para assim compreender melhor sua disposição no espaço e a forma como o volume de cada um se comportaria na perspectiva.

Como pode-se perceber, a ilustração será contínua, iniciando-se da capa até a contracapa.



Figura 100: Esboço inicial da capa e contracapa

Fonte: Autor (2025)

Dando continuidade à composição, as formas mais simples utilizadas na última etapa da ilustração cedem lugar para formas mais complexas, permitindo uma maior fidelidade à proposta. Nesse estágio a ideia inicial que poderia estar nebulosa na mente começa a ganhar nitidez, possibilitando ajustes mais precisos na anatomia, nas proporções e na relação entre os elementos.

É o momento de refinamento da linguagem visual, aproximando a ilustração de sua intenção final, tanto estética quanto narrativa. Além disso, nesse estágio foi possível identificar incoerências, alinhar a expressividade dos personagens ao conceito de descoberta e suas respectivas personalidades, além, claro, de trazer maior clareza à composição.



Figura 101: Rascunho da capa e contracapa

Fonte: Autor (2025)

Para trazer mais destaque às formas dos personagens e do baú e gerar maior contraste e distinção do ambiente, viu-se a necessidade de contornar somente esses elementos. A line art – forma como é chamada o uso das linhas para tal propósito – foi executada de forma ainda sutil com leves variações em seu peso, concedendo mais personalidade ao traço.



Figura 102: Line art da ilustração final dos elementos principais.

Fonte: Autor (2025)

Logo em seguida, utilizando-se da paleta elegida pela matriz, as cores foram aplicadas à ilustração:

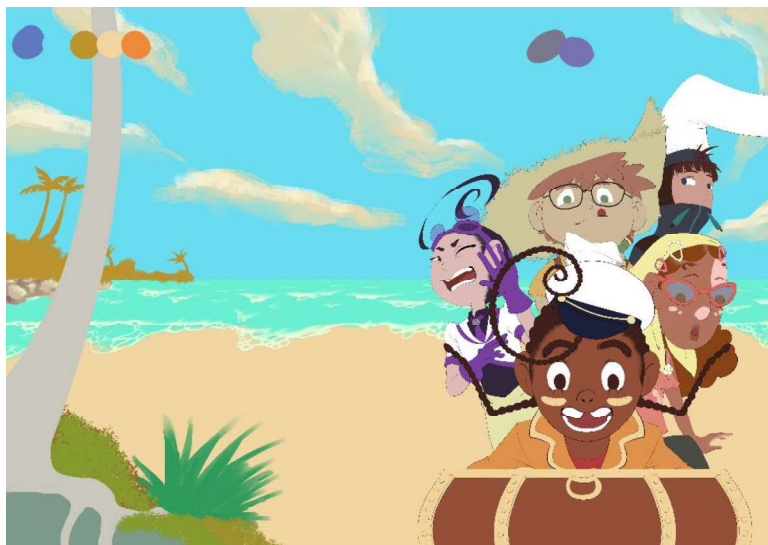


Figura 103: Capa e contracapa finalizadas

Fonte: Autor (2025)

Para a finalização com luz e sombras, foram aplicadas cores que reforçassem o contraste entre elas, contribuindo por uma composição mais clara com elementos distintos entre si. O trabalho de iluminação também buscou acentuar a profundidade e valorizar a dramatização da cena, enfatizando a narrativa representada e destacando os personagens e a ação principal de forma mais expressiva.

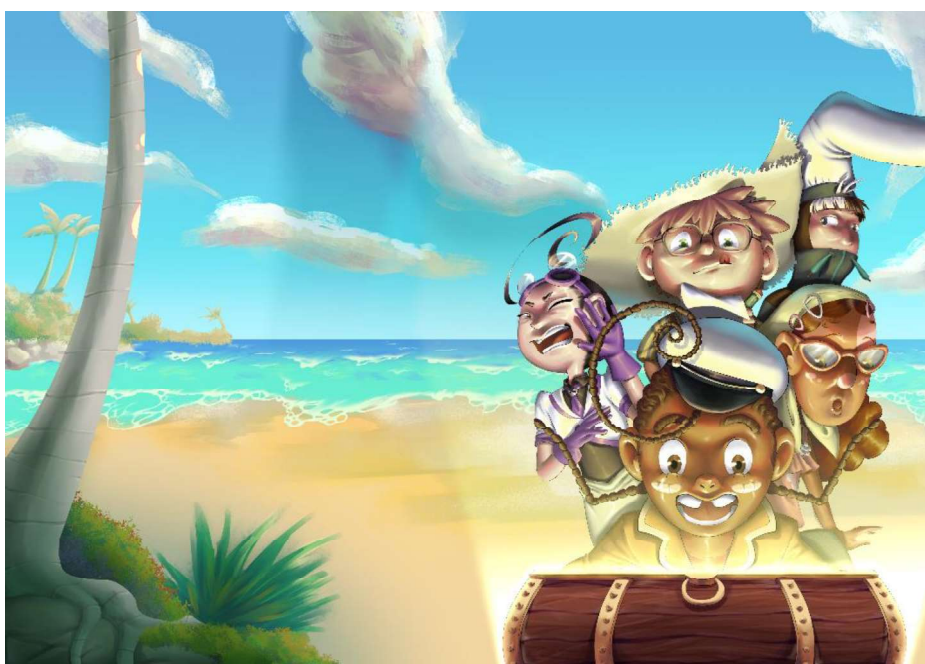


Figura 104: Arte final da capa e contracapa

Fonte: Autor (2025)

Ao finalizar a capa, uma nova ilustração foi planejada para servir como capa padrão dos capítulos. Essa arte foi planejada com objetivo de manter a temática da obra, por isso, viu-se a necessidade de símbolos que reforçassem ideias como aventura e viagem.

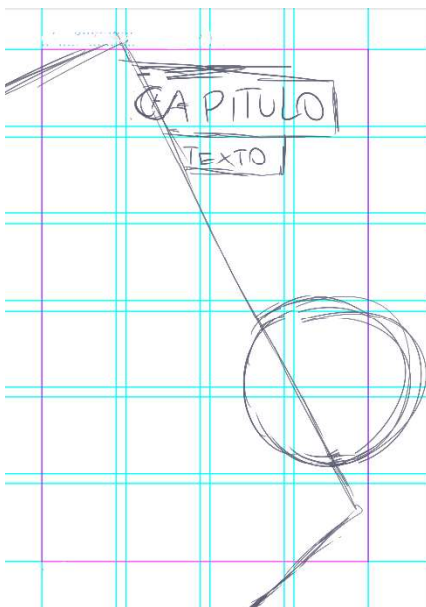


Figura 105: Rascunho inicial - capa para capítulos

Fonte: Autor (2025)



Figura 106: Rascunho mais elaborado - capa para capítulos

Fonte: Autor (2025)

Os elementos juntos transmitem as ideias desejadas e a composição consegue traduzir uma narrativa de que aquela cena representada possui uma história por trás, estimulando a imaginação de quem a vê.

Ao definir a composição, as cores já entram em cena para desempenhar seu papel tão importante. Assim como as outras artes, as cores seguem o as paletas da matriz vencedora e dos painéis semânticos.



Figura 107: Ilustração com cores - capa para capítulos

Fonte: Autor (2025)

Tendo definidos todos os elementos essenciais, a finalização já pode ser iniciada em concluída. O foco aqui é explorar texturas, agregando valor à ilustração e contribuindo com a narrativa, como o papel envelhecido, conotando que aquele objetivo havia sido manipulado inúmeras vezes.



Figura 108: Arte finalizada - capa para capítulos

Fonte: Autor (2025)

Ao se pensar em uma tripulação pirata, uma das características mais emblemáticas é a bandeira, elemento que se destaca em diversas obras que retratam esse universo, como por exemplo, One Piece. Na obra idealizada por Eiichiro Oda, cada tripulação pirata tem uma bandeira que representa de forma acentuada uma característica do capitão ou da tripulação em geral. Cada símbolo é único, criativo e distinto entre si.

Levando em consideração sua relevância e uma oportunidade de somar à narrativa da obra, não seria coerente excluir do projeto uma bandeira para os Aqua Marujos.

Como foi possível perceber, a bandeira é um signo cultural que representa a tripulação, sendo assim, viu-se a oportunidade de adaptar um importa ícone que simboliza o espectro autista, o infinito colorido. Outro elemento comum ao universo abordado é a caveira, sendo o principal elemento de uma bandeira, e está comumente disposta junta a ossos ou espadas, ambos cruzados. Com todos esses elementos em mente, foi possível adaptá-los à uma linguagem mais apelativa ao público infantil.



Figura 109: Rascunho da bandeira dos Aqua Marujos

Fonte: Autor (2025)

Na imagem acima, visualiza-se que a caveira fora estilizada de forma mais apropriada ao público infantil, com formas mais arredondadas e simplificadas para trazer uma imagem mais amigável, mas essa estilização também contempla outro intuito: trazer mais coerência à estética tropical da obra, como o nariz em formato de flor e os óculos de sol escuros.



Figura 110: Bandeira dos Aqua Marujos

Fonte: Autor (2025)

Seguindo o padrão do projeto, as cores selecionadas foram baseadas na paleta elegida para a capa e nos painéis semânticos. Já gradiente segue o padrão do arco-íris presente no símbolo do espectro como pode-se ver exemplificado na imagem abaixo.

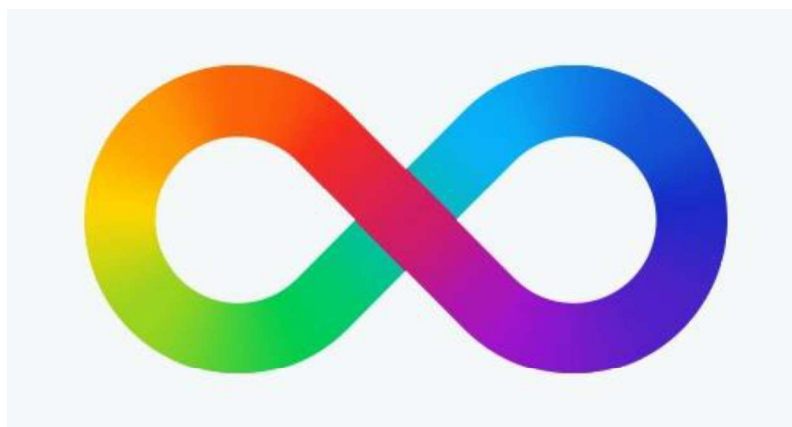


Figura 111: Símbolo do Transtorno do Espectro Autista

Fonte: < <https://www.angelsense.com/blog/what-do-the-autism-colors-and-symbols-mean/> >

Desenvolveu-se o ícone como vetor através do software Adobe Illustrator visto sua simplicidade e para preservar sua simetria e qualidade, caso em projetos futuros sua aplicação futura seja realiza em diferentes escalas.

Um dos critérios norteadores definidos para o projeto considera a possibilidade de impressão em capa dura. Com isso em mente, foi desenvolvida

uma nova arte para compor a folha de rosto, elemento responsável por conectar a capa ao miolo.

Nesse contexto, identificou-se a oportunidade de explorar o uso de padronagens. A partir dessa ideia inicial, foi realizado um rascunho como ponto de partida para o desenvolvimento gráfico.



Figura 112: Rascunho da padronagem

Fonte: Autor

Após um certo refinamento, avaliou-se a capacidade de repetição contínua do rapport – a base para se criar uma estampa –, garantindo que não houvesse interrupções visíveis no padrão:

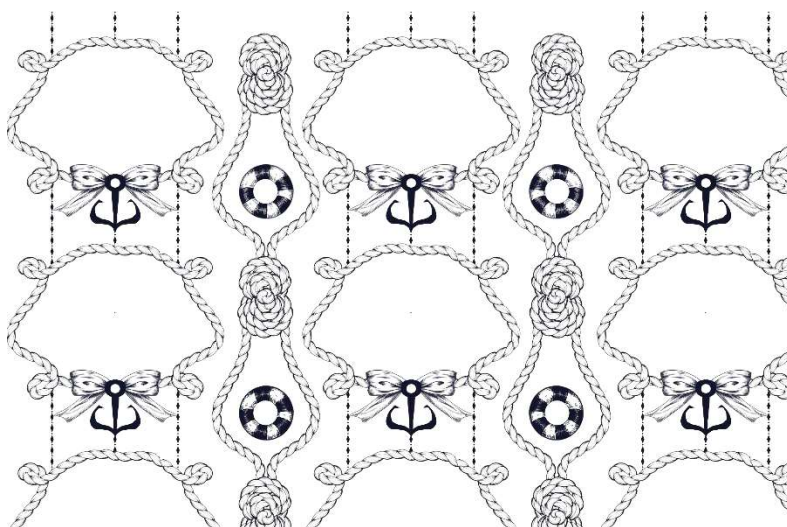


Figura 113: Refinamento do rapport

Fonte: Autor

Após as devidas avaliações e testes, foi possível avançar para a finalização do padrão que compõe a folha de rosto da publicação. A cor azul foi escolhida não somente por estar alinhada às paletas aplicadas ao longo do projeto, mas principalmente levando em consideração a psicologia das cores, visto que é a cor de maior acordo com a temática e com o universo da obra, onde é associada ao mar e à sensação de tranquilidade; o ícone da bandeira comentado anteriormente ganha uma oportunidade de se destacar e contribuir para a construção visual da padronagem.

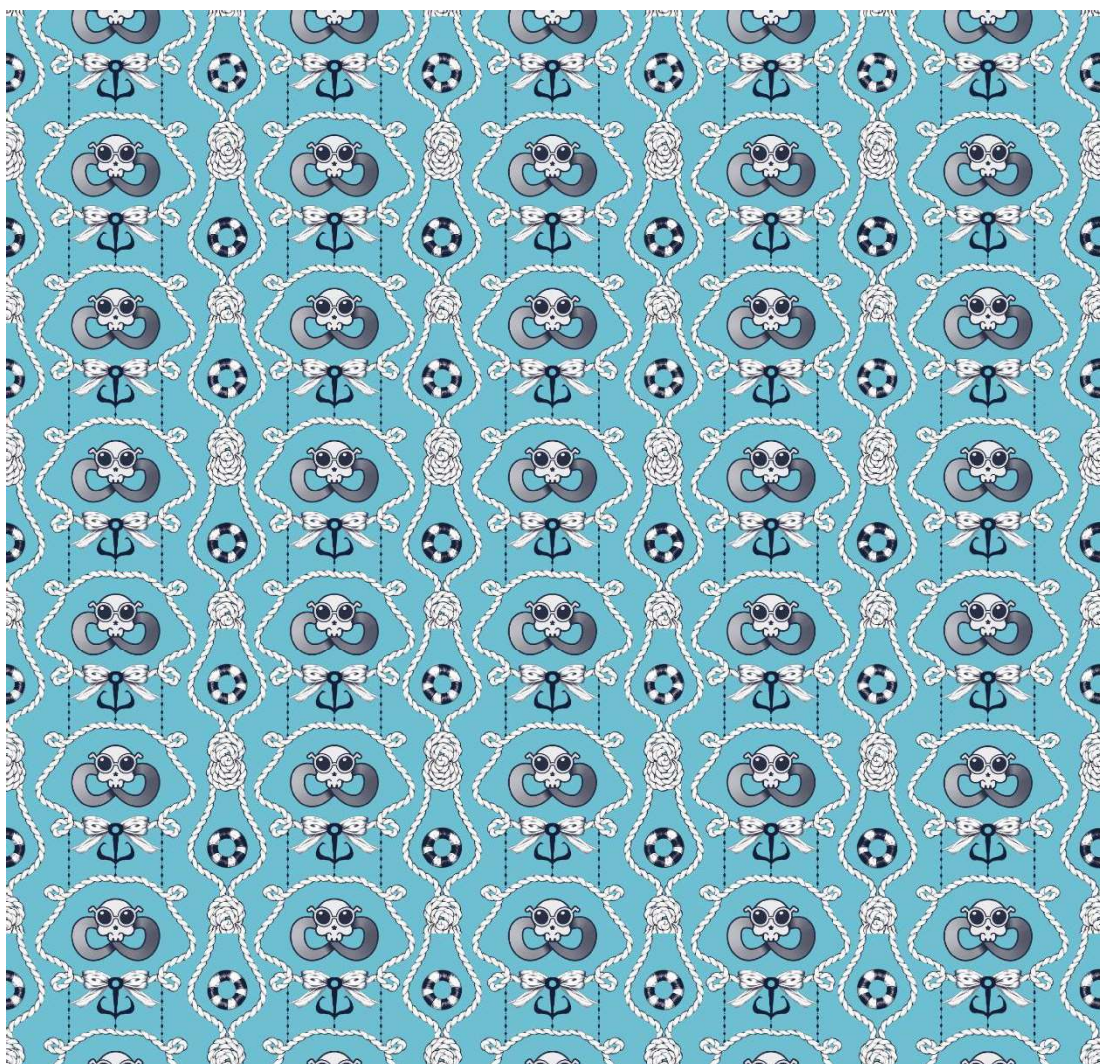


Figura 114: Padronagem finalizada

Fonte: Autor

5.2 Diagramação

Para dar início a tal tarefa, viu-se a necessidade de utilização do software Adobe InDesign. Seu foco é a área de editoração, sendo amplamente utilizado para confecção de revistas, livros, panfletos e muitas outras finalidades.

Segundo Samara (2007, p.26), Margens maiores transmitem mais tranquilidade e estabilidade e contribuem para o foco visual, enquanto que margens laterais mais estreitas transmitem maior aflição por evidenciarem os limites do papel. Tendo conhecimento dessa informação, optou-se por margens maiores, onde a superior e externa possuem 20 mm, inferior, 25 mm e a interna 30 mm – a depender do método de encadernação adotado, parte do miolo pode ser engolido. Por isso a medida maior da margem interna para compensar a perda e favorecer a abertura do livreto sem comprometer a leitura.

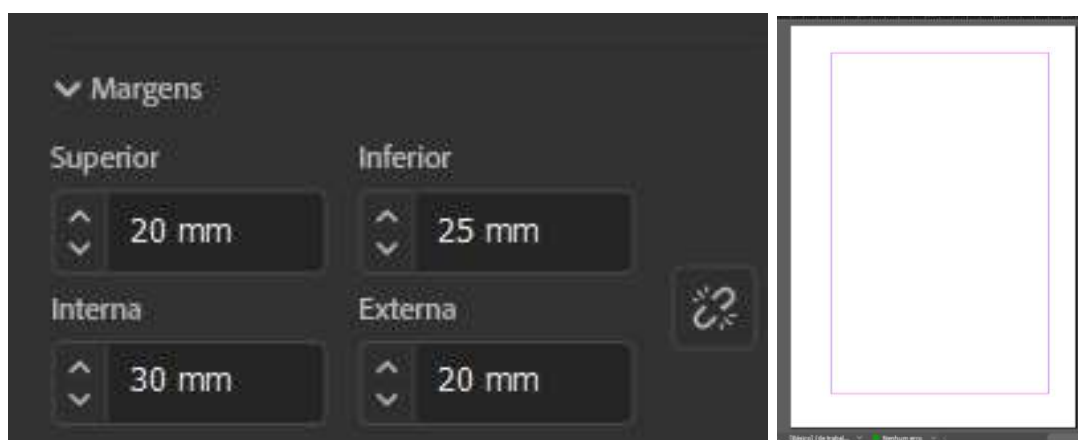


Figura 115: Configurações da margin, InDesign

Fonte: Autor (2025)

Comparado aos outros grids, o modular possibilita maior flexibilidade e melhor separação em casos onde há a presença de textos que abordam assuntos diferentes entre si. Samara (2007, p.26) expõe a necessidade de se estabelecer certos estímulos visuais para manter a atenção, além do conforto para prevenir o cansaço visual. Sendo assim, a modularidade possibilita estabelecer esses estímulos através das diferentes formas de diagramação ao permitir a união de módulos e gerando zonas espaciais.

A autora (SAMARA, Timothy, 2007, p.28) também diz que quanto menor os módulos, maior flexibilidade e precisão, entretanto, é preciso tomar cuidado visto que inúmeras subdivisões podem causar confusão e redundância.

Para o grid modular, inicialmente foram empregadas 5 linhas horizontais com medianiz – distância entre elas – de 5mm e 4 colunas a partir da margem com 5 mm, entretanto, essa escolha não gerou um resultado satisfatório. No exemplo abaixo, ao usar apenas 3 colunas para a descrição de cada ícone, o espaço para o texto é muito estreito e uma área vazia à direita acaba se tornando muito evidente.

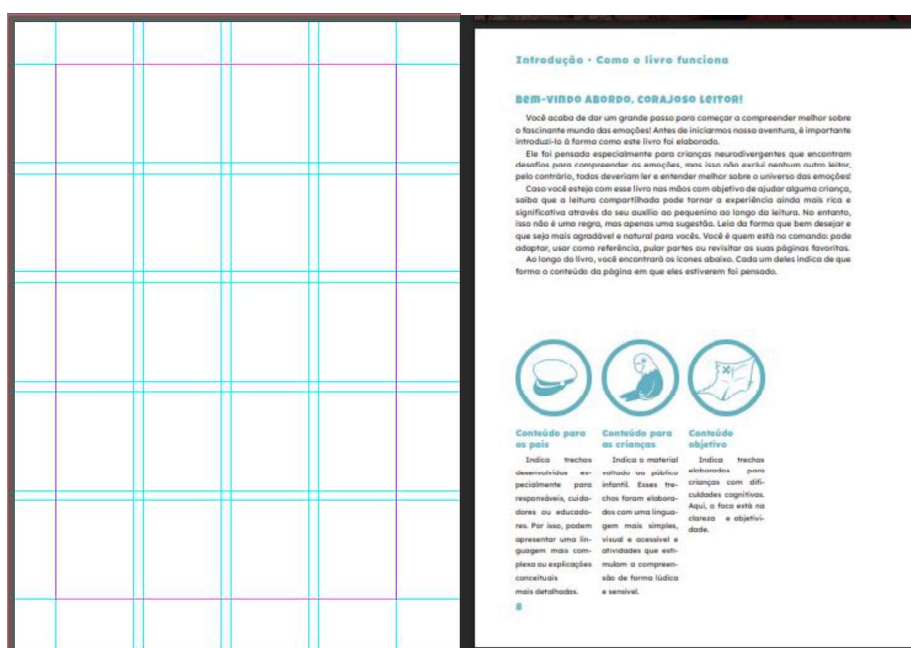


Figura 116: Teste de diagramação, InDesign

Fonte: Autor (2025)

Sendo assim, o grid modular passou a ser formado por 6 linhas horizontais e 6 colunas mantendo 5 mm de medianiz em ambos, permitindo assim uma maior flexibilidade. O exemplo apresentado na imagem acima agora está mais harmônico e as 3 colunas estão maiores.



Figura 117: Diagramação com grid alterado, InDesign

Fonte: Autor (2025)

Após os referidos ajustes, notou-se que o parágrafo justificado adotado no projeto gerou espaços irregulares, forçando o alinhamento das margens direita e esquerda, criando espaços excessivos entre as palavras. Isso gera uma quebra no ritmo da leitura, especialmente em textos com colunas estreitas ou palavras longas. Por esse motivo, optou-se por mudar o parágrafo para alinhado à esquerda.

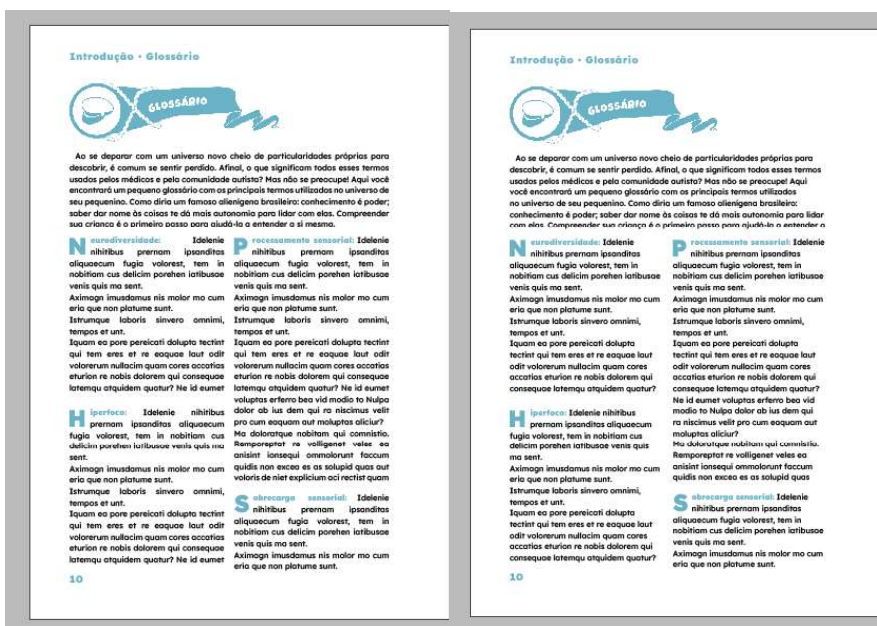


Figura 118: Comparação entre os estilos de parágrafos

Fonte: Autor (2025)

Como pode-se observar, o estilo de parágrafo alinhado à esquerda (lado direito da imagem acima) é consideravelmente mais harmônico, apresentando melhor ritmo de leitura e linhas seguintes bem definidas.

Para facilitar a identificação do início de um parágrafo, o recuo à esquerda da primeira linha é uma ferramenta eficaz. Inicialmente fora utilizada um recuo modesto de 3 mm, entretanto o espaço não foi o suficiente para tal efeito desejado, pelo contrário: apenas agregou uma sensação desregular ao texto, especialmente pela adoção de formatação do parágrafo mencionado anteriormente. Para corrigir, usou-se um recuo de 15mm para acentuar a divisão dos parágrafos do texto e assim guiar o olhar da melhor forma.

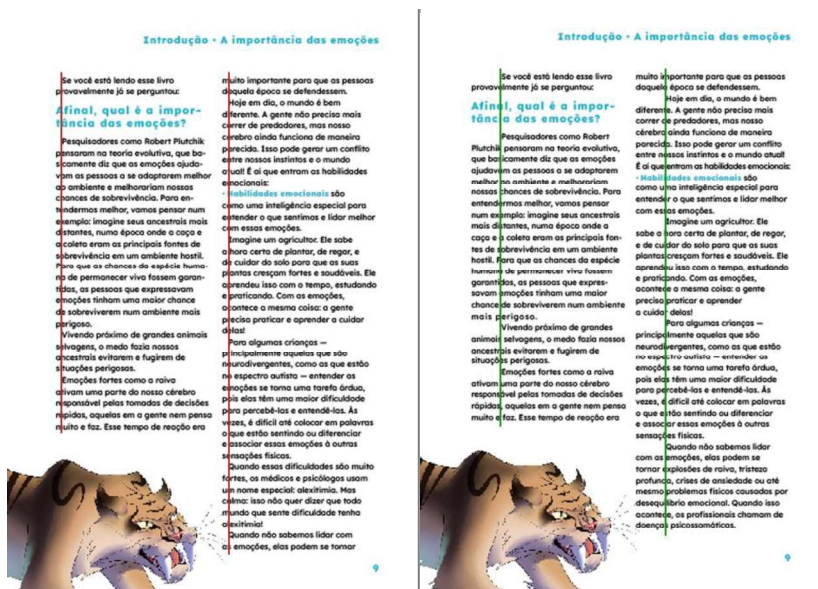


Figura 119: Comparação dos recuos

Fonte: Autor

Como é possível comprovar, na imagem à esquerda onde há a marcação vermelha, não há uma delimitação perceptível das divisões. Já na imagem à direita com a marcação verde, essa delimitação é muito mais eficaz comparada à anterior.

O texto utilizado na diagramação fora desenvolvido pelo autor com base na extensa pesquisa desk e entrevistas realizadas, entretanto não foi possível escrever todo o material do livreto, mas para possibilitar a diagramação de outras páginas, foram gerados textos automáticos pelo próprio software para que a diagramação fosse realizada.

Para otimizar o processo de diagramação de todo o texto e garantir a sua consistência, utilizou-se o recurso *Estilo de parágrafo*, disponível no Adobe InDesign. Essa ferramenta permite fazer uma série de ajustes necessários e aplicá-los de forma automática a todo o bloco de texto ao qual o estilo for aplicado.

Os ajustes mencionados anteriormente foram realizados por meio dessa funcionalidade, sendo relevante destacar, entre eles, a opção *Opções de separação*. Com esse recurso, foi possível programar que os parágrafos mantenham, no mínimo, duas linhas tanto no início quanto no final, evitando assim o surgimento das comumente chamadas “linhas viúvas” – situações em que uma única linha de um parágrafo é deslocada para o topo da coluna seguinte. Esse tipo de ocorrência pode comprometer a fluidez visual do texto e prejudicar a experiência de leitura, causando um desconforto ao leitor.

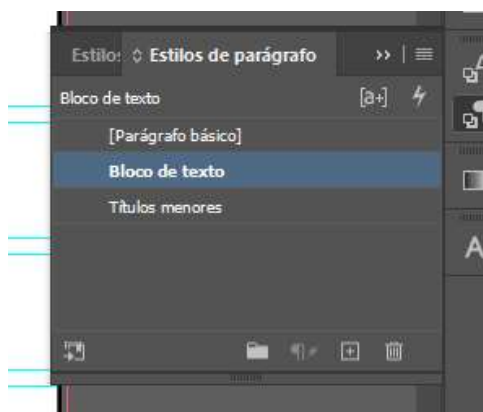


Figura 120: Estilo de parágrafo

Fonte: Autor

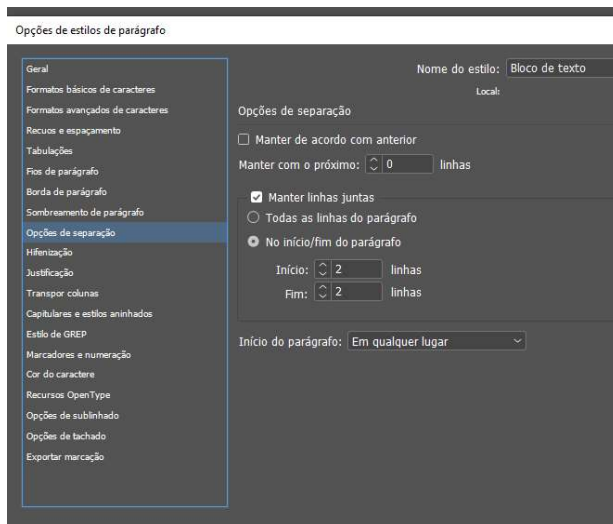


Figura 121: Opções de separação

Fonte: Autor

A imagem abaixo ilustra a diferença proporcionada pelos ajustes em questão. À esquerda é possível visualizar uma “linha viúva” e à direita, não:

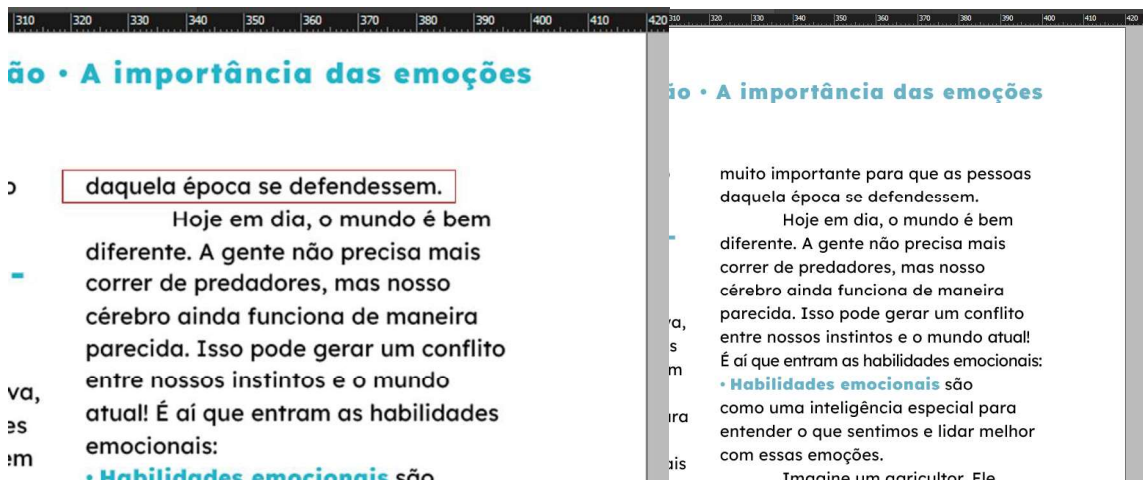


Figura 122: Aplicação de Opções de separação

Fonte: Autor

A alteração pode parecer irrelevante, mas faz a total diferença na leitura. O designer deve ser o profissional capaz de perceber, com ciência e sensibilidade, como pequenos ajustes podem gerar grandes diferenças.

5.3 Livreto finalizado

Aplicando todos elementos elegidos pelas matrizes, foi possível atingir o resultado onde a capa não apenas atrai e se destaca visualmente, mas também comunica, de forma clara e significativa, a narrativa e os valores da obra. Sua finalização foi realizada separadamente do miolo, utilizando o Adobe Illustrator, proporcionando maior liberdade na criação e edição do título da obra, permitindo ajustes mais refinados na composição visual.

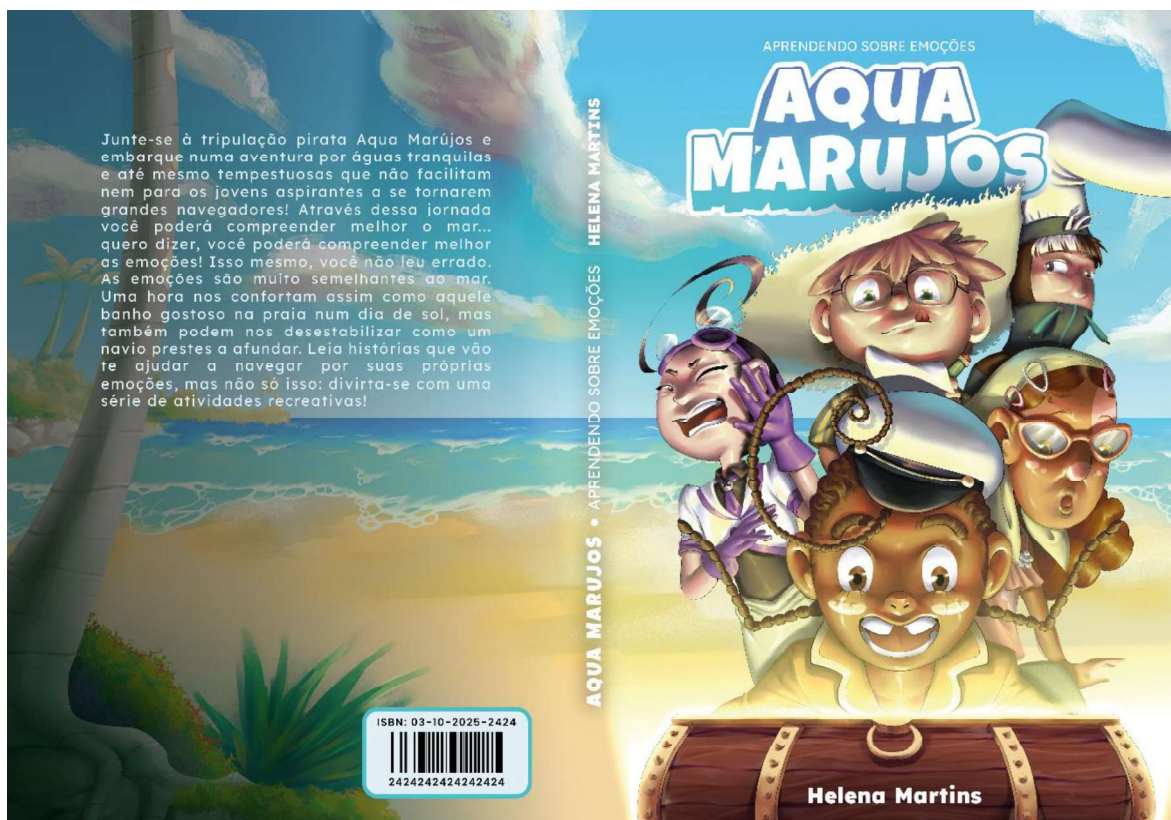


Figura 123: Capa e contracapa finalizadas

Fonte: Autor

Para preservar a legibilidade do resumo, aplicou-se um gradiente escuro na contracapa, criando contraste suficiente entre o texto e o fundo ilustrado. A lombada possui 7mm, medida prevista pela gráfica consultada. Os números e o código de barras utilizados são fictícios, inseridos apenas para ilustrar sua possível aplicação no projeto gráfico. O nome na capa reflete o nome social adotado recentemente pelo autor.

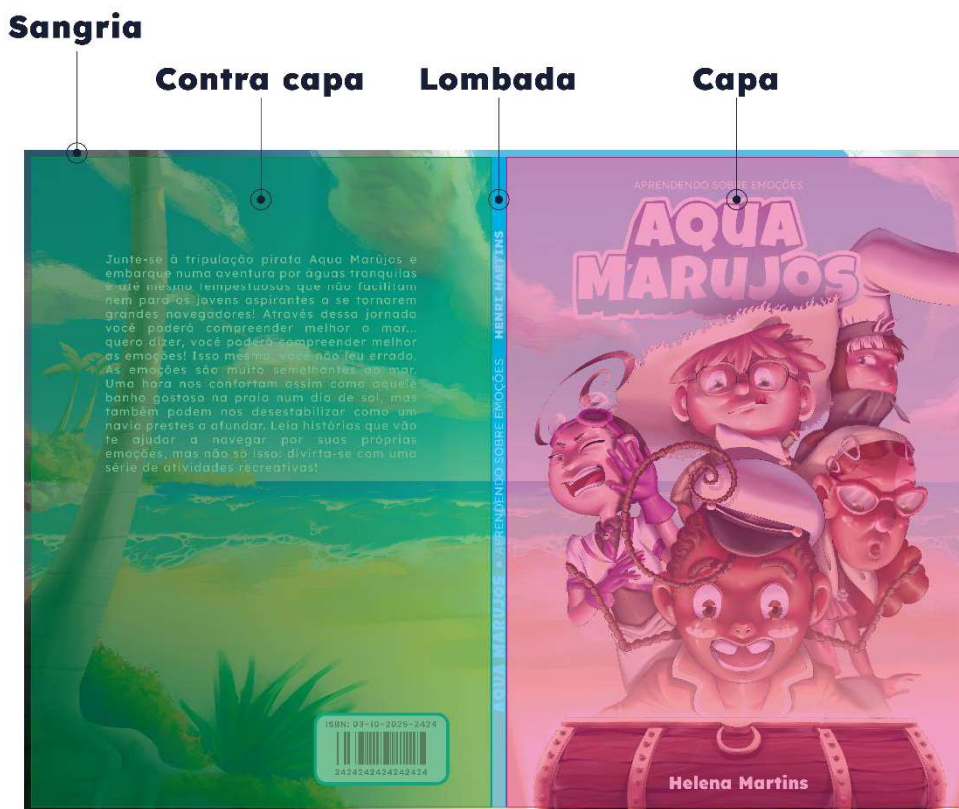


Figura 124: Detalhes técnicos da capa

Fonte: Autor

Como fora sintetizado pelo roteiro realizado previamente, estabeleceu-se oito capítulos juntamente da introdução. No entanto, apesar dos avanços significativos alcançados até o momento, não foi possível finalizar a diagramação de todos os capítulos dentro do prazo disponível. A imagem a seguir ilustra esse progresso: os capítulos já diagramados estão destacados em rosa, enquanto os que permanecem em aberto estão indicados na cor cinza.

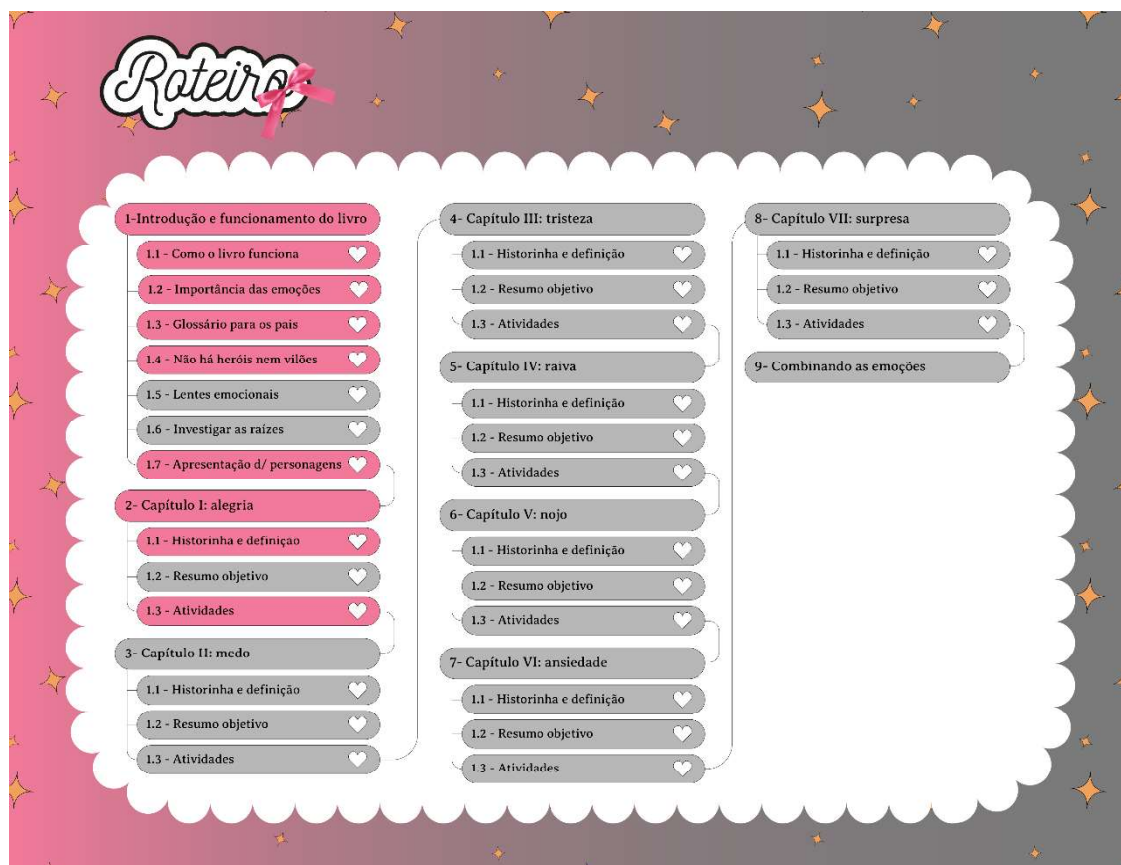


Figura 125: Progresso dos capítulos

Fonte: Autor

A seguir, estão reunidas todas as páginas finais desenvolvidas ao longo de todo o projeto. Esse conjunto reflete a aplicação prática das decisões tomadas em cada etapa do processo, desde a escolha das tipografias e paleta cromática até a estruturação técnica de editoração, visual e narrativa de cada capítulo. A apresentação completa dessas páginas permite uma visão abrangente da evolução do projeto, bem como toda a sua consistência.



SUMÁRIO

7 Introdução

- 8 Como o livro funciona
- 9 Importância das emoções
- 10 Glossário para os pais
- 12 Não há heróis nem vilões
- X Lentes emocionais
- X Investigar as raízes
- 14 Apresentação dos personagens

17 Capítulo I - Alegria

- 18 Baú do tesouro
- X Resumo objetivo
- 20 Atividades

X Capítulo II - medo

- X Historinha e definição
- X Resumo objetivo
- X Atividades

Figura 126: Páginas diagramadas 1

Fonte: Autor

| | |
|---|---|
| <p>X Capítulo III - Tristeza</p> <ul style="list-style-type: none"> X Historinha e definição X Resumo objetivo X Atividades | <p>X Capítulo VI - Ansiedade</p> <ul style="list-style-type: none"> X Historinha e definição X Resumo objetivo X Atividades |
| <p>X Capítulo IV - Raiva</p> <ul style="list-style-type: none"> X Historinha e definição X Resumo objetivo X Atividades | <p>X Capítulo IV - Surpresa</p> <ul style="list-style-type: none"> X Historinha e definição X Resumo objetivo X Atividades |
| <p>X Capítulo V - Nojo</p> <ul style="list-style-type: none"> X Historinha e definição X Resumo objetivo X Atividades | <p>X Combinando emoções</p> |

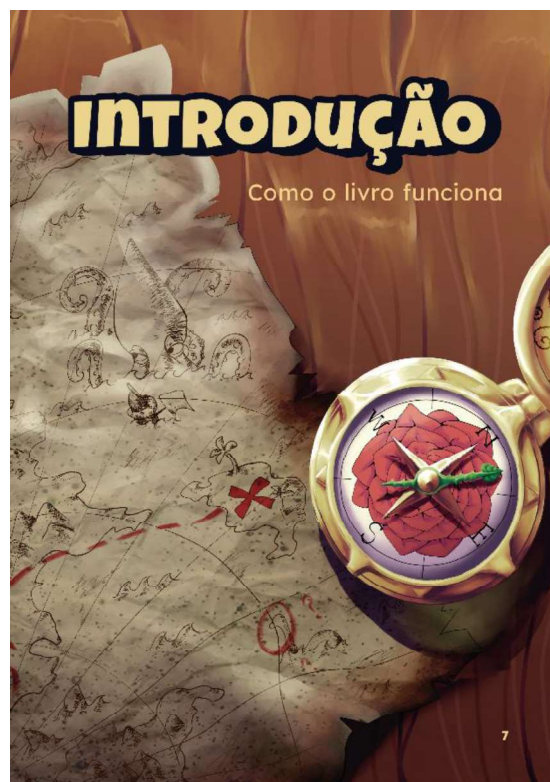


Figura 127: Páginas diagramadas 2

Fonte: Autor

Introdução • Como o livro funciona

BEM-VINDO ABOORDO, CORAJOSO LEITOR!

Você acaba de dar um grande passo para começar a compreender melhor sobre o fascinante mundo das emoções! Antes de iniciarmos nossa aventura, é importante introduzi-la à forma como este livro foi elaborado.

Ele foi pensado especialmente para crianças neurodivergentes que encontram desafios para compreender as emoções, mas isso não exclui nenhum outro leitor, pelo contrário, todos deveriam ler e entender melhor sobre o universo das emoções!

Caso você esteja com esse livro nas mãos com objetivo de ajudar alguma criança, saiba que a leitura compartilhada pode tornar a experiência ainda mais rica e significativa através do seu auxílio ao pequenino ao longo da leitura. No entanto, isso não é uma regra, mas apenas uma sugestão. Leia da forma que bem desejar e que seja mais agradável e natural para vocês. Você é quem está no comando: pode adaptar, usar como referência, pular partes ou revisar as suas páginas favoritas.



Conteúdo para os pais

Indica trechos desenvolvidos especialmente para responsáveis, cuidadores ou educadores. Por isso, podem apresentar uma linguagem mais complexa.

Conteúdo para as crianças

Indica o material voltado ao público infantil. Esses trechos foram elaborados com uma linguagem mais simples, visual e acessível e atividades que estimulam a compreensão de forma lúdica e sensível.

Conteúdo objetivo

Indica trechos elaborados para crianças com dificuldades cognitivas. Aqui, o foco está na clareza e objetividade.

Introdução • A importância das emoções

Se você está lendo esse livro provavelmente já se perguntou:

Afinal, qual é a importância das emoções?

Pesquisadores como Robert Plutchik pensaram na teoria evolutiva, que basicamente diz que as emoções ajudavam as pessoas a se adaptarem melhor ao ambiente e melhorariam nossos chances de sobrevivência. Para entendermos melhor, vamos pensar num exemplo: imagine seus ancestrais mais distantes, numa época onde a caça e a coleta eram as principais fontes de sobrevivência em um ambiente hostil. Para que as chances da espécie humana de permanecer viva fossem garantidas, as pessoas que expressavam emoções tinham uma maior chance de sobreviverem num ambiente mais perigoso.

Vivendo próximo de grandes animais selvagens, o medo fazia nossos ancestrais evitarem e fugirem de situações perigosas.

Emoções fortes como a raiva ativam uma parte do nosso cérebro responsável pelas tomadas de decisões rápidas, aquelas em a gente nem pensa muito e faz. Esse tempo de reação era

muito importante para que as pessoas daquela época se defendessem.

Hoje em dia, o mundo é bem diferente. A gente não precisa mais correr de predadores, mas nosso cérebro ainda funciona de maneira parecida. Isso pode gerar um conflito entre nossos instintos e o mundo atual! É aí que entram as habilidades emocionais:

• **Habilidades emocionais** são como uma inteligência especial para entender o que sentimos e lidar melhor com essas emoções.

Imagine um agricultor. Ele sabe a hora certa de plantar, de regar, e de cuidar do solo para que as suas plantas cresçam fortes e saudáveis. Ele aprendeu isso com o tempo, estudando e praticando. Com as emoções, acontece a mesma coisa: a gente precisa praticar e aprender a cuidar delas!

Para algumas crianças — principalmente aquelas que são neurodivergentes, como as que estão no espectro autista — entender as emoções se torna uma tarefa árdua, pois elas têm uma maior dificuldade para percebê-las e entendê-las. Às vezes, é difícil até colocar em palavras o que estão sentindo ou diferenciar e associar essas emoções à outras sensações físicas.

Quando não sabemos lidar com as emoções, elas podem se tornar explosões de raiva, tristeza profunda, crises de ansiedade ou até mesmo problemas físicos causados por desequilíbrio emocional. Quando isso acontece, os profissionais chamam de doenças psicossomáticas.



Figura 128: Páginas diagramadas 3

Fonte: Autor

Introdução • Glossário



Ao se deparar com um universo novo cheio de particularidades próprias para descobrir, é comum se sentir perdido. Afinal, o que significam todos esses termos usados pelos médicos e pela comunidade autista? Mas não se preocupe! Aqui você encontrará um pequeno glossário com os principais termos utilizados no universo de seu pequenino. Como diria um famoso alienígena brasileiro: conhecimento é poder. Nomear é o primeiro passo para cuidar. Compreender sua criança ajuda ela a se compreender também.

Neurodiversidade: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt. Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Hiperfoco: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt. Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Processamento sensorial: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt. Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Obscurecarga sensorial: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt.

Introdução • Glossário

Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Escolitio: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt. Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Estieriatipias: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt. Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Ne id eumet voluptas erferro bea vid modio to Nulpa dolor ab ius dem qui ra niscimus velit pro cum eaquam aut moluptas aliciu?

Masking: Idelenie nihitibus prernam ipsanditas aliquoecum fuga volorest, tem in nobitiam cus delicim porehen latibusae venis quis ma sent. Aximagn imusdamus nis molor mo cum eria que non platume sunt. Istrumque laboris sinvero omnimi, tempos et unt. Iquam ea pore pereicati dolupta tectint qui tem eres et re eaquae laut odit volorerum nullacim quam cores accatias eturion re nobis dolorem qui consequae lateamqu atquidem quatur?

Figura 129: Páginas diagramadas 4

Fonte: Autor

Introdução • Não há heróis nem vilões



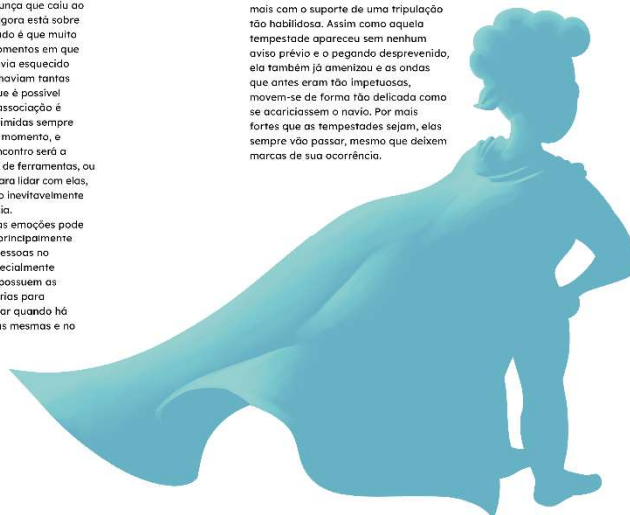
Quem nunca leu histórias de grandes heróis com longas e imponentes capas - e muitas vezes não muito práticas se pararmos para pensar - sempre preparados para servir e lidar contra os planos maquiavélicos dos temíveis vilões. São atribuídas características desejáveis nesses heróis, como bondade, um forte desejo por justiça, enquanto que para os vilões, é ao contrário. É comum vermos esses tipos de histórias, onde os heróis sempre vencem triunfantemente contra a maldade dos vilões. Essa dualidade muitas vezes é traduzida nas nossas relações no mundo real e acabamos a procurar um herói e principalmente um vilão. A verdade é que assim como diversas coisas no mundo em que vivemos, no universo das emoções não existem esses conceitos. Não há heróis e nem vilões entre as emoções. Quando atribuímos muitas características negativas numa emoção, começamos a suprimi-la, assim como toda aquela bagunça no seu quarto onde você a coloca dentro do guarda-roupa quando está com preguiça. Mas quando abrir esse

guarda-roupa... surpresa! De repente uma enorme figura está diante de você e indo rapidamente em sua direção parecendo cada vez maior e quando percebe, está deitado no chão com dificuldade de respirar pois foi engolido por toda aquela bagunça que caiu ao abrir seu armário e agora está sobre seu corpo. O engorçado é que muito provavelmente os momentos em que isso ocorreu, você havia esquecido completamente que haviam tantas coisas lá dentro. O que é possível compreender nessa associação é que as emoções suprimidas sempre vão voltar em algum momento, e o agravante desse encontro será a surpresa e a sua falta de ferramentas, ou seja, as habilidades para lidar com elas, pois a falta de contato inevitavelmente gera uma inexperience.

O universo das emoções pode parecer assustador, principalmente quando se trata de pessoas no espectro autista, especialmente as crianças que não possuem as ferramentas necessárias para identificar e comunicar quando há algum problema nelas mesmas e no

Introdução • Não há heróis nem vilões

ambiente e muito menos conseguir regular as emoções que surgem dessa frustração. Mas calma, tente imaginar as emoções como um mar e você é o capitão de um navio pirata. Parece divertido, certo? Agora você está enfrentando uma grande tempestade! As ondas são extremamente violentas e quando se chocam com o seu navio parece que logo ele irá virar e você estará a deriva num mar implodido. Mas um capitão nunca abandona seu navio e muito menos desiste, ainda mais com o suporte de uma tripulação tão habilidosa. Assim como aquela tempestade apareceu sem nenhum aviso prévio e o pegando desprevenido, ela também já amenizou e as ondas que antes eram tão impetuosas, movem-se de forma tão delicada como se acariciassem o navio. Por mais fortes que as tempestades sejam, elas sempre vão passar, mesmo que deixem marcas da sua ocorrência.



12

13

Figura 130: Páginas diagramadas 5

Fonte: Autor

Introdução • Personagens

CONHEÇA A TRIPULAÇÃO!

Aspitae aliqui consenda is volonit atur aut et lum facea non necturios qui rem quandisit ilorer iossimo qui dendiit ea doluptus esteniam quiaspe collaut ene est hillab iusae et, commodipsam qui aut qui officabo. Et es por rem verunt.

Sed eum que estibust, omnimi, sit ad magnatus adi ommoluptae maxime sum accabor epudita tiaspnrat premquos aut quoecae. Musam es debit, siminveror sin nos aut laborionsero ommolo valororerum et quisit faceste magnis valore aliqui odior, aut et omnitiorio blabo. Obis et eum qui blam qui aut ea veriam quas evellam dolorum eumendust, nulparion parum faccum apis int aceraep taturis poresaque nonse con re et horant.

Oriana, a capitã

Aspitae aliqui consenda is volonit atur aut et lum facea non necturios qui rem quandisit ilorer iossimo qui dendiit ea doluptus esteniam quiaspe collaut ene est hillab iusae et, commodipsam qui aut qui officabo. Et es por rem verunt.

Sed eum que estibust, omnimi, sit ad magnatus adi ommoluptae maxime sum accabor epudita tiaspnrat premquos aut quoecae. Musam es debit, siminveror sin nos aut laborionsero ommolo valororerum et quisit faceste magnis valore aliqui odior, aut et omnitiorio blabo. Obis et eum qui blam qui aut ea veriam quas evellam dolorum eumendust, nulparion parum faccum apis int aceraep taturis poresaque nonse con re et horant.



14

Introdução • Personagens

Eloíza, a navegadora

Aspitae aliqui consenda is volonit atur aut et lum facea non necturios qui rem quandisit ilorer iossimo qui dendiit ea doluptus esteniam quiaspe collaut ene est hillab iusae et, commodipsam qui aut qui officabo. Et es por rem verunt.

Sed eum que estibust, omnimi, sit ad magnatus adi ommoluptae maxime sum accabor epudita tiaspnrat premquos aut quoecae. Musam es debit, siminveror sin nos aut



Shizuka, o cozinheiro

Aspitae aliqui consenda is volonit atur aut et lum facea non necturios qui rem quandisit ilorer iossimo qui dendiit ea doluptus esteniam quiaspe collaut ene est hillab iusae et, commodipsam qui aut qui officabo. Et es por rem verunt.

Sed eum que estibust, omnimi, sit ad magnatus adi ommoluptae maxime sum accabor epudita tiaspnrat premquos aut quoecae. Musam es debit, siminveror sin nos aut laborionsero ommolo valororerum et quisit faceste magnis valore aliqui odior, aut et omnitiorio blabo. Obis et eum qui blam qui aut ea veriam quas evellam dolorum eumendust, nulparion



15

Figura 131: Páginas diagramadas 6

Fonte: Autor

Introdução • Personagens

**Gael, o cronista**

Aspitas aliqui consenda is volarit atur aut et lum facea non necturios qui rem quandisit illorer lossimo qui denitit ea doluptus esteniam quiaspe cullaut ene est hillab iusae et, commodipsam qui aut qui officabo. Et es por rem verunt.

Sed eum que estibust, omnimi, sit ad magnatus adi ommoluptae maxime sum accabor epudita fiaspernat premequos aut quaeceae. Musam es debit, siminveror sin nos aut

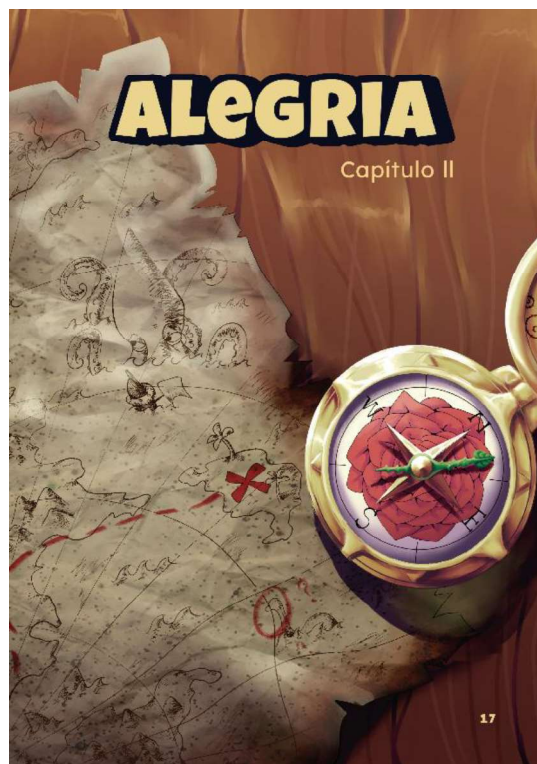
Noa, o engenheiro

Aspitas aliqui consenda is volarit atur aut et lum facea non necturios qui rem quandisit illorer lossimo qui denitit ea doluptus esteniam quiaspe cullaut ene est hillab iusae et, commodipsam qui aut qui officabo. Et es por rem verunt.

Sed eum que estibust, omnimi, sit ad magnatus adi ommoluptae maxime sum accabor epudita fiaspernat premequos aut quaeceae. Musam es debit, siminveror sin nos aut laborionero ommolo valororerum et quisit fiassta magnis valore aliqui odiorie, aut et omnitorio blabe. Obis et eum qui blam qui aut ea veriam quas



16



17

Figura 132: Páginas diagramadas 7

Fonte: Autor



Figura 133: Páginas diagramadas 8

Fonte: Autor

Alegria • Atividades

**BORA ESTIMULAR ESSA CRIATIVIDADE?**

As atividades a seguir vão te ajudar a imaginar como seria a alegria se ela fosse um personagem, aquele cheiro gostoso, um som divertido ou até uma comida deliciosa, daquelas que te faz se sentir confortável!

Não existe resposta certa ou errada — o importante é responder e imaginar do seu jeitinho único.

1) Se a alegria tivesse uma cor, qual seria?

A alegria tem a cor _____ porque ela me faz sentir _____.

2) Se a alegria tivesse um cheiro, qual seria?

A alegria tem cheiro de _____ porque me lembra _____.

3) Se você pudesse tocá-la, como ela seria?

A sensação de tocar a alegria seria parecida à textura de _____.

4) Se a alegria fosse uma comida, qual seria?

A alegria tem gosto de _____ porque _____.

5) Se a alegria fosse um som, qual seria?

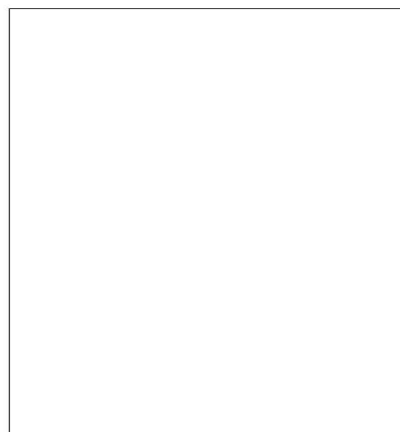
A alegria faria o som de _____ porque _____.

6) Se a alegria tivesse uma casa, como ela seria?

20

Alegria • Atividades

7) Agora a sua principal tarefa é usar totalmente a sua criatividade! Desenhe no quadrado abaixo como você imagina a alegria se ela fosse um personagem. Ela se pareceria mais humana ou uma criatura fantástica? Ela usa alguma roupa? Ela brilha ou tem pelo? A alegria pode ser do jeitinho que você quiser!



21

Figura 134: Páginas diagramadas 9

Fonte: Autor

Alegria • Atividades



8) Às vezes, ficamos muito felizes por algo que aconteceu, como uma surpresa, um brinquedo novo ou um momento divertido! Agora, observe bem as cenas abaixo e descubra: o que será que causou essa alegria? Escolha a opção que indica a verdadeira causa da alegria dos Aqua Marujos!

Na cena abaixo, Shizuka parece feliz. O que você acha que deixou ele assim?



- A)** Ele achou um mapa embaixo da cadeira
B) Ele fez o bolo e ficou feliz com a reação do Nao
C) Ele acordou de um pesadelo
D) Ele queria um pedaço do bolo

Por que?

22

Figura 135: Páginas diagramadas 10

Fonte: Autor

O uso de mockups na apresentação do projeto é essencial para simular, de forma realista, como o material gráfico se comportará no mundo físico. Eles permitem visualizar proporção, aplicação e impacto visual em contextos práticos, facilitando a comunicação da proposta com clareza e profissionalismo. Além disso, ajudam o público, seja os consumidores ou a própria editora, a compreender melhor o acabamento final da peça. Sabendo disso, a obra foi aplicada em cinco mockups diferentes, os dois primeiros foram desenvolvidos por Creatoom Store e disponibilizados gratuitamente. Já os três últimos foram elaborados pelo designer gráfico polonês Andrew e disponibilizados em seu site *Mockups-design.com*, onde todos seus mockups são gratuitos e livre para uso.

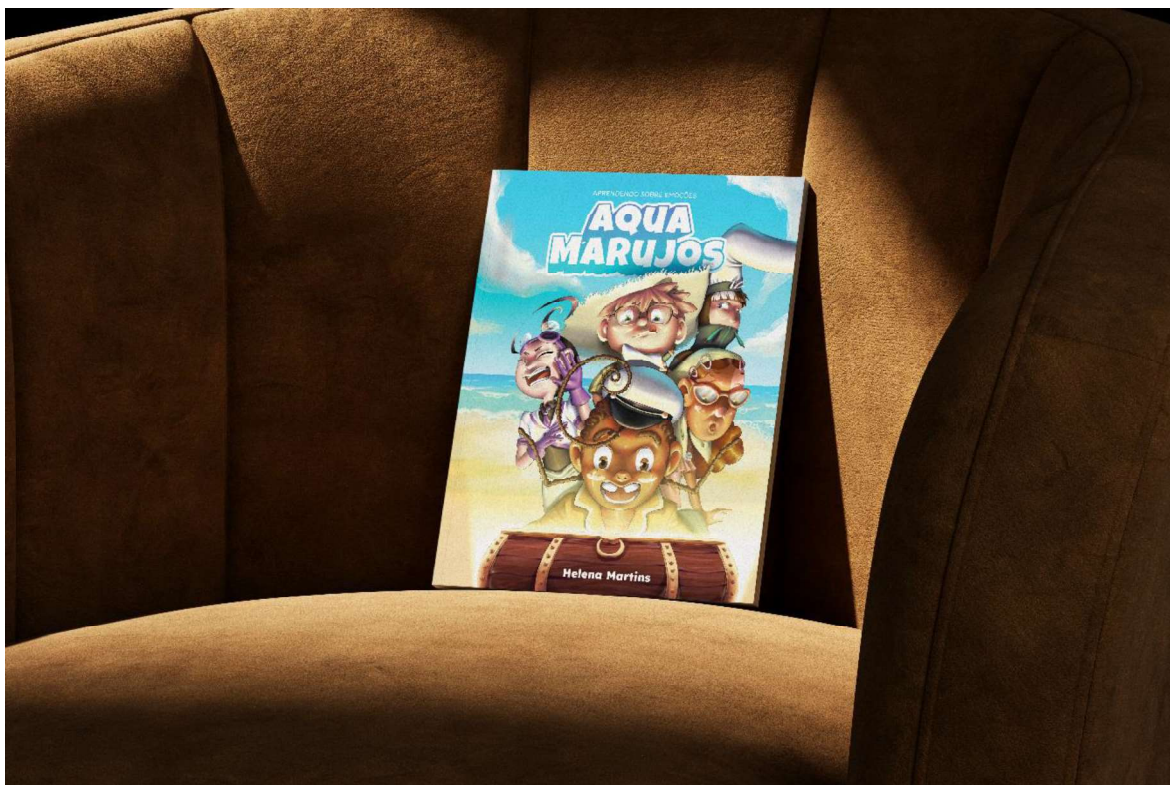


Figura 136: Mockup com ambientação

Fonte: Autor



Figura 137: Mockup - capa e contra capa

Fonte: Autor



Figura 138: Mockup - páginas 1

Fonte: Autor



Figura 139: Mockup - páginas 2

Fonte: Autor



Figura 140: Mockup – padronagem

Fonte: Autor

6 Considerações finais

O desenvolvimento deste projeto proporcionou a construção de uma proposta sensível, fundamentada e comprometida com as necessidades emocionais de seu público-alvo que vem cada vez mais crescendo e ganhando visibilidade: crianças neurodivergentes dentro do espectro autista que enfrentam desafios na identificação e regulação de suas emoções. Com base na metodologia do Design Thinking, foi possível avançar por diversas etapas do processo criativo de forma estruturada, passando pela pesquisa exploratória, pesquisa desk, entrevistas, análise de dados, levantamento de critérios norteadores, construção de personas, elaboração de painéis semânticos, produção de rascunhos, testes visuais e definição de elementos fundamentais para o projeto editorial.

Através do olhar do design, buscou-se aliar funcionalidade, acessibilidade e ludicidade para que o livreto cumpra seu papel enquanto ferramenta terapêutica e educativa. O projeto foi guiado por escolhas embasadas: das cores que dialogam com a psicologia das emoções às tipografias pensadas para leitores com dificuldades de leitura e do grid modular pensando na flexibilidade. Cada etapa foi planejada com cuidado para assegurar coerência, clareza e inclusão.

Apesar do avanço significativo nas decisões projetuais e no desenvolvimento visual do material, o projeto se encontra em processo de finalização. Algumas fases — como a diagramação completa das páginas internas, revisão textual integral, avaliação e validação do material por profissionais da área da psicologia, testes com o público e possíveis ajustes gráficos — estão previstas para projetos futuros. Isso reforça a natureza iterativa e aberta do design enquanto processo.

No entanto, mesmo ainda em construção, os caminhos trilhados até aqui já indicam para o potencial expansivo da proposta. Futuramente, o projeto poderá abrir espaço para colaborações com profissionais das áreas da psicologia e educação comprometidos com a saúde de pessoas neurodivergentes, possibilitando que contribuam com o projeto com suas visões, experiências e avaliações, garantindo ainda mais efetividade e impacto. Além disso, o material também pode expandir para recursos multimídia, como audiobook, e ser licenciado

ou publicado por editoras comprometidas com a causa, ampliando seu alcance e acessibilidade.

Assim, mais do que um produto editorial, este livreto representa um passo em direção à criação de recursos afetivos, acessíveis e eficazes, que colaboram para o fortalecimento das habilidades emocionais de crianças no espectro — e para um mundo mais empático, informado e acolhedor.

Também é importante destacar a importância das instituições de ensino superior na formação e preparação do corpo discente, não apenas para a vida acadêmica e profissional, mas também para os desafios e demandas reais do mercado contemporâneo.

7 BIBLIOGRAFIA

AGUILAR, Claudia Paola Carrasco; RAULI, Patricia Forte. Desafios da inclusão: a invisibilidade das pessoas com Transtorno do Espectro Autista no ensino superior. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 36, p. 1-26, set. 2020. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=313162288042>>. Acesso em: 05 de jan. 2025

ALMEIDA, Marina. Alexitimia e autismo. **Instituto Inclusão Brasil**, 2022. Disponível em: <<https://institutoinclusaobrasil.com.br/alexitimia-e-autismo/>>. Acesso em: 25 de ago. 2024.

_____, Diagnóstico de autismo em mulheres adultas. Instituto Inclusão Brasil, 2020. Disponível em: <<https://institutoinclusaobrasil.com.br/diagnostico-de-autismo-em-mulheres-adultas/>>. Acesso em: 11 de set. 2024.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. Uma introdução abrangente aos princípios do design criativo, apresentados por meio de explicações detalhadas e ilustradores com exemplos de design contemporâneo. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

_____, **Tipografia**. S.f. composição, estilo e aparência dos tipos e das faces tipográficas. 1.ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

_____, **Impressão e Acabamento**. 1.ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BANN, David. **Novo Manual de Produção Gráfica**. 1.ed. São Paulo: Bookman, 2010.

BACHMANN, Christina; MENGHERI, Lauro. Dyslexia and Fonts: Is a Specific Font Useful? **Brain Sciences**, (s.i), v.8, n.5, 89, maio 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.3390/brainsci8050089>>. Acesso em: 12 de abr. 2025.

BIANCHINI, Natallie do Carmo Prado; SOUZA, Luiz Augusto de Paula. Autismo e comorbidades: achados atuais e futuras direções de pesquisa. **Distúrbios da Comunicação**, São Paulo, v.26, n. 3, p. 624-626, set. 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/dic/article/view/18180>>. Acesso em: 1 de out. 2024.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial: jornais e revistas / mídia impressa e digital**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CAMARGO, Sígla Pimentel Höher; RISPOLI, Mandy. Análise do comportamento aplicada como intervenção para o autismo: definição, características e pressupostos filosóficos. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 26, n. 47, p. 639-650, set/dez. 2013. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=313128786010>>. Acesso em: 15 de dez. 2024.

CARNEIRO, Berenice Victor; YOSHIDA, Elisa Medici Pizão. Alexitimia: uma revisão do conceito. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, (s.i.), v. 25, n. 1, p. 103-108, jan. 2009. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/ptp/a/WxJrZhZ9Nn78jyQqJD5ZyKp/?format=html>>.

Acesso em: 21 de ago. 2024.

CARVALHO, Rone. Número de alunos com autismo matriculados nas escolas do Brasil cresceu 48%. **UOL**, 2 abr. 2024, Viva Bem. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2024/04/02/numero-de-alunos-com-autismo-matriculados-nas-escolas-do-brasil-cresceu-48.htm#:~:text=Para%20se%20ter%20uma%20ideia,tamb%C3%A9m%20aumenta%20de%20forma%20acelerada>>. Acesso em: 3 de set. 2024.

CASA DA XILOGRAVURA (Campos do Jordão, SP). **Xilogravura**. Campos do Jordão, (s.d). Disponível em:

<<http://www.casadaxilogravura.com.br/xilogravura.php#:~:text=Xilon%20significa%20madeira%20e%20graf%C3%B3,de%20um%20carimbo%20de%20madeira>>.

Acesso em: 6 de out. 2024.

CEZAR, Diego. Fontes com serifa, fontes sem serifa e seu impacto na literatura! **Medium**, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@diegocezar/fontes-com-serifas-fontes-sem-serifas-e-seu-impacto-na-leitura-1e0293d45e67>> . Acesso em:

7 de set. 2024.

COSTA, Hugo Lorrán Souza et al. A relação entre o Transtorno do Espectro Autista e comorbidades psiquiátricas em crianças: uma revisão de literatura. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, (s.i.), v. 16, n. 2, p. 1-4, 2024. Disponível em:

<<https://cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/2769>>. Acesso em: 1 de out. 2024.

DENARDI, Davi. O que é o Design Editorial? **Revista Glifo**, 2022. Disponível em: <https://chiefofdesign.com.br/grid-design/#google_vignette>. Acesso em 10 de set. 2024.

DIAS, Cláudia; CRUZ, José Fernando; FONSECA, António Manuel. Emoções: passado, presente e futuro. **PSICOLOGIA**, Lisboa, v.22, n.2, p. 11-31, 2008. Disponível em:

<<https://revista.appsicologia.org/index.php/rpsicologia/article/view/344> >. Acesso em: 21 de ago. de 2024.

ESCOLA BRITÂNICA DE ARTES CRIATIVAS E TECNOLOGIA. Concept Art: uma imagem vale mais que mil palavras. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/concept-art-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras>>. Acesso em: 9 de fev. 2025.

FARIA, Maria Elisa Vaz de; BORBA, Marcia Guaraciara de Souza. AUTISMO: SINAIS, NÍVEIS DE SUPORTE E DIAGNÓSTICO—UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE ESTUDOS RECENTES. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v.10, n. 6, p. 4100-4112, jun. 2024. Disponível em: <<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/14706>>. Acesso em: 11 de set. 2024.

FERNANDES, Natália; TOMÉ, Rosa. Alexitimia. **Revista Portuguesa de Psicossomática**, Portugal, v. 3, n. 2, p. 97-115, jul/dez. 2001. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/287/28730204.pdf>>. Acesso em: 21 de ago. 2024.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2007.

FUCÀ, Elisa et al. Psychiatric Comorbidities in Children and Adolescents with High-Functioning Autism Spectrum Disorder: A Study on Prevalence, Distribution and Clinical Features in an Italian Sample. **Jornal of Clinical Medicine**, (s.i.), v. 12, n.2, p. 677, jan. 2023. Disponível em: <<https://www.mdpi.com/2077-0383/12/2/677>>. Acesso em: 1 de out. 2024.

GERARDO, Pedro Carvalho. **Expressão e Reconhecimento de Emoções para Crianças Autistas**. 2019. 63 f. Dissertação (mestrado) – Universidade de Coimbra, 2019. Disponível em: <<https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/87825>>. Acesso em: 31 de ago. 2024.

GHOSH, Pallab. A fascinante descoberta das pinturas rupestres mais antigas do mundo. **BBC**, 4 jul. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/clwy49yvn3no>>. Acesso em: 03 de nov. 2024.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS (BambuÍ, MG). **Diferentes tipos de tipografia: GUIA completo para não designers**. Bambuí, 2021. Disponível em: <[https://www.bambui.ifmg.edu.br/portal/uncategorised/diferentes-tipos-de-tipografia-guia-completo-para-nao-designers#:~:text=Os%20diferentes%20tipos%20de%20tipografia%20mais%20comuns%20s%C3%A3o%3A,\(art%C3%ADsticas\)%3A%20mais%20enfeitadas](https://www.bambui.ifmg.edu.br/portal/uncategorised/diferentes-tipos-de-tipografia-guia-completo-para-nao-designers#:~:text=Os%20diferentes%20tipos%20de%20tipografia%20mais%20comuns%20s%C3%A3o%3A,(art%C3%ADsticas)%3A%20mais%20enfeitadas)>. Acesso em: 7 de set. 2024.

JERSLIN, S.; DEVAKI, N. EMOTIONAL WHEEL: MEASURING EMOTIONS. **International Journal of Early Childhood Especial Education**, (s.i), v. 14, n.7, 2022. Disponível: <<https:xurl.ooo/e0lkx>>. Acesso em: 31 de ago. 2024.

KINNAIRD, Emma; STEWART, Catherine; TCHANTURIA, Kate. Investigating alexithymia in autism: A systematic review and meta-analysis. **European Psychiatry**, (s.i.), v. 55, p. 80-89, jan. 2019. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/european-psychiatry/article/investigating-alexithymia-in-autism-a-systematic-review-and-metaanalysis/06F8AA96D03679353022A52E6ACE2F50>>. Acesso em: 31 de ago. 2024.

LEOCÁDIO, Rodrigo. Tipos de encadernação – descubra quais são os principais tipos de encadernação utilizados! **Futura Express**, 2016. Disponível em: <<https://www.futuraexpress.com.br/blog/tipos-de-encadernacao/>>. Acesso em: 22 de out. 2024.

LIMA, Bruno. **Desenhando**: cabeças, rostos e expressões. 1. ed. São Paulo: Crás, 2021.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

MARCHI, Giulia. Qual a Diferença Entre Concept Art e Ilustração. **Revo Space**, 2020. Disponível em: < <https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao/> >. Acesso em: 9 de fev. 2025

MARQUES, Isabela. Emoções no autismo: como a fonoaudiologia ajuda crianças a reconhecer expressões faciais? **Genial Care**, 2022. Disponível em: < <https://genialcare.com.br/blog/emocoes-no-autismo-e-expressoes-faciais/#:~:text=Lidar%20com%20Emo%C3%A7%C3%B5es,-Pessoas%20com%20TEA&text=Eles%20podem%20encontrar%20maneiras%20alternativas,de%20suas%20caracter%C3%ADsticas%20e%20experi%C3%Aancia> >. Acesso em: 1 de set. 2024.

MEDEIROS, Dailma da Silva. As contribuições da análise do comportamento (ABA) para a aprendizagem de pessoas com autismo: uma revisão da literatura. **Estudos lat**, Salvador, v.6, n.1, p.63-68, jun. 2021. Disponível em: < <https://estudiosiat.educacao.ba.gov.br/index.php/estudiosiat/article/view/283> >. Acesso em: 15 de dez. 2024.

MONDE, Raquel Del. Alexitimia: Por que alguns autistas têm dificuldade para identificar emoções? **Dra. Raquel Del Monde**, (s.d). Disponível em: < <https://raqueldelmonde.com.br/alexitimia-autismo/#:~:text=Parece%20um%20problema%20inofensivo%2C%20mas,outras%20pessoas%20da%20mesma%20forma> >. Acesso em: 21 de ago. 2024.

MONITCHELE, Marília. Obra de arte mais antiga da humanidade é descoberta na Indonésia. **Veja**, 3 jul. 2024, Almanaque de curiosidades. Disponível em: < <https://veja.abril.com.br/coluna/almanaque-de-curiosidades/obra-de-arte-mais-antiga-da-humanidade-e-descoberta-na-indonesia> >. Acesso em: 03 de nov. 2024.

NUNES, Gustavo Maciel. **Emotismo**: Um aplicativo para auxiliar crianças no espectro autista a reconhecer e reproduzir emoções. 2023. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em Ciência da Computação) – Universidade Federal da Paraíba, 2023. Disponível em: < <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/29014> >. Acesso em: 31 de ago. 2024.

Os 5 tipos de papel para impressão mais usados na indústria gráfica. **Printstore**, 2018. Disponível em: < <https://printstore.com.br/blog/tipos-de-papel-para-impressao-mais-usados-na-industria-grafica/> >. Acesso em: 7 de set. 2024.

PARANÁ (Estado). Secretaria de Estado da Saúde. **Transtorno do Espectro Autista (TEA)**. Secretaria da Saúde do Paraná, (s.d.). Disponível em: < [https://www.saude.pr.gov.br/Pagina/Transtorno-do-Espectro-Autista-TEA#:~:text=O%20Transtorno%20do%20Espectro%20Autista%20\(TEA\)%20%C3%A9%20resultado%20de%20altera%C3%A7%C3%B5es,nos%20primeiros%20meses%20de%20vida](https://www.saude.pr.gov.br/Pagina/Transtorno-do-Espectro-Autista-TEA#:~:text=O%20Transtorno%20do%20Espectro%20Autista%20(TEA)%20%C3%A9%20resultado%20de%20altera%C3%A7%C3%B5es,nos%20primeiros%20meses%20de%20vida) >. Acesso em: 31 de ago. 2024

PEREIRA, Cristiana Nuñez; VALCÁRCEL, Rafael. **Emocionário**: diga o que você sente. 1. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2018.

PRAZERES, Nina. Alexitimia: Uma Forma de Sobrevivência. **Revista Portuguesa de Psicossomática**, Portugal, v. 2, n. 1, p. 109-121, jan/jun. 2000. Disponível em: < <Redalyc.Alexitimia: Uma Forma de Sobrevivência> >. Acesso em: 21 de ago. 2024.

RISSATO, Heloise. DSM-5: quais são os critérios do diagnóstico para o autismo? **Genial Care**, 2023. Disponível em: <<https://genialcare.com.br/blog/criterios-diagnostico-dsm-5-para-autismo/>>. Acesso em: 31 de ago. 2024.

SAMARA, Timothy. **O Grid**. Construção e Desconstrução. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SNOWDEN, Samantha. **Vamos lidar com a raiva**: 50 atividades para as crianças. 1. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2020.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGames, 10., 2011, Salvador, BH. **Anais**. Salvador: SBGames, 2011. P. 1-10. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>>. Acesso em: 9 de fev. 2025.

TENENTE, Luiza. 1 a cada 36 crianças tem autismo, diz CDC; entenda por que número de casos aumentou tanto nas últimas décadas. **G1**, 2 abr. 2023, G1 Educação. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/04/02/1-a-cada-36-criancas-tem-autismo-diz-cdc-entenda-por-que-numero-de-casos-aumentou-tanto-nas-ultimas-decadas.ghtml>>. Acesso em: 3 de set. 2024.

VIANNA, Maurício et al. **Design Thinking**: Inovação em Negócios. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.