



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES**

VÂNIA LÚCIA VIANA VIDAL

**PROJETO DE DESIGN EDITORIAL DE LIVRO INFANTIL
BASEADO NO CONTO “O FEITIÇO DA CÁRIE”**

Salvador
2017

VÂNIA LÚCIA VIANA VIDAL

**PROJETO DE DESIGN EDITORIAL DE LIVRO INFANTIL
BASEADO NO CONTO “O FEITIÇO DA CÁRIE”**

Memorial descritivo apresentado à banca examinadora do curso de graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharela em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Flávia Goulart Rosa

Salvador
2017

V648 Vidal, Vânia Lúcia Viana
O feitiço da cárie / Vânia Lúcia Viana Vidal. -- Salvador,
2017.
97 f. : il

Orientador: Flávia Goulart Rosa.
TCC (Graduação - Design) -- Universidade Federal da Bahia,
Universidade Federal da Bahia, 2017.

1. Livro infantil. 2. Convergência de mídias. 3. QR codes.
4. Cárie infantil. 5. Prevenção. I. Rosa, Flávia Goulart. II.
Título.

Autorizo a reprodução e/ou a divulgação parcial ou total deste memorial, por qualquer meio convencional ou eletrônico, somente para propósitos acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte. Reservo outros direitos de publicação e nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem minha autorização por escrito.



Vânia Lúcia Viana Vidal

Rua Araújo Pinho, 295, Canela, Salvador-Bahia-Brasil, CEP 40110-150

vanvidal@gmail.com

VÂNIA LÚCIA VIANA VIDAL

**PROJETO DE DESIGN EDITORIAL DE LIVRO INFANTIL
BASEADO NO CONTO
“O FEITIÇO DA CÁRIE”**

Memorial descritivo apresentado à banca examinadora do curso de graduação em Design dada Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharela em Design.

Aprovado em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

Para todos aqueles que, de alguma forma, me incentivaram na minha longa jornada no mundo do design gráfico.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus, fonte de toda sabedoria e força que me guia a todo momento.

Aos meus queridos pais, pelo seu amor inestimável, carinho e incentivo sempre tão presentes na minha vida.

Aos meus irmãos, por sempre estarem ao meu lado mesmo nos momentos mais adversos.

Em particular, a Renato, por servir de inspiração para a confecção deste trabalho.

Aos meus estimados amigos, pelos valiosos momentos de alegria, cumplicidade e incentivo que em tanto ajudaram na minha jornada pela vida.

Especialmente, à querida professora Flávia Goulart, por ser sempre tão generosa ao compartilhar os seus conhecimentos, o que em muito contribuiu para a concretização deste projeto e para a minha formação como um todo.

A todos professores, colegas e funcionários da Escola de Belas Artes, por me proporcionarem tantos conhecimentos sobre o design e novos horizontes quanto à vida.

A todos da Edufba, por me apresentarem ao mundo do design editorial.

Enfim, a todos que me ajudaram direta ou indiretamente para a chegada deste momento.

*Eu penso na vida como sendo um bom livro.
Quanto mais você explora, mais começa a fazer sentido.*

Harold Kushner

VIDAL, Vânia Lúcia Viana. Projeto de design editorial de livro infantil baseado no conto “O feitiço da cárie”.2017. 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

RESUMO

Em meio a uma realidade onde as mídias digitais dominam o cotidiano das pessoas, atrair a atenção das crianças para a leitura impressa mostra-se um desafio a ser enfrentado. Estando cada vez mais expostas a um mundo cheio de sons, movimento e interatividade propiciado pelas telas dos televisores, *tablets* e correlatos, é verificado o fato de que algumas crianças chegam até mesmo a rechaçar produtos que não disponham de tais atrativos. Frente a tal quadro, a proposta do presente trabalho é usar a convergência de mídias como um aliado para a captura do interesse desse público, apresentando-o aos prazeres da leitura tradicional. Isso é demonstrado através do desenvolvimento do projeto editorial do livro *O feitiço da cárie*, onde a aplicação da tecnologia dos QR codes é responsável por possibilitar o acesso a animações explicativas *on-line*, através do uso de dispositivos de internet móvel. Tal livro e suas animações têm como objetivo informar as crianças quanto às práticas preventivas contra a cárie, auxiliando-as na realização da higienização bucal e na mudança de hábitos das mesmas.

Palavras-chave: Livro infantil. Convergência de mídias. QR codes. Cárie infantil. Prevenção.

VIDAL, Vânia Lúcia Viana. *Projeto de design editorial de livro infantil baseado no conto “O feitiço da cárie”*. 2017. 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

ABSTRACT

In a reality where digital media dominate people's daily lives, attracting children's attention to the printed reading materials is a challenge to be confronted. It is verified the fact that some children even refuse products that do not have the attractions full of movement and interactivity provided by screens of televisions, tablets and correlates. In light of this situation, the proposal of this work is use media convergence as an ally to catch the children interest, presenting them to the traditional reading pleasures. This is demonstrated through the development of the book editorial project *O feitiço da cárie*, where the application of QR code technology is responsible for enabling access to online explanatory animations through the use of mobile internet devices. These animations aim to inform children about the preventive practices against caries, helping them to carry out oral hygiene and change their habits.

Keywords: Children's book. Convergence of media. QR Codes. Childhood caries. Prevention.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO
1.2	OBJETIVOS
1.2.1	Objetivo geral
1.2.2	Objetivos específicos
1.3	JUSTIFICATIVA
1.4	METODOLOGIA
1.4.1	Canvas
1.4.2	Recomendações para a elaboração de Materiais Educacionais Impressos (MEI) na área da saúde
2	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO
2.1	IMERSÃO
2.1.1	Reenquadramento
2.1.2	Pesquisa Desk
<i>2.1.2.1</i>	<i>Novas tecnologias e caminhos pedagógicos</i>
<i>2.1.2.1.1</i>	<i>Mobile Learning</i>
<i>2.1.2.1.2</i>	<i>QR Code e Mobile Learning</i>
<i>2.1.2.2</i>	<i>A literatura infantil no Brasil</i>
<i>2.1.2.2.1</i>	<i>Breve histórico</i>
<i>2.1.2.2.2</i>	<i>Atual panorama da literatura infantil no Brasil</i>
<i>2.1.2.2.3</i>	<i>Convergência entre mídias: o livro infantil como laboratório de experimentações</i>
<i>2.1.2.3</i>	<i>A questão da cárie infantil no Brasil</i>
<i>2.1.2.3.1</i>	<i>Quadro geral</i>
<i>2.1.2.3.2</i>	<i>A educação como meio de prevenção de doenças bucais</i>
2.1.3	Encontros com colaboradores
2.1.4	Mapa mental
2.1.5	Painel semântico
2.1.6	Princípios norteadores

2.2	ANÁLISE DE SIMILARES
2.2.1	Livro <i>Até as princesas soltam pum</i>
2.2.2	Livro <i>O príncipe desencantado</i>
2.2.3	Livro <i>A boca mágica</i>
2.3	LEITURA E DECUPAGEM DO TEXTO
2.4	IDEAÇÃO
2.4.1	<i>Mockup</i>
2.4.2	Formato
2.4.3	Ilustrações
2.4.4	Diagramação
2.4.5	Tipografia
2.4.6	Animações
2.5	EXECUÇÃO DO PROTÓTIPO
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS
	REFERÊNCIAS
	ANEXOS

1 INTRODUÇÃO

O projeto editorial *O feitiço da cárie* propõe o desenvolvimento de um livro infantil ilustrado e interativo que possibilite o acesso a materiais adicionais *on-line* através do uso de QR codes. A temática explorada pela obra tem por objetivo informar e conscientizar seu público-alvo quanto à necessidade da adoção de hábitos saudáveis a fim de se evitar cáries.

O livro é destinado a crianças em idade escolar de 7 a 10 anos, período em que elas, em sua maioria, já estão alfabetizadas e já foram iniciadas e estimuladas para a leitura de livros. Sendo assim, o emprego de linguagem de fácil apreensão e de ilustrações lúdicas é tomado como pré-requisito básico para a confecção desse tipo de produto editorial.

É característica marcante dessa faixa etária o início de uma orientação guiada pela ordem do mundo concreto, mas sem perder o interesse pelo universo fantasioso. Essa é a razão do emprego de caráter lúdico, na exposição do tema, fazendo uso de personagens e situações fantásticas para propor o efeito de mudança de hábitos desejado ao leitor. Além disso, é a partir dos 6 anos que a criança já começa a possuir maturidade e coordenação motora suficiente para executar as tarefas inerentes à correta higienização bucal.

O projeto visa a contribuir com o combate da cárie infantil, de acordo com as diretrizes da Política Nacional de Promoção da Saúde, priorizando medidas preventivas através da educação em saúde na esfera odontológica. Ademais, pretende-se apontar para a possibilidade de valorização do impresso através da convergência de mídias e do enriquecimento didático que pode ser alcançado com o uso desse recurso em livros infantis.

O livro *O feitiço da cárie* traz a história de um grupo de crianças (Branca de Neve, rei Artur e princesa Aurora) acometidas pelos sintomas da cárie que buscam a solução para os seus problemas. A Fada do Dente é a personagem responsável por ajudá-las nessa aventura, elucidando as causas da doença e instruindo-as quanto às práticas necessárias para evitar esse tipo de mal. No caso, a presença de personagens já consagrados das fábulas infantis funciona como um artifício para capturar o interesse da criança leitora, incentivando-a a adotar as práticas de saúde que foram ali apresentadas aos seus heróis.

A cárie dentária é uma patologia que atinge uma grande parcela da população mundial, sendo considerada um problema de saúde pública que impacta, de maneira relevante, na qualidade de vida da população. Formação de cavidades, dor e até mesmo a destruição total do

dente são as consequências dessa doença que normalmente tem o seu processo de desenvolvimento iniciado ainda na infância. Apesar da diminuição do número de casos de cáries no Brasil, é notório que a falta de informação acerca da importância da adoção de hábitos saudáveis e do correto uso dos instrumentos de limpeza bucal torna-se um impedimento para uma queda ainda mais expressiva da incidência dessa enfermidade.

Desse modo, acredita-se que o emprego das atuais tecnologias multimídia configura-se como um poderoso aliado na difusão desse tipo de informação. Recentes pesquisas vêm revelando o caráter positivo da inserção de atributos interativos em produtos didático-pedagógicos com vistas a ensejar uma melhor compreensão do conteúdo apresentado, enriquecendo significativamente a experiência do usuário. Isso em virtude da potencialidade desses recursos em oferecer conhecimento de forma divertida e atrativa para um público que já nasceu em uma sociedade imersa na cultura digital.

Dentro dessa realidade, destaca-se um novo conceito de aprendizagem denominado Mobile Learning, propiciado a partir dos avanços tecnológicos no campo da computação móvel. De acordo com esse modelo educacional, dispositivos de comunicação sem fio, como *smartphones*, iPads e *tablets* são utilizados de modo integrado dentro do ambiente de aprendizagem. Assim, é dada aos usuários desse sistema a possibilidade de acessar conteúdos adicionais *on-line* diversos, como vídeos, sons, animações, dentre outras inúmeras possibilidades.

É nesse contexto que a proposta de construção de um produto que alie a corporeidade do livro impresso com as vantagens do fácil acesso a conteúdos multimídia *on-line* se torna tão interessante para o ensino. Na ocasião deste projeto, a simples impressão de QR codes nas páginas do livro possibilita o acesso a animações específicas desenvolvidas para mostrar, de maneira clara e concisa, a forma correta de se realizar a escovação e o uso do fio dental, por exemplo. Assim, auxilia-se a criança na compreensão de um conteúdo que seria de difícil assimilação através do simples emprego de ilustrações.

Outro elemento que privilegia a convergência das mídias impressas com a digital nessa ocasião é o fato de as animações serem apresentadas ao leitor dentro do contexto mágico proposto pela história do livro. Dessa maneira, configurando-se como mais um atributo de imersão do usuário ao ambiente criado pela leitura da obra.

Por fim, o projeto ainda funciona como um instrumento de incentivo à leitura, visto que se utiliza do recurso multiplataforma como meio de capturar o interesse de crianças cada

vez mais seduzidas pelo universo digital. Segundo Castro Filho e Silva (2016), professores da Universidade de São Paulo (USP), desde muito cedo crianças são apresentadas a mídias diversas através de jogos eletrônicos, celulares e *tablets*, mesmo antes de aprenderem a ler. Tal fato acaba por frustrar a experiência das mesmas ao utilizar produtos que não possuem atributos multimídia. Por isso, a iniciativa de construção de um livro infantil interativo nos moldes deste projeto se mostra tão oportuna, podendo ser utilizado como um verdadeiro chamariz para conquistar novos leitores para a mídia impressa.

1.2 OBJETIVOS

Para o desenvolvimento do produto editorial proposto, trabalha-se com um objetivo geral e objetivos específicos que nortearão a sua execução.

1.2.1 Objetivo geral

Difundir as práticas que auxiliam na prevenção de cáries através do desenvolvimento do projeto gráfico editorial de um livro infantil ilustrado e interativo, explorando o recurso multiplataforma propiciado pelo uso de QR codes.

1.2.2 Objetivos específicos

- a. Desenvolver o projeto gráfico editorial do livro *O feitiço da cárie*, de autoria própria;
- b. Experimentar uma nova abordagem interativa no que diz respeito à produção de impressos de cunho educativo que discorrem sobre práticas preventivas contra cáries;
- c. Apresentar as possibilidades do uso didático de QR codes no âmbito dos livros infantis.

1.3 JUSTIFICATIVA

É normalmente através dos livros infantis que as crianças iniciam o seu convívio com a leitura. As impressões da experiência, vivenciada nesses primeiros contatos, podem definir a relação que o indivíduo irá ter com os livros na sua vida futura. Dada a relevância dessa situa-

ção, é compreensível todo o esforço que é empregado na elaboração de produtos que conversem com o universo infantil.

Cecília Meireles (1984) defende um olhar diferenciado no que se refere ao conceito de literatura infantil. Segundo a autora, tal termo deveria ser empregado a conteúdos que as crianças leem com interesse e prazer, ao invés do velho entendimento de que seria meramente qualquer texto escrito para ela. Assim, incute-se a ideia de que a prática da leitura deve ser, antes de tudo, prazerosa para esse público.

Nesse sentido, o uso do artifício da ludicidade apresenta-se como um recurso poderoso a fim de agradar essa audiência, fazendo-a se interessar pelo mundo da leitura. Tal atributo é introduzido nos livros infantis de diversas maneiras: na forma célebre das ilustrações, dos formatos diferenciados ou, ainda, estimulando a interatividade através dos recursos multimídia. O fato é que o uso do lúdico, ao combinar diversão com aprendizagem, abre caminho para a aquisição de conhecimento de forma agradável e mais atraente para os pequenos.

Dentro desse cenário, o projeto editorial do texto *O feitiço da cárie* visa apresentar para crianças de 7 a 10 anos as boas práticas para a manutenção da saúde bucal, com a finalidade de se evitar e prevenir cáries. Com o objetivo de aumentar a potencialidade instrutiva desse impresso, o projeto conta ainda com a inclusão de pequenas animações que serão acessadas pelo usuário através de QR codes, impressos nas suas páginas. Além da função lúdica, tais animações têm a incumbência de demonstrar às crianças atitudes saudáveis e práticas necessárias para a realização de uma eficiente higienização bucal.

O propósito deste trabalho está em consonância com as diretrizes da Política Nacional de Saúde Bucal que, dentre outras coisas, prega a necessidade de promover ações de educação em saúde¹ (BRASIL, 2004). Ademais, a produção de impressos que difundam o conhecimento acerca de medidas preventivas para a manutenção de uma vida saudável mostra-se de acordo com as políticas públicas mundiais do cenário atual, que recomendam o fomento às ações afirmativas no sentido da prevenção da doença, ao invés do mero tratamento da mesma. É o que preconiza a Carta de Ottawa da Organização Mundial de Saúde (1986), que traz como ponto central da sua abordagem a educação como principal vetor para a melhoria da saúde das

¹ “Compreende ações que objetivam a apropriação do conhecimento sobre o processo saúde-doença incluindo fatores de risco e de proteção à saúde bucal, assim como a possibilitar ao usuário mudar hábitos apoiando-o na conquista de sua autonomia [...]. Os conteúdos de educação em saúde bucal devem ser pedagogicamente trabalhados, preferencialmente de forma integrada com as demais áreas. Poderão ser desenvolvidos na forma de debates, oficinas de saúde, vídeos, teatro, conversas em grupo, cartazes, folhetos e outros meios [...]” (BRASIL, 2004, p.9).

populações, sendo válida toda ação educativa que propicie a reformulação de hábitos, aceitação de novos valores e que estimule a criatividade.

Apesar da diminuição da incidência de cáries no Brasil nas últimas décadas, tal doença é ainda considerada um problema de saúde pública dada a sua severidade e prevalência (BRASIL, 2012a). Desse modo, a busca por medidas que auxiliem no combate desse mal mostra-se oportuna, de forma a apoiar os esforços do governo e profissionais de saúde, na mudança dessa realidade. Assim, a produção de instrumentos que auxiliem na propagação de informações concernentes ao tema apresenta-se como um importante meio para a satisfação de tal demanda.

Segundo Gonçalves, Oliveira e Seixas (2013, p. 2), “As ações de educação e motivação do grupo infantil devem ser direcionadas para a orientação de higienização bucal, especificamente quanto ao uso de instrumentos de higiene, como fio dental, escova de dente, dentífricos e enxaguatório”. As autoras ainda revelam que a falta de orientação quanto à forma adequada de se utilizar tais instrumentos é uma das principais causas da persistência dos altos índices da cárie infantil (GONÇALVES; OLIVEIRA; SEIXAS, 2013). É com base nesse quadro que a obra *O feitiço da cárie* visa esclarecer às crianças as práticas diárias necessárias para que as cáries sejam evitadas.

Para tal finalidade, o emprego de animações explicativas vinculadas ao impresso mostra-se uma alternativa muito oportuna, uma vez que oferece ao leitor a possibilidade de uma melhor visualização e compreensão da maneira correta de se realizar higienização bucal. Em vista disso, o projeto editorial desse livro disponibiliza QR codes através dos quais os seus usuários têm a possibilidade de acessar animações dessa natureza via *web*. Os dispositivos de internet móvel, como *tablets* e *smartphones*, desempenham uma especial função dentro desse universo, sendo os instrumentos responsáveis por concatenar a mídia impressa com a digital.

Apesar da existência de uma suposta dicotomia entre o uso do livro tradicional e os dispositivos digitais, o posicionamento deste trabalho é o de que importantes ganhos didáticos e recreativos podem ser obtidos a partir da convergência entre as duas mídias. Isso através da constatação de que ambos os meios guardam consigo vantagens intrínsecas cuja aplicação se tornará mais ou menos oportuna a depender do conteúdo da informação a ser disponibilizada (STEIMLE, 2012).

A função do designer nesse contexto é de fundamental importância. Tal profissional é o agente responsável por avaliar as necessidades do futuro usuário, tendo o papel precípua de buscar soluções, mesmo que estas não se encontrem ainda em um plano muito pacificado. No que se refere ao livro infantil, a orientação do projetista deve ser o de perseguir caminhos que visem estimular o interesse das crianças ao ambiente de leitura, potencializando, assim, as be-nesses que o objeto livro poderá lhes trazer. Em vista disso, o designer deve estar atento e aberto para aplicar os recursos mais vantajosos aos objetivos do seu projeto, seja através do uso de ilustrações, seja na aplicação de novas tecnologias.

1.4 METODOLOGIA

A fim de construir o embasamento teórico para a produção do presente projeto, foi realizado o levantamento bibliográfico a partir de diversas fontes acerca dos temas relacionados, em particular: saúde bucal, literatura infantil, livro infantil, linguagem visual. Através de um processo colaborativo, com a participação de agentes de diferentes áreas do saber, a construção deste trabalho foi elaborada sob a ótica contemporânea do design, que defende a colaboração como um dos seus princípios norteadores.

A aplicação das ferramentas apresentadas por Vianna e colaboradores (2012), no livro *Design Thinking: inovação em negócios*, foram de especial importância no desenvolvimento dessa trajetória de execução da proposta. Guiados pelos princípios do campo do design denominado Design Thinking, tais autores defendem que a atividade do designer deve ser centrada nas pessoas, ensejando a participação dos usuários finais do produto ou serviço nesse processo.

Não obstante tal quadro, a metodologia indicada por Gutto Lins (2004) na sua obra *Livro infantil?* foi a escolhida para nortear esse processo, por apresentar uma sistemática destinada, em específico, para a produção de livros infantis. O autor propõe as seguintes etapas para a elaboração do projeto editorial desse objeto:

1. A leitura despretençiosa do texto do livro, sem a introdução de uma visão crítica acerca do tema. Nessa etapa o projetista desempenhará o mero papel de leitor;
2. Releitura do texto, dessa vez com um olhar técnico, avaliando as melhores alternativas de composições possíveis para texto e imagens. É nesse momento que a atividade

de planificação das ideias propostas deve ser feita através de esboços. Os mesmos devem buscar representar todas as características que serão adotadas na forma final do livro (formato, numeração etc.), a fim de auxiliar na sua diagramação final;

3. Montagem do *mockup* de baixa fidelidade (boneca), um modelo em tamanho real do livro. Após a realização dessas etapas, chega-se ao momento de imprimir e montar a sua versão finalizada.

Por fim, em paralelo à metodologia indicada por Lins, este trabalho ainda se utiliza das ideias sugeridas por Fábio Luiz Mialhe² e Cristiane Maria da Costa Silva³ (2008) para a produção de Materiais Educativos Impressos (MEI) em saúde. No seu artigo “Estratégias para a elaboração de impressos educativos em saúde bucal”, os autores destacam uma série de práticas a serem incutidas nesses instrumentos informativos, com vistas a permitir ao seu leitor a melhor compreensão do conteúdo ali oferecido.

É necessária a ressalva de que tais parâmetros só serão utilizados, neste projeto, na parte específica do livro onde é apresentado às crianças as práticas para se evitar cáries.

1.4.1 Canvas

A fim de obter uma maior eficiência na realização das etapas concernentes a este trabalho, a ferramenta conhecida por Project Model Canvas (PMC) foi utilizada, uma vez que possibilita uma visão mais ampliada quanto aos processos e agentes que estarão envolvidos no ambiente do projeto. A função desse instrumento é propiciar ao projetista um panorama mais completo quanto às possíveis variáveis que poderão incidir na execução do produto/serviço, oferecendo ao mesmo uma maior ciência quanto às oportunidades e ameaças que poderão incidir no decorrer do seu trabalho.

O grande préstimo dessa ferramenta de gerenciamento é a sua propriedade em sintetizar as principais etapas do projeto utilizando a demonstração visual como o seu principal fundamento. A partir da transposição de suas ideias para o plano físico com o uso de Post-it®, o gerente e os seus colaboradores têm a chance de montar um verdadeiro protótipo do modelo mental do

²Professor doutor do Departamento de Odontologia Social, Faculdade de Odontologia de Piracicaba da Universidade de Campinas (FOP/Unicamp).

³ Especialista em odontologia em saúde coletiva, FOP/Unicamp.

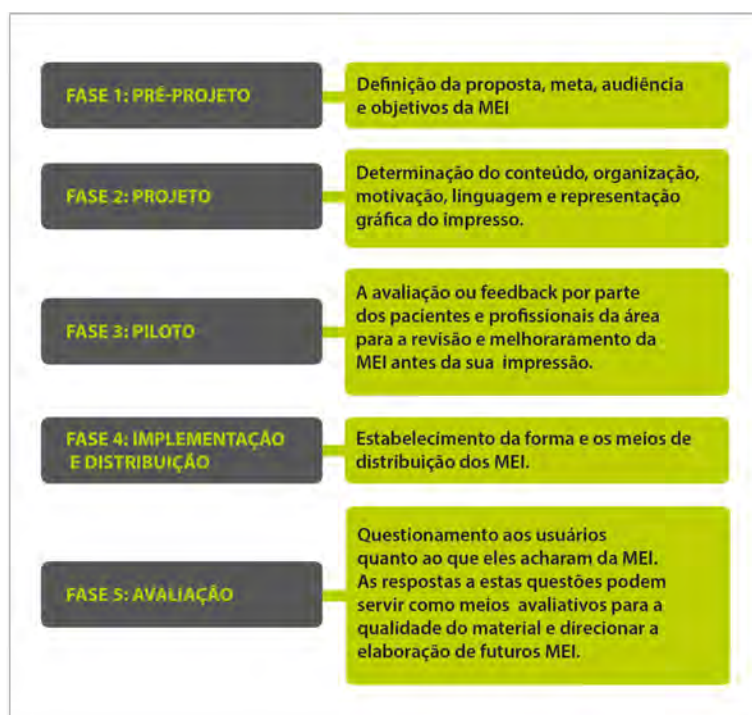
projeto. Tal quadro oportuniza uma melhor articulação dos pensamentos dos agentes envolvidos e, conseqüentemente, um melhor controle para a concretização de cada etapa do seu trabalho.

1.4.2 Recomendações para a elaboração de Materiais Educacionais Impressos (MEI) na área da saúde

Direcionada pela ótica de que a informação em saúde, quando é oferecida ao usuário/paciente de maneira efetiva, “aumenta a satisfação e confiança do mesmo, diminuindo comportamentos de risco e, conseqüentemente, os custos com o uso inapropriado dos serviços de saúde”⁴ (SERXNER, 2000, p.97), Mialhe e Silva (2008) propuseram a adoção de um protocolo para o desenvolvimento de MEI também na área odontológica.

Segundo o modelo apresentados por eles, a elaboração desse tipo de material dever ser baseada na execução de cinco fases: fase de pré-projeto; fase do projeto; fase de teste piloto; fase de implementação/distribuição; fase de avaliação. As definições das ações a serem efetuadas em cada fase estão descritas no esquema da Figura 1:

Figura 1– Protocolo para elaboração de MEI



Fonte: Adaptado de Mialhe e Silva (2008)

⁴ Studies have shown that education provides the patient with knowledge that results in increased satisfaction and compliance, a decrease in risk behaviors, and a decrease in the inappropriate use of health services and their related costs.

É importante frisar que tal metodologia é aplicada a representação do “folder educativo” contido no livro infantil apenas nos limites possíveis permitidos pela dinâmica da história contada. Por se tratar de parte integrante do livro, não faria sentido a adoção integral de tal protocolo, principalmente no que se refere a uma estratégia independente de distribuição (Fase 4).

2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Esta seção é reservada à exposição do processo que foi realizado para a produção do livro *O feitiço da cárie*. Serão elucidadas as razões das escolhas que resultaram na configuração final da peça gráfica apresentada.

2.1 IMERSÃO

De acordo com a proposta de metodologia fornecida por Viana e colaboradores (2012), no livro *Design Thinking: inovação em negócios*, a fase de imersão do projeto pode ser dividida em duas etapas: preliminar – que visa ao reenquadramento e ao entendimento inicial do problema que se apresenta; e em profundidade – destinando-se à identificação das necessidades e oportunidades que irão nortear a produção de soluções para o projeto.

Dentre as ações previstas para serem executadas nessa etapa estão o reenquadramento e a Pesquisa Desk. A primeira consiste na reunião dos diversos atores envolvidos na realidade do projeto, com vistas à obtenção do alinhamento de suas diferentes ideias acerca do tema. Por sua vez, a segunda baseia-se no fornecimento de referências nacionais e internacionais quanto às tendências concernentes ao tema do trabalho, o que muito pode contribuir para a construção do mesmo.

2.1.1 Reenquadramento

Reenquadramento é o momento onde os problemas e questões relacionados ao projeto são avaliados sob diferentes perspectivas, visando à desconstrução de crenças e suposições individuais para a criação de alternativas válidas e adequadas aos objetivos do trabalho. No caso em questão, mostrou-se oportuna a avaliação da ideia do produto a ser desenvolvido por profissionais do campo da odontologia e pedagogia diante da natureza do mesmo.

Desse modo, as mudanças ocorridas nessa etapa se deram principalmente no âmbito do conteúdo da história do livro. É importante ressaltar que inicialmente seria desenvolvido o projeto gráfico de outro texto, que abordava a questão da saúde bucal de forma mais ampla, e baseava-se unicamente na adaptação do conto da Branca de Neve e os sete anões. Todavia,

depois da apresentação de tal história ao cirurgião dentista Renato Vidal,⁵ foi considerado que tratar do tema de forma tão aberta, além de tornar o texto demasiadamente extenso, seria um fator que tornaria mais difícil a produção do conteúdo multimídia envolvido. Isso porque seria demandada a elaboração de mais animações, o que aumentaria substancialmente o custo e o tempo para realização do projeto. Assim, a alternativa encontrada foi a de escrever um novo texto para o trabalho, dessa vez focando na prevenção de um só problema de saúde bucal: a cárie infantil.

Após ser cancelado pelo cirurgião dentista, esse novo texto foi ainda enviado para uma profissional da área pedagógica⁶ para que ela desse o seu parecer quanto à adequação do conteúdo do livro ao público-alvo almejado (7 a 10 anos). A mesma sugeriu apenas algumas pequenas alterações no sentido de elucidar para o leitor a situação dos heróis dos contos infantis serem ali apresentados como crianças, e de aproveitar do clima lúdico oferecido pelo contexto da obra para tornar mais “mágico” o desfecho da sua história.

2.1.2 Pesquisa Desk

A fim de se obter o embasamento teórico para esse projeto, foi realizada a coleta de dados em diversas mídias, como livros, artigos, revistas e *sites* da internet. Dessa maneira, foi possível se alcançar uma visão mais completa quanto aos assuntos concernentes ao trabalho.

2.1.2.1 Novas tecnologias e caminhos pedagógicos

É inegável toda a revolução que as novas tecnologias têm trazido para a realidade atual. Os dispositivos digitais vêm ocupando espaço no cotidiano das pessoas, modificando o seu modo de vida nos mais variados sentidos.

Na educação, não é diferente. O advento da internet aliada à popularização de dispositivos de internet móvel potencializaram sobremaneira a forma como os indivíduos se comuni-

⁵ Cirurgião dentista formado em odontologia pela Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, especialista em saúde pública pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em 2010, graduando em medicina na Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, e cirurgião dentista da Prefeitura Municipal de Camaçari/BA. Consultor técnico para área específica de saúde bucal.

⁶ Parecerista *ad hoc*.

cam, trazendo uma velocidade de informação impensável a décadas atrás. É o que revela Adeline Moura (2012, p.129) citando Norbert Pachler e colaboradores (2010):

Ao longo da primeira década do século XXI assistimos ao desenvolvimento tecnológico. De entre as diferentes mudanças ocorridas tecnologicamente a generalização massiva do telemóvel surpreendeu. Foi a tecnologia que mais rapidamente se expandiu em toda a história da humanidade. Tal como no passado a televisão, também hoje as tecnologias móveis desafiam os educadores a integrar estas tecnologias nas suas práticas educativas [...]. Para estes autores, novas tecnologias, como o telemóvel, afetam as práticas culturais e proporcionam novos contextos para a aprendizagem. Assim, o grande impacto que as tecnologias e os dispositivos móveis têm na sociedade, está a ajudar a modificar os hábitos educativos.

Assim, os processos educativos sentiram também a necessidade de se adaptarem à nova configuração de mundo, o que muitas vezes acaba por gerar conflitos.

2.1.2.1.1 *Mobile Learning*

Não é novidade que o uso de recursos multimídia no âmbito da educação traz inúmeros benefícios instrutivos. A aplicação de vídeos, sons, animações e interatividade há muito vem auxiliando nas atividades didáticas, ampliando os horizontes do conhecimento para aqueles que utilizam tais aplicações (FONSECA, 2013).

Entretanto, as possibilidades trazidas por essas aplicações vêm se expandindo com os avanços tecnológicos vivenciados no campo da internet móvel. Isso em virtude da quebra da barreira física no que diz respeito ao acesso à internet, o que viabiliza a obtenção de conteúdo multimídia *on-line* praticamente de qualquer lugar. Com isso, aparelhos como *tablets* e *smartphones* vêm conquistando um espaço cada vez maior na vida das pessoas, pela praticidade, popularização e incidindo também no campo da educação.

Denomina-se Mobile Learning a incidência do emprego dos dispositivos de internet móvel ao campo da aprendizagem. Apesar de não haver um conceito exato destinado a essa nomenclatura, Mülbert e Pereira (2011, p.2 grifo do autor) trazem a ideia de que “*M-learning* ou *mobile learning* são termos utilizados para representar o conjunto de práticas e atividades educacionais viabilizadas por meio de dispositivos móveis”.

Dentre as qualidades envolvidas no contexto desse modelo de aprendizagem estão os atributos de:

1. centralizar a aprendizagem no ambiente e contexto do estudante;
2. permitir a publicação imediata de conteúdos;
3. favorecer a interação e colaboração;
4. facilitar a criação de comunidades de aprendizagem;
5. melhorar a confiança e a autoestima na aprendizagem;
6. permitir uma aplicação imediata dos conhecimentos;
7. enfatizar a aprendizagem diferenciada;
8. favorecer o trabalho colaborativo (CARAMACHO; LARA, 2011 apud VIEIRA; COUTINHO, 2013).

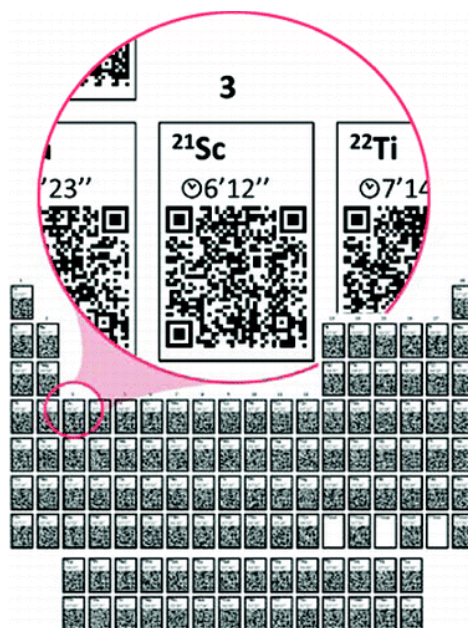
2.1.2.1.2 QR Code e Mobile Learning

A tecnologia de QR code conquistou um particular papel dentro desse contexto. Devido à facilidade do seu emprego e baixo custo com sua aplicação, tal recurso tem sido utilizado em diversas experiências de Mobile Learning, bastando apenas a impressão de um código numa superfície e um dispositivo móvel com um aplicativo de leitura de QR codes, instalado e conectado à internet. Tal tecnologia permite o imediato acesso a conteúdos *on-line*. Com isso, infindáveis possibilidades didáticas foram oportunizadas, dada a quebra da barreira entre o ambiente físico e o digital.

Acerca da sua origem e funcionamento, Vieira e Coutinho (2013) trazem que QR codessão códigos de barra 2D desenvolvidos em 1994, no Japão, pela empresa Denso-Wave Corporation. A leitura desse recurso é feita através da câmera fotográfica de dispositivos móveis que incorporam informação, sob diversas formas (URL, SMS, número de telefone, contactos e texto), numa matriz bidimensional. Assim, o uso dessa tecnologia logo foi disseminada em vários campos da indústria e comércio.

Especificamente no campo educacional, a aplicação de QR codes tem sido feita de variadas maneiras, na sala de aula, em gincanas pedagógicas, materiais didáticos, dentre outros. Um exemplo foi a tabela periódica desenvolvida por Bonifácio (2012), que atrela um QR code linkado a um *podcast* disponibilizado pelo YouTube à cada representação de elemento químico, de acordo com a imagem abaixo. Tal ferramenta auxilia pessoas com limitações visuais ao oferecer informação em áudio sobre a origem e aplicação de cada elemento químico.

Figura 2— Tabela periódica desenvolvida por Bonifácio



Fonte: Bonifácio (2012, p.552)

Outra iniciativa que pode ser citada aqui é o projeto Math Trial, uma gincana pedagógica onde estudantes são desafiados a resolver problemas matemáticos relacionados aos diferentes ambientes que eles terão que passar no percurso da atividade. Tais desafios são apresentados por QR codes lidos pelos alunos a partir dos seus *smartphones*, tendo eles que responder às perguntas propostas em uma folha de papel disponibilizada pelo professor (LAW; SO apud VIEIRA; COUTINHO, 2013).

No que se refere ao uso de QR codes em materiais didáticos impressos, é notório o fato da sua crescente popularização no Brasil. A sua aplicação já pode ser vista em muitas coleções de livros didáticos, sendo usado como uma forma de expandir e enriquecer o conteúdo que será ofertado às pessoas que irão usá-lo. Desse modo, o usuário pode ter outros meios de compreender o conteúdo ali exposto, a partir de gráficos animados, áudio de acompanhamento ou conteúdo em constante atualização, por exemplo. É o caso dos livros da coleção *Cidadania do Ensino Médio* e da IHOL Idiomas, de acordo com a Figura 3.

Figura 3 – Tabela periódica desenvolvida por Bonifácio



Fonte: <<http://www.editoraopet.com.br/solucoes-educacionais/material-didatico/ensino-medio>>.

Acesso em 20 dez. 2016

2.1.2.1.3 Exposição de crianças às telas digitais

Mostra-se pertinente nesse contexto a apresentação de dados referentes aos efeitos danosos que a exposição às telas podem trazer às crianças. Esse é um tema bastante controverso no meio médico, havendo aqueles que incentivam ou desestimulam o uso de dispositivos como computadores, videogames, *tablets* etc. pelos pequenos.

Os seus opositores alegam que a exposição excessiva às telas causa diversos malefícios ao desenvolvimento infantil como problemas de saúde ocular, auditiva e manual, além de causar ansiedade e déficit de atenção (DOMINGOS, 2017). Por outro lado, são reconhecidos os benefícios da tecnologia na aprendizagem e nos relacionamentos sociais propiciados através da interatividade trazida pelos variados dispositivos de mídia digital (COSTA; CHAGAS, A.; CHAGAS, E., 2016).

O posicionamento da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) é o de que o tempo de uso da tecnologia digital deve ser limitado de forma proporcional à idade e às etapas do desenvolvimento cerebral-mental-cognitivo-psicossocial da criança, devendo ser desencorajada a exposição passiva às telas digitais para crianças até 2 anos, e o limite diário de até uma hora para crianças até os 5 anos de idade (SBP, 2016).

Por sua vez, Academia Americana de Pediatria flexibilizou as suas recomendações quanto ao limite de tempo de exposição de crianças às telas digitais, dando maior atenção à questão do conteúdo assistido pelos pequenos e dando menos destaque à quantidade de tempo de exposição em si.⁷ Nessa sua nova proposta, os pediatras americanos orientam para a não exposição às telas para crianças de 0 a 16 meses; exposição de uma hora para crianças de 2 a 5 anos; e tempo de exposição indeterminado, a ser limitado pelos pais, para crianças de 6 anos ou mais (DOMINGOS, 2017).

Frente ao quadro acima mencionado, este trabalho compartilha da visão apresentada pelos autores do artigo “Benefícios das mídias digitais para crianças e adolescentes” (COSTA, CHAGAS, A.; CHAGAS, E., 2016), que atestam a necessidade da adoção de um posicionamento renovado para encarar o uso das novas tecnologias na infância, buscando atenuar os potenciais riscos à saúde que as mesmas podem trazer, mas estimulando o uso apropriado e as potencialidades dessa poderosa ferramenta. Eles ainda completam o seu discurso estabelecendo que:

Mais do que discutir se crianças e adolescentes devem usar a tecnologia no dia a dia, é necessário aceitar a inserção das mesmas no mundo digital, focando na qualidade dos conteúdos acessados e no equilíbrio entre as atividades virtuais e as do mundo real, tais como brincar ao ar livre, alimentar-se, estudar e dormir. (COSTA; DE CHAGAS, A.; CHAGAS, E., 2016, p.1)

Além disso, a própria natureza do projeto aqui desenvolvido visa que a criança tome conhecimento dos prazeres propiciados por outras mídias além da digital, sendo assim, de certa forma, um meio para incitar a mesma a desconectar-se no futuro. Oferece-se a possibilidade da leitura no suporte papel e a animação direcionada ao digital. Há um equilíbrio para prover a criança das duas possibilidades de interação.

2.1.2.2 A literatura infantil no Brasil

A importância da leitura é inquestionável. O hábito de ler cria um relacionamento diferenciado com as palavras e os seus significados, desenvolvendo maior capacidade de visualização e criatividade. De acordo com Castro e Silva (2016), os primeiros contatos com a leitura envolvem um processo gradativo que contribuem para a evolução cognitiva, intelectual e

⁷ Antes, a Academia Americana de Pediatria orientava que crianças de até não deveriam ter nenhum contato com telas e que o acesso de crianças maiores à televisão deveria ser de, no máximo, duas horas por dia.

imaginativa do indivíduo. Daí a necessidade do incentivo à inserção das crianças ao ambiente da leitura, visando garantir a elas um desenvolvimento mais completo.

Apesar do aquecimento econômico no campo do mercado dos livros infantis, ocorrido nos últimos anos, o Brasil é um país onde ainda pouco se lê e tal quadro é alarmante quando considerado que o hábito de leitura é algo obtido através do exemplo. Assim, surge uma desafiante questão: como incentivar as crianças à leitura em uma realidade socioeconômica e educacional tão adversa?

Paradoxalmente, uma das possibilidades que pode ser aplicada nessa situação se encontra justamente no uso de dispositivos tidos como antagonistas à leitura: os recursos digitais.

2.1.2.2.1 Breve histórico

No Brasil, a literatura especificamente destinada às crianças surgiu, inicialmente, através de traduções dos contos infantis europeus. Em verdade, o início de uma produção literária infantil genuinamente brasileira só ocorreu no século XX, com a participação do célebre autor Monteiro Lobato (LAJOLO; ZIBERMAN, 2007). Até então, prevalecia muito da oralidade. Apesar de alguns livros infantis terem sido publicados antes da atuação de Monteiro Lobato, a sua produção é tomada como o marco maior do princípio da literatura infantil nacional (LIMA, 2007).

Nessa época, segundo Lajolo e Ziberman (2007), a ideia de um mercado de livros destinados às crianças estava intimamente ligada ao campo da educação. A industrialização e a consolidação da classe média no Brasil abriram caminho para a elaboração de materiais com forte carga ideológica a fim de preparar as pessoas para o novo país que estava sendo construído. Desse modo, valores defendidos na República Velha como brasilidade, nacionalismo, patriotismo, obediência e moralidade estavam constantemente presentes em tais publicações.

Ainda de acordo com Freitas e Zimmermann (2007), nas décadas seguintes, apesar das mudanças de modelos políticos vigentes, os livros infantis continuaram sendo utilizados com o objetivo de “catequizar” os indivíduos para uma formação cidadã. Por sua vez, os anos 1950 foram caracterizados pela massificação da imagem em virtude dos avanços tecnológicos, o que acabou por repercutir negativamente no âmbito da leitura, sendo chamado de “crise da leitura”. Só na década de 1970 houve um verdadeiro salto no que se refere à produção de livros para as

crianças. Nessa época, criatividade, inovação, ludicidade, bom-humor e postura crítica foram elementos constantes nesse tipo de publicação, havendo ainda a introdução de temáticas novas aos livros, a exemplo de ficções científicas e histórias policiais e de suspense. (FREITAS; ZIMMERMANN, 2007).

Na atualidade, as possibilidades narrativas de um livro infantil expandiram-se imensamente. Isso porque a exploração do imaginário infantil passou a ser o elemento norteador para esse tipo de produção literária. Assim, é possível a elaboração de histórias sob as mais variadas óticas: seja explorando temáticas regionais ou universais, seja abordando problemas do cotidiano. O certo é que a dada produção permite oferecer variados tipos de conhecimento aos pequenos sob uma perspectiva mais lúdica, leve e divertida.

2.1.2.2.2 Atual panorama da literatura infantil no Brasil

No que se refere ao atual mercado de livros infantis, é notório o seu crescimento nos últimos anos. Nas palavras de Lins (2004), dada situação foi ensejada com a modernização do parque gráfico nacional aliada às políticas nacionais de incentivo à leitura e à política de aquisição de livros para escolas públicas através de programas específicos do governo. Esse contexto despertou o interesse dos designers, que viram nesse campo grandes oportunidades comerciais e acadêmicas (LINS, 2004), isso diante da variedade de possibilidades ofertadas por essa área que dá ao projetista acesso a um mundo de experimentação e criatividade, graças aos infinitos caminhos que podem ser seguidos.

Livros ilustrados, interativos, *pop-ups* feitos com os mais variados materiais (tecido, madeira, plástico) e formatos como os *e-books* e muitas outras formas de configurações... O livro infantil utiliza suportes variados, diferentes apelos para atingir o seu público-alvo. O desafio que se apresenta ao designer, assim, é escolher a opção mais adequada aos objetivos do seu projeto. Tal atividade dependerá da avaliação dele quanto à faixa etária, condição econômica, público-alvo, mensagem a ser veiculada e ambiente onde a leitura do livro ocorrerá, que são alguns dos aspectos que devem ser considerados.

O designer também deverá levar em conta o importante papel que desempenha na cadeia produtiva do livro e que tem como compromisso ampliar o número de leitores. Em entrevista concedida à *Revista Escola*, em setembro de 2001, a premiada autora Ana Maria Macha-

do afirmou que um dos motivos do agravamento desse panorama é a falta de incentivo à leitura tanto no ambiente familiar quanto na escola. Essa situação seria o resultado de um ciclo vicioso corrente no país, onde a criança não se vê atraída ao ambiente de leitura por não receber esse exemplo dos seus pais, e a escola, que poderia, por sua vez, contribuir para a superação dessa questão, conta com professores despreparados e que muitas vezes também são não leitores (RAMALHO, 2001).

Apesar da ação governamental promovendo programas de incentivo à leitura, como o Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL)⁸— instituído originalmente por meio da Portaria Interministerial nº 1.442, de 10 de agosto de 2006, tendo depois o seu texto sido reeditado e instituído, através do Decreto nº 7.559, de 1º de setembro de 2011, firmado pela presidenta Dilma Rousseff —, tal conduta não é capaz de, por si só, resolver o problema do baixo índice de leitura no país. Desse modo, os designers brasileiros têm um enorme desafio que é o de buscar soluções criativas a fim de aproximar o público infantil do ambiente de leitura, com a reversão da situação econômica do país e os investimentos na educação sendo peças fundamentais.

2.1.2.2.3 Convergência entre mídias: o livro infantil como laboratório de experimentações

Um caminho que pode ser seguido nesse sentido é o da utilização dos recursos digitais como um meio de atrair a atenção das crianças. Apesar de muitos considerarem a mídia impressa e a digital como se compartilhassem uma relação de concorrência, algumas iniciativas na área já demonstraram o caráter positivo na convergência entre elas. Esse novo cenário é sustentado pela simples constatação de que, dependendo da intensão pretendida, uma ou outra mídia pode ser mais eficiente na sua função de comunicar. É o que revela Steimle (2012, p. 2, tradução nossa), na sua obra *Pen-and-paper user interfaces: integrating printed and digital documents*:

Devido aos benefícios únicos dos dois mundos descritos acima, as pessoas geralmente não usam apenas papel ou documentos digitais. Antes elas combinam os dois mundos. Dependendo do tipo de informação e contexto de uso, algumas informações são preferidas de forma impressa enquanto outras informações são acessadas usando as tecnologias digitais. Por exemplo, papel pode ser preferido para a leitura

⁸ Para saber mais sobre o Plano Nacional do Livro e Leitura, acesse: <http://www.cultura.gov.br/pnll>

de documentos longos, enquanto um computador deve ser a ferramenta de escolha para a criação de novos documentos ou para procurar informações na Web.⁹

Em vista disso, no exercício da sua atuação, o designer de livros deve considerar as melhores maneiras de satisfazer o público do seu projeto e a inclusão de conteúdo digital nesse contexto manifesta-se como um caminho possível diante da aplicação das novas tecnologias.

De fato, não pode ser desprezada a crescente inserção de tecnologias digitais na atual sociedade, o que tornou a convivência com conteúdos multimídia cada vez mais natural e inevitável. Tal quadro reflete-se também na realidade infantil, uma vez que é comum o fato de crianças crescerem rodeadas de aparelhos eletrônicos, sendo seduzidas por todas as suas funções interativas. Nas palavras de Castro filho e Silva (2016, p.4):

Alguns bebês logo que começam a observar o mundo ao seu redor são apresentados a aparelhos tecnológicos recheados de imagens e sons. Muitos acabam, inclusive, ignorando brinquedos que não dispõem desses recursos. Quando iniciam a fase da alfabetização, mesmo que ainda não saibam ler, conseguem manipular jogos eletrônicos, aparelhos de DVDs, celular, tablets, etc. Ou seja, são apresentadas primeiramente às diversas mídias e, posteriormente, para o texto impresso. Se o educador e o bibliotecário não souberem lidar com as expectativas dessas crianças, certamente elas não se sentirão estimuladas a leitura. E, se isso acontecer, essas crianças migrarão para o ambiente digital sem antes ter desenvolvido sua capacidade de concentração, atenção e imaginação.

Paradoxalmente, na visão de alguns estudiosos, uma forma de reverter tal quadro se expressa na própria inserção das tecnologias digitais no ambiente de leitura, de modo a reaproximar as crianças dos livros impressos. Esse é o posicionamento defendido por Naschold e outros (2015), ao proporem a utilização de tais recursos (realidade virtual e realidade aumentada) de forma a expandir a maneira como o leitor interage com o texto, cativando uma nova geração de leitores que são já bastante familiarizados com as tecnologias de informação e suas possibilidades. Dada situação ainda apresenta-se como uma ótima ferramenta potencializadora do efeito didático do livro infantil. Com ela, torna-se possível unir o efeito educativo com a diversão, o que torna a experiência de aprendizagem da criança com o produto mais agradável.

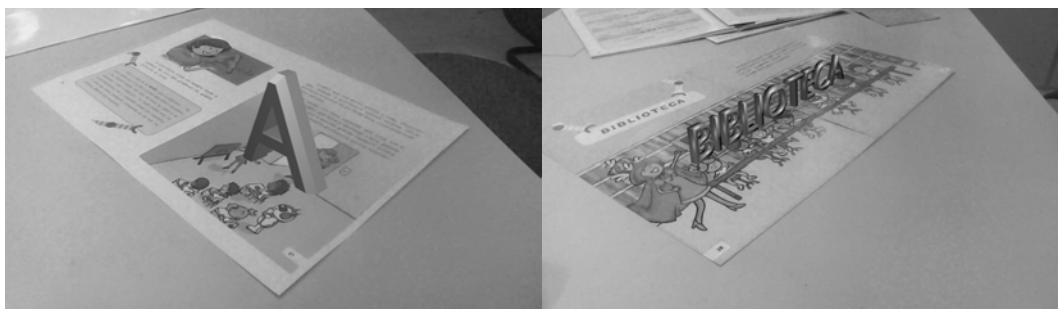
Nesse sentido, podem ser citadas algumas iniciativas como o livro *L.I.NEU e o enigma das letras*, o projeto Bridging Book ou mesmo a coleção *Ler e Ouvir*, da Editora Brinque-Book, a qual terá um dos seus livros avaliado na análise de similares deste projeto, mais à

⁹ “Due to the unique benefits of both worlds outlined above, people typically use not only paper or only digital documents. Rather they combine both worlds. Depending on the type of information and the context of use, some information is preferred in a printed form while other information is accessed using digital technology. For example, paper might be preferred for reading a longer document, while a computer might be the tool of choice for composing new documents or for looking up information on the Web.”

frente. A primeira iniciativa consiste na produção de um livro infantil que faz uso da tecnologia de Realidade Aumentada (RA) – tecnologia que consiste na sobreposição de objetos virtuais gerados por computador em um ambiente real, utilizando para isso algum dispositivo tecnológico (AZUMA et al., 2001 apud GALVÃO; ZORZAL, 2012).

A obra *L.I.NEU e o enigma das letras* foi criada como parte do projeto “Leitura + Neurociências: tempo espaço e atividades pedagógicas inovadoras”, no Programa Mais Educação,¹⁰ tendo como objetivo o desenvolvimento de novas metodologias de forma a ampliar a competência leitora dos alunos do ensino fundamental de acordo com o desenvolvimento biopsicossocial infantil da atualidade (NASCHOLD et al., 2015).

Figura 4 – Página em RA do livro *L.I.NEU e o enigma das letras*



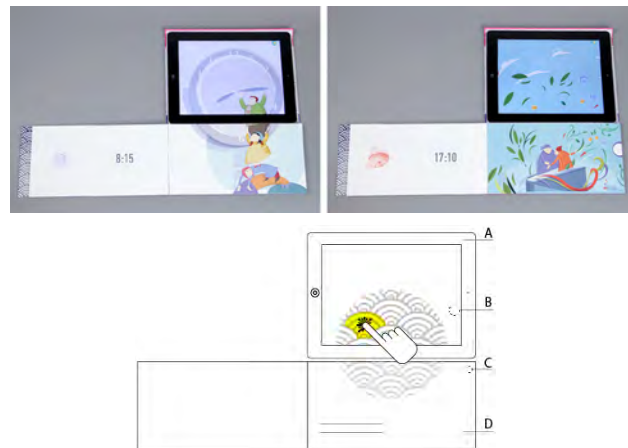
Fonte: Naschold e colaboradores (2015, p.143).

Por sua vez, o projeto Bridging Book¹¹ apresenta a proposta de um livro impresso controlando um livro digital apresentado por um *tablet*. Através de conteúdos sincronizados e inter-relacionados entre as páginas do livro e o dispositivo *tablet* com tela capacitativa munida de uma bússola digital, ocorre a desejada interação imediata entre as duas mídias. Assim, ao folhear-se o livro físico, surgem automaticamente na tela variados conteúdos narrativos interativos como ilustrações, animações, sons e textos curtos (FIGUEREDO et al., 2013). Segue na Figura 5 imagens do funcionamento do projeto, além da esquematização do funcionamento do livro.

¹⁰ Para saber mais sobre esse projeto, acesse o *site*: <<http://www.leituramaisneurociencias.com/kit-b.html>>.

¹¹ Para saber mais sobre o projeto Bridging Book, acesse o *site*: <<http://www.bridgingbook.com/>>.

Figura 5 – Funcionamento do Bridging Book



Fonte: Figueredo e outros (2013, p.180).

Por fim, pode ser citada também a coleção *Ler e Ouvir*, da Editora Brinque-Book, que integra conteúdos digitais aos livros impressos por meio de QR codes. Os títulos dessa coleção contam com leituras gravadas em MP3 e efeitos sonoros. Esses recursos podem ser acessados via *smartphone* ou *tablet*, escaneando-se o QR code no interior do livro. A Figura 6 apresenta alguns títulos que fazem parte dessa coleção.

Figura 6 – Alguns títulos da coleção *Ler e Ouvir*



Fonte: Brinque-Book (c2017).

<<https://www.brinquebook.com.br/titulos/index/lerouvir>>. Acesso em: 19 dez. 2016

Esses são alguns exemplos que serviram de inspiração para o desenvolvimento do projeto editorial que será apresentado e que abrange na sua temática principal a saúde bucal.

2.1.2.3 A questão da cárie infantil no Brasil

Sendo considerada como o principal problema de saúde bucal no Brasil devido ao seu elevado índice de incidência, a cárie dentária ainda apresenta-se como um desafio a ser superado pelas autoridades públicas. É verdade que as diversas medidas tomadas pelo governo brasileiro – aplicação de flúor na água e cremes dentais e ações preventivas e educativas – conseguiram, de fato, reduzir significativamente o número de casos no país. Entretanto, persiste ainda a falta de conhecimento das causas da doença e dos hábitos adequados para o seu evitamento, fator que é um impeditivo para a mudança de tal quadro.

A cárie normalmente se desenvolve na infância, sendo por isso tão importante a difusão de conteúdos educativos destinados especificamente para as crianças, numa linguagem adequada à sua compreensão. Desse modo, elas podem adquirir o conhecimento necessário para possibilitar a mudança de seus hábitos e, conseqüentemente, diminuir o risco da ocorrência da doença em toda a sua vida.

2.1.2.3.1 Quadro geral

A cárie dentária é uma enfermidade que causa a desmineralização da estrutura do dente, tendo por características ser multifatorial, infecciosa, transmissível e dieta dependente. O Diagrama de Keyes representa tal situação mostrando a interação entre os fatores, tendo dente suscetível, microorganismos e dieta como os motivos determinantes para a ocorrência da doença, de acordo com a Figura 7 (LIMA, 2007).

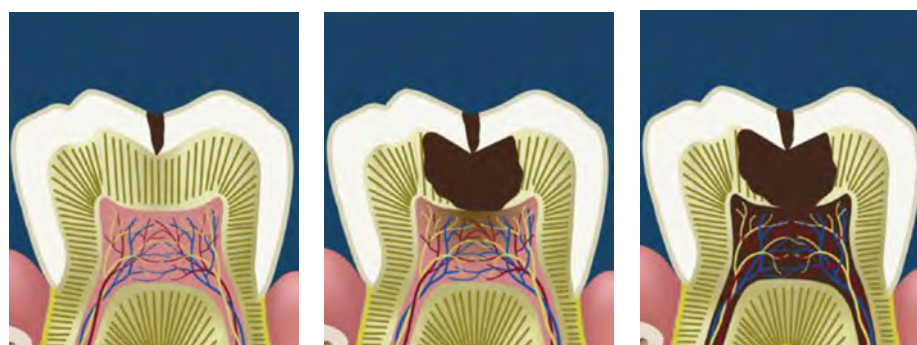
Figura 7 – Diagrama de Keyes



Fonte: Adaptado de Lima (2007, p.121).

A cárie age sobre os tecidos duros do dente – esmalte, dentina e cemento – primeiramente causando a desmineralização do esmalte e, depois, a deterioração da dentina e da polpa do dente, podendo causar a sua total destruição. Tal processo ocorre devido à ação de bactérias que transformam carboidratos em ácidos, o que diminui o pH bucal, favorecendo a retirada de minerais do dente. Por isso, a dieta adotada pelos indivíduos é um dos fatores determinantes para a ocorrência de cáries, já que a ingestão de açúcares favorece a adesão de microorganismos ao dente e o desenvolvimento da atividade cariogênica (MACEDO, 2010). A Figura 8 a seguir mostra o processo de desenvolvimento da cárie.

Figura 8 – Processo de evolução da cárie dentária



Fonte: Macedo (2010, p.192).

Assim, a realização da escovação dental é de fundamental importância, já que se configura como a medida responsável por desorganizar a placa bacteriana, interrompendo o processo de desmineralização do dente (MACEDO, 2010). Os pais têm grande responsabilidade em desenvolver o hábito de escovar os dentes nas crianças, tendo o dever de fiscalizar os seus filhos de modo a assegurar que os mesmos realizem a escovação. Os especialistas ainda alertam que tal ação deve ser inicialmente supervisionada pelos responsáveis da criança, até que a própria atinja o grau de desenvolvimento motor para realizar a escovação – 6 anos de idade (GONÇALVES; OLIVEIRA; SEIXAS, 2013).

Dentro desse contexto, o uso correto dos instrumentos de limpeza bucal se torna um saber de extrema relevância, já que é a partir deles que as pessoas podem executar as medidas necessárias para se evitar a doença. Gonçalves, Oliveira e Seixas (2013) esclarecem a função que cada um deles – escova de dente, creme dental, fio dental e enxaguatório bucal – desempenha na realização dessa empreitada. De acordo com os autores, a escova dental afigura-se como o instrumento de limpeza bucal mais usado pela população, tendo por incumbência a

retirada dos depósitos microbianos aderidos aos dentes através da ação mecânica das suas cerdas. Já o creme dental, além de também auxiliar na remoção da placa bacteriana, guarda consigo a função de remineralização dos dentes, uma vez que traz o flúor na sua composição. Por sua vez, o fio dental age nos espaços interdentários removendo a placa e os restos de alimentos nos locais não alcançados pela atividade da escova. Por fim, os enxaguatórios bucais aumentam o período de proteção do indivíduo contra o processo da cárie, por promoverem a retenção do flúor na sua boca (GONÇALVES; OLIVEIRA; SEIXAS, 2013).

Quanto à maneira correta de utilizá-los, os mesmos autores apresentam o fato de que a veiculação de mensagens prontas e inadequadas pela mídia têm confundido as pessoas na realização da sua higienização bucal. Assim, não é apenas a falta de recursos para a compra de tais instrumentos de higiene que se apresentam como um impeditivo para a diminuição da ocorrência de cáries, mas também a falta de informação.

2.1.2.3.2 A educação como meio de prevenção de doenças bucais

Há algum tempo tem se defendido o abandono do mero modelo restaurador na odontologia para um outro, que privilegie o caráter mais preventivo e de promoção de saúde. Tal posicionamento está em consonância com os preceitos pregados pela Organização Mundial de Saúde (OMS), através da Carta de Ottawa de 1986, que trouxe como um dos seus pontos centrais o uso da educação como instrumento para a melhoria da saúde das populações. (OMS, 1986) Desse modo, passou-se a almejar, no âmbito da odontologia, práticas que fomentem a conscientização das pessoas de forma a propiciar nelas a mudança de hábitos necessária para garantir-lhes a manutenção de sua saúde bucal.

Nesse sentido, o Ministério da Saúde lançou, em 2003, a Política Nacional de Saúde Bucal – Programa Brasil Sorridente, constituindo-se em uma “série de medidas que têm por objetivo garantir as ações de promoção, prevenção e recuperação da saúde bucal dos brasileiros, entendendo que esta é fundamental para a saúde geral e para a qualidade de vida da população” (BRASIL, 2016). No seu texto, tal política apresenta explicitamente que a educação em saúde é uma das ações que devem ser executadas pelo Governo Federal, objetivando a “apropriação do conhecimento sobre o processo saúde-doença incluindo fatores de risco e de

proteção à saúde bucal, assim como a possibilitar ao usuário mudar hábitos apoiando-o na conquista de sua autonomia” (BRASIL, 2004, p.9).

Tal política ainda propõe que a realização das medidas educativas devem ser pedagogicamente trabalhadas e preferencialmente feitas sob o prisma da colaboração, utilizando os saberes de profissionais de diversas áreas. O designer gráfico é um profissional que muito pode contribuir nesse cenário, já que pode, através das práticas profissionais que a sua profissão possibilita, potencializar visualmente os materiais impressos produzidos para essa finalidade.

No que se refere à cárie infantil, é defendido que ações preventivas contra tal enfermidade devem ser direcionadas para a orientação de uma eficiente higienização bucal, especificamente quanto ao correto uso dos instrumentos de higiene: fio dental, escova de dente, creme dental e enxaguatório bucal (GONÇALVES; OLIVEIRA; SEIXAS, 2013). Além disso, o incentivo à adoção de uma alimentação saudável, com menor consumo de açúcares, é outra medida muito importante nesse contexto. Isso porque, além de evitar cáries, tal atitude ajuda no desenvolvimento e manutenção da boa saúde da criança, em todos os sentidos.

2.1.3 Encontros com colaboradores

Os encontros com os colaboradores se deram de maneira bastante informal, onde basicamente foi pedido para que os profissionais da área da odontologia expusessem quais eram os principais pontos que poderiam ser abordados no material impresso quanto às causas e à prevenção da cárie. Nessas ocasiões, os cirurgiões dentistas dr. Renato Vidal e dra. Natália Regina Matos¹² explicaram como se dava o processo de desenvolvimento da cárie e os meios a serem empregados para a sua prevenção, além de indicar alternativas quanto à linguagem a ser empregada no impresso, com vistas a propiciar um melhor entendimento das crianças quanto aos termos que seriam ali utilizados.

O profissionais ainda alertaram para algumas divergências doutrinárias existentes sobre a abordagem do tema. A primeira referente à melhor técnica de escovação para uma efetiva higienização bucal. Para eles, não existe técnica de escovação que garanta 100% de remoção de placa. Segundo os mesmos, a técnica de escovação ideal é aquela que é dominada pelo

¹² Cirurgiã dentista formada em odontologia pela Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, especialista em saúde pública pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em 2010. Consultora técnica para a área específica de saúde bucal.

paciente de maneira correta, adequando-se às necessidades de cada indivíduo e seu nível de coordenação motora, proporcionando a remoção de maior quantidade de placa dentária possível, sem causar danos aos tecidos e estruturas orais. Foi explicitado que existem muitas técnicas de escovação. Eles destacaram duas: a Técnica de Bass modificada e a Técnica de Fones. Ambas seriam eficientes para o caso, porém mostram vantagens e desvantagens até certo ponto:

- A Técnica de Bass modificada é mais complexa, sendo mais trabalhosa de ser ensinada e executada, exigindo uma melhor coordenação motora por parte do paciente. Entretanto, por alcançar os espaços intragengivais e interdentais, proporcionam uma melhor higienização;
- A Técnica de Fones é menos complexa e muito mais fácil de ser explicada para crianças, exigindo delas menor coordenação para a sua execução. Todavia, não assegura uma limpeza tão completa.

Pelo fato de este trabalho contar com o recurso multiplataforma, oferecendo animações explicativas passo a passo, decidiu-se que tal recurso seria capaz de transpor a barreira da dificuldade do ensinamento característico da Técnica de Bass Modificada. Sendo assim, essa foi a técnica de escovação escolhida para ser apresentada no produto final deste projeto. Além disso, em virtude do livro aqui desenvolvido ser destinado para um público de crianças com idade um ou pouco mais elevada (7 a 10 anos), a questão da exigência de maior coordenação motora não se configuraria como um problema.

A segunda ressalva que foi feita nesses encontros se deu respeito ao uso de enxaguatórios bucais por crianças. Apesar de haver profissionais que defendem o uso diário desses produtos, existem aqueles que são veemente contra o uso indiscriminado dos mesmos. O posicionamento adotado pelos cirurgiões dentistas supracitados é o de que os enxaguatórios devem ser utilizados somente em casos específicos, onde o paciente demanda uma complementação extra quanto à proteção contra a doença. Sendo assim, o enxaguatório só deve ser indicado para pacientes com alto risco de cárie e, pelo risco de deglutição, nunca por menores de 6 anos de idade. É o caso das crianças que precisam de cuidados especiais e pacientes que estão passando pelo tratamento de radioterapia ou tratamento ortodôntico, por exemplo. Assim, tal produto deveria ser visto como um medicamento, devendo ser usado somente quando um den-

tista prescrever, sob pena até de causar malefícios à criança, como intoxicação por flúor, fluoro-se, transtornos gastrointestinais, entre outros.

Apesar de a história original conter a indicação do uso diário do enxaguante, tal informação foi retirada do texto por não se coadunar com as explicações acima referidas. Assim, optou-se por não incluir o tópico “uso do enxaguante bucal” no livro, uma vez que a proposta da publicação é tratar da prevenção contra cáries de maneira geral, não abarcando casos onde especificidades são consideradas.

2.1.4 Mapa mental

O mapa mental ou pensamento radiante é uma forma de pesquisa que possibilita ao designer a rápida exploração do escopo de um dado problema, tópico ou produto. Apesar ter sido criada no campo da psicologia, a aplicação de tal ferramenta mostrou-se de grande valia no âmbito projetual, ao permitir o mapeamento de ideias e propostas associadas a partir de uma ideia central. Não há regras estritas para a construção de mapas mentais, porém é indicado o uso de cores diferentes em cada ramificação criada como forma de potencializar o aspecto visual da peça (LUPTON, 2013).

No contexto deste projeto, em específico, dada ferramenta foi utilizada no sentido de ensinar a melhor visualização dos temas e demandas que estariam relacionadas aos objetivos do trabalho.

Figura 9 – Mapa mental



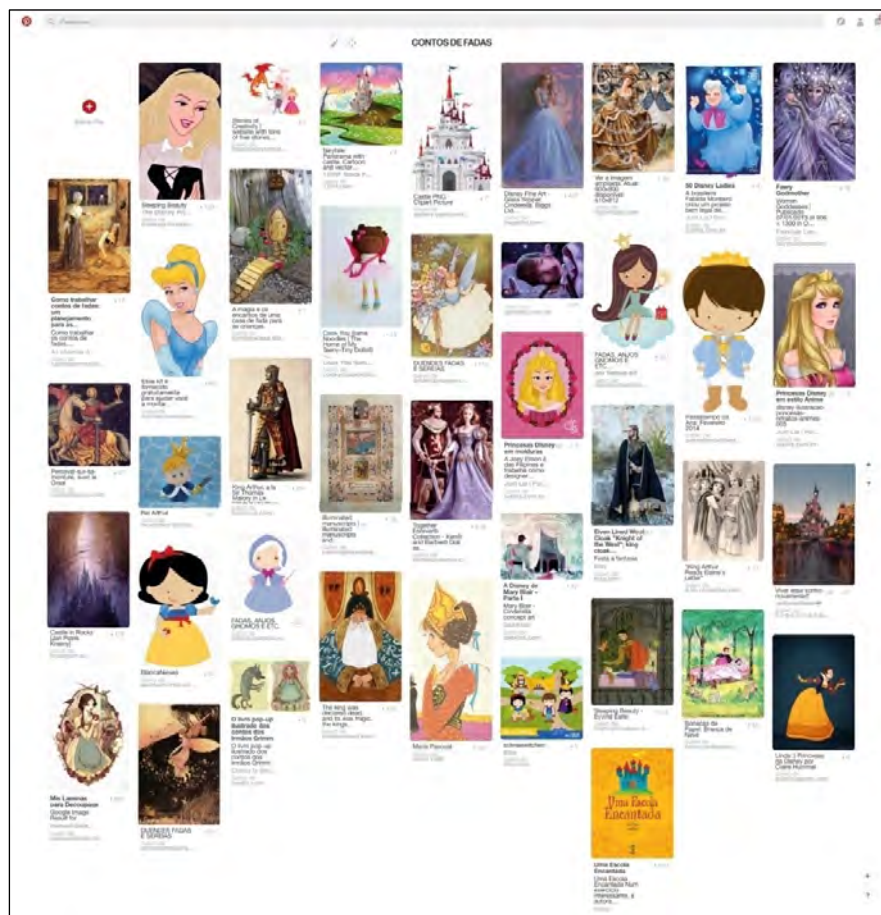
Fonte: elaborada pela autora.

2.1.5 Painel semântico

O painel semântico ou *moodboard* é um instrumento utilizado para auxiliar na construção do referencial imagético do projeto. Nas palavras do professor Cláudio Gusmão (2012), é uma técnica que busca “traduzir a linguagem verbal em signos visuais”, articulando conceitos abstratos ou metafóricos em imagens, evocando significação desses conceitos.

Assim, com o auxílio da plataforma Pinterest, foram reunidas diversas imagens com vistas a montar o painel semântico do livro *O feitiço da cárie*, um quadro imagético que traduz a identidade intensionada para o resultado final do trabalho. Ademais, como uma medida facilitadora para a análise e compreensão do tema, o painel semântico foi dividido em duas partes: a primeira referente ao ambiente e personagens de contos de fadas, e a segunda relativa ao tipo de ilustração pretendida para ser adotada na publicação.

Figura 10 – Painel semântico 1: Contos de fada



Fonte: Adaptada de Contos de fadas ([200-]).

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/vania1430/contos-de-fadas/>>. Acesso em: 12 jan. 2016.

Figura 11 – Painel semântico 2: Ilustração vetorial



Fonte: Adpatada de Ilustrações vetoriais ([200-]).

<<https://br.pinterest.com/vania1430/ilustra%C3%A7%C3%B5es-vetoriais>>. Acesso em: 12 jan. 2016.

2.1.6 Princípios norteadores

O objetivo desta etapa é a eleição de diretrizes fundamentais para a devida concretização do projeto. Tal decisão é baseada a partir dos diversos dados coletados no decorrer do trabalho, que possibilitam ao projetista e seus colaboradores uma apreciação mais profunda acerca das reais necessidades do produto a ser desenvolvido. Sendo assim, foram elencados como pontos de grande relevância para o desenvolvimento do livro *O feitiço da cárie*:

- Criar um livro esteticamente interessante para o seu público-alvo;
- Procurar uma configuração que favoreça um confortável manuseio da peça pela criança, a partir de um material resistente;
- Produzir um objeto interativo que favoreça uma experiência de leitura divertida e diferenciada;

- Apresentar uma abordagem diferencial no que se refere ao uso de tecnologia QR code em livros infantis;
- Elaborar animações explicativas que garantam um completo entendimento acerca de como executar as medidas necessárias para se evitar cáries.

2.2 ANÁLISE DE SIMILARES

Esta etapa é reservada para a análise de publicações presentes no mercado que integrem a mesma categoria do objeto desenvolvido neste trabalho. Tal avaliação tem por objetivo instrumentar o projetista com informações acerca das características e configurações oferecidas no mercado em produtos do mesmo gênero, funcionando como mais uma fonte de reflexão a incidir no seu projeto.

Essa atividade mostra-se de grande relevância no processo de criação do designer, uma vez que permite apreciar as tendências de mercado vigentes quanto ao objeto que o mesmo pretende construir. Desse modo, vários aspectos dos livros são analisados (formato, materiais, estilo de ilustração, diagramação etc.), oportunizando melhorias que poderiam ser aplicadas ao objeto, com vistas à sua adequação mercadológica.

Devido ao fato do projeto editorial do livro *O feitiço da cárie* trabalhar incluindo três facetas diferentes – inspiração em contos de fada, utilização de QR codes e abordagem educativa sobre saúde bucal –, não foram encontradas obras que trouxessem simultaneamente essas três características. Assim, a análise foi executada separando livros que apresentassem pelo menos uma das categorias elencadas. No caso, a análise das obras foi dada da seguinte maneira:

- a. *Até as princesas soltam pum* (QR code e inspiração em contos de fada);
- b. *O príncipe desencantado* (inspiração em contos de fada); e
- c. *A boca mágica* (abordagem educativa sobre saúde bucal).

2.2.1 Livro *Até as princesas soltam pum*



Autor: Ilan Brenman

Ilustrações: Ionit Zilberman

Dimensões: 24 cm x 25,5 cm

Editora: Brinque-Book

O livro desconstrói de maneira bem-humorada a ideia de perfeição que tentam atribuir às garotas, enfatizando que o fato de serem belas não as impede de enfrentar situações cotidianas, como problemas digestivos, por exemplo. O autor se utiliza das princesas de contos de fadas para exemplificar o seu ponto de vista, incluindo, em suas respectivas histórias, situações em que elas passaram por problemas de flatulência.

Essa publicação conta com a tecnologia de QR code, permitindo o acesso *on-line* a um áudio com a leitura do livro através do uso de um dispositivo de internet móvel. A adoção de tal tecnologia, entretanto, não trouxe um caráter tão inovador à obra, funcionando apenas como os já tradicionais livros infantis que trazem consigo um CD-ROM (antes um disco de vinil) com o arquivo de áudio. A vantagem desse modelo se encontra apenas na maior liberdade de acesso do recurso de som oferecido, uma vez que dispensa o emprego de um computador convencional.

Quanto à sua configuração física, o livro conta com 28 páginas, formato de 24cm x 25,5cm e encadernação com lombada em canoa. Por possuir dimensões avantajadas, a criança terá que buscar o auxílio de um apoio (cadeira, mesa etc.) a fim de realizar a sua leitura de modo confortável. As ilustrações contam com um caráter manual e estilizado, sendo que a sua interação com o texto é feita de forma associativa –diagramação, na qual texto e imagens ocupam a mesma página. O livro não traz colofão, o que se apresenta como um impeditivo para se saber com exatidão o tipo de papel utilizado. Entretanto, a partir da análise realizada com o objeto, considera-se ter sido empregado o papel couché fosco 120g no seu projeto.

Figura 12 – Livro *Até as princesas soltam pum*



Fonte: elaborada pela autora.

2.2.2 Livro *O príncipe desencantado*



Autores: Jeanne Willis

Ilustrações: Tony Ross

Dimensões: 23 cm x 27 cm

Editora: Galerinha Record

Essa obra traz a história de um príncipe muito mimado e reclamão que se vê na situação de rever as suas atitudes no dia em que todos que trabalhavam para o rei resolveram partir. Essa história é originária da Grã-Bretanha, traduzida por Santiago Nazarian.

O livro traz também um formato avantajado – 23 cm x 27cm –, sendo necessário o uso de um apoio para que a criança consiga manuseá-lo de forma confortável. Ele ainda possui 28 páginas e encadernação em capa dura. Quanto à disposição das suas imagens, houve a preferência pelo uso da diagramação associativa, separando-se as massas de texto em espaços específicos sem o seu envolvimento com as ilustrações. A aplicação da tipografia Handy Sans, com o corpo e entrelinha empregados no caso, propiciam conforto na leitura. Por sua vez, as ilustrações aplicadas trazem consigo o aspecto manual e caricato, o que atribui um caráter

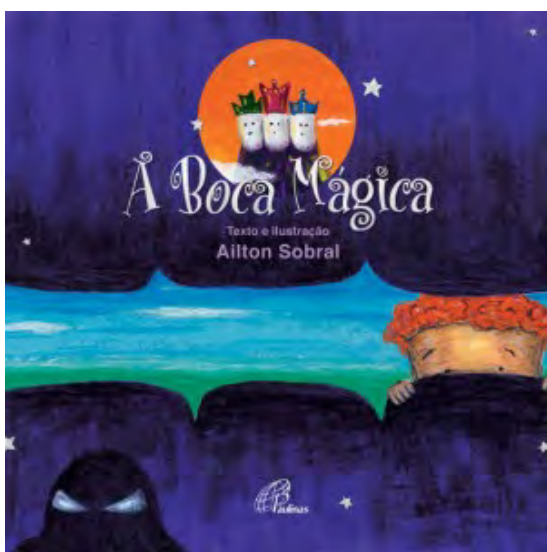
humorístico à obra. O livro foi impresso em papel couché fosco 150 g/m² e, ao contrário de outras publicações avaliadas, consta de colofão na sua última página.

Figura 13 – Livro *O príncipe desencantado*



Fonte: elaborada pela autora.

2.2.3 Livro *A boca mágica*



Autores: Ailton Sobral

Ilustrações: Ailton Sobral

Dimensões: 24 cm x 22 cm

Editora: Paulinas

O livro conta a história do menino Lico que, após uma terrível dor de dente, descobre através de um sonho a sua missão: lutar contra o Ácido X, o grande vilão que quer destruir os dentes dos homens para que ninguém possa sorrir. A obra explana de maneira lúdica e divertida a importância dos cuidados com os dentes, além de tratar da questão do medo das crianças de irem ao dentista.

Figura 14 – Livro *A boca mágica*



Fonte: A Boca Mágica ([200-]).

<<https://www.abocamagica.com.br/produto/livro-a-boca-magica>> Acesso em: 13 fev. 2017.

Tal publicação tem 24 páginas e conta com o formato 24 cm x 22 cm, sendo também necessário para a criança o uso de um apoio para a sua confortável leitura. As suas ilustrações ocupam sempre duas páginas e trazem consigo fortes indícios do uso de técnicas manuais para a sua confecção, uma vez considerada a riqueza das texturas por elas apresentadas. A diagramação foi executada de forma associativa, com o bloco de texto integrando-se harmonicamente à imagem da página. A obra utiliza dois tipos de tipografias, sendo uma não serifada destinada ao corpo do texto, e outra fantasia direcionada às marcações dos capítulos. Por sua vez, sua encadernação é em brochura e não consta o colofão.

2.3 LEITURA E DECUPAGEM DO TEXTO

De acordo com a metodologia proposta por Lins (2004), a apreciação do texto que dará origem ao livro infantil deve ser feita em dois momentos: a primeira leitura – feita de maneira mais livre e descompromissada, visando apenas conhecer o clima proposto pela história – e a segunda leitura – executada sob um olhar mais crítico, objetivando destacar as informações que se mostraram mais relevantes para a produção do livro.

O processo de decupagem do texto entra nessa segunda categoria, quando ele é dividido em partes, de acordo com as páginas para as quais serão destinadas. Tal atividade é de extrema importância, visto que dela decorre a produção de outros elementos do projeto, como o número de páginas, caráter das ilustrações, dentre outros. Segue no Quadro 1 o resultado da atividade de decupagem do texto.

Quadro 1 – Tabela decupagem do texto

TEXTO	PÁGS	ILUSTRAÇÃO
<p>Algo muito estranho aconteceu no distante Reino da Fantasia! A Branca de Neve, o rei Artur e a princesa Aurora, crianças conhecidas pela sua alegria e animação, estavam agora muito preocupadas com um curioso caso: a Bruxa Má as tinha enfeitado!</p>	1	Imagem de castelo numa colina.
<p>A primeira a falar foi Branca de Neve: – A Bruxa me deu uma maçã, e depois que eu a mordi, meu dente não para de doer!</p> <p>O rei Artur, em seguida, completou: – Isso não é nada! A bruxa foi até a minha casa, e depois os meus dentes ficaram todos manchados!</p> <p>A princesa Aurora foi a última a falar, chorosa: – Meus pais esqueceram de convidar a bruxa para a festa do meu aniversário. Ela ficou muito brava e disse que iria me enfeitar. Tudo o que eu sei é que eu peguei no sono, e quando acordei estava com este enorme buraco no meu dente!</p>	2 e 3	Imagem das três crianças no salão, mostrando de forma evidente os problemas apresentados por cada uma.
<p>A pequena Cinderela, que estava de passagem no castelo, ao ver a aflição dos seus amiguinhos, teve uma grande ideia: – Calma, minha gente! Eu sei quem pode resolver tudo isso! A Fada Madrinha! Ela me ajudou antes quando eu estava em apuros. Com certeza vai poder ajudar vocês também!</p>	4 e 5	Cinderela falando com as três crianças.
<p>Esperançosos com a solução dada por Cinderela, as três crianças foram falar com a Fada Madrinha. Quando chegaram lá, o rei Artur foi logo explicando todo o caso: – Fada Madrinha, precisamos da sua ajuda! A bruxa nos enfeitou! Agora, Branca de Neve está com dor de dente, apareceu um buraco no dentinho da Aurora, e eu tenho os meus dentes manchados!</p> <p>Preocupada, a Fada Madrinha respondeu: – Desculpe-me, meus caros, mas eu não poderei ajudá-los! A minha magia só funciona para fazer vestidos de baile e sapatos de cristal. Penso que o problema de vocês só poderá ser resolvido com outro tipo de magia! A magia da minha prima: a Fada do Dente.</p>	6 e 7	Fada Madrinha falando com as três crianças em sua casa. Sua postura evidencia que está se desculpando por não poder ajudá-los.
<p>– E onde podemos encontrá-la? – Perguntou o rei Artur, animado. E a Fada Madrinha, respondeu: – O consultório dela fica no Centro do Reino, ao lado da Loja de Poções. A propósito, estou indo para lá agora, vocês querem uma coroa?</p> <p>– Claro, que sim! – Responderam todos em coro.</p> <p>Então a Fada Madrinha pegou a sua varinha e disse as palavras mágicas: Bibidi, bobidi e boo! Assim, todos foram teletransportados para o consultório da Fada do Dente.</p>	8 e 9	Fada Madrinha envolvendo as três crianças com a “luz” da sua magia.
<p>Chegando lá, a sorridente Fada do Dente foi logo se apresentando para as crianças: – Eu sou a Fada do Dente, responsável por garantir os sorrisos mais bonitos de todo o reino! Em que posso ajudar vocês?</p> <p>Cada criança imediatamente explicou o seu problema, todos culpando a bruxa pelo que tinha ocorrido. A sorridente fada ouviu atenta a todas as queixas das crianças, examinando cada uma delas.</p>	10 e 11	As crianças olham para a Fada do Dente dentro do seu consultório.
<p>Quando terminou de analisar toda a situação, ela então falou: – A verdade é que todos vocês realmente precisam de ajuda, mas não é a magia que irá ajudá-los agora.</p> <p>– Como assim? Respondeu Branca de Neve confusa. – Mas não foi o feitiço da bruxa que causou tudo isso? Achemos que um contra-feitiço faria tudo voltar a ser como antes.</p> <p>– Eu não acredito que foi a bruxa que causou isso a vocês... – Falou a Fada do Dente. – Eu tenho uma ideia! Irei lhes fazer algumas perguntas, apenas respondam sim ou não para mim, está bem?</p>	12 e 13	A Fada do Dente falando com as crianças com uma prancheta na mão.

<p>– Vocês costumam comer muitos doces?</p> <p>– Sim – Responderam as crianças.</p> <p>– Mas vocês escovam os dentes depois de todas as refeições e antes de dormir, certo?</p> <p>– Não... não costumamos fazer isso – Respondeu o rei Artur.</p> <p>– E quanto ao fio-dental, vocês usam?</p> <p>– Não... – Disseram as crianças envergonhadas.</p> <p>– Foi o que eu pensei... É verdade que a bruxa pode ser bem desagradável quando quer, mas não foi ela a responsável por todo esse rebuliço!</p> <p>– Mas se não foi ela, quem foi? – Perguntaram as crianças.</p>	14 e 15	Imagem de um questionário, evidenciando as respostas das crianças.
<p>– Bem, eu vou explicar agora como tudo isso aconteceu... Dentro da boca de todas as pessoas vivem minúsculos seres chamados bactérias. Eles se alimentam dos restos dos alimentos que comemos que ficam presos nos nossos dentes. O ruim é que elas causam grandes problemas para nossa saúde, como o aparecimento de cáries. Por isso a importância de escovar os dentes e passar o fio dental depois de todas as refeições. Com isso, nós impedimos que esses seres encontrem alimento e se multipliquem nas nossas bocas.</p> <p>– Então eu estou com esse buraco no dente por causa desses pequeninos seres? – Perguntou a princesinha Aurora.</p> <p>– Isso mesmo. – Respondeu a fada.</p>	16 e 17	Fada do Dente mexendo sua varinha no canto da folha (como se ela estivesse usando magia para mostrar a outra ilustração às crianças: imagem interna da boca mostrando “bactérias malvadas” em seu interior).
<p>– Mas o que são cáries, Fada do Dente? – Perguntou Branca de Neve.</p> <p>– Cárie é justamente o que está causando a sua dor no dente, Branca de Neve. Eu vou explicar melhor: Como eu disse, a cárie é uma doença causada por essas tais bactérias. Na verdade, elas soltam uma substância que destrói os nossos dentes aos poucos: primeiro, surgem manchas brancas leitosas no dente, como as que apareceram nos dentes do rei Artur. Com o passar do tempo, no lugar dessas manchas formam-se buracos que vão ficando cada vez maiores, até chegar ao momento em que uma grande dor é causada.</p>	18 e 19	Imagem do interior da boca mostrando dentes estragados em vários estágios junto com as bactérias.
<p>– Mas agora o que faremos? – Perguntaram as crianças em coro.</p> <p>– Em primeiro lugar, eu vou tratar dos problemas de cada um de vocês na minha cadeira mágica. Depois direi o que terão que fazer, está bem?</p>	20 e 21	A Fada Madrinha fazendo aparecer uma cadeira odontológica com sua mágica.
<p>E assim foi feito. Depois de cuidar de cada criança, a Fada do Dente reuniu a todos para explicar exatamente o que deveria ser feito a partir daquele momento.</p> <p>– Eu tratei de vocês dessa vez, mas saibam que para se livrarem realmente das cáries, vocês têm muito a fazer daqui para frente. Eu tomei a liberdade de criar esta lista de afazeres mágicos para ajudá-los.</p>	22 e 23	A Fada Madrinha mostrando um papel para as crianças curiosas.

<p>Lista de afazeres mágicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sempre use o fio dental antes escovar os dentes. O fio dental consegue alcançar lugares que não são alcançados pela escova de dentes. Desse jeito, ele retira quaisquer restos de alimentos que tenham ficado presos nos seus dentes mesmo depois da escovação. Importante: • Sempre trocar o pedaço do fio que acabou de ser utilizado por outro pedaço limpo. 2. Sempre escovar os dentes após as refeições, ao menos três vezes ao dia. A escovação tem a função de remover as bactérias presas aos nossos dentes e língua através da movimentação das suas cerdas. Mas atenção: • Escove os dentes da maneira correta! 3. A cárie é uma doença transmissível. Por isso, não compartilhe objetos como escova de dentes, colheres ou outros objetos que foram colocados na boca de outras pessoas. 4. Tenha uma alimentação saudável e balanceada, diminuindo o consumo de doces. O açúcar é o principal alimento das bactérias que causam cáries, assim se você comer menos doces, menores são as chances de ter cáries. 5. Ir ao dentista pelo menos duas vezes ao ano ou em qualquer ou em qualquer caso em que alguma coisa estranha aparecer. 	24 e 25	<p>O próprio texto com uma tipografia diferenciada, indicando ser a própria lista dada pela fada.</p> <p>Nesta parte do texto, cada tópico apresentado contará com uma animação que será acionada a partir de um QR code.</p>
<p>Depois de ouvirem os seus conselhos, as crianças se despediram da Fada do Dente e voltaram para o castelo. Elas estavam muito felizes por terem os seus problemas resolvidos, e por terem aprendido a se proteger do “feitiço” da cárie. FIM</p>	26	<p>Crianças felizes saindo do consultório, despedindo-se da fada.</p>

Fonte: elaborado pela autora.

2.4 IDEIAÇÃO

Este capítulo é destinado a integrar as ideias geradas a partir das informações coletadas nas fases anteriores ao objeto do trabalho. É nesse momento que as ideias obtidas no decorrer do processo são colocadas em prática com vistas a gerar as soluções definitivas para a concretização do projeto.

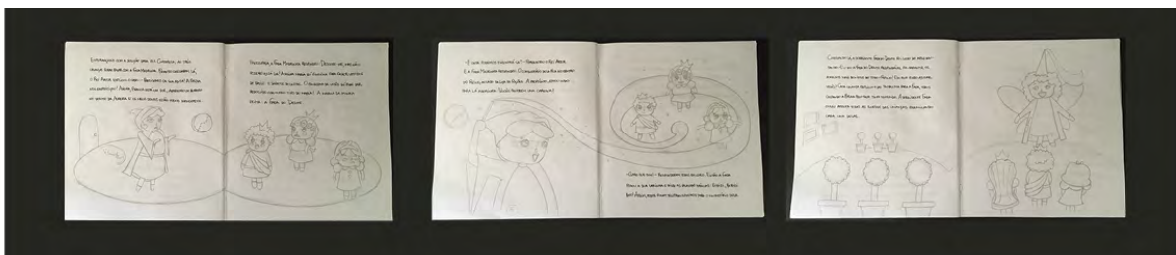
2.4.1 *Mockup*

Finalizado o processo de decupagem, abre-se caminho para a primeira planificação do objeto. Nessa etapa, foi montado um *mockup* (boneca) do livro, ou seja, um modelo representativo preliminar que tem como objetivo simular a aparência final do produto. Tal instrumento atua como uma forma de o designer visualizar e avaliar o funcionamento ou não de vários aspectos da publicação.

Assim, seguindo a metodologia proposta por Lins (2004), foi construído um modelo simplificado do livro *O feitiço da cárie*, empregando as proporções finais pretendidas de tamanho, número de páginas e esboços das ilustrações que seriam empregadas. A partir da configuração apresentada por esse esquema, a composição de outros elementos foram determinadas, como o *grid*, localização e interação dos elementos textuais e posicionamento aproximado das imagens.

A Figura 15 mostra a composição apresentada pelo *mockup* construído para este projeto. O Anexo D traz as imagens do *mockup* na sua totalidade, além dos *sketches* originais de cada ilustração empregada no projeto.

Figura 15 – *Mockup* de baixa fidelidade



Fonte: elaborada pela autora.

2.4.2 Formato

Nas palavras de Haslam (2006), o formato de uma publicação é determinado pela relação entre a largura e a altura da sua página. É evidente que os avanços na área gráfica têm propiciado variadas possibilidades no que se refere à escolha de tal atributo no projeto de um livro. Entretanto, a fim de garantir a satisfação do usuário final do seu produto, o designer deverá considerar fatores outros além da simples possibilidade de sua confecção. Aspectos culturais, ergonômicos e financeiros precisam ser analisados no momento da opção do formato da peça.

Entende-se que os aspectos culturais são apreciados pelo projetista quando ele analisa os formatos que já são correntemente aplicados ao produto que ele está desenvolvendo. Na tradição ocidental, tal situação é expressa em formatos oriundos de proporções que já são fa-

miliares para o usuário de forma consciente ou não, personificadas através das relações orgânicas ou geométricas.

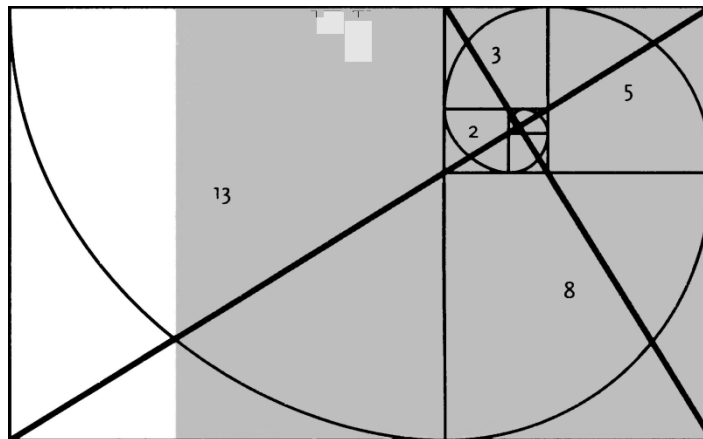
No que se refere ao primeiro caso, dada relação é derivada da proporção áurea, que é encontrada nas mais diversas ocasiões da natureza (corpo humano, plantas, cascos de caracóis etc.) e traz consigo grande sensação de harmonia visual para os humanos. Haslam (2006, p. 32), nesse sentido, afirma:

As proporções da seção áurea personificaram, ao longo do tempo, um sentido místico de beleza para alguns artistas, arquitetos e designers. [...] Os designers que seguem a tradição clássica acreditam que a proporção natural é a fonte definitiva da verdade e da beleza.

Outros, que possuem uma percepção mais relativista e cética do conceito de verdade definitiva, argumentam que as noções de beleza são construídas por meio da experiência, ao invés de serem descobertas e reveladas. A seção áurea, para eles, foi alçada, pela repetição, a uma posição de importância cultural no Ocidente; argumentam que aquilo que parece ser instintivo, natural e verdadeiro é, de fato, uma memória disfarçada.

A Figura 16, a seguir, mostra a relação constante entre o quadrado e o retângulo áureo e a sequência Fibonacci:

Figura 16 – Relação entre o quadrado e o retângulo áureo

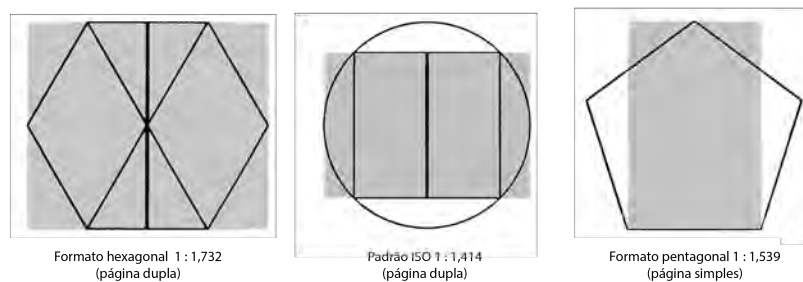


Fonte: Bringhurst (2005, p.172)

Como uma versão atualizada da seção áurea, o arquiteto suíço Le Corbusier criou o seu Sistema Modulor, subdividindo tal seção em relação às proporções do corpo humano. Ele criou esse sistema como uma ferramenta de design universal, podendo ser aplicado a variados tipos de projetos.

Por sua vez, as proporções geométricas também conquistaram o seu patamar célebre em virtude do seu uso ao longo da história. É o que revela Bringhurst (2005) ao apresentar que formatos gerados a partir de derivações de formas geométricas simples (como o triângulo equilátero, o quadrado, o pentágono, o hexágono e o octógono regulares) foram largamente adotados em diversas culturas por sua capacidade de agradar o olho e a mente, além de serem confortáveis à mão. A Figura 17 apresenta alguns desses formatos:

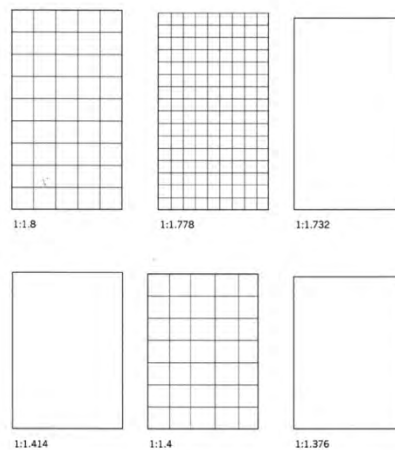
Figura 17 – Formatos derivados de formas geométricas simples



Fonte: Adaptada de Bringhurst (2005)

Dentro dessa lógica, podem ser consideradas as séries de retângulos racionais e irracionais (Figura 18), sendo que os primeiros podem ser subdivididos em quadrados e construídos aritmeticamente, enquanto os últimos subdividem-se em unidades retangulares e são construídos geometricamente.

Figura 18 – Formatos derivados de formas geométricas simples



Fonte: Haslam (2010, p.37.)

É importante ressaltar que a opção por adotar formatos tidos como célebres atribui um caráter de certa segurança ao projeto, uma vez que o usuário irá se confrontar com uma peça que trará consigo aspectos já familiares à sua realidade. Em contrapartida, a preocupação excessiva em incluir tais parâmetros na publicação pode comprometer o seu valor inovador, ao impor ao designer uma série de regras, limitando de sobremaneira a sua atividade.

No que se refere aos aspectos econômicos envolvidos na escolha do formato, o designer deve avaliar a configuração que ofereça a melhor relação de custo/benefício para o produto planejado. Tal avaliação é de importante valia já que é um dos fatores que determinará a possibilidade ou não de esse material chegar às mãos do seu público-alvo. Na realidade do livro, a escolha de uma configuração que permita o melhor aproveitamento da folha gráfica representa uma considerável redução de custos.

No Brasil, a indústria gráfica tende a usar como padrão os tamanhos de papel AA (76cm x 112cm) e BB (66cm x 96cm). Além dele, ainda há o padrão ISSO, determinado pela Organização Internacional de Padronização, que dá origem ao formato A0 e suas derivações.

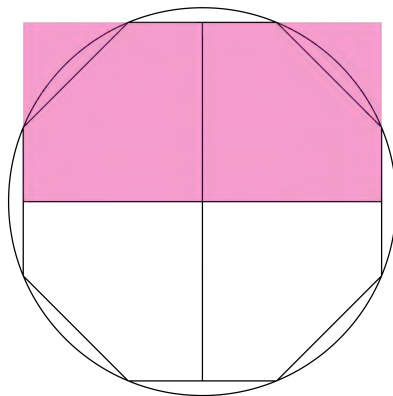
Por fim, os aspectos ergonômicos devem ser considerados em diversas frentes a fim de garantir ao leitor o devido conforto ao interagir com o produto. A adequação ao usuário deve ser considerado o aspecto-chave dentro dessa avaliação, dirigindo-se no sentido de suprir as necessidades do seu público. Assim, aspectos como manuseio da peça, formato da mancha gráfica, relações de leitura, legibilidade e visibilidade etc.; todas devem ser guiadas a partir das demandas do consumidor em questão.

A partir das ponderações feitas acima, o formato escolhido para o projeto *O feitiço da cária* foi o de 21cm x 23cm, considerando-se as três facetas elencadas:

- a. Cultural: tal formato é derivado de polígonos regulares – no caso, o octógono regular, sendo um padrão muito utilizado desde os tempos antigos, oferecendo ao leitor maior conforto devido ao costume dele em lidar com diversos outros produtos que trabalham com o mesmo formato;
- b. Econômica: o papel no formato BB (66cm x 96 cm) é mais facilmente encontrado nas gráficas brasileiras, sendo que o formato 21cm x 23cm promove o melhor aproveitamento de tais folhas, evitando-se o desperdício;

- c. Ergonômica: o formato escolhido possibilita conforto no manuseio do objeto pela crianças, dado o tamanho reduzido das mãos das mesmas.

Figura 19 – Formato octógono alto cruzado – 1 : 1,082



Fonte: Adaptada de Bringhurst (2005).

2.4.3 Ilustrações

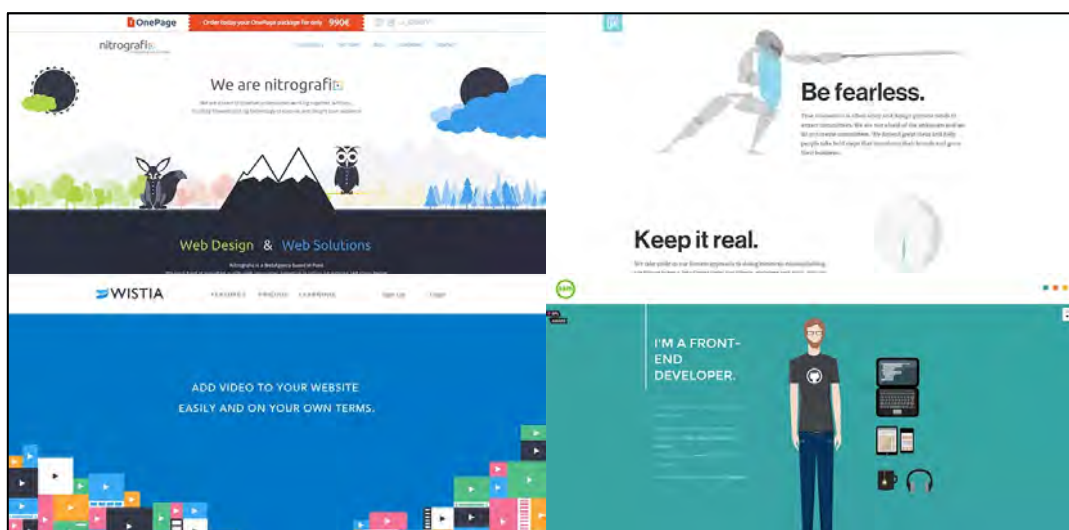
O avanço das tecnologias gráficas vem aumentando significativamente as possibilidades estéticas no que diz respeito à produção das ilustrações. Além das técnicas artísticas tidas como clássicas (aquarela, pastel, guache etc.), a introdução das ferramentas digitais na atividade do ilustrador tem ampliado, sobremaneira, as suas possibilidades expressivas, oferecendo-lhe novas perspectivas plásticas ao seu trabalho.

Tal quadro é especialmente notado no universo dos livros infantis, havendo no mercado produtos cujas ilustrações exploram as mais variadas técnicas e aparências, sendo tais atributos utilizados como uma forma de diferenciação frente aos demais. A verdade é que a liberdade estética é uma característica marcante em publicações dessa natureza, não havendo uma norma quanto ao estilo de ilustração a ser aplicado ao projeto. O que deve haver, de fato, é uma relação de harmonia ao contexto do livro como um todo, de acordo com que proclama Lins (2004, p. 48) ao dizer que “qualquer técnica é permitida, contanto que seja conceitualmente embasada”.

No que se refere à obra *O feitiço da cárie*, optou-se pelo emprego de ilustrações vetoriais, buscando-se uma estética que se apresentasse em concordância com sua natureza como um todo, que visa à convergência entre a mídia impressa e a digital. Assim, a plástica adotada

foi inspirada na tendência do *Flat Design*, que vem dominando as páginas *web* (Figura 20) – corrente caracterizada por possuir um aspecto mais limpo, espaço aberto, bordas nítidas, cores vibrantes e ilustrações “planas” (CAMPBELL-DOLLAGHAN, 2013). Nesse sentido, a adoção de dada técnica ilustrativa atribuí ao impresso uma aparência similar ao que é encontrada na navegação digital corrente, além de fomentar o caráter de unidade com as animações acasadas a partir da obra.

Figura 20 – Exemplos de páginas da *web* que usam a estética *Flat*



Fonte: <<http://1stwebdesigner.com/flat-web-design-inspiration/>> Acesso em: 15 jan. 2017.

Por conseguinte, o uso da técnica vetorial tem por vantagem a sua rápida produção e baixo custo, não necessitando de insumos adicionais para a sua feitura, como tintas e papéis especiais. Ademais, a adoção desse tipo de ilustração se mostrou ainda mais interessante devido ao maior grau de intimidade da projetista com a técnica, o que se apresentou como uma oportunidade para própria exercitar a sua capacidade ilustrativa.

Desse modo, o procedimento utilizado para a configuração das ilustrações deste trabalho baseou-se nas seguintes etapas:

1. Realização de *sketches* feitos a lápis das ilustrações de cada página do livro, baseado na decupagem realizada num momento anterior ao projeto;

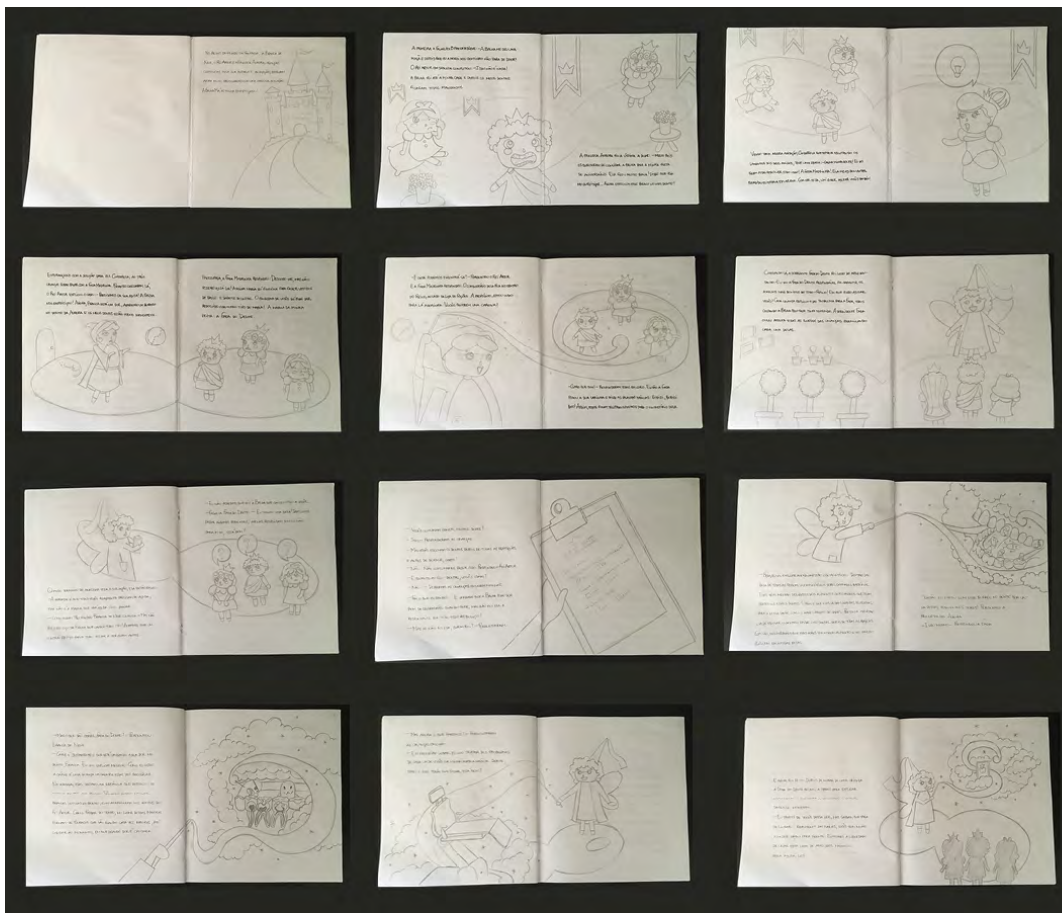
Figura 21 – Sketches a lápis



Fonte: elaborada pela autora.

2. Transposição de tais *sketches* para o modelo em tamanho real da publicação. A partir de dado processo, foi possível analisar e construir (de forma aproximada) a composição entre blocos de texto e imagens que seria apresentada na versão final do livro;

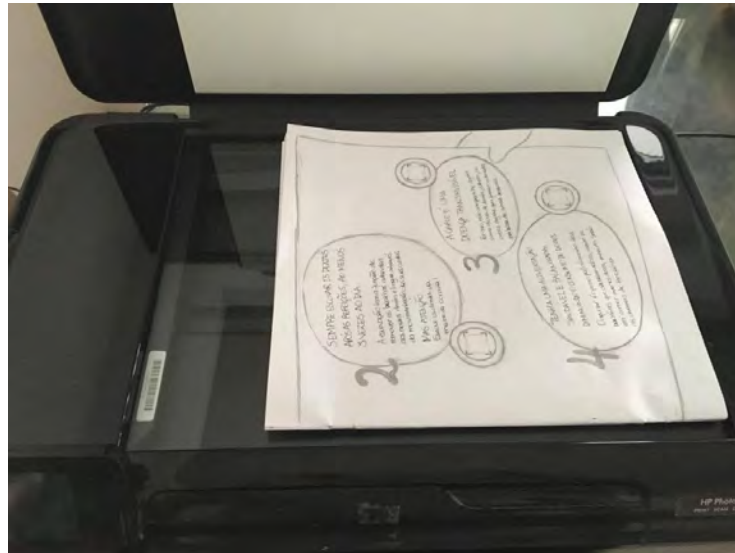
Figura 22 – Modelo em tamanho real da publicação



Fonte: elaborada pela autora.

3. Digitalização do *mockup* usando um aparelho de *scanner*;

Figura 23 – Digitalização do *mockup*



Fonte: elaborada pela autora.

4. Vetorização dos *sketches* utilizando o *software* Adobe Illustrator. É importante frisar que a escolha da paleta de cores foi construída no decorrer desse processo, inspirando-se nas cores brilhantes utilizadas nas páginas *web*, mas tentando adequá-las ao universo impresso.

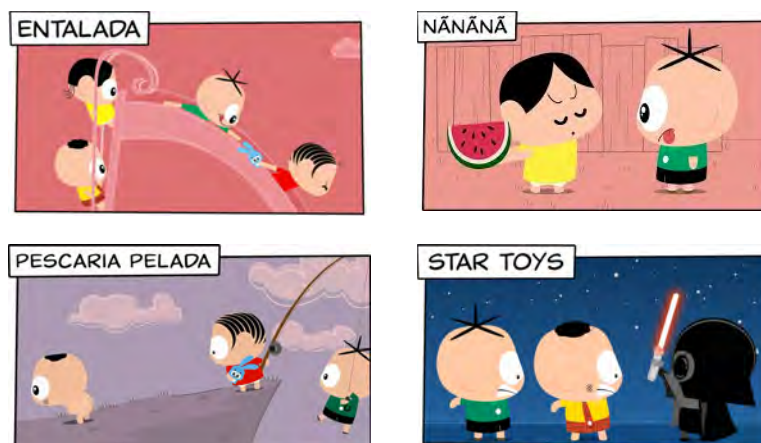
Figura 24 – Exemplo da vetorização das ilustrações



Fonte: elaborada pela autora.

Outras inspirações que se mostraram relevantes para a construção das ilustrações do livro (além do painel semântico) foram a estética da animação brasileira *Turma da Mônica Toy* (Figura 25) e o trabalho do designer e ilustrador francês Sam Markiewicz (Figura 26). O primeiro devido ao caráter simplificado e infantil dado aos seus personagens, além da sua paleta de cor suavizada, o que foi especialmente interessante para a confecção do impresso. O segundo, diante da apresentação da possibilidade da aplicação de texturas aos vetores, o que enriqueceu visualmente os cenários aos quais os personagens estavam inseridos.

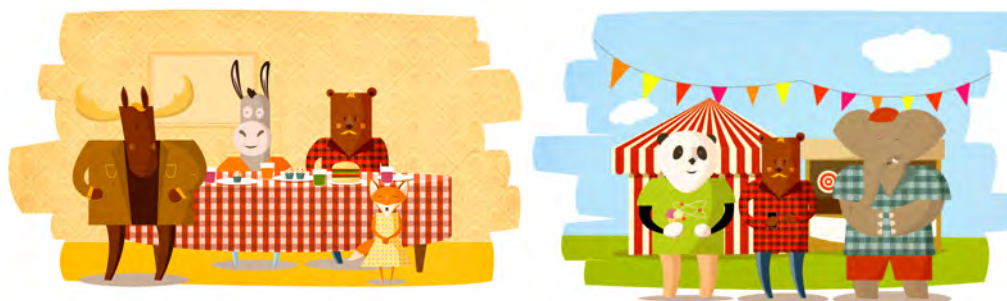
Figura 25 – Mônica Toy



Fonte: Turma da Mônica ([200-]).

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLWduEF1R_tVYCikTS9pSWwd3UtmotVvr> Acesso em: 15 jan. 2017.

Figura 26 – Ilustrações de Sam Markiewicz



Fonte: Nebber (2013).

<<http://sammarkiewi.cz/nebber.html>> Acesso em: 15 jan. 2017.

2.4.4 Diagramação

Segundo a definição oferecida pelo ABC da Associação de Designers Gráficos do Brasil (ADG Brasil), o termo “diagramação” consiste no:

Conjunto de operações utilizadas para dispor títulos, textos, gráficos, fotos, mapas e ilustrações na página de uma publicação ou em qualquer impresso, de forma equilibrada, funcional e atraente, buscando estabelecer um sentido de leitura que atenda a determinada hierarquia de assuntos, normalmente seguindo um projeto gráfico (ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS, 2000, p. 71).

A fim de realizar o trabalho de organização dos elementos da página, o designer tem a opção de utilizar um recurso que pode ser interessante, ou não, para a composição do impresso: o *grid*. O *grid*, ou grade, nada mais é que um conjunto de relações de alinhamento aplicado como guias para a distribuição dos elementos em um determinado formato. Existem diversos tipos do mesmo, que se diferenciam uns dos outros a partir das suas estruturas. Podem ser citados como exemplos de *grid*: retangular, de colunas, modular e hierárquico (SAMARA, 2007).

A utilidade de tal instrumento em um projeto gráfico é determinada a partir da própria natureza do mesmo, assim como assinala Ambrose (2009):

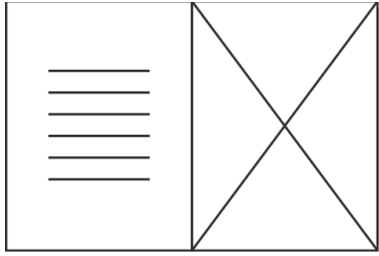
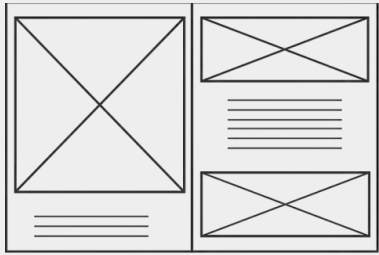
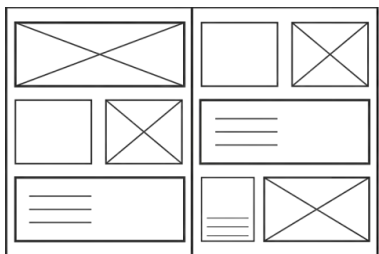
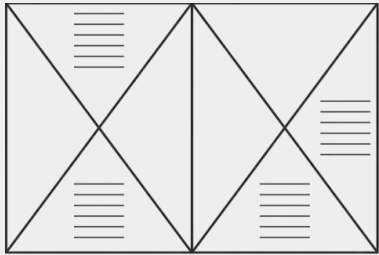
Um grid proporciona uma estrutura e limites para a organização do projeto. Às vezes, o uso de um grid não é apropriado, talvez devido à natureza do material a ser apresentado ou ao efeito visual que o designer quer produzir. Abandonar o grid possibilita maior liberdade e criatividade, mas isso precisa ser controlado pelo designer para evitar um resultado final inadequado. Mesmo ao trabalhar sem um grid, o designer orienta-se por um princípio ou tema básico de projeto a fim de fundamentar o processo de decisões. Desse modo, ainda há estrutura, mas que não é determinada por um grid (AMBROSE, 2009, p. 156).

No que se refere à realidade do livro infantil, a determinação da sua mancha gráfica, ou seja, a área de impressão da publicação e seu relacionamento com as áreas em branco, é executada de forma diferenciada. Aqui o objetivo principal é desenvolver a articulação dos textos e imagens da maneira mais equilibrada possível, o que algumas vezes é impedido se um padrão rígido de organização for conferido à peça. Desse modo, é comum a existência de publicações infantis que não utilizam *grids* com vistas a atribuir uma maior liberdade composicional às mesmas.

Esse, aliás, foi o posicionamento adotado para o projeto gráfico do livro *O feitiço da cárie*, a partir da constatação de que uma organização mais livre dos seus elementos textuais e não textuais garantiria um aspecto visualmente mais atrativo à peça.

Quanto aos tipos de diagramação que podem ser atribuídos aos livros infantis, Van Der Linden (2011) destaca as seguintes classificações conforme o quadro a seguir (Quadro 2).

Quadro 2 – Classificação da diagramação de livros infantis, segundo Linden

DISSOCIAÇÃO	O texto e as imagens ocupam páginas diferentes, sendo o primeiro destinado à página da esquerda e o segundo à página da direita (“página nobre”).	
ASSOCIAÇÃO	É reunido pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página. Esse é o tipo de diagramação mais utilizado pelos livros infantis.	
COMPARTIMENTAÇÃO	Essa diagramação lembra a estética das histórias em quadrinhos, uma vez que há a divisão do espaço da página em várias imagens emolduradas, com o texto escrito próximo a esses quadros ou dentro de balões.	
CONJUNÇÃO	Aqui, textos e imagens são articulados em uma composição geral, sendo que os enunciados entremeados e integram a imagem. Normalmente esse tipo de diagramação é feita em páginas duplas.	

Fonte: Adaptado de Van Der Linden (2011).

É importante frisar que tais classificações são mais empregadas com relação à página dupla do que ao livro por completo. Isso porque os livros infantis podem assumir um caráter de ampla liberdade, adotando diferentes tipos de diagramações no decorrer da obra.

Considerando-se a aplicação dessa classificação ao presente projeto, pode-se dizer que a diagramação associativa foi a escolhida para compor a maior parte das páginas. Entretanto, no episódio das páginas 28 e 29, foi adotada uma composição individualizada, visando, na medida permitida pelo contexto da história, apresentá-lo como se fosse um Material Educacional Impresso (MEI) real, que auxiliará as crianças nos cuidados diários com a sua saúde bucal.

2.4.5 Tipografia

Devido à sua valorosa função de incentivar o hábito de leitura nas crianças, a confecção de livros infantis deve ser realizada de maneira ainda mais cuidadosa. No que diz respeito à escolha da tipografia a ser adotada nesse tipo de projeto, o designer deve se guiar por critérios específicos no sentido de garantir ao seu público uma leitura mais agradável possível.

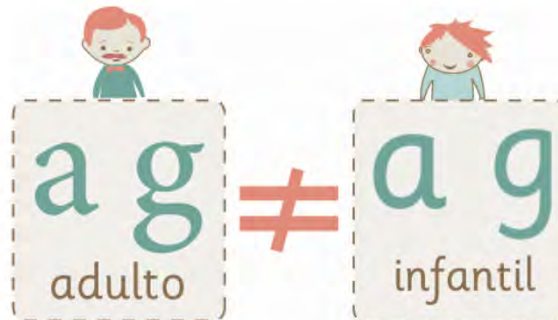
Lourenço (2011) apresenta na sua dissertação de mestrado o quadro da não existência de normas precisas quanto à aplicação de tipografias adequadas para crianças. Enquanto alguns teóricos defendem o uso de fontes construídas, especificamente, para esse público, outros argumentam a favor da exposição da criança a variadas tipografias, a fim de estimular a sua familiaridade com diversos textos.

Entretanto, é revelada a situação de consenso no que se refere a certos critérios que devem estar presentes na avaliação dos tipos que irão compor o texto do seu projeto. Questões como a opção por tipos adequados, a diagramação, o espaçamento entre as linhas e as extensões das margens para que se tenha um texto bem impresso, acessível e de fácil leitura (CORDEIRO apud LOURENÇO, 2011) são de grande importância para a confecção de livros infantis.

No que tange exclusivamente à escolha de tipografia, as fontes de caracteres infantis destacam-se por possuir letras específicas desenhadas para suprir as necessidades perceptivas das crianças. São fontes marcadamente mais orgânicas, onde as letras são ora redesenhadas para simular a aparência manuscrita e, outras vezes, no sentido de diferenciarem-se de outros

caracteres similares (WALKER apud LOURENÇO, 2011). A Figura 27, a seguir, mostra a diferença entre caracteres adultos e caracteres infantis.

Figura 27– Diferença entre o a e o g “adulto” (primeiro) e o a e o g “infantil” (segundo).



Fonte: Lourenço (2011, p.91)

Outro aspecto discutido sobre o tema é o caso do uso de fontes serifadas ou não. Ainda no trabalho de Lourenço (2011), é apresentada uma corrente que defende o uso da serifa sob a alegação de que estas trariam consigo a característica da maior diferenciação entre os seus caracteres. Por outro lado, aqueles que defendem as fontes sem serifas rebatem tal declaração dizendo que o uso de serifas não surte um efeito significativo na leitura das crianças. Para eles, a clareza dos caracteres e a similaridade dos mesmos com a escrita manual seriam as características capazes de melhorar a experiência de leitura do usuário.

Apoiando-se no quadro acima elencado, algumas fontes foram escolhidas para serem aplicadas no projeto do livro *O feitiço da cárie*, a saber: Amaranth, MankSans e Panefresco. (Figura 28)

Figura 28 – Fontes tipográficas escolhidas

Amaranth	MankSans Regular	Panefresco
ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijkl mnopqrstuvwxyz 0123456789	ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijkl mnopqrstuvwxyz 0123456789	ABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijkl mnopqrstuvwxyz 0123456789

Fonte: elaborada pela autora.

Figura 29 – Aplicação da fonte Amaranth



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 30 – Aplicação da fonte MankSans



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 31 – Aplicação da fonte Panefresco



Fonte: elaborada pela autora.

As três tipografias apresentadas preenchem os requisitos anteriormente descritos, possuindo boa legibilidade, caracteres que simulam a aparência da escrita manual e formatos diferenciados uns dos outros, o que facilita a identificação dos mesmos pelas crianças. O que determinou a escolha pela aplicação da fonte Panefresco ao projeto foi a sua melhor interação visual com as ilustrações do livro, situação que foi analisada através dos testes de impressão realizados.

2.4.6 Animações

Como foi explicitado na apresentação deste trabalho, um dos objetivos deste projeto é a integração do livro impresso com a mídia digital. No caso, essa integração ocorrerá a partir de dispositivos de internet móvel que viabilizarão o acesso a animações *on-line* através de QR codes contidos na publicação.

Nesse contexto, é importante salientar que o propósito deste projeto não é a análise do desenvolvimento das animações em si, sendo estas utilizadas apenas como forma de demonstrar como pode ser enriquecida a experiência e o aprendizado do usuário a partir da convergência de mídias. Desse modo, parte da atividade da produção das animações foi passada para terceiros com vistas a garantir uma melhor qualidade ao resultado final do produto.

Decidiu-se pelo desenvolvimento de animações, sob a modalidade do Motion Graphics, diante da rapidez e baixo custo envolvido no seu processo de produção, exigindo apenas o uso do *software* Adobe After Effects para a sua realização. Apesar de não haver ainda um conceito definitivo para o termo “Motion Graphics”, a ideia sustentada aqui é a mesma apresentada por João Velho na sua dissertação de mestrado,¹³ que postula: “[...] como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço tempo camadas de imagens de todo tipo temporizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações) juntamente com músicas, ruídos e efeitos sonoros” (VELHO, 2008, p. 19).

O processo de desenvolvimento das animações baseou-se nas seguintes etapas:

1. Pesquisa quanto ao conteúdo de cada uma das animações: a) alimentação saudável como forma de evitar cáries; b) uso do fio dental; c) escovação dental; d) a cárie como doença transmissível; e) importância de consultar um dentista. Tal atividade foi feita a partir de livros, da internet e entrevista com um profissional da área de saúde bucal;
2. Confeção do roteiro e *storyboard* de cada animação como forma de planejamento das ações que seriam apresentadas na tela;
3. Preparação dos vetores que iriam aparecer nas animações. Tal atividade foi realizada com o auxílio do *software* Adobe Illustrator;

Figura 32 – Construção dos vetores para as animações

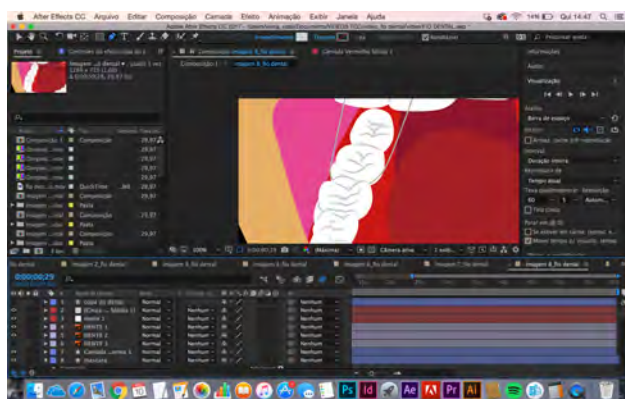


Fonte: elaborada pela autora.

¹³ Título da dissertação: *Motion Graphics – Linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise.*

4. Exportação de tais ilustrações para o programa Adobe After Effects, através do qual foi realizado o processo de animação dos componentes exportados, além da inserção da trilha e efeitos sonoros ao projeto;

Figura 33 – Animação dos vetores no After Effects



Fonte: elaborada pela autora.

5. Exportação das animações prontas para o formato de vídeo .mp4, viabilizando a sua postagem na internet.

Cabe justificar aqui o fato da introdução de personagens de diferentes culturas em cada animação. Isso foi feito com intenção de ampliar o alcance da mensagem ali veiculada a um maior público, através da representação de diferentes raças. Assim, a criança leitora teria maior chance de se sentir representada e incluída ao imaginário de príncipes e princesas oferecida pela história do livro. Desse modo, buscou-se representar tais personagens como se fossem integrantes da “realeza” de cada uma dessas culturas: indiana, europeia, africana, oriental e indígena.

Figura 34 – Personagens de diferentes culturas usados nas animações



Fonte: elaborada pela autora.

Por fim, uma animação adicional foi produzida posteriormente, no sentido de servir como uma pequena vinheta promocional do produto. Esse vídeo pode ser acessado a partir do QR code localizado na capa do próprio livro e tem como objetivo atizar a curiosidade do futuro leitor e ambientá-lo ao contexto da história contada na publicação.

As imagens concernentes a essa etapa do projeto encontram-se no Anexo E.

2.5 EXECUÇÃO DO PROTÓTIPO

Esta etapa foi caracterizada pela impressão e encadernação do livro *O feitiço da cárie*. Após a realização de diversas provas de impressões no decorrer do projeto e, posteriormente, o fechamento do arquivo em sua versão final, o mesmo foi enviado para a designer Adnajara Novaes, a fim de que fosse feita a impressão e encadernação do protótipo a ser entregue no dia da apresentação do projeto. O miolo do livro foi impresso no papel Opaline 180g/m², enquanto a sua encadernação foi feita em capa dura.

Nesse processo, as páginas do livro foram separadas e dobradas em cadernos para que fossem furados e amarrados com nylon. Por fim, todos os cadernos foram colados e prensados em conjunto, formando, enfim, o miolo do livro, com seu posterior refileamento. Em seguida, o mesmo foi unido à sua capa, alcançando assim o seu formato final. As fotos do produto final pode ser visto no Anexo G.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dialogar com o seu público-alvo é um dos princípios basilares para a construção de qualquer projeto de design. A louvável função de incentivo à leitura desempenhada pelos livros infantis demanda dos seus desenvolvedores uma atitude de extremo compromisso pela construção de produtos que sejam capazes de cumprir o que pede a sua natureza. No âmbito do livro infantil, isso ocorre quando o seu projetista se utiliza adequadamente de elementos compositivos diversos (tipografia, formato, ilustrações, interatividade etc.), sempre analisando a sua harmonização aos objetivos do projeto.

No caso do livro *O feitiço da cárie*, acredita-se que a inclusão do recurso QR code como ponte para o ambiente virtual é uma oportunidade para atrair também uma parte do público infantil que não foi estimulada ao ambiente da leitura. Assim, a inserção do uso de aparelhos eletrônicos (diga-se de passagem, de grande apelo ao público infantil da atualidade) ao contexto do livro se apresenta como um caminho interessante a ser trilhado no sentido de instigar os pequenos a conhecer os prazeres propiciados a partir da mídia impressa.

Além disso, por se tratar de uma obra que visa educar o usuário quanto à importância da adoção de certos hábitos para a manutenção da saúde bucal, a oportunidade de incluir os recursos animados na sua composição mostrou-se de grande valia. Isso porque o uso de animações torna mais fácil a compreensão da forma correta de se realizar as práticas de limpeza bucal diárias, quando comparado ao simples uso de ilustrações. Desse modo, julga-se que o uso de impressos atrelados a conteúdos multimídia como recurso educativo é um tipo de abordagem que deve ser considerada em outras situações didáticas.

No que se refere ao crescimento pessoal da designer, propiciado através da confecção do presente projeto, pode-se dizer que dada situação foi responsável por fortalecer a sua convicção quanto à sua orientação voltada para o campo do design editorial. Tal quadro a ajudou a compreender os desafios que são enfrentados na atividade de construção de um produto editorial, ensejando ainda o contato com conceitos e ambientes nunca antes vivenciados na sua trajetória acadêmica.

O vivenciamento da complexidade envolvida no processo de construção de um livro infantil, exigindo-se a participação de saberes de diversas áreas, foi também uma experiência bastante enriquecedora. Nessa ocasião, em particular, a necessidade da intervenção de agentes

do campo da saúde, educação, gráfico e videografismo demandou, sobretudo, o exercício da capacidade gestora da designer. Ao ter que se deparar com diferentes pontos de vista, foi especialmente desafiadora a situação de ter que alinhá-los a fim da concretização desta publicação interativa.

Outro ponto que merece ser destacado nesta ocasião é a reaproximação do universo da ilustração ensejada a partir da confecção deste projeto. Apesar do plano inicial de passar para terceiros a responsabilidade pela execução das ilustrações, o momento da confecção dos *sketches* e *storyboards* fez despertar na designer a confiança necessária quanto ao seu traço e capacidade ilustrativa. Assim, todos os desenhos constantes no projeto foram de autoria própria, funcionando tal quadro como um incentivo para a continuidade do aprimoramento pessoal nesse sentido.

Por fim, a experiência de executar uma breve pesquisa na área da integração de diferentes mídias fez nascer a vontade de realizar um estudo mais aprofundado sobre o tema no futuro. Uma vez tendo conhecido um pouco das muitas possibilidades oferecidas por esse campo, foi impossível manter-se indiferente às oportunidades que tal instrumento pode gerar, inclusive no âmbito do design editorial.

REFERÊNCIAS

- A BOCA MÁGICA. [S.l.], [200-]. Disponível em: <<https://www.abocamagica.com.br/produto/livro-a-boca-magica>>. Acesso em: 20 jan. 2017.
- AMBROSE, G. *Layout*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS -ADG. *ABC da ADG*: glossário de termos e verbetes utilizados em design gráfico. São Paulo: Melhoramentos, 2000.
- BRASIL. Ministério da Saúde. *Diretrizes da política nacional de saúde bucal*. Brasília, DF, 2004.
- BRASIL. Ministério da Saúde. *Passo a passo das ações da Política Nacional de Saúde Bucal*. Brasília, DF, 2016.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. *Brasil 2010: Pesquisa Nacional de Saúde Bucal: resultados principais* / Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2012a.
- BRASIL Sorridente. *Portal Saúde*. Brasília, DF, 2012b. Disponível em: <http://dab.saude.gov.br/portaldab/ape_brasil_sorridente.php>. Acesso em: 30 jan. 2017.
- BRINGHURST, R. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BRINQUE-BOOK. Ler e ouvir. São Paulo, c2017. Disponível em: <<https://www.brinquebook.com.br/titulos/index/lereouvir>>. Acesso em: 20 jan. 2017.
- BONIFACIO, V. D. B. QR-coded audio periodic table of the elements: a mobile-learning tool. *Journal Chemical Education*, Washington, v. 89, n. 4, p. 552-554, 2012. Disponível em: <<http://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/ed200541e>>. Acesso em: 12 jan. 2017.
- CAMPBELL-DOLLAGHAN, K. O que é flat design. *Gizmodo*, [S.l.], v. 5, 2013. Disponível em: <http://www.wga.com.br/pvpg/_apres_29_08_minima/Flat%20Design.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2017.
- CASTRO FILHO, C. M.; SILVA, M. R. Breves reflexões sobre a leitura hipertextual no contexto das bibliotecas escolares. *Ponto de Acesso*, Salvador, v. 10, n. 1, p. 2-13, 2016. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/10007>> Acesso em: 4 jan. 2017.
- CONTOS de fadas. Pinterest: o catálogo de ideias do mundo todo, [São Francisco], [200-]. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/vania1430/contos-de-fadas/>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

COSTA, G. A.; CHAGAS, A. A. A.; CHAGAS, E. H. P. B. Benefícios das mídias digitais para crianças e adolescentes. *Boletim Eletrônico Sociedade Mineira de Pediatria*, Belo Horizonte, v. 4, n. 38, nov. 2016. Disponível em: <http://www.smp.org.br/arquivos/site/sala_de_imprensa/boletim-2016/boletim_cient_smp_38-3.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2017.

DOMINGOS, L. Telas e crianças: conheça os mitos e riscos desta exposição. Porvir, São Paulo, mar. 2017. Disponível em: <<http://porvir.org/telas-criancas-conheca-os-mitos-riscos-desta-exposicao/>>. Acesso em: 17 mar. 2017.

FIGUEIREDO, A. C. et al. Bridging book: protótipo de livro híbrido para crianças. In: CONFERÊNCIA NACIONAL SOBRE INTERAÇÃO, 5., 2013, Vila Real. *Actas...* Vila Real: Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, 2013. p. 179-180. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/27298>>. Acesso em: 17 dez. 2016.

FONSECA, A. G. M. F. da. Aprendizagem, mobilidade e convergência: mobile learning com celulares e smartphones. *Revista Mídia e Cotidiano*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 265-283, 2013.

FREITAS, N. K.; ZIMMERMANN, A. A ilustração de livros infantis: uma retrospectiva histórica. *DAPesquisa*, Florianópolis, v. 2, n. 2, 2007. Disponível em: <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/27575486/neli_-_anelise.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1490447067&Signature=Xa2wKZn19vQkN%2F%2BzB3YZG%2FUmk%3D&response-contentdisposition=inline%3B%20filename%3DA_ILUSTRACAO_DE_LIVROS_INFANTIS_UMA_RETR.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2016.

GALVÃO, M. A.; ZORZAL, E. R. Aplicações móveis com realidade aumentada para potencializar livros. *RENOTE: novas tecnologias na educação*, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 2012. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/30813>> Acesso em: 16 dez. 2017.

GONÇALVES, P. E.; OLIVEIRA, Y. F.; SEIXAS, F. L. Educação em saúde bucal por meio da análise das embalagens de instrumentos de higiene oral. *Revista da Faculdade de Odontologia de Lins*, Lins, SP, v. 23, p. 33-42, 2013. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/Fol/article/view/1681>>. Acesso em: 27 dez. 2016.

GRUPO EDUCACIONAL OPET. Pensar por conta própria: é assim que se forma um cidadão. Curitiba, c2017. Disponível em: <http://www.editoraopet.com.br/solucoes-educacionais/material-didatico/ensino-medio/>>. Acesso em: 30 jan. 2017.

GUSMÃO, C. Painel semântico como técnica metodológica no ensino da prática projetual em design. In: PARAGUAI, L.; SILVA, J. (Org.). *DAMT 8: design, arte, moda e tecnologia*. 1. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2012. v. 1, p. 1-10.

HASLAN, A. *O livro e o designer II: como criar e produzir livros*. São Paulo: Rosari, 2010.

ILUSTRAÇÕES vetoriais. Pinterest: o catálogo de ideias do mundo todo, [São Francisco], [200-]. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/vania1430/ilustra%C3%A7%C3%B5es-vetoriais>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

LAJOLO, M.; ZILBERMAN, R. *Literatura infantil brasileira: história & histórias*. 6. ed. São Paulo: Ática, 2007.

LIMA, J. E. de O. Cárie dentária: um novo conceito. *Revista dental press de ortodontia e ortopedia facial*, Maringa, v. 12, n. 6, p. 119-130, 2007. Disponível em: <<http://pesquisa.bvsalud.org/bvsvs/resource/pt/lil-479384>>. Acesso em: 7 jan. 2017.

LINS, G. *Livro infantil? projeto gráfico, metodologia, subjetividade*. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2004.

LOURENÇO, D. A. *Tipografia para livro de literatura infantil: desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers*. 2011. 284 f. Dissertação (Mestrado em Design) –Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011. Disponível em: <<http://dspace.c3sl.ufpr.br:8080/dspace/bitstream/handle/1884/26092/TIPOGRAFIA%20PARA%20LIVRO%20INFANTIL%20Desenvolvimento%20de%20um%20guia%20com%20recomendacoes%20tipograficas%20para%20designers.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 25 fev. 2017.

LUPTON, E. (Org.). *Intuição, ação, criação: graphic design thinking*. São Paulo: G. Gili, 2013.

MACEDO, C. R. Cuidados gerais e higiene oral para prevenção de cáries em crianças. *Diagnóstico & Tratamento*, São Paulo, v. 15, n. 4, p. 191-193, 2010. Disponível em: <<http://www.saudedireta.com.br/docsupload/1332981975Carie.pdf>>. Acesso em: 8 jan.2017.

MEIRELES, C. *Problemas da literatura infantil*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

MIALHE, F. L.; SILVA, C. M.da C. Estratégias para a elaboração de impressos educativos em saúde bucal. *Arquivos em Odontologia*, Belo Horizonte, v. 44, n. 2, p. 33-39-87, 2008. Acesso em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/arquiosemodontologia/article/view/1598>>. Acesso em: 3 jan. 2017.

MOURA, A. Mobile learning: tendências tecnológicas emergentes. In: CARVALHO, A. A. *Aprender na era digital: jogos e mobile-learning*. Santo Tirso: De Facto Editores, 2012. p. 127-147. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Adelina_Moura/publication/261483033_Mobile_Learning_tendncias_tecnologicas_emergentes/links/0f3175346660e8ead1000000.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2017.

MÜLBERT, A. L.; PEREIRA, A. T. C. *Um panorama da pesquisa sobre aprendizagem móvel (m-learning)*. In: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 5., 2011, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: ABCiber, 2011. Disponível em: <<http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/7.E1/80.pdf>>. Acesso em: 3 jan. 2017.

NASCHOLD, A. et al. Contando histórias com realidade aumentada: estratégia para promover a fluência da leitura infantil. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 50, n. 1, p. 138-146, 2015. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/18394/0>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

NEBBER. [S.l.], 2013. Disponível em: <<http://sammarkiewi.cz/nebber.html>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE - OMS. *Carta de Ottawa*. Apresentada na 1ª Conferência Internacional sobre Promoção da Saúde Ottawa. Canadá, 17-21 nov. 1986.

RAMALHO, P. Entrevista com Ana Maria Machado: uma das maiores autoras infanto-juvenis do Brasil fala da importância da escola na formação das futuras gerações de leitores. *Nova Escola*, Rio de Janeiro, set. 2001. Disponível em: <<http://acervo.novaescola.org.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/literatura-deve-dar-prazer-423594.shtml>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

SAMARA, T. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SERXNER, Seth. How readability of patient materials affects. *Journal of Vascular Nursing*, v. 18, n. 3, p. 97-101, 2000. Disponível em: <[http://www.jvascnurs.net/article/S1062-0303\(00\)57631-6/pdf](http://www.jvascnurs.net/article/S1062-0303(00)57631-6/pdf)>. Acesso: 22 dez. 2016.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA-SBP. Departamento de Adolescência. *saúde de crianças e adolescentes na era digital: manual de orientação*: Rio de Janeiro, 2016. n.1. Disponível em: <<http://www.sbp.com.br/src/uploads/2016/11/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2017.

STEIMLE, J. *Pen-and-paper user interfaces: integrating printed and digital documents*. Berlin: Springer, 2012.

TURMA DA MÔNICA. You Tube. [200-]. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLWduEF1R_tVYCikTS9pSWwd3UtfmotVvr>. Acesso em: 3 jan. 2017

VAN DER LINDEN, S. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

VIANNA, V. et al. *Design thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

VIEIRA, L. de S.; COUTINHO, C. P. Mobile learning: perspetivando o potencial dos códigos QR na educação. In: CONFERENCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO - CHALLENGES 2013, 7. *Actas...* Braga: Universidade do Minho, 2013. p. 73-91. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25450>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

VELHO, J. *Motion graphics: linguagem e tecnologia- anotações para uma metodologia de análise*. 2008. 166 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://jornalggn.com.br/sites/default/files/documentos/Joao_Carlos_Pacheco_Rodrigues_Velho.pdf> Acesso em: 25 fev. 2017.

ANEXOS

ANEXO A – Project Model Canvas (PMC) – 2016.2 e 2017.1



* Os itens com asterisco correspondem as entregas não completas no semestre 2016.2.



* Os itens riscados correspondem as entregas que já tinham sido feitas no semestre anterior.

Fonte: Vânia Vidal

ANEXO B – Cronograma PMC

ETAPAS	SEMANAS															
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª	13ª	14ª	15ª	16ª
	DEZEMBRO				JANEIRO				FEVEREIRO				MARÇO			
Canvas	X	X														
Adaptação do texto			X	X												
<i>Sketches e storyboards</i>					X	X										
<i>mockup</i>					X	X										
Ilustrações						X	X	X								
Diagramação								X	X	X						
Animações										X	X	X	X			
Pré-impressão													X	X		
Impressão final															X	
Encadernação															X	
Memorial descritivo		X	X	X	X					X	X	X	X	X	X	X

ETAPAS	SEMANAS															
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª	13ª	14ª	15ª	16ª
	MAIO				JUNHO				JULHO				AGOSTO			
Animações	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Impressão final														X		
Encadernação														X		
Memorial descritivo (ajustes)														X		

Fonte: Vânia Vidal

ANEXO C – Texto do livro *O feitiço da cárie*

O feitiço da cárie

Algo muito estranho aconteceu no distante Reino da Fantasia! A Branca de Neve, o rei Artur e a princesa Aurora, crianças conhecidas pela sua alegria e animação, estavam agora muito preocupadas com um curioso caso: a Bruxa Má as tinha enfeitiçado!

A primeira a falar foi Branca de Neve: – A Bruxa me deu uma maçã, e depois que eu a mordi, meu dentinho não para de doer!

O rei Artur, em seguida, completou: – Isso não é nada! A bruxa foi até a minha casa, e depois os meus dentes ficaram todos manchados!

A princesa Aurora foi a última a falar, chorosa: – Meus pais esqueceram de convidar a bruxa para a festa do meu aniversário. Ela ficou muito brava e disse que iria me enfeitiçar. Tudo o que eu sei é que eu peguei no sono, e quando acordei estava com este enorme buraco no meu dente!

A pequena Cinderela, que estava de passagem no castelo, ao ver a aflição dos seus amiguinhos, teve uma grande ideia: – Calma, minha gente! Eu sei quem pode resolver tudo isso! A Fada Madrinha! Ela me ajudou antes quando eu estava em apuros. Com certeza vai poder ajudar vocês também!

Esperançosos com a solução dada por Cinderela, as três crianças foram falar com a Fada Madrinha. Quando chegaram lá, o rei Artur foi logo explicando todo o caso: – Fada Madrinha, precisamos da sua ajuda! A bruxa nos enfeitiçou! Agora, Branca de Neve está com dor de dente, apareceu um buraco no dentinho da Aurora, e eu tenho os meus dentes manchados!

Preocupada, a Fada Madrinha respondeu: – Desculpe-me, meus caros, mas eu não poderei ajudá-los! A minha magia só funciona para fazer vestidos de baile e sapatos de cristal. Penso que o problema de vocês só poderá ser resolvido com outro tipo de magia! A magia da minha prima: a Fada do Dente.

– E onde podemos encontrá-la? – Perguntou o rei Artur, animado. E a Fada Madrinha, respondeu: – O consultório dela fica no Centro do Reino, ao lado da Loja de Poções. A propósito, estou indo para lá agora, vocês querem uma carona?

– Claro, que sim! – Responderam todos em coro.

Então a Fada Madrinha pegou a sua varinha e disse as palavras mágicas: Bibidi, bobidi e boo! Assim, todos foram teletransportados para o consultório da Fada do Dente.

Chegando lá, a sorridente Fada do Dente foi logo se apresentando para as crianças: – Eu sou a Fada do Dente, responsável por garantir os sorrisos mais bonitos de todo o reino! Em que posso ajudar vocês?

Cada criança imediatamente explicou o seu problema, todos culpando a bruxa pelo que tinha ocorrido.

A sorridente fada ouviu atenta a todas as queixas das crianças, examinando cada uma delas.

Quando terminou de analisar toda a situação, ela então falou: – A verdade é que todos vocês realmente precisam de ajuda, mas não é a magia que irá ajudá-los agora.

– Como assim? Respondeu Branca de Neve confusa. – Mas não foi o feitiço da bruxa que causou tudo isso? Achamos que um contra-feitiço faria tudo voltar a ser como antes.

– Eu não acredito que foi a bruxa que causou isso a vocês... – Falou a Fada do Dente. – Eu tenho uma ideia! Irei lhes fazer algumas perguntas, apenas respondam sim ou não para mim, está bem?

– Vocês costumam comer muitos doces?

– Sim – Responderam as crianças.

– Mas vocês escovam os dentes depois de todas as refeições e antes de dormir, certo?

– Não... não costumamos fazer isso – Respondeu o rei Artur.

– E quanto ao fio-dental, vocês usam?

– Não... – Disseram as crianças envergonhadas.

– Foi o que eu pensei... É verdade que a bruxa pode ser bem desagradável quando quer, mas não foi ela a responsável por todo esse rebuliço!

– Mas se não foi ela, quem foi? – Perguntaram as crianças.

– Bem, eu vou explicar agora como tudo isso aconteceu... Dentro da boca de todas as pessoas vivem minúsculos seres chamados bactérias. Eles se alimentam dos restos dos alimentos que comemos que ficam presos nos nossos dentes. O ruim é que elas causam grandes problemas para nossa saúde, como o aparecimento de cáries. Por isso a importância de escovar os dentes e passar o fio dental depois de todas as refeições. Com isso, nós impedimos que esses seres encontrem alimento e se multipliquem nas nossas bocas.

– Então eu estou com esse buraco no dente por causa desses pequeninos seres? – Perguntou a princesinha Aurora.

– Isso mesmo. – Respondeu a fada.

– Mas o que são cáries, Fada do Dente? – Perguntou Branca de Neve.

– Cárie é justamente o que está causando a sua dor no dente, Branca de Neve. Eu vou explicar melhor:

Como eu disse, a cárie é uma doença causada por essas tais bactérias. Na verdade, elas soltam uma substância que destrói os nossos dentes aos poucos: primeiro, surgem manchas brancas lei-

tosas no dente, como as que apareceram nos dentes do rei Artur. Com o passar do tempo, no lugar dessas manchas formam-se buracos que vão ficando cada vez maiores, até chegar ao momento em que uma grande dor é causada.

– Mas agora o que faremos? – Perguntaram as crianças em coro.

– Em primeiro lugar, eu vou tratar dos problemas de cada um de vocês na minha cadeira mágica. Depois direi o que terão que fazer, está bem?

E assim foi feito. Depois de cuidar de cada criança, a Fada do Dente reuniu a todos para explicar exatamente o que deveria ser feito a partir daquele momento.

– Eu tratei de vocês dessa vez, mas saibam que para se livrarem realmente das cáries, vocês têm muito a fazer daqui para frente. Eu tomei a liberdade de criar esta lista de afazeres mágicos para ajudá-los.

Lista de afazeres mágicos:

1. *Sempre use o fio dental antes escovar os dentes. O fio dental consegue alcançar lugares que não são alcançados pela escova de dentes. Desse jeito, ele retira quaisquer restos de alimentos que tenham ficado presos nos seus dentes mesmo depois da escovação.*

Importante:

- *Sempre trocar o pedaço do fio que acabou de ser utilizado por outro pedaço limpo.*

2. *Sempre escovar os dentes após as refeições, ao menos três vezes ao dia. A escovação tem a função de remover as bactérias presas aos nossos dentes e língua através da movimentação das suas cerdas.*

Mas atenção:

- *Escove os dentes da maneira correta!*

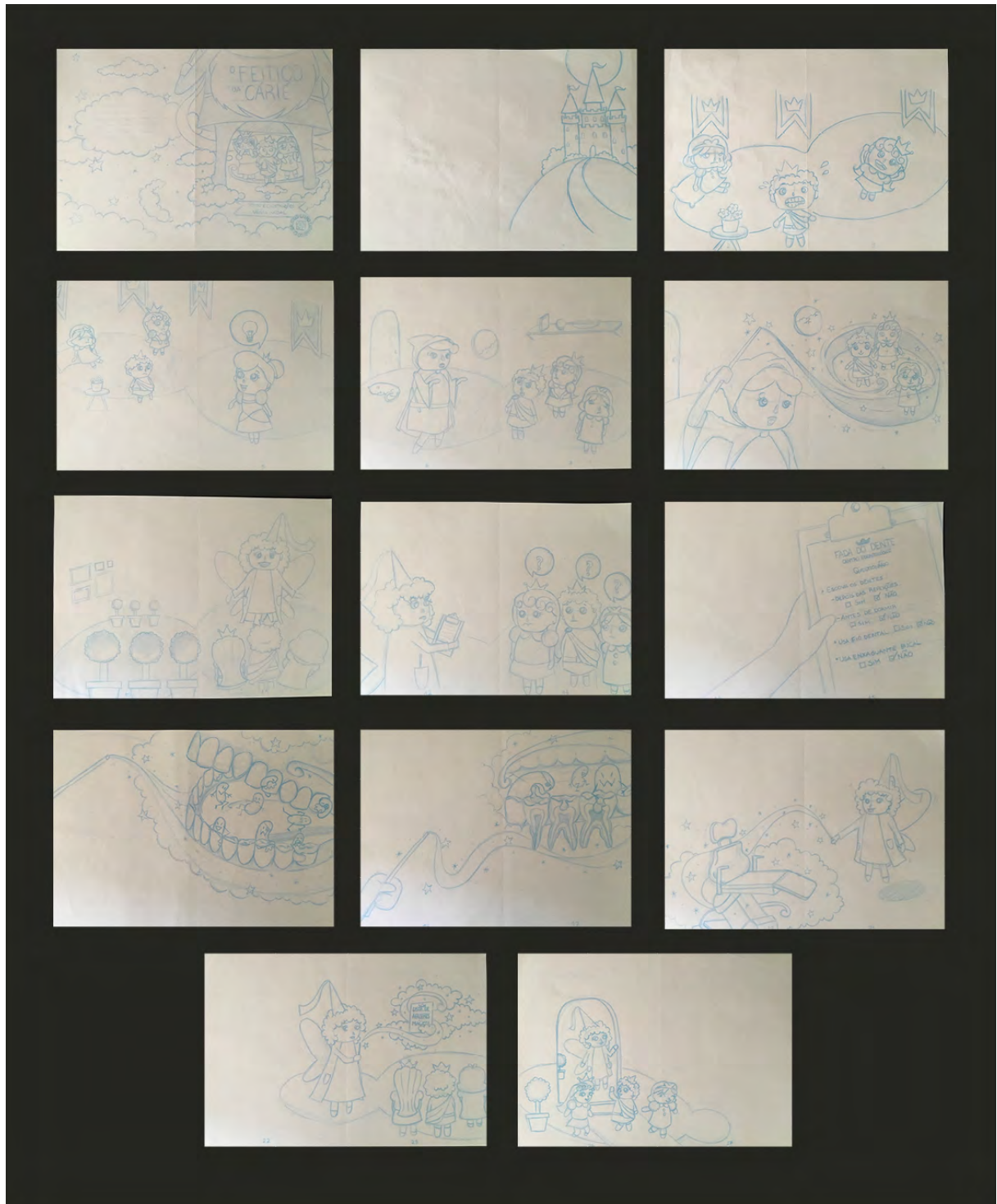
3. *A cárie é uma doença transmissível. Por isso, não compartilhe objetos como escova de dentes, colheres ou outros objetos que foram colocados na boca de outras pessoas.*

4. *Tenha uma alimentação saudável e balanceada, diminuindo o consumo de doces. O açúcar é o principal alimento das bactérias que causam cáries, assim se você comer menos doces, menores são as chances de ter cáries.*

5. *Ir ao dentista pelo menos duas vezes ao ano ou em qualquer ou em qualquer caso em que alguma coisa estranha aparecer.*

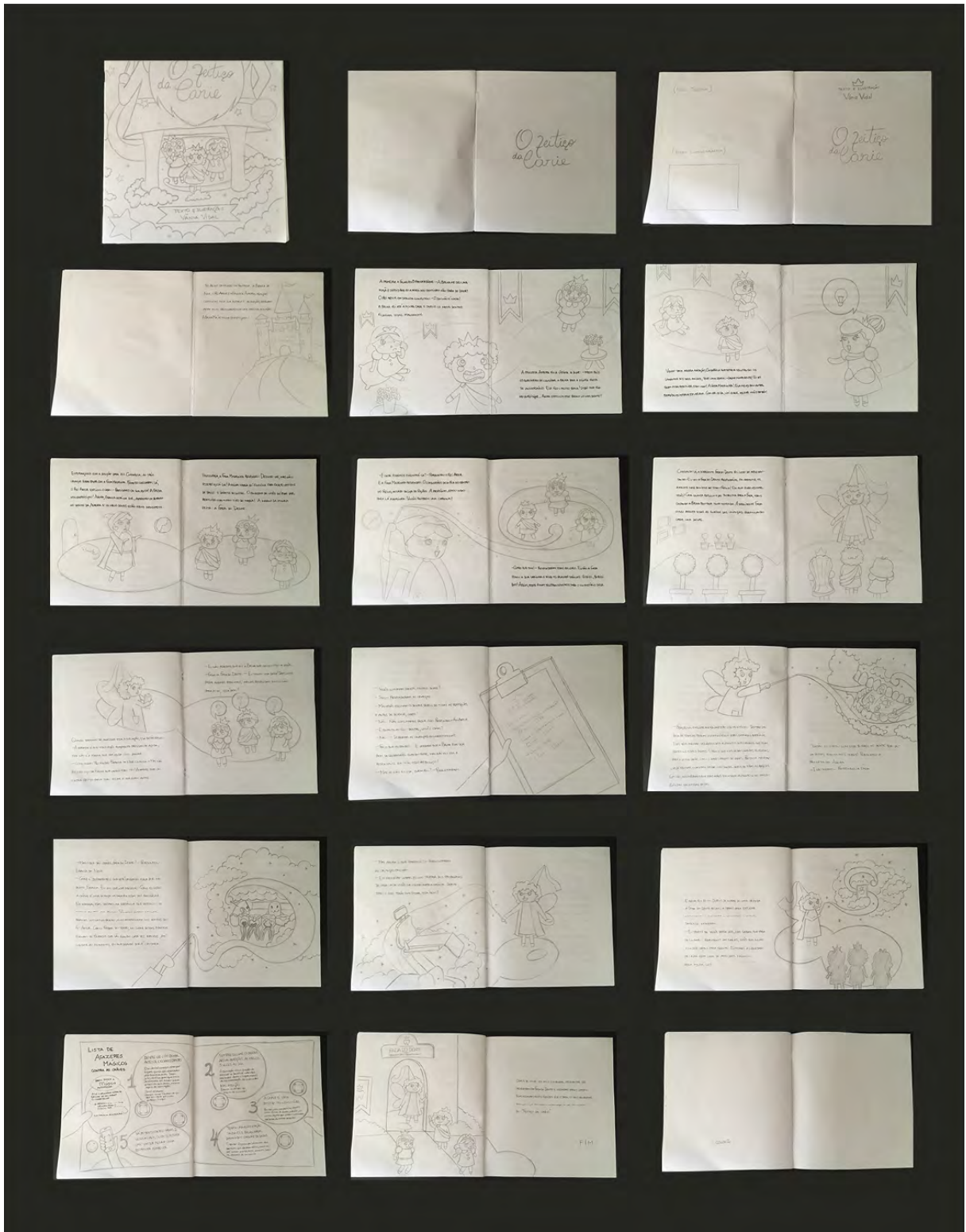
Depois de ouvirem os seus conselhos, as crianças se despediram da Fada do Dente e voltaram para o castelo. Elas estavam muito felizes por terem os seus problemas resolvidos, e por terem aprendido a se proteger do “feitiço” da cárie.

FIM

ANEXO D – Imagens do desenvolvimento das ilustrações e *mockup* de baixa fidelidadeFigura 1 - *Sketches* das ilustrações do livro *O feitiço da cárie*

Fonte: Vânia Vidal

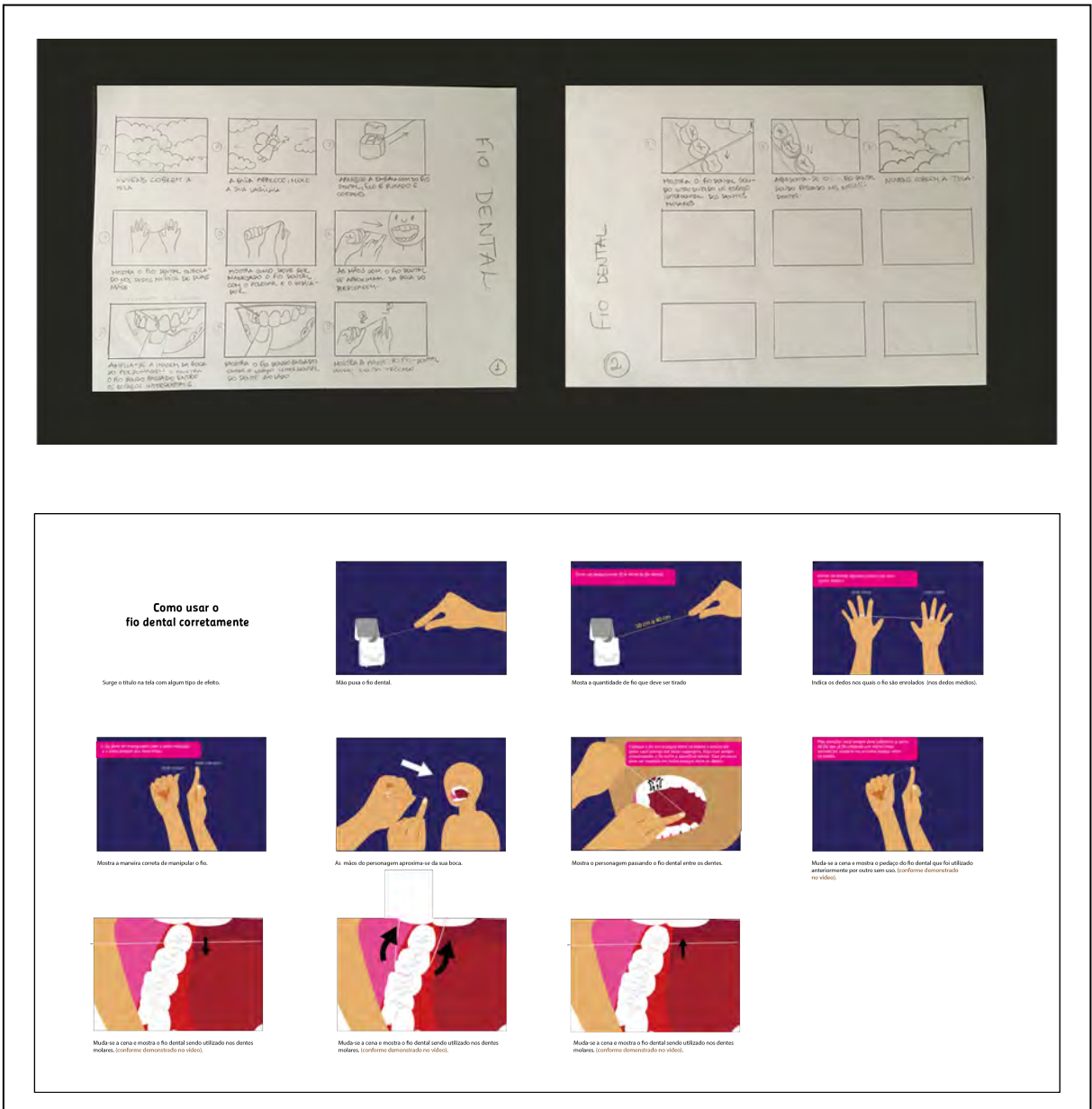
Figura 2 - Mockup de baixa fidelidade



Fonte: Vânia Vidal

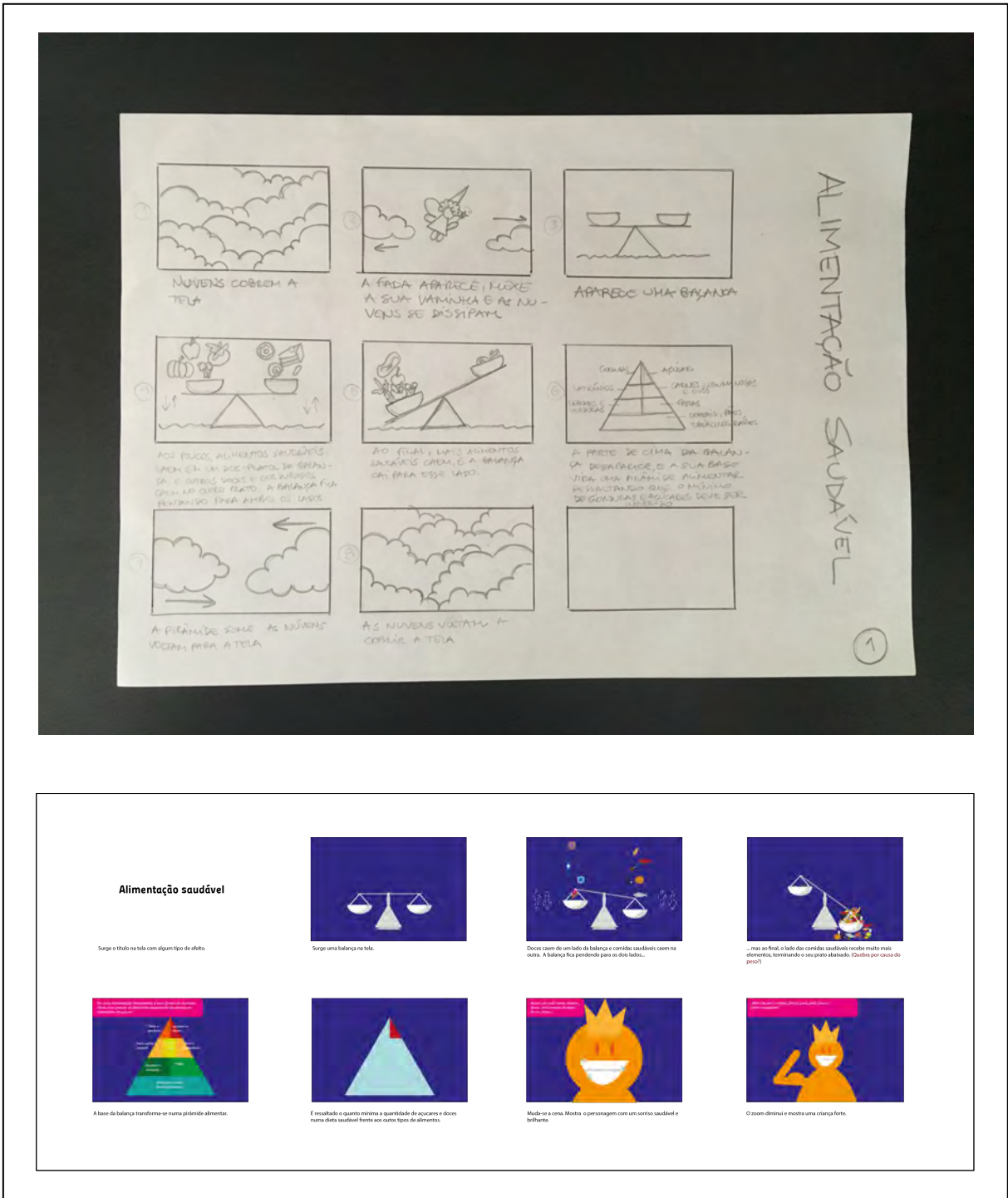
ANEXO E – Storyboards das animações

Figura 1 - Fio dental



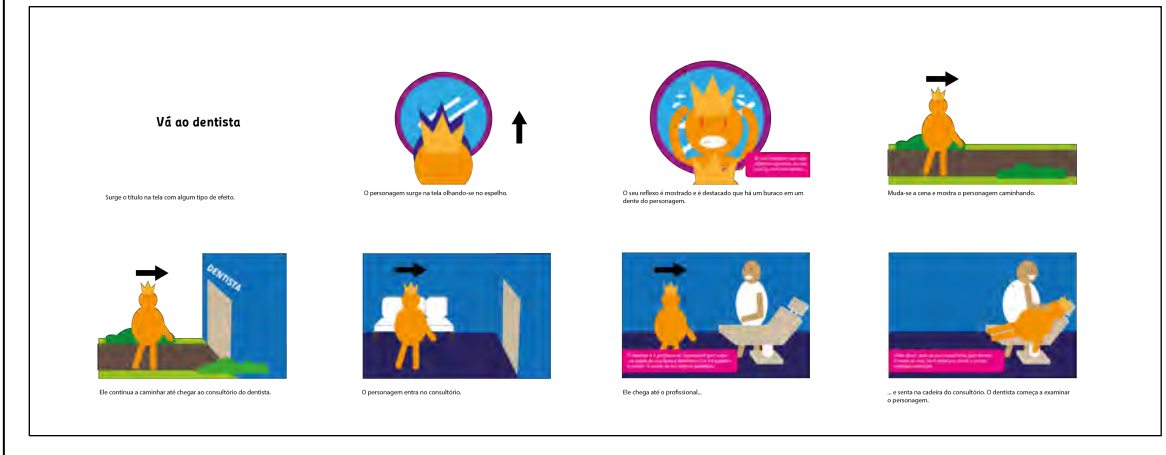
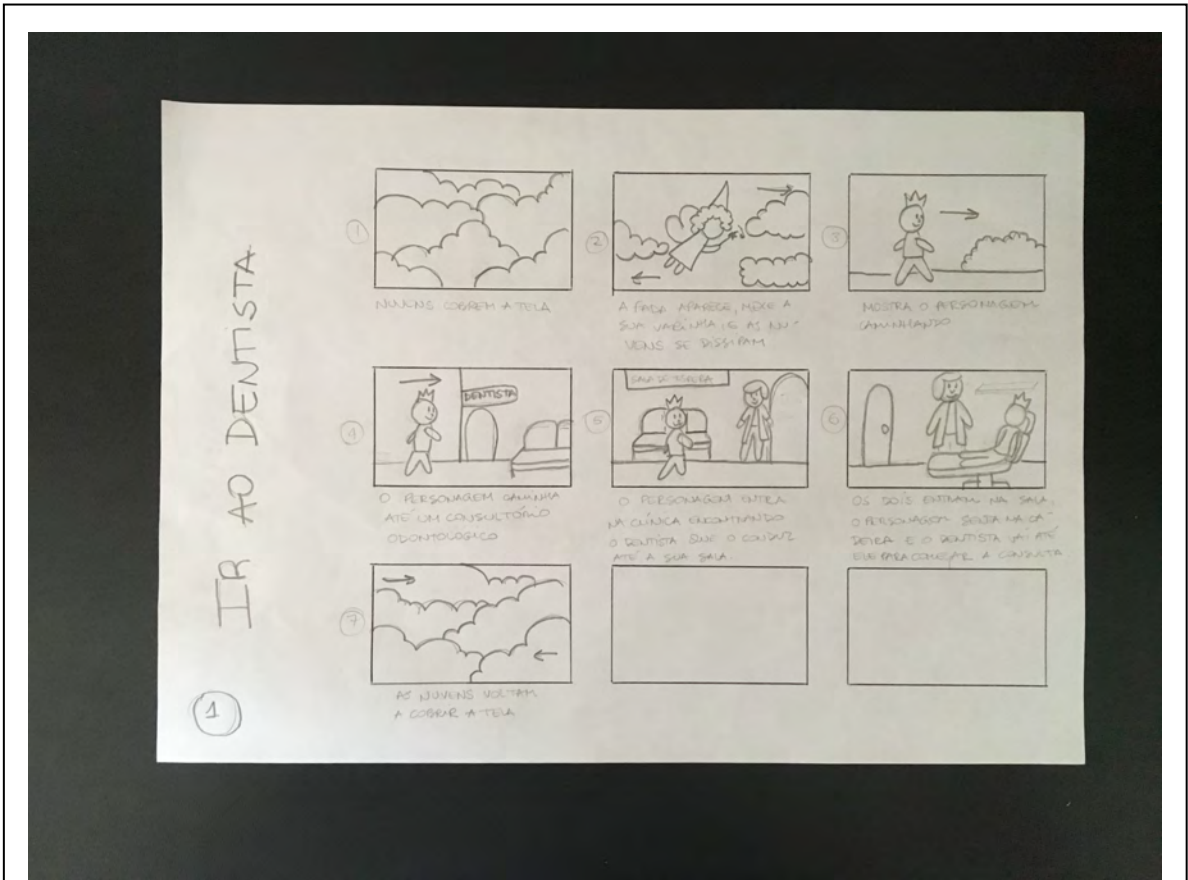
Fonte: Vânia Vidal

Figura 4 - Alimentação Saudável



Fonte: Vânia Vidal

Figura 5 - Ir ao dentista



Fonte: Vânia Vidal

ANEXO F – Capa e páginas internas do livro finalizado

Figura 1 - Capa



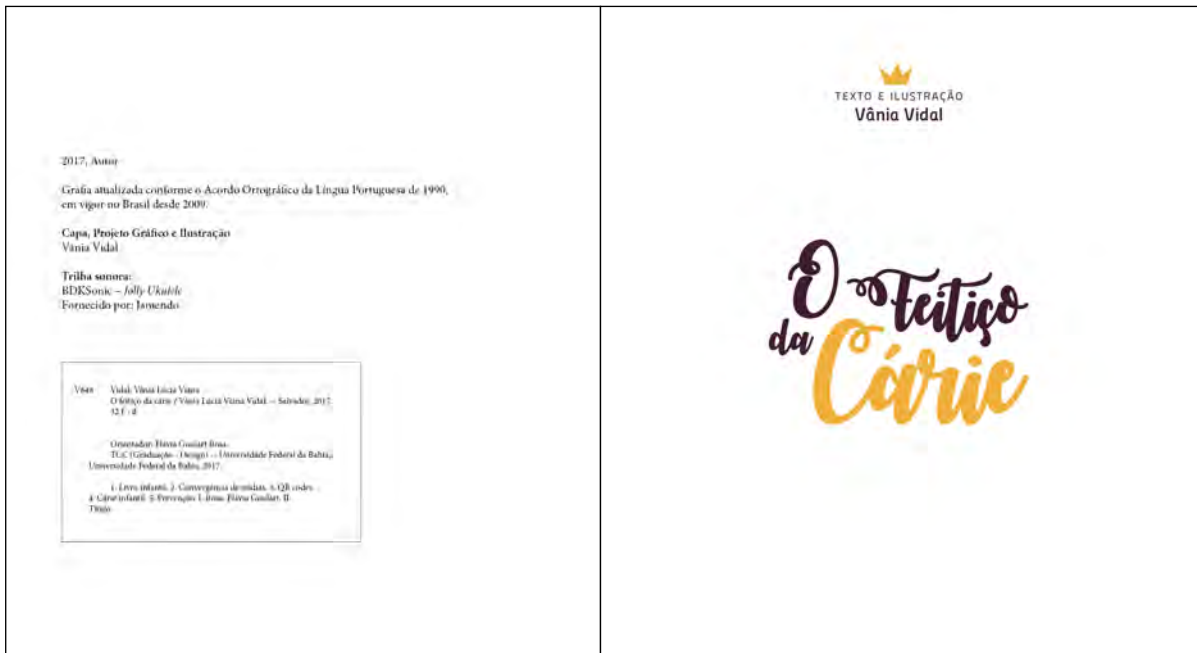
Fonte: Vânia Vidal

Figura 2 - Página 1



Fonte: Vânia Vidal

Figura 2 - Página 2 e 3



Fonte: Vânia Vidal

Figura 2 - Página 4 e 5



Fonte: Vânia Vidal

Figura 3 - Páginas 6 e 7



Fonte: Vânia Vidal

Figura 4 - Páginas 8 e 9



Fonte: Vânia Vidal

Figura 5 - Páginas 10 e 11



Fonte: Vânia Vidal

Figura 6 - Páginas 12 e 13



Fonte: Vânia Vidal

Figura 7 - Páginas 14 e 15



Chegando lá, a sorridente Fada do Dente foi logo se apresentando para as crianças: – Eu sou a Fada do Dente, responsável por garantir os sorrisos mais bonitos de todo o reino! Em que posso ajudar vocês?
Cada criança imediatamente explicou o seu problema, todos culpando a bruxa pelo que tinha ocorrido.
A sorridente fada ouviu atenta a todas as queixas das crianças, examinando cada uma delas.

Fonte: Vânia Vidal

Figura 8 - Páginas 16 e 17



Quando terminou de analisar toda a situação, ela então falou:
– A verdade é que todos vocês realmente precisam de ajuda, mas não é a magia que irá ajudá-los agora.
– Como assim? Respondeu Branca de Neve confusa. – Mas não foi o feitiço da bruxa que causou tudo isso? Achamos que um contra-feitiço faria tudo voltar a ser como antes.

– Eu não acredito que foi a bruxa que causou isso a vocês... –
Falou a Fada do Dente. – Eu tenho uma ideia! Irei lhes fazer algumas perguntas, apenas respondam sim ou não para mim, está bem?

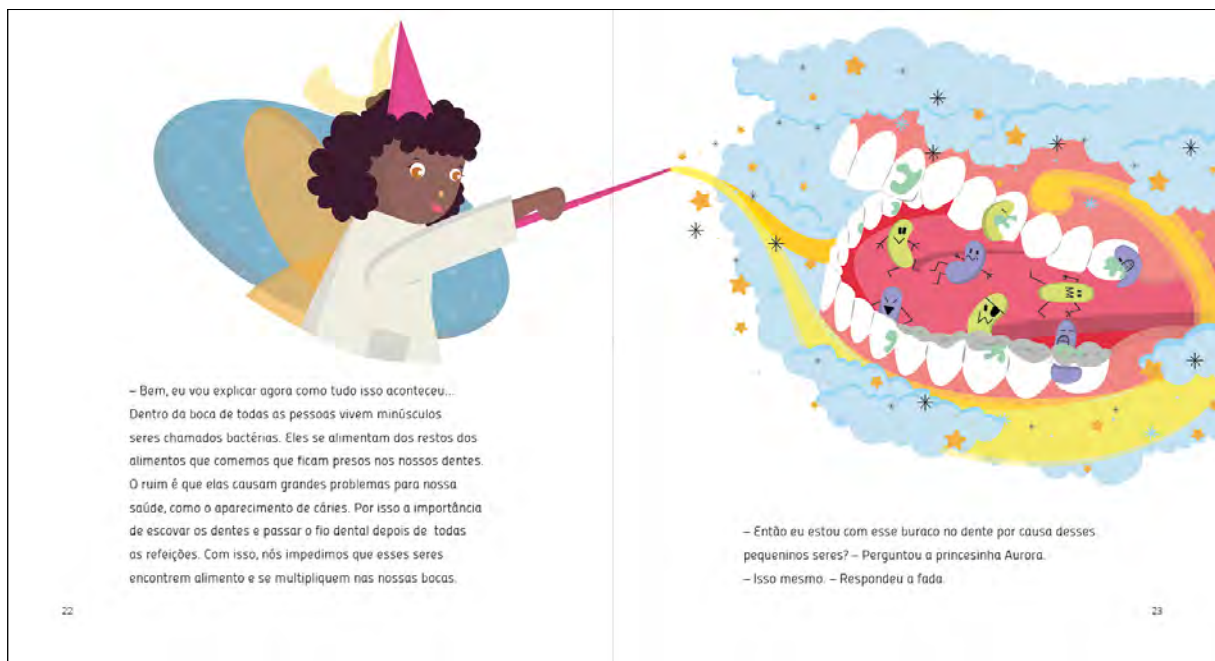
Fonte: Vânia Vidal

Figura 9 - Páginas 18 e 19



Fonte: Vânia Vidal

Figura 10 - Páginas 20 e 21



Fonte: Vânia Vidal

Figura 11 - Páginas 22 e 23



Fonte: Vânia Vidal

Figura 12 - Páginas 24 e 25



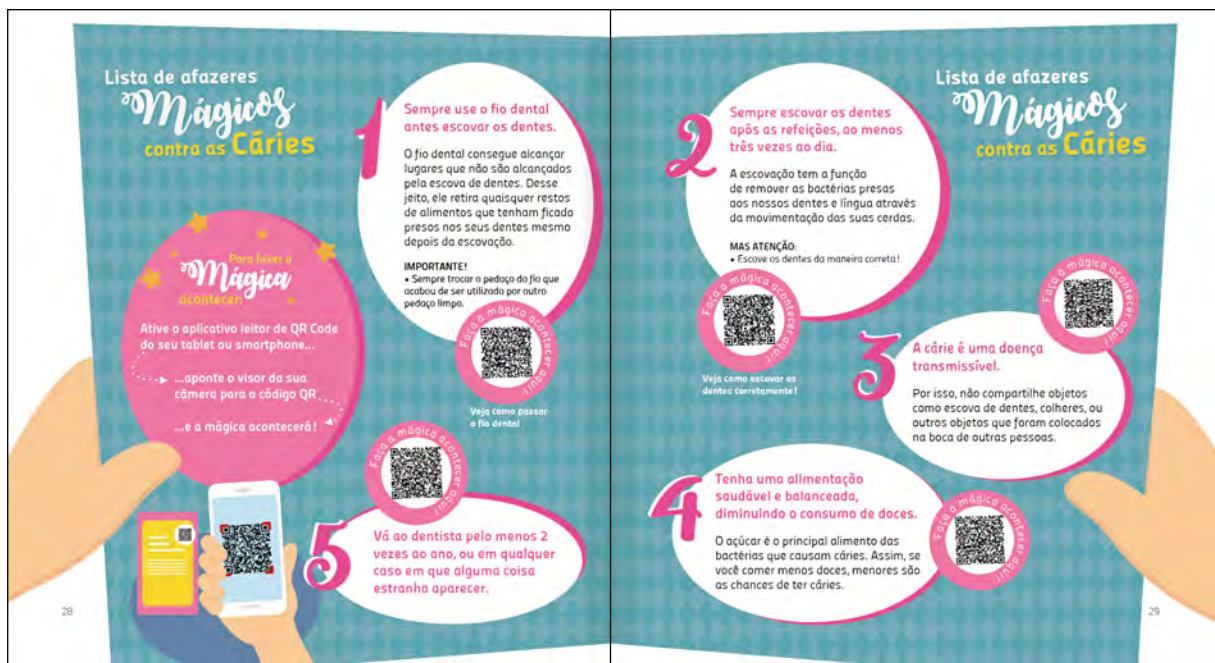
Fonte: Vânia Vidal

Figura 13 - Páginas 26 e 27



Fonte: Vânia Vidal

Figura 14 - Páginas 28 e 29



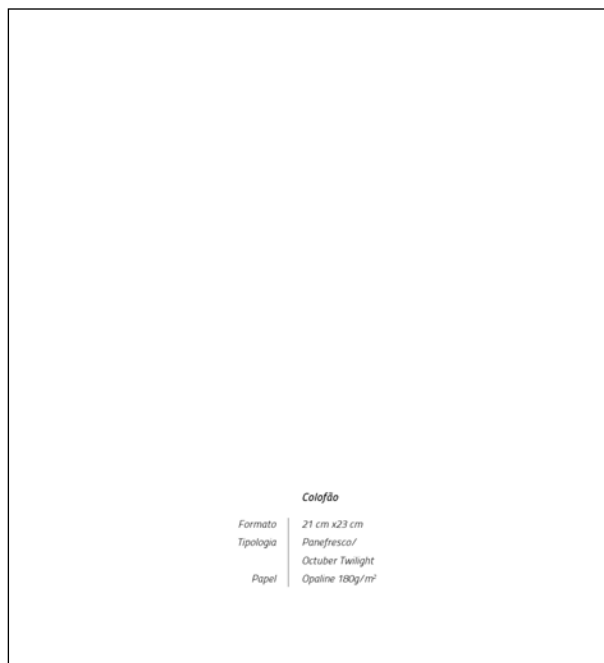
Fonte: Vânia Vidal

Figura 15 - Páginas 30 e 31



Fonte: Vânia Vidal

Figura 16 - Página 32



Fonte: Vânia Vidal

ANEXO G – Imagens do produto final



Fonte: Vânia Vidal