



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CENTRO DE TECNOLOGIA

DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

GRADUAÇÃO EM DESIGN

TAMIRES BESSA VIEIRA

**INSERINDO O DESIGN NO UNIVERSO INFANTOJUVENIL: O LIVRO-OBJETO
COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL EM ESPAÇOS DE ARTE-EDUCAÇÃO EM
EXPOSIÇÕES**

FORTALEZA

2024

TAMIRES BESSA VIEIRA

INSERINDO O DESIGN NO UNIVERSO INFANTOJUVENIL: O LIVRO-OBJETO
COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL EM ESPAÇOS DE ARTE-EDUCAÇÃO EM
EXPOSIÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Graduação em Design do
Departamento de Arquitetura, Urbanismo e
Design da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Tania de Freitas
Vasconcelos

FORTALEZA
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

V719i Vieira, Tamires Bessa.

Inserindo o Design no universo infantojuvenil : o livro-objeto como ferramenta educacional em espaços de arte-educação em exposições / Tamires Bessa Vieira. – 2024.
77 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2024.

Orientação: Profa. Dra. Tania de Freitas Vasconcelos.

1. Design. 2. Arte-educação. 3. Exposição. 4. Livro-objeto. 5. Gênero. I. Título.

CDD 658.575

TAMIRES BESSA VIEIRA

INSERINDO O DESIGN NO UNIVERSO INFANTOJUVENIL: O LIVRO-OBJETO
COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL EM ESPAÇOS DE ARTE-EDUCAÇÃO EM
EXPOSIÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovada em ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Tania de Freitas Vasconcelos (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Camila Bezerra Furtado Barros
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Isabel Frota de Abreu

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Maria de Lourdes Bessa Vieira, a primeira mulher que me inspirou na vida, e ao meu pai, Talvane Leite Vieira, por sempre me impulsionar a seguir em frente. Sem vocês dois abrindo o caminho com amor e dedicação, jamais teria chegado até aqui. Ao meu irmão, Mateus Bessa Vieira, por acreditar em mim incondicionalmente e me motivar a cada passo. Vocês três são a base de tudo o que sou, e nada disso seria possível sem o apoio, o amor e a força da minha família.

À Jenifer Rodrigues, que esteve ao meu lado em cada momento dessa jornada, acreditando no meu potencial e me ajudando a me reerguer nos tropeços, meu amor e minha gratidão eterna. Aos meus amigos e colegas de curso, Daniel Busgaib e Sherida Oliveira, por tornarem cada desafio mais leve com suas risadas e companheirismo. Um agradecimento especial ao Daniel, cujo apoio foi essencial na produção do protótipo final deste trabalho. Sem você, o desafio teria sido ainda maior.

À professora e orientadora Tania Vasconcelos, por acreditar em mim desde o início da minha trajetória acadêmica e por me ensinar tanto. E a todos os professores e colegas que, de alguma forma, fizeram parte desse processo, meu sincero agradecimento.

Cada um de vocês foi fundamental para que este trabalho se tornasse realidade. Esta conquista é nossa, uma vitória coletiva, construída com apoio, carinho e dedicação.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso em Design da Universidade Federal do Ceará propõe compreender a relação e a percepção de crianças com espaços expositivos, a fim de explorar a aplicação do livro-objeto como ferramenta educativa nesse contexto. Para isso, será desenvolvido um livro-objeto que, de maneira lúdica e interativa, buscará inserir crianças na faixa etária de 9 a 14 anos na exposição *Design por Mulheres*, um projeto de extensão que visa destacar e celebrar as contribuições das mulheres no campo do Design no Brasil. Ao longo dos anos, o projeto tem trabalhado diligentemente para ampliar o reconhecimento das designers, enfatizando suas histórias, obras e realizações. Assim, este trabalho pretende proporcionar uma experiência ativa ao usuário, apresentando o Design de forma ampla e lúdica.

Palavras-chave: Design; Arte-educação; Exposição; Livro-objeto, Gênero.

ABSTRACT

This Undergraduate Thesis in Design from the Federal University of Ceará proposes to understand the relationship and perception of children with exhibition spaces, as well as explore the application of the book-object as an educational tool in this context. To achieve this, a book-object will be developed that, in a playful and interactive way, will seek to engage children aged 9 to 14 in the *Design by Women* exhibition, an extension project aimed at highlighting and celebrating the contributions of women in the field of Design in Brazil. Over the years, the project has worked diligently to increase the recognition of female designers, emphasizing their stories, works, and achievements. Thus, this work aims to provide an active experience for the user, presenting Design in a broad and playful way.

Keywords: Design; Art Education; Exhibition; Object book, Gender.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Levantamento do G1.....	12
Figura 02: Die Scheuche Merz Hanover; Aposs, 1925.....	24
Figura 03: Resumo histórico do livro ilustrado: do impresso ao livro-brinquedo.....	25
Figura 04: Libro illeggibile MN 1 (Bruno Munari, 1984).....	27
Figura 05: I Prelibri (Bruno Munari, 1980).....	27
Figura 06: Livro Tranças, Renato Moriconi	29
Figura 07: Abra com cuidado!Um livro mordido, Nicola O’Byrne.....	30
Figura 08: The Circus in the Mist, Bruno Munari.....	30
Figura 09: Livro pop-up	31
Figura 10: Livro Hugo, o hipopótamo.....	31
Figura 11: Crianças no Museu Brinquedim.....	35
Figura 12: Fachada do Museu de Ciências e Tecnologia PUCRS.....	36
Figura 13: Criança interagindo com obra no Museu de Ciências e Tecnologia PUCRS... ..	37
Figura 14: Ossada presente no American Museum of Natural History NYC.....	38
Figura 15: Fachada do Museu de Arte da UFC (MAUC).....	39
Figura 16: Mulher na exposição Design por Mulheres 2018.....	40
Figura 17: Representação método de projeto Bruno Munari	42
Figura 18: Representação de etapas do Snowflake Method	42
Figura 19: Método adaptado pela autora	43
Figura 20: Livros brinquedos analisados.....	44
Figura 21: Matriz de análise dos livros objetos infantis.....	45
Figura 22: Matriz de análise “Era uma vez outra vez”.....	46
Figura 23: Livro Era uma vez outra vez.....	47
Figura 24: Matriz de análise “Color Your World”.....	47
Figura 25: Livro “Color Your World”.....	48
Figura 26: Livro “Gelatina geral”.....	48
Figura 27: Matriz de análise “Gelatina geral”.....	49
Figura 28: Visita ao MAUC feita pela escola Municipal Adroaldo Teixeira Castelo no dia 21/08/2007.....	51
Figura 29: “Alfabetização das crianças no Brasil” - Dados coletados pelo IBGE em 2018.....	53
Figura 30: Persona 1.....	54
Figura 31: Persona 2.....	54
Figura 32: Persona 3.....	55
Figura 33: Estrutura narrativa 1.....	57

Figura 34: Estrutura narrativa 2.....	57
Figura 35: Estrutura narrativa 3.....	58
Figura 36: Estrutura narrativa 4.....	58
Figura 37: Livro "Gelatina geral" 2	59
Figura 38: Livro "Cultura Compartida" de Javier Celaya.....	59
Figura 39: Roma: Uma paisagem urbana 3D, por Kristyna Litten.....	60
Figura 40: Kalimán en Jericó, por David de las Heras.....	60
Figura 41: Mood board.....	61
Figura 42: Protótipo 1.....	62
Figura 43: Protótipo 2.....	63
Figura 44: Protótipo 3.1.....	63
Figura 45: Protótipo 3.2.....	64
Figura 46: Sketches 1.....	64
Figura 47: Sketches 2.....	65
Figura 48: Versão 1.....	65
Figura 49: Versão 2.....	66
Figura 50: Sketches finais 1.....	66
Figura 51: Sketches finais 2.....	67
Figura 52: Resultado Spreads 1.....	68
Figura 53: Resultado Spreads 2.....	69
Figura 54: Resultado Spreads 3.....	69
Figura 55: Resultado Spreads 4.....	70
Figura 56: Resultado Spreads 5.....	70
Figura 57: Resultado Spreads 6.....	70
Figura 58: Resultado Spreads 7.....	71
Figura 59: Guardas.....	71
Figura 60: Capa.....	72
Figura 61: Contracapa.....	72
Figura 62: Espelho.....	73
Figura 63: Cinta.....	73
Figura 64: Partes impressas.....	74
Figura 65: Colagem do miolo.....	74
Figura 66: Colagem das peças.....	75
Figura 67: Colagem da capa e contracapa.....	75
Figura 68: Colagem da cinta.....	76
Figura 69: Resultado final.....	76

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Problema.....	15
1.2 Objetivos.....	15
1.2.1 <i>Objetivos gerais</i>	15
1.2.2 <i>Objetivos específicos</i>	15
1.3 Justificativa.....	16
2 FUNDAMENTAÇÃO.....	16
2.1 Exposições como espaços não formais de Educação.....	16
2.2 Do livro ilustrado ao livro-objeto.....	20
2.3 O livro-objeto infantil.....	22
2.4 Características formais do livro-objeto.....	24
2.4.1 <i>Interatividade</i>	25
2.4.2 <i>Materiais</i>	28
2.4.3 <i>Cor</i>	29
2.4.4 <i>Texto</i>	29
2.5 O educativo aplicado em espaços expositivos.....	30
2.5.1 <i>Museu Brinquedim</i>	30
2.5.2 <i>Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS</i>	32
2.5.3 <i>Museum of Natural History NYC</i>	33
2.5.4 <i>Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC)</i>	34
2.7 Design por Mulheres.....	35
3 METODOLOGIA.....	37
4 RESULTADOS.....	40
4.1 Coleta de dados.....	40
4.1.1 <i>Análise de similares</i>	44
4.1.1.1 <i>Era uma vez outra vez</i>	41
4.1.1.2 <i>Color Your World</i>	43
4.1.1.3 <i>Gelatina geral</i>	41
4.1.1.1 <i>Diretrizes</i>	46
4.1.2 <i>Dados do MAUC</i>	47
4.2 Faixa etária.....	48
4.3 Persona.....	50

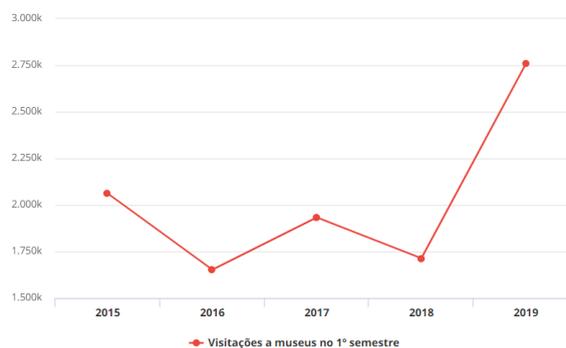
4.4	Estrutura narrativa.....	52
4.5	Desenvolvimento material e visual.....	56
4.5.1	<i>Referências visuais e projetuais.....</i>	57
4.5.2	<i>Painel semântico.....</i>	59
4.6	Produção.....	60
4.6.1	<i>Protótipos iniciais.....</i>	60
4.6.2	<i>sketches.....</i>	61
4.6.3	<i>Ilustrações e diagramação.....</i>	65
4.7	Prototipação.....	70
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	74
	REFERÊNCIAS	75

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender a relação e a percepção de crianças com espaços expositivos, além de explorar o uso do livro-objeto como ferramenta educativa nesse contexto. A partir da exposição *Design por Mulheres* – realizada no Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC) nos anos de 2018, 2020 e 2024 – pretende-se desenvolver um livro-objeto que, de maneira lúdica e sensorial, estabeleça uma conexão entre o público infantil e a exposição. Dessa forma, busca-se apresentar o Design a esse público de maneira envolvente e eficaz.

No Brasil, os espaços expositivos possuem um histórico diverso, refletindo o progresso da cultura e das artes no país ao longo dos anos. Entre renomados museus, galerias de arte contemporânea e bienais, esses espaços desempenham um papel crucial no fomento e preservação da arte brasileira. Além disso, é importante destacar o aumento significativo de visitas aos museus nos últimos anos. Segundo um levantamento do G1 (figura 01) com 40 grandes museus em todas as regiões do Brasil, apenas no primeiro semestre de 2019 foi registrado um aumento de 50% em comparação à média do mesmo período dos quatro anos anteriores. De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), em 2019, 25.528.284 visitantes compareceram aos 820 museus que reportaram a contagem de público.²

Figura 01: Levantamento do G1¹



Fonte: g1.globo.com

¹ MATOS, Thaís. Museus em alta: 1º semestre de 2019 tem recordes de público pelo Brasil. G1, 2019. Disponível em: <g1.globo.com>. Acesso em: 25 de Abril de 2023.

Em 2020, o resultado do Formulário de Visitação Anual feito pelo Ibram mostrou uma queda significativa, com apenas 7.010.196 visitantes contabilizados por 1.118 museus brasileiros. Entretanto, essa baixa deve-se ao evento atípico da pandemia de COVID-19. Portanto, após o retorno à normalidade há dois anos, a tendência de crescimento das visitas aos espaços expositivos é coerente.

Considerando a dimensão da função social do espaço expositivo em nosso país, somos levados a refletir como esses ambientes podem impactar a – ou serem impactados pela – criança enquanto agente social da infância, tendo em vista que a “grande maioria do público que os frequenta é composta de crianças e jovens levados por suas escolas, para as tradicionais visitas guiadas, ou outras atividades que em essência vêm significado a transposição para o interior do museu das metodologias e práticas do ensino escolar.” (LOPES, 1991)

Ademais, para compreendermos como é a relação entre crianças e exposições no Brasil, é imprescindível pensarmos sobre a escolarização da infância, e para isso precisamos voltar o olhar para o final do século XIX, mais especificamente para um tempo onde as sociedades salariais encontravam-se estabelecidas. Uma sociedade salarial assimila o trabalho como produto de um tempo social. Logo, ao entendermos a remuneração com algo exclusivo da vivência adulta, se faz necessário direcionar crianças para atividades não remuneradas, para que caibam no sistema vigente. Assim, no país, o espaço da criança passa a ser relacionado a frequentar o ambiente escolar, que para além do senso comum, é um direito assegurado pela constituição de 1988 e pelo Estatuto² da Criança e Adolescente (ECA).

Todavia, mesmo que o estado assegure o direito à educação, muitos dados coletados ao longo dos anos mostram que o acesso à educação não é uma realidade para toda a população. O estudo realizado pelo Ipec para o UNICEF em 2022 mostrou que 2 milhões de crianças e adolescentes entre 11 e 19 anos ainda não haviam terminado a educação básica e deixaram a escola no Brasil.³ Eles representam 11% do total da amostra pesquisada. Não obstante, Saviani (1991) já

² Ibram divulga resultado do Formulário de Visitação Anual 2020. gov.br, 2022. Disponível em: <www.gov.br/museus>. Acesso em: 25 de Abril de 2023.

³ Educação brasileira em 2022 – a voz de adolescentes. Unicef, 2022. Disponível em: <www.unicef.org>. Acesso em: 25 de Abril de 2023.

destacava que o método tradicional permanecia sendo o mais utilizado nos sistemas de ensino, especialmente nas escolas voltadas para os filhos das classes populares. Em um estudo de 1999, Denise Leão analisou escolas privadas voltadas para as classes privilegiadas e concluiu que o ensino tradicional também prevalecia nesses ambientes. Segundo ela, algumas das escolas mais renomadas do mundo, como as inglesas e suíças, mantêm um caráter fortemente tradicional, em parte devido à sua longa história. Assim, ao observarmos a realidade brasileira, mesmo após 25 anos, o ensino tradicional continua a ser amplamente adotado, sobretudo na rede pública de educação do país. Nesse ensino tradicional, os estudantes passam por um processo que chamamos de escolarização, um sistema de educação onde a instituição escolar determina o tempo, as regras e organizações, garantindo que a criança ocupe o seu tempo social com tarefas previamente estabelecidas. Conseqüentemente – mesmo com o advento do movimento Escolanovista, que teve como uma de suas ambições cessar o ensino tradicional, que mantinha fins individualistas, e buscar os princípios da ação, solidariedade e cooperação social (RIBEIRO, 2002) – muitos ambientes escolares mantiveram o formato de educação tradicional, padronizado e engessado, o que pode podar algumas vivências infantis que saiam do padrão escolar consolidado.

Segundo Lopes (1991), quando a escola busca por ambientes expositivos, é possível notar uma expectativa – até mesmo dos próprios espaços museais e expositivos – para que a experiência seja aos moldes escolarizados, onde a visita busca complementar conteúdos curriculares e é exigido um comportamento sistematizado das crianças.

“Nossas escolas são “deficitárias”. Nossos museus em grande parte não possuem serviços educativos estáveis. Mesmo assim “substituem” a escola em funções das quais esta não dá conta. Sem ela não sobrevivem, já que sua clientela é quase exclusivamente escolar. Para manter essa clientela adaptam-se cada vez mais aos métodos da escola. Trata-se de um círculo vicioso.” (LOPES, 1991, pág. 05)

Por conseguinte, é possível observar em ações educativas em espaços expositivos a busca pelo “entender” racional ao entrar em contato com as obras expostas, para que assim seja possível aprender algo. Conforme dito por Cocchiarale (2006, p. 14), “o problema é que essas pessoas usam um único verbo: entender. Entender significa reduzir uma obra à esfera inteligível”. Tal racionalidade contradiz o

pensamento infantil, já que crianças têm uma leitura de mundo que não segue o padrão de raciocínio dos adultos. Dessa maneira, Cristina Carvalho e Thamis Lopes (1991) reiteram que o que é compreendido como infância hoje é uma etapa da vida em que o sujeito está frente a realidades diversas a serem apreendidas, remodelando valores favoráveis à sua formação. Diante dessas percepções, surge a necessidade de estudar e desenvolver, além de espaços para o público infantil, ferramentas educativas que visem estimular o seu desenvolvimento ultrapassando as amarras no sistema social escolar.

À vista disso, no presente trabalho serão discutidas as especificidades do livro-objeto infantil, que de forma exploratória, manuseável e lúdica, desafia os padrões generalizados. De acordo com Dondis (1997), a primeira experiência na aprendizagem de uma criança envolve a consciência tátil, que abrange não apenas o reconhecimento através do tato, mas também outros sentidos, como o olfato, a audição e o paladar. Segundo Wajskop, em sua obra *O brincar na educação infantil* (1995), brincar proporciona o aprendizado para crianças de forma fluida, sem que elas percebam. Portanto, ao ler para uma criança e apresentar conteúdo de forma visual ou permitir que ela interaja com objetos, ela aprenderá algo, mesmo que o conteúdo não tenha sido especificamente criado com essa finalidade.

Tendo em vista as problemáticas abordadas, o projeto busca analisar os espaços educativos em ambientes expositivos no contexto brasileiro e, conseqüentemente, a aplicação do livro-objeto nesses ambientes com a finalidade de estimular o aprendizado de crianças dentro da faixa etária de 9 a 14 anos nesses locais. Desta forma, a exposição Design por Mulheres se mostra como a plataforma ideal para este estudo, levando em consideração o forte envolvimento da autora com o projeto, já que esta atuou de forma voluntária na edição de 2020 e na edição de 2024 como bolsista de extensão. Logo, considerando os cinco anos de experiência acadêmica mergulhada na temática da exposição, a autora a percebe como um potencial instrumento para levar o Design para um público leigo, que está distante do universo desse campo de atuação, sobretudo para o público infantil, que ao ter contato com a exposição pode compreender a profissão e seus diversos setores, assimilando-a como uma possibilidade de carreira.

1.1. Problema

Mesmo compreendendo a relevância dos ambientes expositivos como espaços não formais de educação e seu papel fundamental no desenvolvimento infantil, é preciso analisar de que forma esses locais estão atuando como meio educativo no Brasil e compreender como o livro-objeto se encaixa nesses espaços, tendo em vista que o potencial educativo desses locais está diretamente associado a qualidade da aplicação de artifícios e artefatos. Nesse sentido, é possível fazer o seguinte questionamento: Como elaborar um vínculo lúdico e cognitivo entre a criança e a exposição frente ao Design apresentado por meio do livro-objeto como ferramenta educativa em um espaço expositivo?

1.2. Objetivos

1.2.1 Objetivos gerais

O presente trabalho propõe-se a gerar um livro-objeto que atraia o público infantil para o universo do Design, através de um espaço educativo integrado à exposição Design por Mulheres.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analisar como espaços expositivos se apresentam enquanto locais não formais de educação.
- Analisar o contexto geral do projeto, conceituando o formato e o tema escolhido através de pesquisa bibliográfica.
- Analisar obras literárias infantis que compartilham semelhanças com o formato e o tema escolhido.
- Definir um público alvo e investigar suas experiências visuais e imagéticas.
- Criar ilustrações e elementos lúdicos por meio de experimentações gráficas para complementar o conteúdo textual.
- Fabricar o protótipo físico da opção final para apresentação.

1.3. Justificativa

Diante da percepção de uma suposta barreira entre o Design e a população comum (que não está inserida no meio), partimos do pressuposto de que introduzir a profissão ao público infantil por meio de medidas educativas, usando o espaço expositivo como apoio, é uma boa estratégia para dar início a esse contato. Destarte, o presente trabalho tem como objetivo ampliar a percepção do Design por meio de propostas educativas em espaços expositivos, tendo o livro-objeto como ferramenta, evidenciando a importância da profissão para as crianças, logo, para a sociedade de forma ampla.

2. FUNDAMENTAÇÃO

2.1 EXPOSIÇÕES COMO ESPAÇOS NÃO FORMAIS DE EDUCAÇÃO

Apenas durante o século XX, entre os anos 1940 e 1950, que a museologia se estabeleceu no Brasil, conquistando a publicação de livros e a criação de diversos museus. Ademais, importantes eventos também foram responsáveis pela consolidação deste novo campo. O 1º Congresso Nacional de Museus, em Ouro Preto (MG) no ano de 1956 e o Seminário Regional da UNESCO sobre a Função Educativa dos Museus, em 1958, no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (RJ) são exemplos dessas cerimônias. Nos anos de 1970 e 1980 o campo museológico brasileiro estava no seu auge, repleto de novas ideias, encontros, debates e propostas para que a área se tornasse mais dinâmica.

Segundo Júlia Rocha Pinto (2005), é notável que perpetuar conhecimento é um anseio natural do homem, logo, se torna vital preservar e registrar a história. Conservar registros, relatos e documentações possibilita que retornemos ao passado. Os museus podem ser uma ferramenta de acesso ao saber, não necessariamente ao antigo, mas uma mediação com o passado, assim como o presente e o futuro. “O museu se configura como uma instituição aberta ao público, democrática, voltada para a memória do passado e para a construção do futuro.” (Gonçalves, 2004).

Não obstante, ainda urge a necessidade de determinar a relação entre museu e outros espaços culturais e expositivos. Galerias, por exemplo, que comercializam as obras como produtos, comprando-as e revendendo-as, não se enquadram nessa concepção de museu. Todavia, qualquer espaço cultural, público ou privado, que se submeta a expor as obras com objetivos educativos, de ensino e conhecimento, pode ser chamado de museu. (Pinto, 2005)

Nesse contexto, é essencial entender a conexão entre esses espaços expositivos e a educação infantil. De acordo com Maria Margaret Lopes (1991), em seu artigo *A favor da desescolarização dos museus*, no Brasil, possuímos uma identidade própria no campo da educação escolar, que está posicionada como escolanovista – ideologia inserida no país desde 1920 – porém, enquanto educação não-escolar, somos um país que se alinha com as propostas educativas colocadas pela Unesco.

Segundo Marcos Cezar de Freitas (2014), para compreendermos a criança e seu lugar na instituição escolar, precisamos olhar para o final do século XIX, onde diversas sociedades passam a se identificar como sociedades salariais. Freitas explica que uma sociedade salarial assimila o trabalho como produto de um tempo social. Logo, é possível compreender a remuneração como algo exclusivo da vivência adulta, enquanto tempo social, criando, assim, a necessidade de direcionar crianças para atividades não remuneradas, fazendo com que caibam no sistema vigente. Ainda de acordo com Freitas, percebe-se que o trabalho da criança passa a ser relacionado a frequentar o ambiente escolar. Com isso, o tempo social infância é submetido ao que chamamos de escolarização, um sistema de educação onde a instituição escola determina o tempo, as regras e organizações, assegurando que a infância, assim como a vida adulta, seja um tempo social com tarefas previamente estabelecidas. Essa forma escolar, com toda sua complexidade adquirida, ocorre de forma simultânea: um professor ensina vários alunos, mantendo métodos de ensino e de avaliação, comprometendo-se com uma uniformidade do aprendizado que garantirá que a escola cumpra seu papel de levar a educação a um número expressivo de indivíduos.

Por conseguinte, com a Escola Nova introduzida no Brasil, as ações educativas se centralizam na relação entre o aluno e o educador. Esse novo processo educacional

tem o aluno como ponto focal, onde o professor assume um papel incentivador, que guia. Desta forma, o ambiente de aprendizagem deveria passar a ser motivador, com materiais didáticos ricos e diversos, a escola se tornaria um universo colorido e repleto de movimento, deixando para trás o aspecto rígido e disciplinado. “Nesse contexto educacional, os educadores recuperaram os potenciais dos velhos museus, e colocaram-nos na ordem do dia.” (Lopes, 2016). Todavia, com a publicação do “Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova”, em 1932, ao traçar as diretrizes de um programa geral de educação, formulando uma “nova” política educacional e unindo as teorias da educação mais modernas, o debate em torno da educação no Brasil passou a ser ainda mais acirrado, tendo em vista a oposição de intelectuais católicos a ideia escolanovista. Tais disputas no campo educativo resultaram em uma fragmentação do pensamento pedagógico, o que ocasionou em uma pluralidade de correntes, além de diferentes movimentos intelectuais voltados para uma segmentação clara esquerda e direita, na época. Assim, fica evidente que, apesar das intenções de intelectuais da época de propagar os ideais Escolanovistas, o Brasil permaneceu e permanece com linhas pedagógicas tradicionais, que se inserem aos espaços museológicos com objeções (Ribeiro, 2002).

Paralelamente, na segunda metade do século XX, o museu se deparou com adversidades derivadas dos recentes questionamentos sobre seu papel social, tendo em vista que o público alvo desses espaços era letrado e especializado. A falta de comunicação com contextos e comunidades diversificadas e a sua colocação perante novas conjunturas vindas dos moldes sociais capitalistas, também eram fatores que provocavam indagações. Os impactos sociais decorrentes de duas grandes guerras suscitaram debates sobre os valores e visões de mundo, o que pressionou o âmbito museológico a rever seu posicionamento elitista e comunicação hierarquizada (Machado, 2016).

Com a demanda de inclusão de um público leigo, e conseqüentemente de uma nova proposta, se fez necessário ampliar e transformar o papel educativo dos museus. Assim, esses espaços foram tomados por uma preocupação pedagógica, levados a priorizar um circuito de ensino em suas atividades. Desse modo, originou-se a participação dos museus, pedagogicamente, na formação da criança. O movimento escolanovista promoveu um avanço significativo para a ruptura de um sistema inerte

em que os museus brasileiros se encontravam, levando-os a avanços e a modernização, reforçando a concepção do ambiente museológico como ferramenta de apoio escolar.

Hoje, os museus seguem com seu papel didático, já que parte do seu público são crianças e adolescentes, que visitam esses ambientes durante as excursões escolares. Esse trâmite de assimilação pelos museus das funções e métodos educativos também pode ser chamado de escolarização.

Margaret Lopes (1991) afirma que, no Brasil, nossas escolas são “deficitárias” e grande parte dos museus não possuem serviços educativos estáveis. Mesmo assim, ainda acumulam a função de substituir as escolas em algumas tarefas. Para isso, esses espaços se adequam aos métodos de ensino escolares.

“As escolas, quando possuem alguma condição, integram visitas a museus em suas atividades extraclasse, em geral sem muito senso crítico. Os museus tradicionais, com suas exposições estáticas e apoiadas em concepções de ensino centradas na transmissão de conhecimentos prontos e acabados, não exigem dos escolares ou do público em geral nenhuma outra habilidade que não a passividade.”

(Lopes, 1991, pág. 05)

Todavia, tendo como base o editorial da revista *Museum*, é importante salientar que a Unesco vem se dedicando a afunilar a relação entre conservadores de museus e professores, para que seja possível o uso integral dos recursos disponíveis nesses espaços. O órgão também tem a preocupação de pesquisar os meios mais adequados para incorporar o potencial educativo dos museus com o processo de educação escolar.

Por fim, percebe-se uma certa dificuldade em integrar as propostas educativas dos espaços expositivos com as das escolas. Esses espaços organizam suas “visões de mundo” de forma distinta, com menos pressão sobre prazos e aprendizado imediato, oferecendo uma experiência que pode diferir do ambiente escolar. Isso amplia horizontes, ideias e crenças. Diante disso, surge o interesse em explorar o potencial

educativo desses locais e investigar quais ferramentas poderiam ser aplicadas para aprimorar o aprendizado do público infantil.

2.2 Do livro ilustrado ao livro-objeto

As características experimentais do livro-objeto são demonstradas desde o século XX, durante o movimento Dadaísta, onde os artistas da Vanguarda Europeia fizeram experimentos nos métodos de produção visual, fazendo-se sobreexceder os materiais produzidos até esse momento, seja na arte ou na produção do livro enquanto objeto. As narrativas apresentadas pelos artistas do movimento Dadá e editoras da época se distinguem não só pelo gráfico, mas também pela diagramação e aspectos sonoros, conforme a figura 02.

Figura 02: Die Scheuche Merz Hanover; Aposs, 1925



Fonte: upload.wikimedia.org

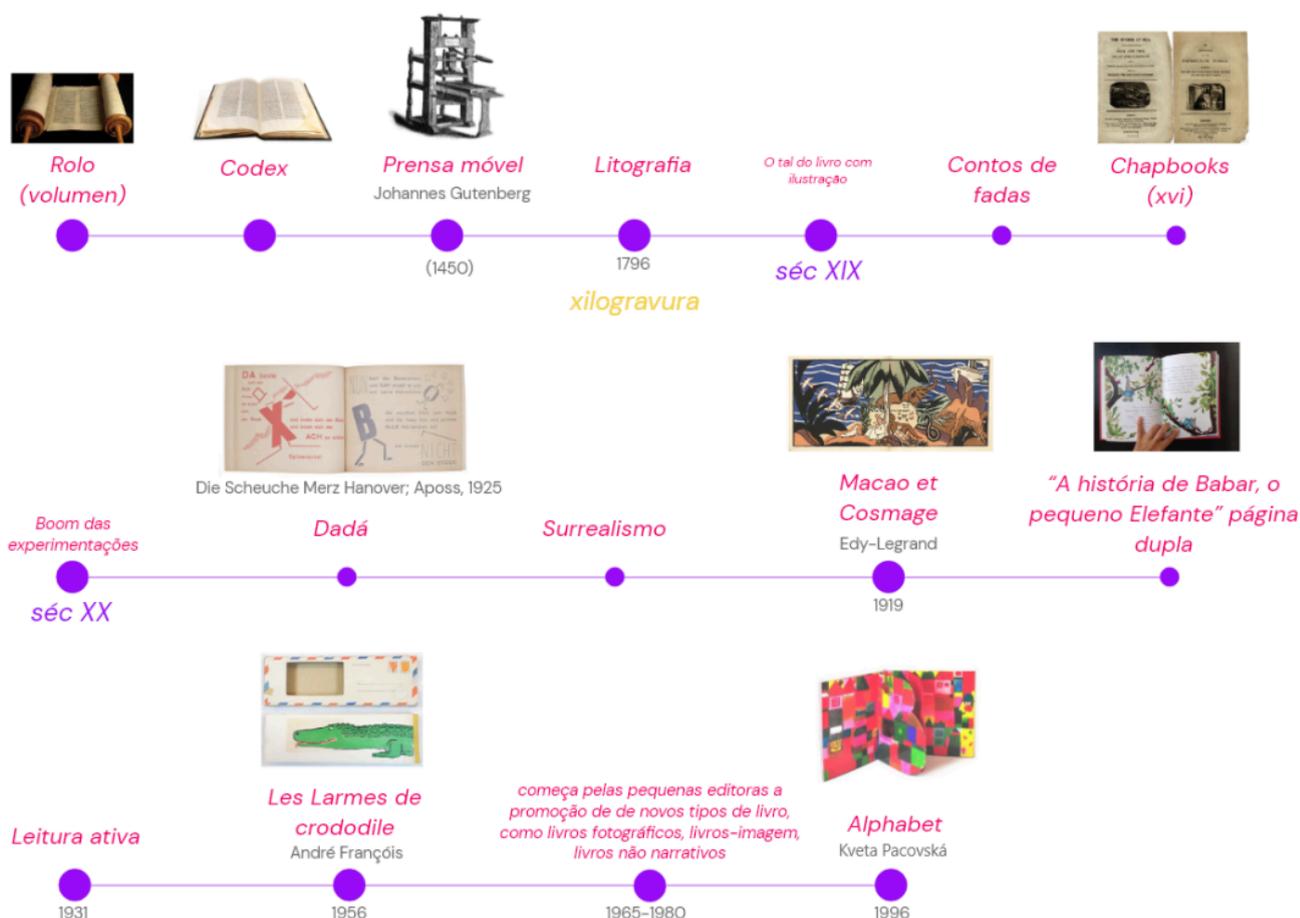
O aprimoramento de métodos de produção e impressão por meio de experimentação, proporcionaram uma nova percepção para o livro infantil, proporcionando narrativas lúdicas e visuais, que não se limitavam ao texto. De acordo com Romani (2011, apud Cordeiro, 2022), os instrumentos lúdicos projetuais são os que diferenciam o livro tradicional do livro-objeto.

A partir de 1990, foi possível notar avanços tecnológicos significativos no setor editorial, o que possibilitou a eclosão do mercado editorial infantil, com testes aos

limites da percepção através da exploração de novas formas de manipulação dos livros, que a partir desse momento poderiam ser facilmente reproduzidos.

Decerto, os livros voltados para o público infantil são ricos em experiências práticas, tendo em vista que estes possuem liberdade para transpassar as normas da diagramação, dando ênfase para a narrativa visual. Heller (1994) afirma que o mercado editorial infantil tem ganhado publicações diversas, com acabamentos exímios e uma gama de experimentações, que permeiam a tipografia, a ilustração e o projeto gráfico. Assim, o leitor mirim tem seus limites perceptivos desafiados pelos projetos gráficos atuais, onde o designer traz para o livro as diferentes possibilidades oferecidas pelo papel. A figura 03 demonstra essas mudanças de forma cronológica.

Figura 03: Resumo histórico do livro ilustrado: do impresso ao livro-brinquedo



Fonte: [Design de Livro-brinquedo: concepção de um livro-objeto infantil, a partir de princípios básicos de narrativas \(cenários e personagens\).](#) (Cordeiro, 2022)

2.3 O livro-objeto infantil

De acordo com Romani (2011, apud Cordeiro, 2022), mesmo que a palavra livro tenha um significado comum para a maioria das pessoas, as características desse objeto devem ser definidas por meio de claras especificações. O livro-objeto e suas definições ainda possuem uma biografia embrionária, que vem crescendo nas últimas duas décadas. Linden (2007) caracteriza o livro objeto da seguinte forma – de acordo com sua percepção da relação texto, imagem e objeto:

“Objetos híbridos, situados entre o livro e o brinquedo, correspondem aos objetos que se assemelham aos livros ou livros que acolhem um objeto em três dimensões (de pelúcia, boneco de plástico).” (Linden, 2007)

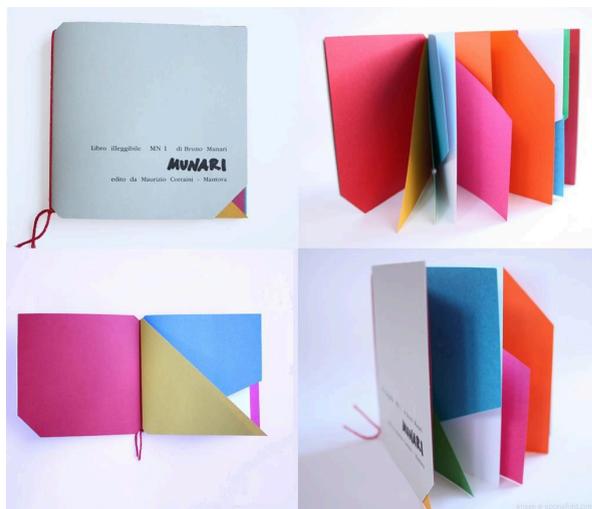
Já Heller (1994) defini o artefato mais precisamente, se apropriando das expressões “book-as-object” e “paper toy”, caracterizando o livro objeto como a interseção livro de artista e “picture book”, diferente do autor francês, que coloca o livro-objeto como um brinquedo.

“A criança é, então, confrontada com um objeto de brincadeira. Ela manipula, por intermédio da multiplicidade de objetos, o consumo, a inovação tecnológica, os novos vetores da cultura, tanto nos seus conteúdos quanto na relação que estabelece com a criança”. (Brougere, 2004, p.269)

O livro-objeto é interativo, o envolvimento com o usuário é inerente a sua função. O leitor tem, através desse artefato, a oportunidade de experimentar "conteúdos, formas, efeitos, funções, nova disposição espaço temporal, sonoridades, deslocamentos, limites, levezas e estranhamentos.” (Romani, 2011, apud Cordeiro, 2022) Segundo Silveira (2001), a narrativa dos livros-objeto pode estar presente nas dobras e encartes, com ricas possibilidades de articulação e novas informações passadas de forma surpreendente. Para o autor, a inovação permite a ruptura de um roteiro linear.

Bruno Munari (1998), que instituiu o livro-objeto italiano, possui dois projetos que utilizam a linguagem própria do livro-objeto: o livro ilegível (figura 04) e os pré-livros (figura 05); inserindo nessas experimentações estímulos táteis, visuais e comunicacionais. O livro ilegível se comunicava por meio dos seus elementos diversos, que exploravam formatos, texturas e cores.

Figura 04: Livro illegibile MN 1 (Bruno Munari, 1984)



Fonte: i.pinimg.com

Outrossim, os pré-livros (figura 05) eram produzidos a partir de um contexto sociocultural onde os adultos não adquiriram o hábito da leitura por conta de experiências negativas com os livros durante a infância. Desta forma, Munari desenvolveu uma coleção sem texto, semelhante a livros, mas repleta de informações sensoriais. Esse experimento trouxe resultados positivos, pois eram amplamente explorados pelas crianças, que interagiram com a materialidade, sendo surpreendidas e envolvidas pela ludicidade do artefato.

Figura 05: I Prelibri (Bruno Munari, 1980)



Fonte: helloameli.com

Marina Lima, estudante de Arquitetura pela FAU, desenvolveu uma pesquisa voltada à produção de livros-objeto com enfoque no público infantil. Em sua investigação, Marina explorou as obras de três grandes artistas e designers do século XX: Katsumi Komagata, Kveta Pacovska e Enzo Mari. Esses criadores estão profundamente conectados ao movimento moderno e ao conceito de "síntese das artes", originado na Bauhaus no início do século XX, que dissolveu as barreiras entre disciplinas por meio das vanguardas artísticas. Ao longo de seu estudo, Marina observou que o diálogo entre arte, arquitetura e design, aplicado ao universo infantil, é uma característica marcante e comum nas obras analisadas. Na pesquisa, Marina observa que um livro-objeto pode funcionar como a primeira introdução de uma criança a uma exposição de arte. Ela sugere que esses livros podem ser vistos como mini museus que as crianças exploram, oferecendo uma primeira imersão em um mundo visual poético. No entanto, ao contrário das obras de um museu, esses livros são feitos para serem tocados, modificados e levados para diferentes lugares. (AUN - USP, 2016).

Por fim, é possível concluir, sobretudo com a experiência de Munari, que o livro-objeto é um artefato de Design com alta capacidade comunicativa e um potencial aliado educativo que, através da sua materialidade, pode proporcionar uma experiência rica para o usuários, que será instigado por materialidade

2.4 Características formais do livro-objeto

Segundo Schmidt (2017, apud Cordeiro, 2022), o leitor infantil é mutável, em posição de desenvolvimento e crescimento das suas potencialidades, o que permite – ao desenvolver um livro para esse público – uma gama diversa de atuação artística, com uma ampla possibilidade de uso de cores, textos, interações, formatos e materiais. É importante salientar que, para livros infantis, existem duas possibilidades de direcionamento: para adultos que irão ler e passar a narrativa para a criança, e o próprio leitor infantil, que pode interagir com o livro.

A formatação do livro deve ser pensado para o usuário específico. Para exemplificar, Munari desenvolveu os “Pré-livros” para o uso das próprias crianças. Pensando nisso, ele utilizou um formato pequeno, de fácil manuseio, apropriado para mãos

pequenas. Para esses dois públicos podem existir formatos diferentes. Munari por exemplo, ao construir os “Pré livros”, que são manuseados pelas próprias crianças, utiliza um tamanho pequeno adaptado ao formato de uma mão infantil. Pensando nas possíveis variações, se faz necessário discutir as diferentes manifestações de interatividade, materiais, cor e texto nos livros-objeto infantil.

2.4.1 Interatividade

Ao perceber o livro como objeto, para além dos textos e imagens, a ilustradora Lee (2012, apud Cordeiro, 2022) afirma que ao abrir um livro, o leitor se depara com uma diversidade de aspectos, como a textura, o papel, a direção das páginas, entre outros. Assim, é possível catalogar diferentes formas que o livro-objeto pode levar a criança a explorar seus sentidos através da brincadeira.

A partir da consideração dos diversos elementos empregados na criação da relação entre o livro e o leitor, com foco no público-alvo, e com base na análise realizada por Luciana Sales Cordeiro (2022), fundamentada por Linden (2011), Schmidt (2017) e Romani (2011, apud Cordeiro, 2022), foi possível compilar alguns elementos interativos:

Dobra: São utilizadas como um elemento que traz o fator surpresa para a leitura, sendo possível utilizá-las em páginas duplas, anexo ou ser o próprio formato do suporte. Para exemplificar, Cordeiro traz o livro “Tranças” (figura 06), de Renato Moriconi, que utiliza a dobra para reforçar a ideia das tranças na torre do conto da Rapunzel.

Figura 06: Livro Tranças, Renato Moriconi



Fonte: static.wixstatic.com

Furos e recortes: Geralmente utilizados para pequenas revelações das próximas páginas. Ao misturar esse formato com as dobras, é possível introduzir uma participação do leitor, como no “Abra com cuidado! Um livro mordido” (figura 07), de Nicola O’Byrne, onde há um buraco no final do livro, que pretende passar a impressão de ter sido arrancado, o que traz curiosidade para o leitor.

Figura 07: Abra com cuidado!Um livro mordido, Nicola O’Byrne



Fonte: i.ytimg.com

Transparência: Costuma ser utilizada em suportes cuja imagem complementa outra, mostrando a continuidade da narrativa. Em “The Circus in the Mist” (figura 08), Munari usa esse elemento como surpresa, criando diversas composições com as páginas.

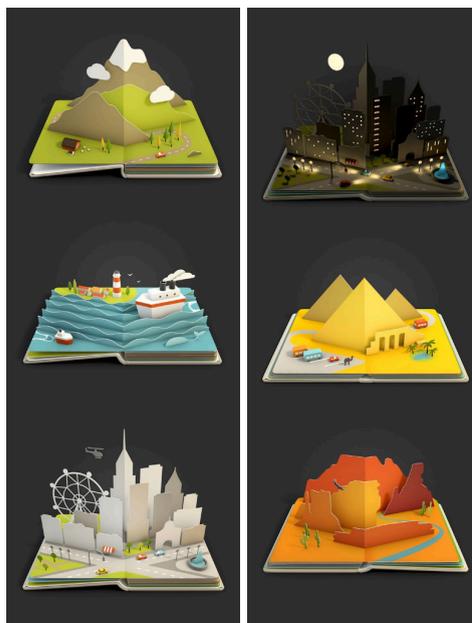
Figura 08: The Circus in the Mist, Bruno Munari



Fonte: assets.bigcartel.com

Tridimensionalidade: Um elemento que, comumente, é possibilitado pelo uso de pop-ups, que tornam a interatividade ainda mais lúdica por meio da expansão do papel, estimulando a participação direta entre criança e livro, conforme a figura 09.

Figura 09: Livro pop-up



Fonte: pinimg.com

Texturas: O uso desse artifício se destaca em livros para a primeira infância, atribuindo sensações às imagens através dos materiais utilizados, como o exemplo da figura 10.

Figura 10: Livro Hugo, o hipopótamo



Fonte: i0.wp.com

Essas perspectivas de interação ampliam as potencialidades narrativas e incitam a participação e a atenção do leitor. O estudo e a categorização dessas interações desempenharam um papel crucial como suporte para a escolha dos componentes tangíveis na construção do livro-objeto finalizado neste projeto, bem como para compreender como esses elementos se manifestam em seu formato formal.

2.4.2 Materiais

O objetivo do projeto de um livro infantil está diretamente relacionado à escolha do material em que ele será produzido. Para crianças menores, é aconselhável o uso de papelão e cartonados, pois são mais resistentes. De forma semelhante, livros de tecido e plástico também podem ser direcionados para esse público. De acordo com Linden (2011) esses materiais estimulam os sentidos do leitor,

Esses materiais despertam os sentidos do pequeno leitor, promovendo efeitos de textura enriquecedores e possibilitando o uso de materiais com maior diversidade de cores e brilhos. Todavia, mesmo que esses materiais sejam mais utilizados em publicações para usuários não leitores, podem ser testados e abrangidos por outros públicos, podendo compor e protagonizar a história, ou ser cenário e composição.

Para o público em geral, entre os materiais mais utilizados, estão as variações de papeis, como o papel vegetal que, como visto no tópico 2.4.1, pode compor o livro-objeto com sua transparência, papeis coloridos, que sob efeito de técnicas de impressão ou cortes formam composições interessantes e papeis laminados que possibilitam maior durabilidade.

As concepções adquiridas a respeito de materiais evidenciam como a engenharia do papel no livro-brinquedo é imprescindível para a transmissão da informação, tendo em vista que, em grande parte dos casos, ela é responsável por ampliar a interação entre leitor e o livro-objeto.

2.4.3 Cor

De acordo com Bruno Munari (2002), a cor, no âmbito do Design, é apresentada das seguintes formas: a cor do próprio material utilizado ou pelo acréscimo de elementos em sua composição. No desenvolvimento de um livro o papel é o principal suporte desse aspecto, podendo ter cor própria, como o papel color plus, ou recebendo cor através de técnicas de impressão.

Desse modo, em livros infantis, o uso da cor é expressivo, com a intenção de acentuar o apelo visual. Para Romani (2011, apud Cordeiro, 2022), a intenção do uso de cores pode ser compreendida pela iluminação e passagem de tempo. Contudo, a autora frisa que, mesmo com intenção ou finalidade, não existe um método específico de escolha, podendo ser considerada a escolha artística de quem executa o projeto. Ela ainda coloca que a cor é um código, uma informação, podendo direcionar o olhar do leitor e o guiar.

2.4.4 Texto

Para Linden (2011), a maior parte dos livros ilustrados são gerados para um público não leitor ou iniciante na leitura, o que pode acarretar em especificidades como um texto transitório nas páginas, onde a imagem predomina e usasse fontes maiores, muitas vezes em caixa alta, e não serifadas, com o propósito de facilitar a introdução da criança na leitura.

Em livros-objetos infantis o texto costuma ser reduzido ou são utilizadas apenas imagens. A tipografia derivada de experimentos do autor também pode ser aplicada (Romani, 2011, apud Cordeiro, 2022). Logo, considerando que em literaturas infantis os textos são breves, se faz necessário entender as relações possíveis entre texto e imagem, uma vez que tais relações desempenham um papel fundamental na compreensão do usuário.

A divisão feita por Linden (2011) se dá em três possibilidades:

a - Redundância: onde o texto não complementa o sentido da imagem, não contribuindo com nenhum acréscimo de informação.

b - Colaboração: Texto e imagem colaboram, compondo informações e de modo que as plataformas de comunicação, por mais diferentes que sejam, possuem um sentido comum.

c - Disjunção: Texto e imagem podem transmitir mensagens paralelas ou não.

Ademais, a leiturabilidade dos livros objetos possuem várias formas de viabilidade, como imagética ou tátil, não tendo a obrigatoriedade de uma leitura linear, o que amplia as possibilidades de interpretação e abre caminho para outras leituras e relações entre leitor e o objeto livro (SCHMIDT, 2017).

2.5. O educativo aplicado em espaços expositivos

Nesta contextualização, considero importante demonstrar como os avanços do campo museológico resultaram em espaços expositivos que colocam a educação e – consequentemente – a criança como protagonistas das suas atividades, gerando experiências pedagógicas lúdicas, que prezam por transmitir o conhecimento contido em seus acervos em formatos diversos. Assim, trago uma breve análise de Museus, do Brasil e internacionais, que trabalham em parceria com os educadores para proporcionar aulas divertidas e estimulantes, seja pela interatividade dos seus artefatos ou por uma formatação de visitas não tradicionais.

2.5.1. Museu Brinquedim

O Museu Brinquedim (figura 11), localizado em Pindoretama, na Região Metropolitana de Fortaleza, no Ceará, oferece uma experiência única que celebra a alegria e a importância do brincar. Fundado em 2002, o museu abriga uma incrível coleção de cerca de 500 peças, incluindo brinquedos, esculturas e quadros, todos criados ao longo de 40 anos de carreira pelo talentoso artista plástico Dim Brinquedim.

O museu se destaca por sua distribuição em sete espaços internos e um espaço externo, cada um projetado para estimular a reflexão sobre o aspecto lúdico da vida e sua relevância para o desenvolvimento pessoal. Os ambientes proporcionam uma atmosfera acolhedora, onde os visitantes podem se conectar com a natureza e

experimentar a brincadeira como um elemento fundamental para o crescimento físico e mental saudável.

Figura 11: Crianças no Museu Brinquedim



Fonte: Gov.br

As coleções de Dim Brinquedim são objetos de pesquisa de diversos estudantes, possibilitando estudos nas áreas de Design, arte, brinquedos tradicionais e ludicidade. Além disso, o espaço já atendeu mais de 10.000 visitantes em suas atividades educativas, e desde a sua inauguração vem seguindo uma política cultural, tornando o acesso ao seu acervo democrático.

Tendo isso em vista, o museu vem recebendo cada vez mais visitas de escolas de diferentes regiões do Brasil, que se apoiam em sua coleção para um trabalho educativo que introduz a criança no universo das artes visuais. Ademais, vale ressaltar que grandes editoras nacionais, voltadas para livros didáticos, têm utilizado peças de Dim em suas ilustrações, e, citam o Museu como referência para a pesquisa.

2.5.2 Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS

O Museu de Ciências e Tecnologia (figura 12), na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), em Porto Alegre, inicialmente nomeado como Museu de Ciências, foi concebido em 1967, no decurso da gestão do reitor Ir. José Otão.

Figura 12: Fachada do Museu de Ciências e Tecnologia PUCRS



Fonte: upload.wikimedia.org

O Museu de Ciências e Tecnologia alega ter como missão “gerar, preservar e difundir o conhecimento por meio de seus acervos e exposições, contribuindo para o desenvolvimento da ciência, da educação e da cultura”. (PUC MCT) Através de exposições elaboradas para gerar curiosidade e despertar aptidão pela ciência, o Museu atua como canal de disseminação do conhecimento. As exposições do espaço prezam pela interatividade com os visitantes, que são instigados a participar ativamente das atividades, se envolvendo com experimentos lúdicos e divertidos.

Figura 13: Criança interagindo com obra no Museu de Ciências e Tecnologia PUCRS



Fonte: estanciavelha.rs.gov.br

O Museu possui um programa de educação, onde são criados roteiros de visitação e atividades que adaptam a faixa etária, podendo abranger alunos da pré-escola até universitários, focados em auxiliar professores e educadores no alcance de um melhor rendimento pedagógico. Desta forma, através de agendamento, professores, educadores e universitários podem utilizar a estrutura do MCT como estratégia pedagógica.

2.5.3 American Museum of Natural History NYC

A origem do American Museum of Natural History, localizado em Nova Iorque, nos Estados Unidos, data de 1869. É amplamente reconhecido por abrigar uma impressionante coleção de fósseis, sobretudo por uma das suas principais atrações: uma coleção de esqueletos de dinossauros, onde um T-Rex de 15 metros de altura (figura 14) abre a exibição e mais de 30 milhões de fósseis e objetos estão distribuídos por 42 salas.

Figura 14: Ossada presente no American Museum of Natural History NYC



Fonte: news.fordham.edu

Hoje, é considerado uma atração turística mundialmente conhecida, o local é o maior museu de história natural do mundo, e possui um departamento de educação que oferece programas, aulas e serviços para crianças e adolescentes. O espaço trabalha em conjunto com o sistema público de educação com o ensino para crianças e oferecendo treinamento para professores por meio do Centro David and Ruth Gottesman. O Centro é responsável por coordenar cerca de 460 mil alunos que

visitam o Museu Americano de História Natural todos os anos, tendo em vista que 29% dos estudantes de escolas públicas da cidade conseguem fazer a visitação de forma gratuita.

2.5.4 Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC)

Inaugurado em 1961, o Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC) (figura 15) é um equipamento cultural ligado à Reitoria da Universidade Federal do Ceará (UFC). Seu nascimento se deu pelo desejo do antigo Reitor, Antônio Martins Filho – fundador desta Universidade – de desenvolver um espaço que preserva a memória da Arte cearense.

“O choque e o deslumbramento causado pelo contato com as obras de arte europeias, proporcionaram a este visionário reitor uma nova forma de conhecimento artístico que se contrapunha aquele obtido através dos livros, dos catálogos e das revistas de arte, que circulavam e que se tinham acesso do Ceará. Para ele, tornava-se necessário e urgente criar este templo de fruição e deleite findando esta privação da sociedade com as obras de arte.”
(SIQUEIRA, CORREIA E COSTA, 2019)

Figura 15: Fachada do Museu de Arte da UFC (MAUC)



Fonte: mais.opovo.com.br

Com uma coleção de Arte local composta por nomes icônicos, como Antonio Bandeira, Raimundo Cela, Zenon Barreto, Aldemir Martins e Chico da Silva, o Mauc nasceu como um projeto extensionista relevante para a universidade, sendo “a primeira instituição museológica voltada para as Artes Plásticas cearenses” (Siqueira, Correia e Costa, 2019).

Atualmente, o MAUC possui o Núcleo Educativo do Museu de Arte da UFC (NEMauc), criado em 2019, que é responsável pelas ações educativo-culturais do Mauc, como visitas mediadas, oficinas e formações em Arte e Museologia. O projeto, elaborado em 2018 por Graciele Siqueira e Helem Cristina Ribeiro, foi alinhado ao Plano de Desenvolvimento Institucional da UFC, com o objetivo de ampliar as atividades culturais nos campi (MAUC.UFC, 2020).

Os três museus mencionados anteriormente são voltados especificamente para o público infantil e escolar, com ferramentas educativas implementadas diretamente nas exposições, permitindo interações e atividades simultâneas. Em contraste, o Museu de Arte da UFC (MAUC) não é direcionado exclusivamente a esse público, e suas ferramentas educativas são implementadas conforme a natureza dos eventos realizados. Dado que a exposição Design por Mulheres, nas edições de 2018, 2020 e 2024, não contou com uma ferramenta educativa além das visitas guiadas, identifica-se uma oportunidade de propor novas estratégias educativas específicas para essa exposição no MAUC.

2.7 Design por Mulheres

Desenvolvida como um Projeto de Extensão Universitária do curso de Design, a exposição Design por Mulheres foi elaborada com o intuito de evidenciar nomes e histórias de mulheres que compõem o Design brasileiro.

“O objetivo é refletir sobre a fundação do Design como campo específico a partir de uma produção na diferença, no contra fluxo dos modelos patriarcais eurocêntricos que originaram a área. Nesse campo de forças o desafio histórico da mulher no Design é mais um dos enfrentamentos do gênero feminino que encontra caminhos nas brechas e nas fronteiras, atuando no contra fluxo das relações de gênero e poder.” (Eloy, 2018)

A primeira edição da exposição Design por Mulheres, em 2018 (figura 16), destacou as trajetórias de nove mulheres designers que contribuíram de forma significativa para o cenário do design no Brasil e no exterior. A mostra foi estruturada em dois eixos: um núcleo histórico, que apresentou as pioneiras Bea Feitler, Emilie Chamie, Lina Bo Bardi e Lygia Pape, figuras fundamentais na implementação do design no

Brasil; e um núcleo contemporâneo, que trouxe as obras de Bebel Abreu, Cyla Costa, Fátima Finizola, Joana Lira e Paula Dib, em diálogo com as pioneiras. A exposição buscou dar visibilidade às narrativas femininas no design, que historicamente foi dominado por uma visão masculina e europeia (Eloy, 2018).

Em sua segunda edição, *Design por Mulheres 2020*, o projeto foi construído com base em pesquisas e trocas de experiências, envolvendo estudantes de Design e Arquitetura e Urbanismo. Seu objetivo foi aprofundar a investigação sobre o papel das mulheres no Design, desde os movimentos de vanguarda moderna do século XX até produções contemporâneas. Assim, foram apresentadas mais nove designers, sendo elas Zuzu Angel, Janete Costa, Clementina Duarte, Marianne Perreti, Renata Rubim, Elaine Ramos, Andrea Kulpas, Cristina Pagnoncelli e Mirthes Bernardes (Vasconcelos, 2020).

Na terceira edição da exposição, *Design por Mulheres 2024*, destacamos o trabalho de onze mulheres, visando compreender o Design por meio das práticas que o moldam. Foram apresentadas de Bete Paes, Cacilda Vilela, Estella Aronis, Goya Lopes, Guiomar Marinho, Heloisa Crocco, Lucy Niemeyer, Maria Oiticica, Mônica Severo, Nícia Bormann e Regina Gomide Graz.

“Nos interessa explorar como suas escolhas de vida e subjetividades influenciam as instâncias do cotidiano que criam e recriam, além das negociações de projeto, experimentações materiais e construções simbólicas que refletem momentos da produção do Design no Brasil.” (Marinho, 2024)

Assim, por meio de pesquisas realizadas em conjunto com alunas do curso, a exposição explora desdobramentos da história do Design a partir de uma perspectiva feminina, assim como a diversas áreas do ofício em que mulheres estiveram inseridas de forma relevante, a fim de apresentar para o público – por meio de ferramentas expográficas instigantes – esse cenário do universo do ofício que – muitas vezes – é esquecido pelos estudiosos do campo.

Figura 16: Visitante na exposição Design por Mulheres 2018



Fonte: ufc.br

3. Metodologia

A presente pesquisa-projeto apresenta caráter qualitativo, com o propósito exploratório-descritivo e tem como base as diretrizes metodológicas de Bruno Munari (2002) (figura 17) e de Randy Ingermanson (2014) (figura 18), tomando a liberdade de adaptá-las de forma coerente ao propósito deste trabalho.

Munari desenvolve análises a partir da seguinte hipótese: todas as ideias formuladas nascem de objetos e de conhecimentos pré-existentes no percurso da humanidade, um saber coletivo que move as pessoas, mesmo que estas não se dêem conta disso. Com base nisso, o autor propõe uma metodologia voltada para criação no Design que segundo ele é “uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência” (MUNARI, 2002, p. 10). Por sua vez, Ingerman utiliza um método voltado para o desenvolvimento de narrativas para suportes como livros e histórias em quadrinhos. As duas abordagens são flexíveis, pois ambos os autores compreendem o processo como um conceito maleável, capaz de se ajustar às suas respectivas exigências.

“O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore.” (MUNARI, 2002, p. 4).

Em sua obra “Das coisas nascem coisas” (2002), Munari indica um processo de Design por etapas. Antes de partirmos para a resolução de problemas, é importante que seja feito um estudo aprofundado desses problemas, com o apoio de referências, para então propor uma solução inovadora. No contexto deste projeto,

também foi essencial a utilização de uma estratégia que considerasse a elaboração de uma narrativa central, bem como uma análise do público-alvo.

Figura 17: Representação método de projeto Bruno Munari

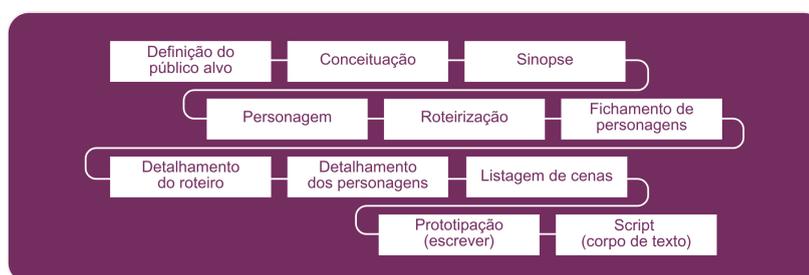


Fonte: Elaborado pela autora a partir da metodologia de Bruno Munari, 2002.

O Método Snowflake, ou Método Floco de Neve, foi publicado no livro *How to Write a Novel Using the Snowflake Method* por Ingerman (2014) e se trata de uma abordagem de escrita desenvolvida pelo autor Randy Ingermanson. Inspirada pela Curva de Koch, que revolucionou o estudo da geometria ligado às figuras conhecidas como fractais, o método diz que para que seja desenvolvida uma narrativa complexa, composta por uma ampla gama de elementos, é necessário iniciar de uma forma base, fragmentando-a aos poucos, o que irá garantir que a narrativa não se perca da sua proposta inicial.

Desta forma, Ingermanson divide seu método em onze etapas: planejamento do público-alvo, conceituação, sinopse, personagens, roteirização, fichamento de personagens, detalhamento do roteiro, detalhamento dos personagens, listagem de cenas, prototipação (escrever) e script (corpo de texto).

Figura 18: Representação de etapas do Snowflake Method

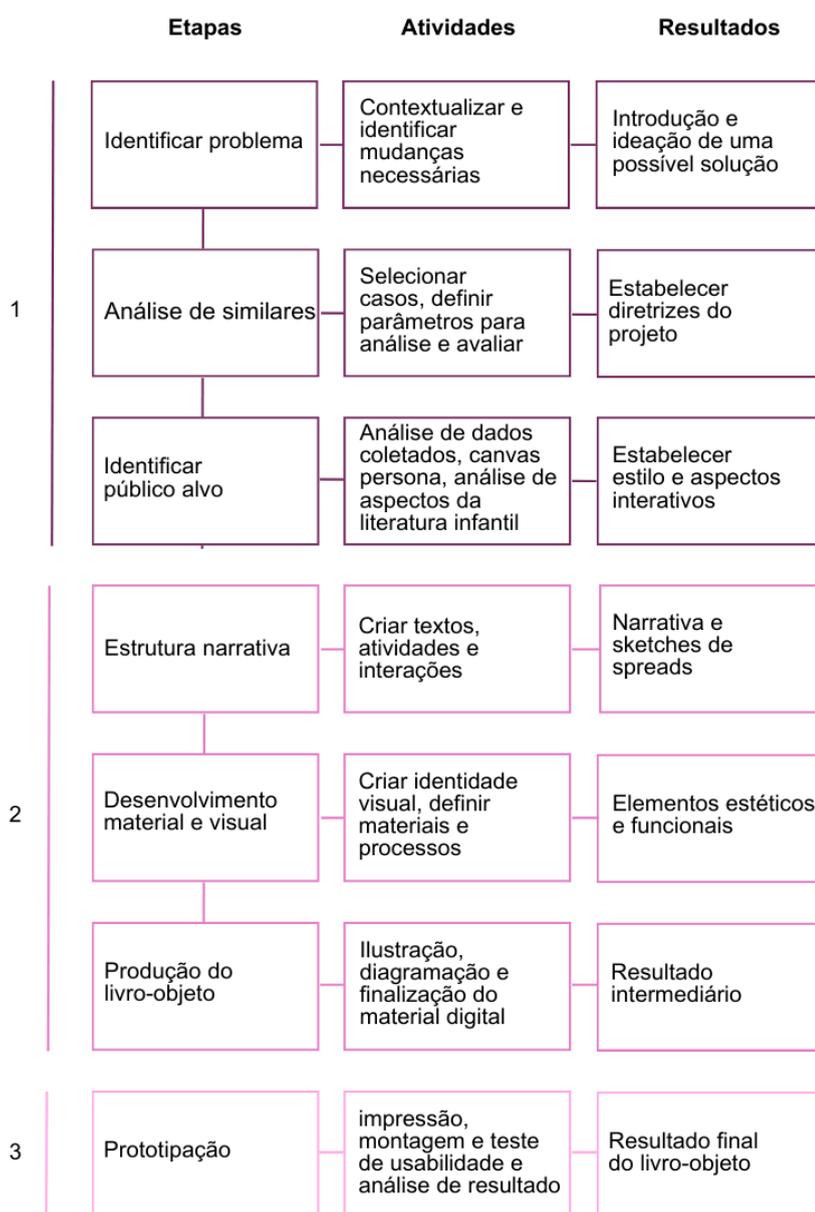


Fonte: Elaborado pela autora a partir do gráfico original construído por Ingerman, 2014.

Assim, decidi unir a metodologia de Munari com a de Ingerman, tendo em vista que o segundo método, apesar de ter sido selecionado por seu direcionamento para narrativas e definição de público-alvo, não possui etapas focadas na produção de artefatos, o que será suprido pela primeira referência.

Desse modo, foi construído o seguinte fluxograma (figura 19), contendo três fases, formadas por sete etapas que serão compostas por atividades auxiliares que irão colaborar para os resultados de cada etapa e, conseqüentemente, o resultado final.

Figura 19: Método adaptado pela autora



Fonte: Figura elaborada pela autora a partir dos estudos das metodologias citadas anteriormente

Em vista disso, foi factível elaborar uma metodologia que supriu as necessidades desse projeto, conduzindo ao macro objetivo de gerar um livro-objeto que atraia o público infantil para o universo do Design.

4. Resultados

4.1 Coleta de dados

4.1.1 Análise de similares

Com o objetivo de estabelecer diretrizes que irão guiar o desenvolvimento do projeto, foram analisadas três produções congêneres (figura 20): “Era uma vez outra vez”, “Color Your World” e “Gelatina geral”. A escolha dos similares se deu por meio de pesquisas em espaços virtuais para portfólios de artistas e designers, como o Behance, e leitura de textos que conduziram este trabalho. Assim, ao avaliar diversas composições no âmbito do livro-objeto, foram selecionadas as obras que mais se assemelham com a proposta do presente trabalho.

Figura 20: Livros brinquedos analisados

Referências analisadas	Autor(a)	Nacionalidade	Editora Instituição
Era uma vez outra vez	Edith Chacon	Portugal	Edições Barbatana
Color Your World	Taken By Storm	Holanda	Museu do Livro Infantil Haia
Gelatina Geral	Lara Benedet	Brasil	Universidade Federal de Santa Catarina

Fonte: Elaborado pela autora

Desta forma, a autora – com base na fundamentação teórica feita anteriormente e na metodologia de análise de similares utilizada por Cordeiro (2022) – propõe seis questionamentos com a finalidade de guiar o projeto aqui desenvolvido. Os questionamentos são: Há texto? Há um personagem central? Há conteúdo educativo? Há uma ordem na leitura? Há formato não convencional? Há materiais não convencionais? Há similaridade com o tema?

Tais questionamentos serão analisados e, por meio de uma matriz projetual (figura 21) construída pela autora, respondidos com base em cada similar. As questões serão respondidas com as opções “sim” ou “não”, além de uma denominada “como

se apresentam” para que possa ser respondido de forma mais clara a madeira que cada elemento aparece no material avaliado.

Figura 21: Matriz de análise dos livros objetos infantis

	Sim	Não	Como se apresenta?
Há texto?			
Há um personagem central?			
Há conteúdo educativo?			
Há uma ordem na leitura?			
Há formato não convencional?			
Há materiais não convencionais?			
Há similaridade com o tema?			
Há jogos?			

Fonte: Elaborado pela autora

A partir da matriz estabelecida foram feitas análises dos suportes, com intuito de construir a proposta e diretrizes para o desenvolvimento do projeto.

4.1.1.1. Era uma vez outra vez

Com texto de Edith Chacon e publicado pela Edições Barbatana, em Lisboa, no ano de 2016, o livro “Era uma vez outra vez” (figura 23) é uma publicação que incentiva o leitor a interagir brincando com a poesia. A peça gráfica é dividida em pequenos livretos com páginas modulares, que possibilitam manuseios diversos, como desmontar, girar, dobrar, desdobrar e mudar a ordem. O livro não conta com atividades mais complexas ou ferramentas interativas, como pop ups, mas de modo simples – se utilizando de ilustrações lúdicas e coloridas – ele proporciona para a criança uma participação ativa na leitura, tornando-se um usuário protagonista na atividade.

Auto alcunhado livro-jogo, ele é composto por diversas folhas soltas de formato retangular sanfonadas, que proporcionam o brincar através da possibilidade de ampliar ou diminuir as páginas. As estrofes do poema compõem frente e verso, e

cada folha é representada por um animal. O livro trás um jogo de rimas, permitindo que novas sejam feitas para os mesmos personagens, cumprindo uma estrutura semântica simples, que muda caso a ordem das folhas do livro sejam rearranjadas, tendo em vista que uma página é independente da outra.

São dez personagens que protagonizam cada mini poema: um gato siamês, vaca amarela, um elefante muito elegante, um porco africano, um tigre-de-bengala, um bicho-preguiça, uma galinha-d'angola, um mico-leão-dourado despenteado, uma centopeia e um tigre. Além desses, a capa do livro traz um pequeno pássaro, que participa de cada estrofe, se escondendo para que o leitor possa brincar de achá-lo. Ademais, cada personagem tem uma característica singular que faz parte da estrofe escrita, podendo ser ampliada caso o leitor deseje continuar a narrativa do poema.

Os cenários apresentam notáveis distinções entre si, visto que cada história pode ser apreciada e reinterpretada de maneira independente. Elas compartilham uma característica comum, que é o elo do passarinho viajante, e se destacam pela vibrante paleta de cores resultante da fusão de técnicas que combinam lápis de cor com colagem digital. Assim, a matriz de análise foi preenchida da seguinte forma (figura 22):

Figura 22: Matriz de análise “Era uma vez outra vez”

	Sim	Não	Como se apresenta?
Há texto?	✗		Texto curto em caixa alta que se relaciona com a imagem, busca surpreender a partir da diagramação.
Há um personagem central?	✗		Cada poema possui um personagem central, totalizando 10, além do pássaro que se esconde em cada um.
Há conteúdo educativo?		✗	Os poemas não possuem objetivo educativo direto.
Há uma ordem na leitura?		✗	As páginas chegam nas mão do leitor em uma ordem específica, mas os poemas não dependem um do outro para fazer sentido.
Há formato não convencional?	✗		Páginas soltas, folhas sanfonadas, com texto e ilustrações em frente e verso. As páginas são apoiadas em uma luva.
Há materiais não convencionais?		✗	Impresso em papel offset.
Há similaridade com o tema?		✗	Não existe similaridade com tema proposto no projeto.
Há jogos?		✗	O livro leva o leitor a brincar com a poesia, mas não trás jogos.

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23: Livro Era uma vez outra vez



Fonte: priballarin.com

4.1.1.2. Color Your World

Color Your World (figura 25) é um livro desenvolvido por Taken By Storm para o Museu do Livro Infantil em Haia, uma cidade na costa do mar do Norte da região oeste dos Países Baixos. A publicação conta com uma diversidade de atividades pedagógicas e o designer responsável a define como “um livro de colagem, de invenções, de desenhar, de histórias, de fazer, de imaginar, de cortar, de colar, de inverter e de pintar”. Combinando Arte e atividades, como colagem, completar desenhos e interpretações das obras da exposição, o livro materializa a missão do museu de proporcionar para as crianças e os seus pais uma participação efetiva em suas exposições populares, neste caso da obra do ilustrador holandês Sieb Posthuma.

É claro que as ilustrações de Posthuma foram tratadas com respeito pelo designer, que conseguiu oferecer desafios lúdicos para um público de 4 a 12 anos, influenciando na relação da criança com o museu e incentivando o contato com a arte por meio de um livro completamente interativo. Logo, a matriz de análise foi preenchida conforme a figura 24.

Figura 24: Matriz de análise “Color Your World”

	Sim	Não	Como se apresenta?
Há texto?	✘		Textos com intuito explicativo, que contam sobre as obras do artistas e buscam guiar o usuário nas atividades.
Há um personagem central?		✘	O livro é focado nas obras do artista e atividades lúdicas.
Há conteúdo educativo?	✘		Sim, as atividades buscam inserir o usuário na exposição e ensinar sobre as obras e o artista.
Há uma ordem na leitura?		✘	A ordem de leitura e das atividades interativas não alteram a compreensão e percepção do conteúdo.
Há formato não convencional?	✘		Formato comum de livro brochura grampeado.
Há materiais não convencionais?		✘	Impresso em papel para impressão comum, provavelmente couchê com acabamento brilhoso de gramatura média.
Há similaridade com o tema?	✘		Se assemelhar por ser um livro interativo desenvolvido para inserir o público infantil em uma exposição.
Há jogos?	✘		Os jogos são uma parte essencial da publicação.

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 25: Livro “Color Your World”



Fonte: Children's-Book-Museum-Color-Your-World

4.1.1.3 Gelatina geral

Gelatina geral (figura 27) é um Trabalho de Conclusão de Curso em Design desenvolvido por Lara Benedet, na Universidade Federal de Santa Catarina, no ano de 2021. O exemplar foi desenvolvido com o objetivo de apresentar mulheres do movimento Tropicália, assim, de forma ilustrada e lúdica, a autora representa Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee.

Com capa dura, o livro-objeto infantil possui páginas sanfonadas, que tornam o manuseio dinâmico e divertido. Ele conta as histórias das artistas de forma simples, com textos curtos e de fácil compreensão, se apropriando de cores e ilustrações para tornar a experiência do leitor mais interessante, além de inserir atividades que dão continuidade ao texto, incentivando o usuário a ter uma participação ativa na leitura.

Desta forma, a matriz de análise foi preenchida conforme a figura 26.

Figura 26: Matriz de análise “Gelatina geral”

	Sim	Não	Como se apresenta?
Há texto?	✘		Sim, com títulos e caixas de texto com fontes confortáveis para leitura corrida.
Há um personagem central?	✘		As três figuras principais são Gal Costa, Nara Leão e Rita Lee, e cada uma tem seu próprio espaço e narrativa.
Há conteúdo educativo?	✘		As atividades buscam inserir o usuário na história da tropicália e das três artistas abordadas.
Há uma ordem na leitura?	✘		Os textos ensinam sobre o movimento tropicalista por meio de uma narrativa coesa, que apesar de ter uma formatação desconstruída, ainda possui uma ordem determinada para a compreensão.
Há formato não convencional?	✘		Formato sanfonado, com capa dura, mas sem lombada, pop-ups e luvas para guardar CD's.
Há materiais não convencionais?		✘	Impressão do miolo em papel offset 180g e capa de papelão couro gramatura 50 (1,3 mm de espessura), revestida por papel offset impresso de forma digital.
Há similaridade com o tema?	✘		Se assemelhar por ser um livro que conta a história de personalidades femininas importantes em uma determinada área profissional.
Há jogos?	✘		Os jogos compõem a narrativa.

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 27: Livro “Gelatina geral”



Fonte: editorial-gelatina-gera

4.1.1.4 Diretrizes

A partir do objetivo de analisar características de livros-objeto, suas aplicações e interações, com fim de desenvolver um livro interativo infantil aplicável a exposições, após analisar os similares anteriores, foi constatado a relação entre o livro-objeto e a materialidade, sendo o material, o formato e a dobra utilizado em mais de um similar como meio interativo. Além disso, em dois dos suportes analisados (“Era uma vez outra vez” e “Gelatina geral”) foi possível notar o uso de personagens como guia para a narrativa.

Assim, com nos estudos bibliográficos e nos dados coletados na análise de similares, foram elaboradas as diretrizes para o desenvolvimento do projeto, dentre elas:

- a) O uso de mais de um material na produção do livro-objeto.
- b) Criação de personagens centrais que guiarão a narrativa.
- c) O uso de cores que propiciem sensações no leitor, mas que converse de alguma forma com a identidade visual da exposição.
- d) O livro apresentará uma ordem de leitura proposta pela autora, mas ainda trará um formato dinâmico por meio de dobras.
- e) Haverão interações táteis que auxiliarão na narrativa, como transparências, texturas e pop-ups.

4.1.2 Dados do Mauc

De acordo com as informações coletadas do site oficial da Universidade, desde sua criação, em 1961, o Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC) tem mantido um vínculo estreito com a educação. Como museu universitário, sempre esteve próximo do universo da formação humana; e, como o primeiro museu de arte do Estado do Ceará, desde sua fundação tem sido um espaço dedicado à exposição, produção artística, incentivo à criatividade e valorização da cultura cearense e regional, em constante diálogo com a cultura universal (MAUC.UFC, 2020).

A partir da análise dos arquivos do museu disponíveis no site da UFC, foi possível acessar registros de visitas guiadas realizadas entre 1999 e 2019. Durante esse período, o MAUC contou com a colaboração do professor de Fotografia Pedro Humberto Silva, que atuava como mediador/guia para grupos previamente agendados, além de ser responsável pela fotografia do acervo, dos eventos e das visitas guiadas da instituição. Pedro Humberto registrou grande parte das visitas e dos grupos que passaram pelo espaço expositivo do MAUC, contribuindo para a documentação das atividades do museu.

Após a análise dos registros de 30 visitas realizadas entre 2018 e 2019, constatou-se que 12 eram de grupos compostos por crianças e adolescentes (40%), dos quais apenas 1 grupo era de uma instituição privada, enquanto os outros 11 eram provenientes de instituições públicas. Com a reabertura do Museu após a pandemia, o fluxo de visitas passou por um período de readaptação, mas logo voltou a se assemelhar aos níveis registrados nos anos anteriores analisados.

Figura 28: Visita ao MAUC feita pela escola Municipal Adroaldo Teixeira Castelo no dia 21/08/2007.



Fonte: mauc.ufc.br

4.2 Faixa Etária

Devido a complexidade e as problemáticas da faixa etária na literatura infantil, se fez necessário uma breve análise sobre a questão antes da definição do público alvo e desenvolvimento de personas. No artigo “A questão da faixa etária na literatura infantil”, de Freitas e Bertolotti (2006), é levantada a questão: existe uma convergência entre a faixa etária do leitor e o livro de literatura infantil? A autora chegou na seguinte conclusão:

a faixa etária não é uma regra, mas uma exceção; crianças escolheram seus livros, não de acordo com sua idade, mas vários outros fatores influenciam na escolha do livro, como as ilustrações da capa, as cores vibrantes e os interesses comuns a elas, no entanto, a faixa etária determina a produção dos livros de literatura infantil e direciona o mercado editorial (SILVA, FREITAS E BERTOLETTI, 2006, p.72).

Tendo isso em vista, é importante questionar os estudos que associam faixa etária ao gosto pessoal por temáticas, narrativas e estéticas, que são adotados sem

questionamentos criativos pelo mercado editorial, além dos pais, escritores e autores de livros infantis. Logo, é pretendido repensar e adaptar os estudos sobre a temática para a realidade e especificidades das crianças com que se pretende trabalhar.

É necessário ter em mente que alguns estudos sobre faixa etária foram publicados há anos atrás, logo, é pressuposto que o universo infantil passou por modificações posteriores. Lins (2002) afirma que o público infantil contemporâneo pensa, lê e vê o mundo de forma diferente das crianças de gerações anteriores, logo, equipamentos direcionados a elas, incluindo livros, devem passar por atualizações e adaptações de acordo com suas novas necessidades. Tal pensamento permanece válido, se tratando das gerações mais recentes de crianças..

Não podemos considerar que todas as crianças passam pelos mesmos processos de formação e contextos sociais. Os gostos e interesses são desenvolvidos de acordo com cada vivência, não dependendo – necessariamente – de uma idade específica.

É preciso lembrar o óbvio: uma criança é um ser humano e não uma categoria abstrata e lógica. Logo, está exposta a inúmeros fatores: contextos sociais e familiares, seu próprio temperamento, acasos e acidentes, sentimentos, experiências concretas de vida, traumas, concepções culturais, entre outros fatores (AZEVEDO, 2003, p.5-6).

Nesse sentido, este projeto delimitou sua audiência-alvo, compreendendo crianças com idades entre 9 e 14 anos. Essa escolha leva em conta os dados mais recentes divulgados pelo IBGE em 2018 (figura 29), os quais indicam que as taxas de alfabetização das crianças no Brasil passam a alcançar índices maiores e se igualar a partir dos 9 anos. A idade de 14 anos foi estabelecida como limite máximo, mesmo que, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a infância termine oficialmente aos 12 anos. No entanto, a faixa etária de 13 a 14 anos é amplamente reconhecida como pré-adolescência, uma fase de transição que merece atenção ao ser considerada como público-alvo. A pré-adolescência, caracterizada por mudanças físicas, emocionais e sociais, marca a transição da infância para a adolescência, sendo relevante no desenvolvimento e nas abordagens educativas.

Figura 29: “Alfabetização das crianças no Brasil” - Dados coletados pelo IBGE em 2018.



Fonte: educa.ibge.gov.br

No entanto, é importante ressaltar que esses dados serão utilizados apenas como critérios orientadores para as decisões gráficas e editoriais, sem que o projeto se restrinja exclusivamente a essa faixa etária. Este trabalho tem potencial para atrair pessoas de diferentes grupos etários, não sendo esperado que todas as crianças dessa faixa etária estabelecida se sintam necessariamente atraídas por ele.

4.3 Persona

Persona parte do conceito de arquétipo, figuras que armazenadas no senso coletivo que representam comportamentos padrões e influenciam a forma como os indivíduos interpretam uns aos outros (GRUDIN; PRUITT, 2002). Essas Personas são personagens criados para conceituar clientes ou *prospects* típicos (BRADLEY et al., 2021). Segundo Grudin e Pruitt (2002), essas personas possuem nomes, preferências, aparências, ocupações, famílias, amigos, pets, posses, status socioeconômico, nível de instrução, estória de vida, objetivos etc., o que proporciona uma cenário funcional e que se aproxima de uma hipótese realista, gerando empatia para quem está desenvolvendo o projeto. Logo, elas atuam como fronteira, sendo uma ferramenta reconhecida por profissionais de diversas áreas, possuindo uma linguagem e estrutura usual que incitam a cooperação desses profissionais em torno do projeto (STICKDORN et al., 2020).

Para desenvolver um livro-objeto adequado e definir um público-alvo, tendo como base os dados coletados no Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará, foi crucial desenvolver uma persona para este projeto. Assim, foi geradas as seguintes personas (figuras 30, 31, 32):

Figura 30: Persona 1

QUEM SOU EU
Sou o João Miguel, tenho 9 anos e moro em Fortaleza, Ceará. Tenho dois pais que são um casal gay. Eles são muito legais e se amam muito. A minha casa fica em um bairro chamado Cocó. É um bairro legal de classe média.

ESTILO DE VIDA
Eu estudo em uma escola particular, estou na 4ª série e sou um bom aluno. Gosto de brincar ao ar livre. Morar perto da praia é demais, adoro ir lá e também pratico capoeira e futebol.

PERSONALIDADE
Sou um garoto curioso e adoro fazer amigos. Sempre tento ser gentil com todo mundo. Acho que é porque meus pais me ensinaram a respeitar as pessoas.

CONSUMO NO AUDIOVISUAL
Gosto de assistir desenhos e séries de TV, como "Hora de Aventura", "Steven Universe" e "Miraculous Ladybug". Também sou fã dos filmes da Disney e da Pixar.

HOBBIES
Adoro jogar futebol com meus amigos no parque, andar de bicicleta e sonho em ter um cachorro. Além disso, sou fã de videogames e amo desenhar e criar minhas próprias histórias em quadrinhos.

CONSUMO LITERÁRIO
Tenho uma imaginação muito fértil. Leio muitos livros de aventuras e fantasia. Meus autores favoritos são J.K. Rowling com "Harry Potter", Monteiro Lobato com "Sítio do Picapau Amarelo" e Rick Riordan com a série "Percy Jackson".

JOÃO MIGUEL
9 ANOS

VAMOS BRINCAR LA FORA, O DIA ESTÁ LINDO!

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 31: Persona 2

QUEM SOU EU
Sou Laura, tenho 11 anos e moro em Fortaleza, Ceará. Vivo com meus pais, tenho um pai e uma mãe amorosos. Minha casa fica no bairro Montese, é um bairro mais simples, mas aconchegante.

ESTILO DE VIDA
Eu estudo em uma escola pública e estou na 5ª. Gosto de brincar ao ar livre, explorar meu bairro e, sempre que dá, vou à praia. O clima aqui é ótimo para isso.

PERSONALIDADE
Sou amigável, adoro fazer amigos na escola e sou bem curiosa. Faço muitas perguntas e adoro aprender coisas novas.

CONSUMO NO AUDIOVISUAL
Adoro assistir a desenhos animados e programas infantis que ensinam coisas boas, como amizade e diversidade. Gosto de séries como "Miraculous Ladybug" e "My Little Pony".

HOBBIES
Brinco bastante com meus amigos, seja de esconde-esconde, pulando corda ou jogando futebol no quintal. Além disso, gosto de desenhar e, quem sabe um dia, vou ter um cachorro ou gato de estimação.

CONSUMO LITERÁRIO
Tenho uma imaginação bem fértil e leio livros de aventura e fantasia. Gosto de histórias com protagonistas que se parecem comigo, como "Percy Jackson" do Rick Riordan ou "Aru Shah" da Roshani Chokshi, onde jovens heróis enfrentam aventuras emocionantes.

LAURA
11 ANOS

VAMOS FAZER A DIFERENÇA JUNTOS!

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 32: Persona 3



Fonte: Elaborado pela autora

Cada persona apresentada na pesquisa está inserida em um contexto socioeconômico específico, dentro da cidade de Fortaleza, no Ceará. A autora optou por explorar essa diversidade para evidenciar as desigualdades sociais presentes na faixa etária escolhida, buscando refletir como essas diferenças impactam o desenvolvimento e as experiências das crianças. No entanto, o objetivo central da pesquisa é garantir que o produto final, o livro-objeto, seja inclusivo e acessível, de modo a atender às necessidades, realidades e preferências pessoais de crianças de diferentes origens e contextos.

4.4 Estrutura narrativa

Em primeiro lugar, é importante destacar que o trabalho tem como objetivo desenvolver um projeto gráfico para um livro-objeto que funcione como ferramenta educativa, voltado ao público infantil dentro da série de exposições Design por Mulheres. Nesse sentido, vale ressaltar que a autora do projeto não é escritora e seu foco não está em aprofundar a narrativa escrita. No entanto, foi realizado um estudo preliminar sobre a estrutura de narrativas infantis, com o intuito de criar um texto que complemente e enriqueça a narrativa visual e gráfica desenvolvida no projeto.

No livro *Literatura Infantil - Voz De Criança*, as autoras pontuam que, se tratando de literatura infantil, “o foco narrativo participa de duas naturezas — a verbal e a visual —, ambas tentando uma comunicação mais o próxima e direta possível com a criança [...]” (Palo e Oliveira, p. 43, 2001). Ao construir uma narrativa para crianças, é essencial considerar a simplicidade, a clareza e o uso de elementos lúdicos que estimulem a imaginação e o aprendizado, respeitando as diferentes faixas etárias e suas capacidades de compreensão e interpretação.

Do ponto de vista da teoria literária, *Nelly Novaes Coelho* (2000) ressalta que a história deve ser compreensível e atrativa, mas sem subestimar a capacidade da criança de interpretar e criar significados a partir do texto. Coelho sugere que a literatura infantil de qualidade envolve uma fusão equilibrada entre conteúdo educativo e uma estrutura narrativa envolvente, com ênfase na linguagem visual e emocional.

Inicialmente, foram selecionadas seis designers que já haviam sido destacadas nas três edições da exposição *Design por Mulheres*. A autora optou por escolher profissionais que atuam no mesmo nicho, garantindo maior coerência entre a narrativa escrita e visual do livro-objeto. Essa abordagem também abriu a possibilidade de expandir o projeto em uma coleção de livros, cada um dedicado a um grupo de designers, organizadas por nicho, contemplando assim todas as participantes da exposição. As designers escolhidas para esta primeira edição foram Bete Paes, Goya Lopes, Heloísa Crocco, Joana Lira, Mirthes Bernardes e Renata Rubim.

Para a narrativa do livro-objeto intitulado *Design por Mulheres para Crianças*, foi selecionado um tom de voz jovial e direto, com o objetivo de estabelecer uma comunicação clara e acessível com os leitores infantis. A autora optou por uma linguagem simples, que fosse envolvente e, ao mesmo tempo, capaz de transmitir as informações necessárias de forma objetiva, mas sem subestimar a capacidade de compreensão das crianças. Assim, a partir das pesquisas desenvolvidas pelas alunas que participaram do projeto de extensão responsável pelas exposições *Design por Mulheres* 2018, 2020/21 e 2024, os textos ficaram organizados da seguinte forma (figuras 33, 34, 35, 36):

Figura 33: Estrutura narrativa 1

INTRODUÇÃO

Neste livro, você vai conhecer seis designers criativas que transformam o mundo ao nosso redor com o design de superfície em diferentes formas!

Essas mulheres vêm de diferentes partes do Brasil e usam suas criações para contar histórias e mostrar um pouco da nossa cultura.

Elas fazem desenhos que aparecem em tecidos, móveis e até em objetos do dia a dia.

Ao longo dessas páginas você vai descobrir que essas mulheres incríveis usam suas ideias e o design para nos conectar, nos lembrar de quem somos e nos ajuda a conhecer o mundo.

BETE PAES

Bete Paes é uma arquiteta e designer pernambucana super criativa, que adora misturar ideias de diferentes lugares do Brasil.

Você pode encontrar o trabalho dela em muitos lugares, como cadeiras, em bancos e almofadas, ou até em acessórios de moda.

Para Bete, o legal é poder tocar e usar o que ela cria!

Cada estampa parece ganhar vida quando é aplicada em um objeto.

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 34: Estrutura narrativa 2

GOYA LOPES

Goya Lopes é uma designer incrível que cria estampas super especiais, cheias de cor e vida, que contam histórias da cultura afro-brasileira.

Ela começou a fazer isso ainda criança, com a ajuda e incentivo de sua família e professores, o que só aumentou seu amor pela arte.

Goya acredita que cada estampa que cria traz um pedacinho da história da população negra.

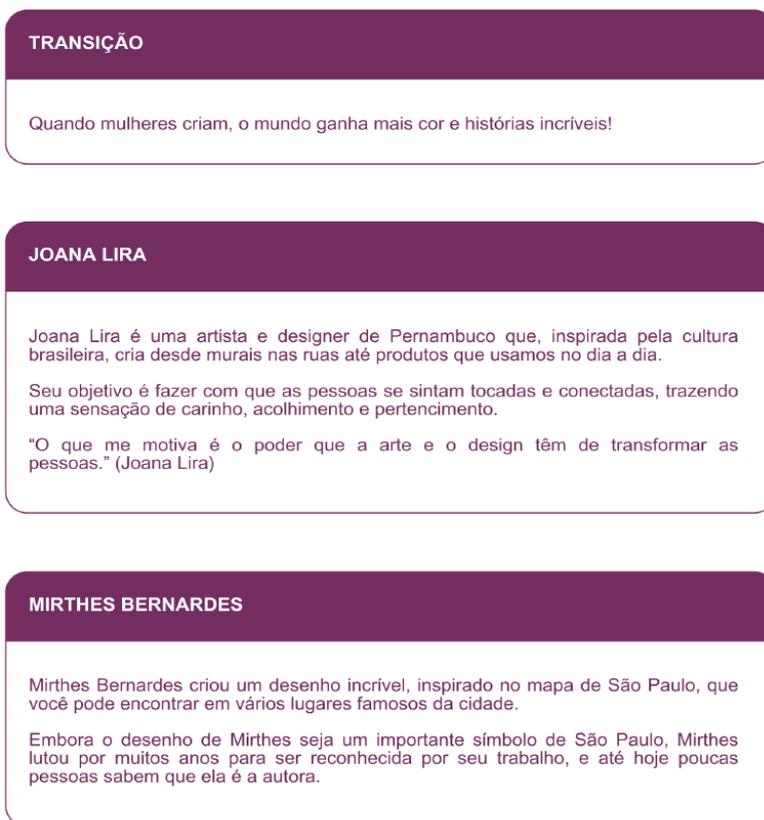
Assim, ela cria uma identidade única e cheia de significado.

HELOÍSA CROCCO

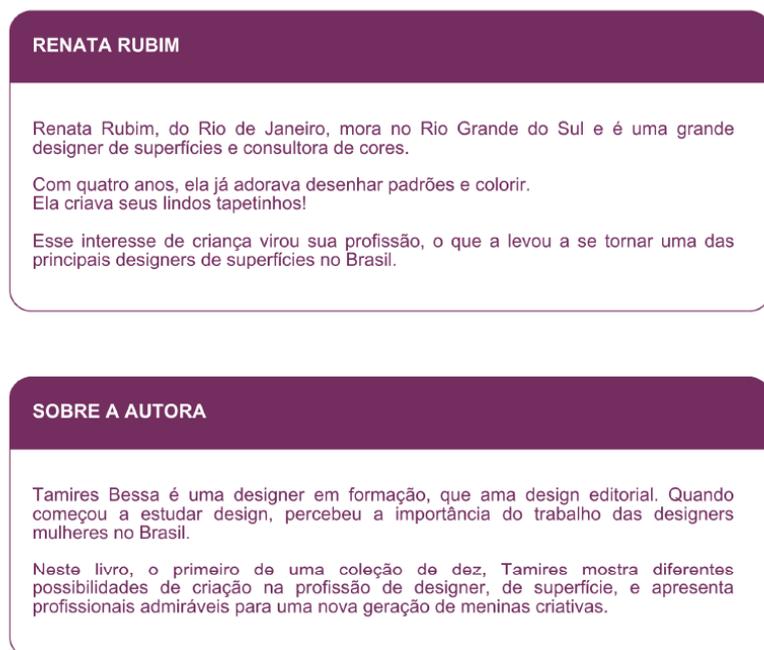
Heloisa Crocco é uma designer que nasceu e vive em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, que combina arte, natureza e trabalhos manuais de maneira ímpar.

Sua invenção mais famosa é a técnica Topomorfose, que revela os padrões na madeira, os transformando em lindos objetos decorativos.

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 35: Estrutura narrativa 3

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 36: Estrutura narrativa 4

Fonte: Elaborado pela autora

4.5 Desenvolvimento material e visual

4.5.1 Referências visuais e projetuais

Após a definição da estrutura narrativa, o próximo passo foi a busca por referências visuais que estivessem em consonância com as diretrizes estabelecidas previamente. O objetivo era garantir que o aspecto visual do livro-objeto complementasse a proposta educativa e lúdica da obra. Assim, foram selecionadas as seguintes referências (figuras 37, 38, 39, 40):

Figura 37: Livro “Gelatina geral” 2



Fonte: editorial-gelatina-gera

Figura 38: Livro "Cultura Compartida" de Javier Celaya



Fonte: cultura compartida.com

Figura 39: Roma: Uma paisagem urbana 3D, por Kristyna Litten



Fonte: [romekeepsakecityscape](http://romekeepsakecityscape.com)

Figura 40: Kalimán en Jericó, por David de las Heras



Fonte: graffica.info

4.5.2 Painel Semântico

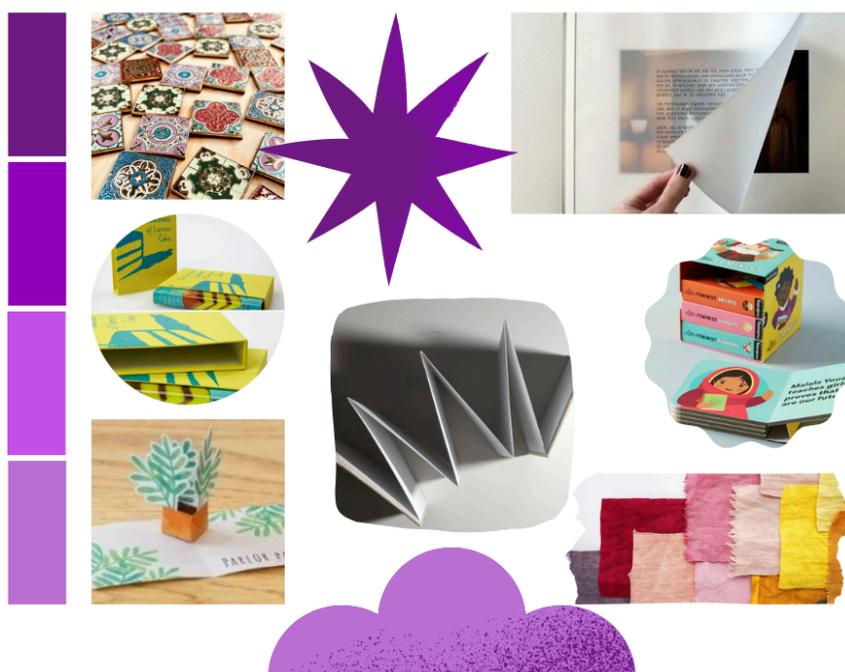
O painel semântico, com suas variadas técnicas e composições para a coleta de inspirações visuais, serve como um recurso para decodificar imagens. O processo de criação envolve a utilização de diversos sentidos para interpretar imagens, e cabe ao designer traduzir essas percepções por meio da pesquisa de materiais. A comunicação dos valores estéticos e simbólicos se dá pelo olhar, que é percebido visualmente. No método criativo, essa etapa de interpretação precede a criação. A representação desses sentimentos, seja por meio da ação manual ou gráfica, é uma abordagem eficaz para o desenvolvimento de novos produtos. (Korner, 2015).

O olhar do designer é caracterizado, principalmente, pela articulação que a disciplina estabelece com diferentes saberes. A forma de conduzir essa articulação é orientada pelos objetivos propostos, pelos métodos utilizados e pelo campo de atuação em que o objeto de estudo se insere. Ou seja, a construção desse olhar é diversificada tanto quanto é diversificado o corpo teórico com o qual o design se relaciona (Ferreira e Couto, 2012, p.12).

As imagens permeiam na mente do criador e não podem ser capturadas por outros, tornando-se um processo individual de organização imagética do designer. Nesse momento, conforme Sanches, os elementos visuais precisam ser analisados, selecionados e interrelacionados, orientando os aspectos semânticos necessários para a criação. (Koner, 2015, apud Sanches, 2007).

Diante dessas considerações, identificou-se a relevância da utilização do painel semântico (figura 41) como ferramenta essencial para o desenvolvimento do projeto. Seu uso permitiu a inspiração inicial, servindo como uma base para definir as características estéticas, além de explorar texturas e interações possíveis. Ao reunir uma variedade de referências visuais e sensoriais, o mood board possibilitou uma visão mais clara e coerente do direcionamento criativo, facilitando a construção de uma identidade visual e conceitual consistente para o projeto.

Figura 41: Mood board



Fonte: Elaborado pela autora

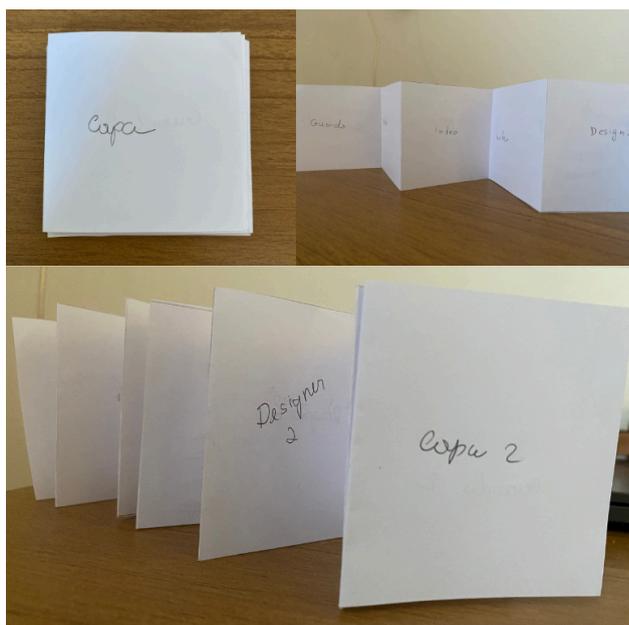
Dessa forma, estabeleceu-se que os tons de púrpura terão grande destaque no projeto, tomando como referência as cores da identidade visual da exposição Design por Mulheres de 2018. Além disso, identificou-se a importância de incorporar materiais como tecido e papel vegetal, com o objetivo de adicionar texturas variadas ao livro-objeto. O pop-up será incorporado no projeto, além de formas abstratas e coloridas, a fim de trazer dinamismo ao Design. O formato sanfonado, presente em diversas referências abordadas no subcapítulo anterior, foi adotado, o que gerou a necessidade de uma solução para fechamento do livro, sendo considerada a utilização de uma cinta ou caixa para atender a essa demanda.

4.6 Produção

4.6.1 Protótipos iniciais

Na fase de produção, o primeiro passo consistiu na criação de um protótipo básico (figura 42) utilizando papel sulfite comum de 50 gramas. O objetivo deste protótipo inicial foi compreender o formato geral do livro-objeto, avaliar sua montagem e testar como o formato sanfonado acomodaria a quantidade de páginas estipulada. Essa etapa permitiu ajustes importantes no design estrutural antes da escolha definitiva dos materiais e acabamentos.

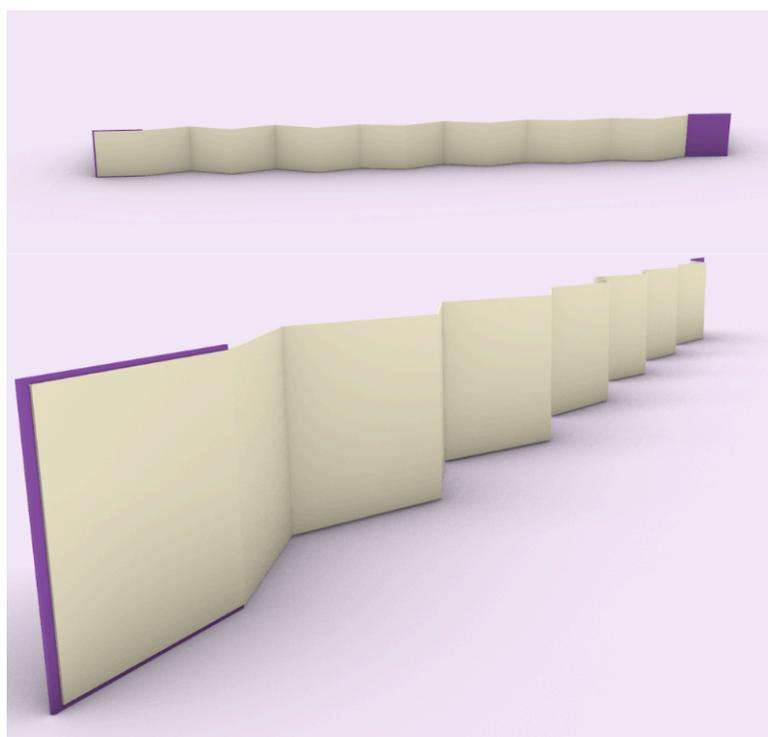
Figura 42: Protótipo 1



Fonte: Elaborado pela autora

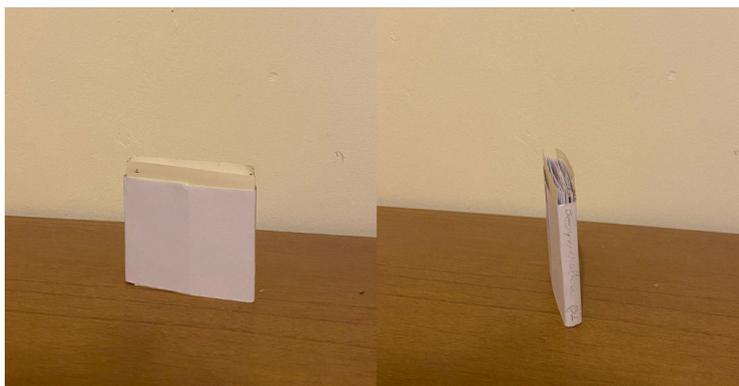
Em seguida, desenvolvi um protótipo digital em 3D (figura 43) utilizando o software Rhino. Durante o processo de distribuição do texto, identifiquei a necessidade de aumentar o número de páginas, e percebi que o uso de um protótipo digital tornaria mais ágeis as alterações necessárias. O modelo 3D facilitou a visualização do formato sanfonado e permitiu ajustes mais precisos, garantindo maior flexibilidade no Design e na organização do conteúdo, além de otimizar a fase de testes.

Figura 43: Protótipo 2



Fonte: Elaborado pela autora

O último protótipo (figuras 44 e 45) foi novamente confeccionado em papel, porém, com o objetivo de detalhar as interações que seriam incorporadas ao livro-objeto, que serão pop-up, tecido, papel vegetal, imã e relevos. Além disso, testou-se a cinta responsável pelo fechamento do livro. Durante o teste, observou-se que a cinta ficou alguns centímetros menor que o livro, o que motivou a decisão de ajustar suas dimensões na versão final. Assim, a cinta terá a mesma altura do livro, e o fechamento nas laterais será projetado para simular uma lombada, proporcionando um acabamento mais refinado e funcional.

Figura 44: Protótipo 3.1

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 45: Protótipo 3.2

Fonte: Elaborado pela autora

4.6.2 sketches

É relevante destacar que diversos esboços de ilustração foram desenvolvidos até que a autora chegasse a um estilo de traço satisfatório. O objetivo era representar cada designer, evidenciando tanto suas características físicas quanto seus estilos pessoais, mas sem adotar um traço realista. Considerando a faixa etária previamente definida, o estilo escolhido também não poderia ser excessivamente infantil. A busca foi por um equilíbrio que atraísse o público-alvo, mantendo a simplicidade e o dinamismo. Os primeiros esboços realizados foram os seguintes (figuras 46 e 47):

Figura 46: Sketches 1

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 47: Sketches 2

Fonte: Elaborado pela autora

Esses esboços resultaram em versões iniciais, porém ainda não foram consideradas satisfatórias. O traço se mostrou confuso e rígido, não capturando com precisão a leveza e a expressividade desejadas para o projeto. Era necessário um ajuste no estilo para torná-lo mais fluido e dinâmico, refletindo de forma mais eficiente as personalidades das designers e a proposta visual do livro-objeto, o que resultou nas versões mostradas na figura 48.

Figura 48: Versão 1



Fonte: Elaborado pela autora

Em seguida, uma nova versão foi criada (figura 49). O traço se aproximou bastante do desejado, mas a decisão de ilustrar apenas a partir do busto, como uma representação de perfil biográfico, resultou em uma ilustração excessivamente estática. Essa abordagem limitava a expressividade das figuras, tornando difícil transmitir a energia e a vivacidade das designers. Portanto, era necessário repensar a composição das ilustrações para infundir mais dinamismo e personalidade nas representações.

Figura 49: Versão 2



Fonte: Elaborado pela autora

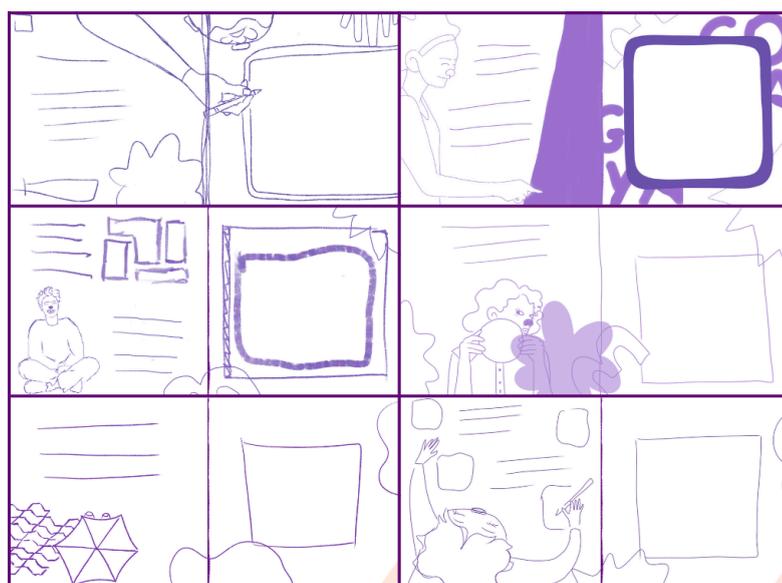
Com base nessa conclusão, foram realizados os sketches que conduziram ao resultado final (figuras 50 e 51). Esses novos esboços incorporaram as alterações necessárias, permitindo uma representação mais expressiva das designers. Essa etapa foi crucial para alcançar a estética desejada, refletindo tanto as características individuais das profissionais quanto a proposta do livro-objeto como um todo.

Figura 50: Sketches finais 1



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 51: Sketches finais 2



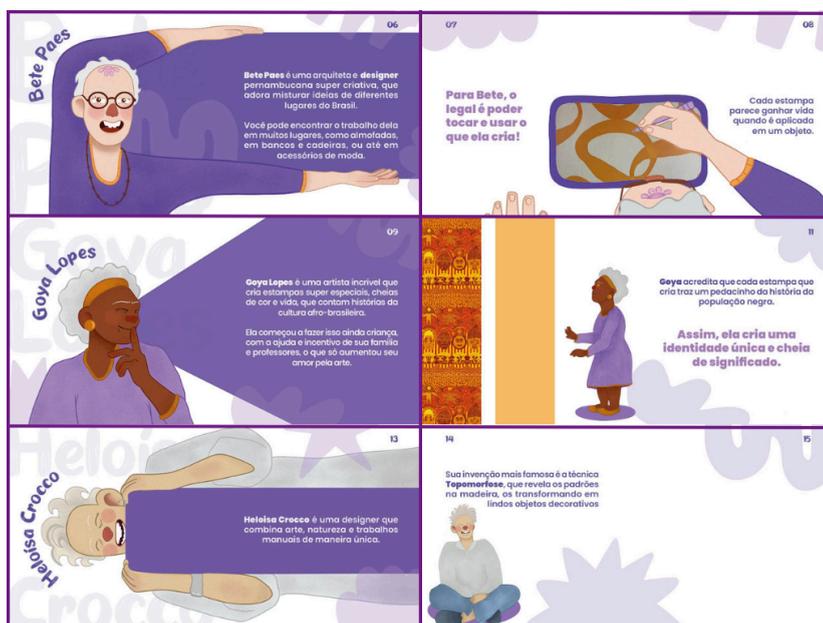
Fonte: Elaborado pela autora

4.6.3 Ilustrações e diagramação

Após os passos descritos anteriormente, chegou-se ao resultado final da ilustração e diagramação (figuras 52 e 53). As ilustrações foram projetadas para explorar poses enérgicas, tornando-as mais divertidas e envolventes. Elementos gráficos, como formas abstratas, foram incorporados para reforçar a identidade visual do livro. A diagramação foi elaborada para complementar as ilustrações de forma harmoniosa, utilizando uma abordagem simples. A fonte Poppins, nas variantes Semibold e Black, foi escolhida para o texto corrido por ser uma tipografia sem serifa com contornos arredondados, que proporciona uma leitura fluida e garante uma mancha gráfica que não compete com as demais informações visuais dos spreads. Além disso, os títulos foram definidos na fonte Ghiya Strokes, que simula a lettering manual, conferindo um toque lúdico e divertido às composições.

Os spreads foram estruturados da seguinte maneira: inicialmente, cada designer é apresentada por meio de uma ilustração principal, acompanhada de uma breve introdução sobre sua trajetória e principais contribuições. Posteriormente, as páginas subsequentes detalham suas criações, complementadas por interações táteis que enriquecem a experiência e engajam o leitor com o conteúdo de forma mais dinâmica e sensorial, seguindo essa dinâmica sucessivamente.

Figura 52: Resultado Spreads 1



Fonte: Elaborado pela autora

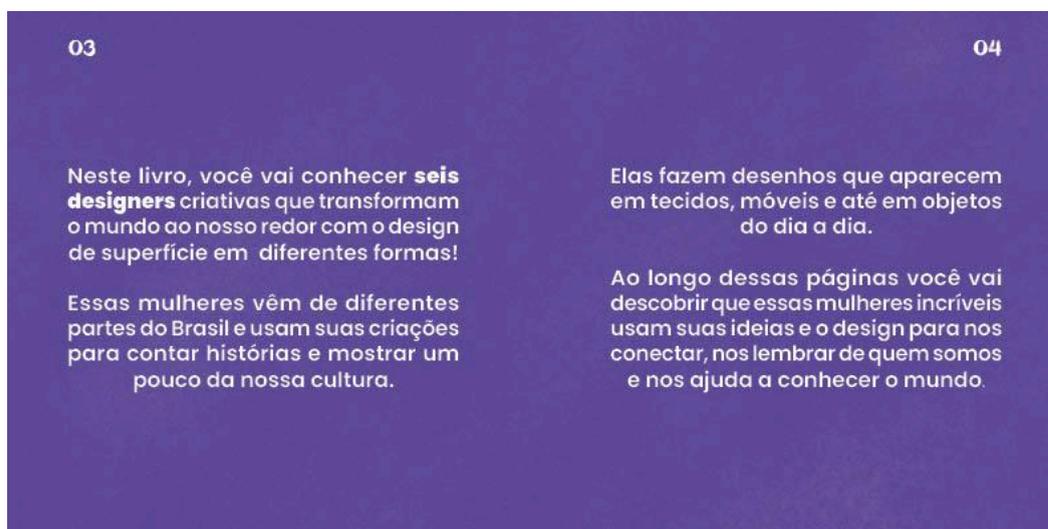
Figura 53: Resultado Spreads 2



Fonte: Elaborado pela autora

As páginas de introdução (figura 54), assim como as de transição (figura 55) e da mini biografia da autora (figura 56), foram projetadas de forma mais simples, proporcionando um equilíbrio em relação às demais páginas já apresentadas. Essa abordagem visa garantir uma fluidez na leitura e permitir que o conteúdo central se destaque, ao mesmo tempo em que mantém uma coesão visual ao longo do livro.

Figura 54: Resultado Spreads 3



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 55: Resultado Spreads 4



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 56: Resultado Spreads 5



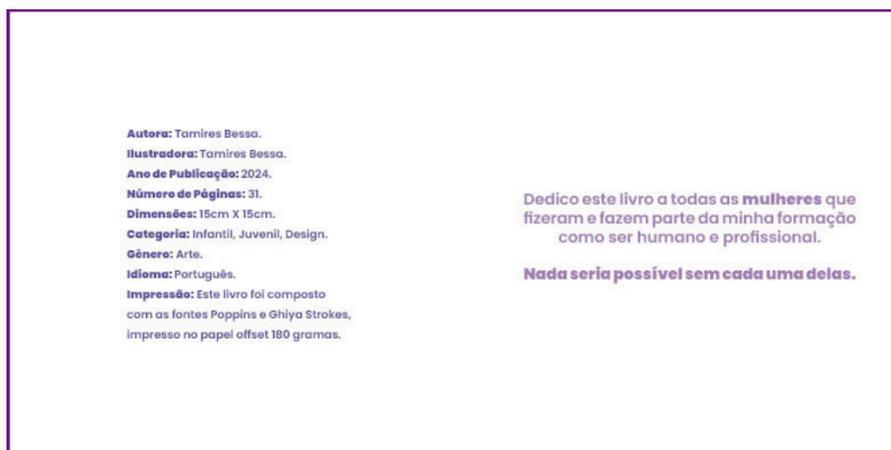
Fonte: Elaborado pela autora

Conjuntamente, foram elaborados a folha de rosto (figura 57), a ficha técnica e uma página de dedicatória (figura 58), seguindo a mesma linha de raciocínio.

Figura 57: Resultado Spreads 6

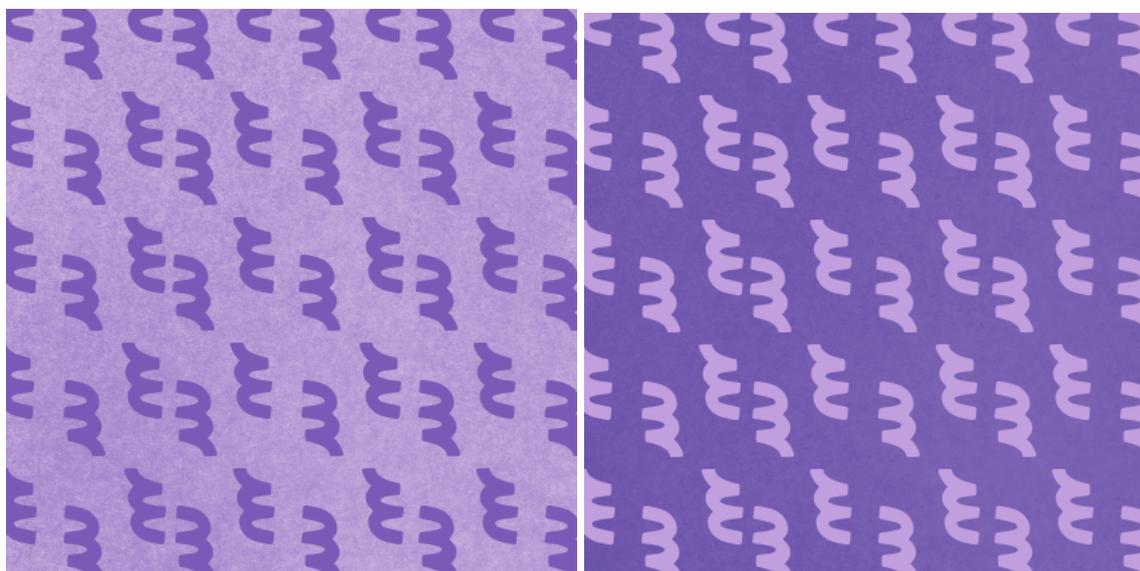


Fonte: Elaborado pela autora

Figura 58: Resultado Spreads 7

Fonte: Elaborado pela autora

Também foram criadas as guardas (figura 59), utilizando um dos elementos gráficos presentes no miolo do livro para compor um padrão a partir da repetição. Essa escolha contribui para tornar o projeto integrado, adicionando um aspecto ativo desde a primeira interação com o livro.

Figura 59: Guardas

Fonte: Elaborado pela autora

Ademais, foram desenvolvidas a capa (figura 60) e a contracapa (figura 61). Na capa, todas as personagens estão representadas, com o título utilizando a fonte Ghiya Strokes, presente desde o início do projeto. A paleta de cores foi mantida, sendo o roxo claro o tom principal da capa, criando um contraste com a contracapa,

que apresenta um roxo mais escuro. Além disso, a contracapa traz a logo da Universidade e uma logomarca fictícia para a autora, que, em uma publicação real, poderia ser substituída pela logo de uma editora.

Figura 60: Capa



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 61: Contracapa



Fonte: Elaborado pela autora

Todo esse processo resultou no seguinte espelho, ou seja, uma visão geral do livro (figura 62):

Figura 62: Espelho



Fonte: Elaborado pela autora

Por fim, foi desenvolvida a cinta (figura 63) que irá envolver o livro. Ela apresenta um design mais simples, com menos cores e informações visuais, trabalhando volume e contraste, para criar um equilíbrio harmonioso com o restante do projeto.

Figura 63: Cinta



Fonte: Elaborado pela autora

4.7 Prototipação

Com base na produção demonstrada no tópico anterior, foi realizado um estudo detalhado do produto para definir as técnicas e composições adequadas. Decidiu-se que as páginas teriam o formato de 140 mm x 140 mm, enquanto a capa dura seria um pouco maior, com 150 mm x 150 mm. Essa escolha foi feita visando garantir um tamanho confortável tanto para manuseio quanto para leitura, já que o formato sanfonado permite a abertura completa do material. Em dimensões maiores, essa

manipulação seria mais difícil. Com essas definições estabelecidas, deu-se início à criação do protótipo final.

Apesar do livro ter sido projetado para que em sua versão final, produzido em editora para sua comercialização, ele seja impresso em papel offset 180 gramas, todas as páginas do protótipo final, assim como a capa, contracapa e guardas, foram impressas em papel couchê de 170 gramas (figura 64). Já as peças que serão recortadas e aplicadas no livro e a cinta receberam uma impressão diferenciada em papel couchê de 300 gramas, garantindo maior resistência para essas partes interativas.

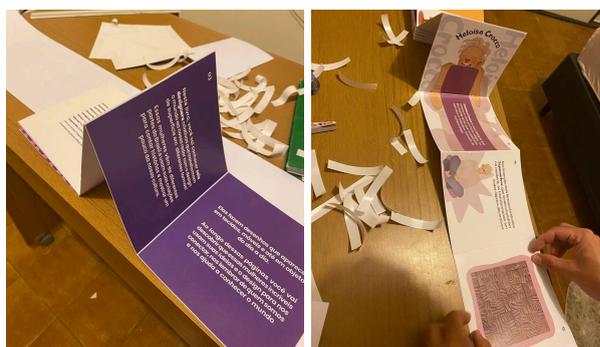
Figura 64: Partes impressas



Fonte: Elaborado pela autora

O próximo passo envolveu a montagem do miolo do livro (figura 65). As páginas impressas foram refiladas e coladas em longos pedaços de papel AP de 60 kg, refilado com a mesma altura das peças (14cm), para possibilitar que as dobras criassem o efeito sanfonado planejado.

Figura 65: Montagem do miolo



Fonte: Elaborado pela autora

Posteriormente, foram aplicados os elementos que irão proporcionar a experiência sensorial e interativa do livro-objeto (figura 66). Isso incluiu a adição de pop-ups, tecido original de Goya Lopes, papel vegetal para textura, e uma segunda camada em relevo em algumas imagens, proporcionando uma sensação de tridimensionalidade. Além disso, ímãs foram inseridos em uma das páginas, incentivando maior interação com o público.

Figura 66: Colagem das peças sensoriais



Fonte: Elaborado pela autora

Seguidamente, as impressões para a capa e contracapa foram refiladas e coladas sobre papel paraná, com acabamento interno completo com as guardas (figura 67).

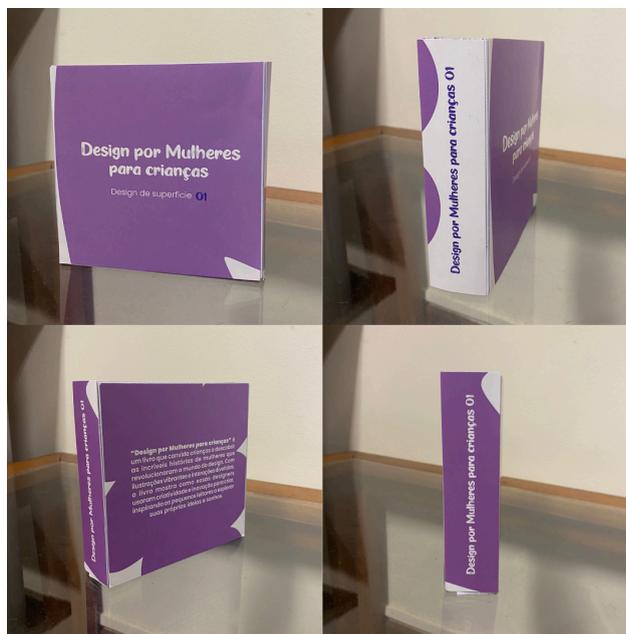
Figura 67: Colagem da capa e contracapa



Fonte: Elaborado pela autora

Finalmente, foi montada a cinta que fará o fechamento do livro (figura 68).

Figura 68: Colagem da cinta



Fonte: Elaborado pela autora

Assim, foi possível atingir o seguinte resultado nesse protótipo (figura 69):

Figura 69: Resultado final



Fonte: Elaborado pela autora

5. Considerações finais

Este trabalho de natureza qualitativa teve como objetivo desenvolver um livro-objeto capaz de atrair o público infantil para o universo do Design, por meio de um espaço educativo integrado à exposição Design por Mulheres. Assim, para alcançar uma compreensão mais ampla, foi necessário analisar o contexto histórico do museu como espaço de educação, além de realizar um estudo aprofundado sobre o conceito de livro-objeto, sua evolução, características e adaptações para o público infantil. Também foi crucial investigar espaços expositivos com propostas educativas e compreender o papel do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (Mauc), local que sediou as três edições da exposição Design por Mulheres, tema central para a criação do produto final.

A partir dessas investigações, foram estabelecidos os conceitos, técnicas e composições necessárias para o desenvolvimento do livro-objeto, culminando na produção de um protótipo. Desta forma, os objetivos delineados foram atingidos, já que foi produzido um livro-objeto que, em conjunto com mediadores especializados em educação infantil, apresenta uma nova forma de interação para as crianças com o Design, fortalecendo a proposta educativa da exposição.

A percepção final reforça a força que a exposição Design por Mulheres traz enquanto espaço que não apenas evidencia a grandeza das designers destacadas, mas também as valoriza em suas trajetórias profissionais. Levar essa temática ao público infantil é fundamental para que as crianças compreendam a relevância do Design para a sociedade e se inspirem em mulheres que têm um papel significativo em suas áreas. Isso é especialmente importante para as novas gerações de crianças criativas, que podem se sentir empoderadas ao verem mulheres em posições de relevância e influência, pois as colocam como figuras de inspiração e referência em suas profissões, um ato revolucionário, que contribui para a construção de uma sociedade mais igualitária e inclusiva.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, R. **A didatização e a precária divisão de pessoas em faixas etárias: dois fatores no processo de (não) formação de leitores.** In: PAIVA, A. (Org.). *Literatura e letramento: espaços, suportes e interfaces, o jogo do livro.* Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p. 75-83.

BERTOLETTI, Estela Natalina Mantovani; SILVA, Eliane Aparecida da; FREITAS, Lucinéia Silva de. **A questão da faixa etária na literatura infantil.** Paranaíba: UEMS, 2006.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Companhia.** São Paulo: Cortez, 2004.

BRASIL. Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. Art. 53.** Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/busca?q=art.+53+do+estatuto+da+crian%C3%A7a+e+do+adolescente+-+lei+8069%2F90>. Acesso em: 21 set. 2024.

CAPELHUCHNIK, Laura Himmelstein. **Livros-objeto contribuem para a educação visual de crianças.** aun.usp, 2016. Disponível em: <https://www.usp.br/aunantigo/exibir?id=7486&ed=1307&f=31#:~:text=Na%20pesquisa%2C%20ela%20ressalta%20a,com%20um%20universo%20visual%20po%C3%A9tico>. Acesso em: 18 de jun. de 2023.

CHILDREN'S BOOK MUSEUM — **Color Your World. Behance. 2015.** Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/24631615/Childrens-Book-Museum-Color-Your-World>. Acesso em: 24 de Junho de 2023.

Cocchiara-le, F. **Quem tem Medo da Arte Contemporânea?** Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2006.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997.

ELOY, Luciana. **Texto de curadoria Design por Mulheres**. Catálogo Design Por Mulheres, 2018.

EDUCAÇÃO BRASILEIRA EM 2022 – a voz de adolescentes. Unicef, 2022. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/media/20186/file/educacao-em-2022_a-voz-de-adolescentes.pdf. Acesso em: 25 de Abril de 2023.

EDITORIAL - gelatina geral. Behance. 2021. Disponível em: . Acesso em: 24 de Junho de 2023.

Era uma vez outra vez. Pri Ballarin. 2016. Disponível em: <https://priballarin.com/portfolio/era-uma-vez/>. Acesso em: 24 de Junho de 2023.

EVALTE, Tatiana Telch. **Para entender o livro brinquedo: arte e literatura na infância**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.

Federizzi, Carla Link; Halpern, Marcelo; Machado, Taís Lagranha; Gerenda, Felipe. **O moodboard como ferramenta metaprojetual: um estudo sobre o caso Smart!**. 11º P&D Design, Gramado – RS, 2014.

FERREIRA, P. C. ; COUTO, R. M. S. . **Sob o olhar do Design: a construção de um ponto de vista**. Estudos em Design (Online), v. 20, p. 1-14, 2012.

GONÇALVES, Lisbeth. **Entre cenografias: o museu e a exposição de Arte no século XX**. 1º Edição. São Paulo: Edusp, 2021.

GRUDIN, J.; PRUITT, J. **Personas, participatory design and product development: an infrastructure for engagement**. In: Proceedings of the 2002 conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques. 2002.

HELLER, Steven; GUARNACCIA, Steven. **Design para crianças**. New York: Watson-Guptill Publications, 1994.

HELLER, Steven. **Linguagens do Design: Compreendendo o Design gráfico**. Trad. Juliana Saad. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO NO BRASIL- Aula 16- **A transformação da criança em aluno**. Cultura. 2014. Disponível em: . Acesso em: 10 de Maio de 2023.

IBRAM divulga resultado do Formulário de Visitação Anual 2020. INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (Ibram), 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/assuntos/noticias/ibram-divulga-resultado-do-formulario-de-visitacao-anual-2020>. Acesso em: 21 mar. 2024.

KORNER, Edson. **O Painel Visual como ferramenta para desenvolvimento de produtos de moda**. 5º GAMPI Plural, Santa Catarina, UNIVILLE, 2015.

LÉON, Denise Maria Maciel. **Paradigmas contemporâneos de educação: Escola Tradicional e Escola Construtivista**. Cadernos de Pesquisa, Ceará, 1999.

LINDEN, Sophie Van der. **Lire l'album**. França: L'atelier Du Poisson soluble, 2007.

LOPES, Maria Margaret. **A favor da desescolarização dos museus**. Educação e Sociedade: revista quadrimestral de Ciência da Educação/CEDES, 1991.

MACHADO, Ana Flavia; SOUZA, Nayara; MACHADO, Larissa. **Museus no Brasil: análise socioeconômica de perfis**. Universidade Federal de Minas Gerais, 2016.

MARINHO, Claudia. **Texto de curadoria Design por Mulheres 2024**. Catálogo Design Por Mulheres, 2024.

MATOS, Thaís. **Museus em alta: 1º semestre de 2019 tem recordes de público pelo Brasil**. G1, 2019. Disponível em:

<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/08/12/museus-em-alta-1o-semester-de-2019-tem-recordes-de-publico-pelo-brasil.ghtml>. Acesso em: 25 de abr. de 2023.

MEMÓRIAS DAS VISITAS (1999-2014). Disponível em: <https://mauc.ufc.br/pt/visitas/>. Acesso em: 02 de mar. 2024.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NASCIMENTO, Júnior José do; CHAGAS, Mário de Souza. **Diversidade museal e movimentos sociais**. Brasília/DF: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, 2008.

OLIVEIRA, F. R. **A literatura infantil: história, teoria, análise** (1981), de Nelly Novaes Coelho: um discurso de fronteira. In: MORTATTI, M. R. L.; BERTOLETTI, E. N. M.; OLIVEIRA, F. R. (org.). **Clássicos brasileiros sobre literatura infantil (1943-1986)**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020. p. 207-240.

PALO, R.; OLIVEIRA, M. **Literatura infantil: voz de criança**. São Paulo: Editora Ática, 2001.

PERFIL DAS CRIANÇAS DO BRASIL. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20786-perfil-das-criancas-brasileiras.html>. Acesso em: 15 de out. 2023.

PINTO, Júlia Rocha. **O papel social dos museus e a mediação cultural: conceitos de Vygotsky na arte-educação não formal**. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais– CEART/UDESC, 2012.

RANDY INGEMANSON. **How to Write a Novel Using the Snowflake Method: 1**, 2014.

RIBEIRO, Elisabete Aparecida; PAGNI, Pedro Angelo. **Pragmatismo e escola nova no Brasil**. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

ROMANI, Elizabeth. **Design do Livro-objeto infantil**. Universidade de São Paulo, 2011.

SANCHES, Maria Celeste de F. **A síntese visual como ferramenta projetual para a concepção de produtos de moda**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN (CIPED), 4., 2007, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: ANPED, 2007. 1 CDROM.

SILVEIRA, Paulo Antônio. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. Porto Alegre: Editora da Universidade UFRGS, 2001.

SILVA, Eliane Aparecida da; FREITAS, Lucinéia Silva de; BERTOLETTI, Estela Natalina Mantovani. **A questão da faixa etária na literatura infantil**. Paranaíba: UEMS, An. Sciencult, v.1, n.1, p.68-73, 2006.

SIQUEIRA, G. K.; CORREIA, H. C. R. de O.; COSTA, P. B. **Um museu universitário de Arte no Ceará- história, coleções e atuação: Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará**. In: Anais do I Colóquio Internacional do Museu Universitário. Fortaleza, 2017. p. 1-10.

SOUTO, Valter. **A cidade como museu. História, cultura e educação**. Revista Museu, 2020. Disponível em: <https://revistamuseu.org/ojs/index.php/museu/article/view/205>. Acesso em: 21 de mar. 2024.

VALENÇA, Mariane. **Transforma, mas não tira! Um olhar sobre a arte, a educação e a cultura na infância e adolescência**. Museu de Arte da UFC. 2020.

VASCONCELOS, Tania. **Texto de apresentação Design por Mulheres 2020**. Catálogo Design Por Mulheres, 2020.