

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS CURITIBA – SEDE CENTRAL
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

CAIO DOS SANTOS DE OLIVEIRA

**LIVRO INFANTIL COMO FERRAMENTA PARA AUXILIAR
NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR**

Trabalho de Conclusão de Curso

CURITIBA

2018

CAIO DOS SANTOS DE OLIVEIRA

**LIVRO INFANTIL COMO FERRAMENTA PARA AUXILIAR
NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Rosamélia Parizotto Ribeiro, PhD.

CURITIBA

2018

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 076

LIVRO INFANTIL COMO FERRAMENTA PARA AUXILIAR NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR

por

Caio Dos Santos De Oliveira – 1506889

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 22 de junho de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Profa. Daniela Fernanda Ferreira da Silva (MSc.)
Avaliadora
DADIN – UTFPR

Profa. Maria Leni Gapski (Dra.)
Convidada
DADIN – UTFPR (Aposentada)

Rosamelia Parizotto Ribeiro (Dra.)
Orientadora
DADIN – UTFPR

Prof. André de Souza Lucca (Dr.)
Professor Responsável pelo TCC
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me acompanhado em todos os momentos de minha vida, me guiando sempre pelos melhores caminhos e me fazendo descobrir toda a força que existe em mim.

Aos meus pais e familiares por acreditarem nos meus sonhos e por terem me amparado sempre que pensei em desistir. Os obstáculos foram muitos e alguns muito difíceis de se entender e superar, mas nenhum deles foi capaz de me fazer desacreditar no amor que existe em uma família.

Agradeço também aos meus amigos que me deram todo o suporte necessário, me fazendo sentir amado e apto a conquistar meus objetivos.

E em especial, agradeço à professora Rosamélia, pela sua enorme paciência e por todo o carinho recebido ao longo da minha jornada acadêmica. Seu profissionalismo e experiência foram fundamentais para que esse projeto fosse concluído.

RESUMO

OLIVEIRA, Caio. **PROJETO GRÁFICO EDITORIAL INFANTIL COMO FERRAMENTA PARA AUXILIAR NA EDUCAÇÃO ALIMENTAR**. 2018. 64f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

Este estudo apresenta uma compilação de textos, artigos e notícias que tem como finalidade fomentar o trabalho “Projeto Gráfico Editorial como Ferramenta para Auxiliar na Educação Alimentar Infantil”, o qual tem o propósito de oferecer conhecimento e incentivar crianças a realizarem escolhas saudáveis na hora das refeições por meio de um livro interativo. Como abordagem metodológica utilizou-se o *Design Thinking*, processo estudado por Ambrose e Harris, e caracterizado por sete etapas distintas: definição, pesquisa, geração de ideias, teste de protótipos, seleção, implementação e aprendizagem. O projeto gráfico foi criado com base nas pesquisas realizadas, nessa metodologia proposta, a fim de ofertar uma solução parcial do problema documentado. A monografia é finalizada com a construção de um protótipo impresso, que reúne todas as decisões e soluções consideradas apropriadas segundo o estudo, além de considerações finais acerca do projeto.

Palavras-Chaves: Design editorial. Ilustração. Design gráfico. Alimentação infantil.

ABSTRACT

OLIVEIRA, Caio. **CHILD GRAPHIC EDITORIAL PROJECT AS A TOOL TO ASSIST IN THE FOOD EDUCATION**. 2018. 64f. Final undergraduate project – Technology in Graphic Design, Technological Federal University of Paraná, Curitiba, 2018.

This work presents a compilation of texts, articles and pieces of news that have the purpose of fostering the work Projeto Gráfico Editorial como Ferramenta para Auxiliar na Educação Alimentar Infantil (Editorial Graphic Design Project as a Tool to Assist in Child Food Education), which aims at offering knowledge and incentivizing kids into making healthy choices at meal times through an interactive book. Design Thinking was used as the methodological approach; it has seven distinct stages: definition, research, ideation, prototype testing, selection, implementation and learning. The graphic project was created based on research, in this methodology, in order to offer a partial solution to the documented problem. The monograph is concluded with the construction of a printed prototype, which gathers all the decisions and conclusions considered appropriate according to the study, as well as final considerations regarding the project.

Key-Words: Publication design. Illustration. Graphic design. Children nourish

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Anotações do autor – Opções de Alimentos de A à F.....	31
Figura 2: Anotações do autor – Opções de Alimentos de G à M	31
Figura 3: Anotações do autor – Opções de Alimentos de N à T	32
Figura 4: Anotações do autor – Opções de Alimentos de U à Z	32
Figura 5: Análise de livro 01	33
Figura 6: Análise de livro 01.....	33
Figura 7: Análise de livro 02.....	33
Figura 8: Análise de livro 02.....	33
Figura 9: Análise de livro 03.....	34
Figura 10: Análise de livro 03.....	34
Figura 11: Sketchbook com primeiros estudos de representação.....	35
Figura 12: Sketchbook com primeiros estudos de representação.....	36
Figura 13: Alfie - Vetorizado.....	36
Figura 14: Comparativo entre alternativas	37
Figura 15: Comparativo entre alternativas	37
Figura 16: Comparativo entre alternativas	38
Figura 17: Formatos de impressão 01.....	39
Figura 18: Formatos de impressão 02	40
Figura 19: Ilustrações desenvolvidas 01	42
Figura 20: Ilustrações desenvolvidas 02	43
Figura 21: Ilustrações desenvolvidas 03	44
Figura 22: Família tipográfica Besom.....	45
Figura 23: Família tipográfica Gill Sans.....	46
Figura 24: Família tipográfica Moon.....	47
Figura 25: Helvetica	48
Figura 26: Aplicação da razão áurea como grid.....	50
Figura 27: Capa do livro	51
Figura 28: Simulação digital do projeto implementado – Letra A	52
Figura 29: Detalhe da ilustração aplicada em simulação digital.....	52
Figura 30: Detalhe de texto aplicado em simulação digital	53
Figura 31: Simulação digital do projeto implementado – Páginas interativas 01.....	54
Figura 32: Simulação digital do projeto implementado – Letra B	54

Figura 33: Simulação digital do projeto implementado – Páginas interativas 02.....	55
Figura 34: Simulação digital do projeto implementado – Letra C	55
Figura 35: Simulação digital do projeto implementado – Letra E	56
Figura 36: Simulação digital do projeto implementado – Páginas interativas 03.....	56

LISTA DE SIGLAS

ABESO – Associação Brasileira para Estudo da Obesidade e da Síndrome Metabólica

DADIN – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial

OMS – Organização Mundial da Saúde

POF – Pesquisa Orçamento Familiar

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

UNIFESP – Universidade Federal de São Paulo

UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 PANORAMA GERAL.....	12
1.2 OBJETIVO GERAL	13
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.4 JUSTIFICATIVA	13
1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO	14
1.6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	16
2.1 METODOLOGIA	16
2.2 PANORAMA GERAL: DEFINIÇÕES E ASPECTOS	18
2.2.1 A importância da alimentação saudável	18
2.2.2 A obesidade infantil no Brasil	19
2.3 O design editorial	21
2.3.1 O hábito de leitura dos brasileiros	23
2.3.2 Literatura infantil	24
2.3.3 O consumo de livros infantis no Brasil	25
2.4 A criança como ser independente	26
2.4.1 Maria Montessori	27
2.4.2 O método	28
3. DESENVOLVIMENTO DE PROJETO	29
3.1 DEFINIÇÃO	29
3.2 PESQUISA	29
3.2.1 PÚBLICO-ALVO	29
3.2.2 SELEÇÃO DOS ALIMENTOS	30
3.3 GERAÇÃO DE IDEIAS	32
3.3.1 ANÁLISE DE SIMILARES	32
3.3.2 ASPECTOS MERCADOLÓGICOS	34
3.4 TESTE DE PROTÓTIPOS	35
3.5 SELEÇÃO	38
3.5.1 FORMATO	38
3.5.2 ILUSTRAÇÃO	40
3.5.3 TIPOGRAFIA	45

3.5.4 GRID	49
3.5.5 CONTRASTE	50
3.6 IMPLEMENTAÇÃO	51
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o Brasil se transformou, através das diversas mudanças políticas, sociais, econômicas e culturais, e impactou diretamente no modo de vida da população. Por meio dessas mudanças, foi observado que houve uma redução nas desigualdades sociais, o que acarretou em mudanças no padrão de saúde e consumo alimentar da população brasileira. (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2014).

Para a Organização Mundial de Saúde, a obesidade é um dos maiores problemas de saúde no mundo. Estima-se que, em 2025, cerca de 2,3 bilhões de adultos atinjam o sobrepeso e mais de 700 milhões estejam obesos. A projeção de crianças com obesidade no mundo pode chegar a 75 milhões caso não hajam ações preventivas (ABESO, 2016).

De acordo com a Organização Mundial de Saúde, o número de crianças no mundo acima do peso saltou de 31 para 41 milhões entre 1990 a 2014 (Organização Pan-Americana da Saúde, 2016).

No Brasil, os índices de obesidade vêm aumentando a cada dia. Alguns dados indicam que mais de 50% dos brasileiros estão com o peso acima da média, ou seja, na faixa de sobrepeso e obesidade. As crianças somam 15% do total.

Segundo o IBGE, em seu último levantamento oficial entre 2008 e 2009, já era notável o crescimento dos índices de obesidade (ABESO, 2016).

De acordo com uma pesquisa realizada pelo American Journal of Clinical Nutrition (2016), a expectativa é de que, até 2020, 60 milhões de crianças estejam acima do peso no mundo todo. (Projeto fonte da juventude, 2017).

Segundo Mauro Fisberg (2016), para argumentar:

“Apesar de muito estudada, a dificuldade alimentar tem como possível consequência enormes estragos no crescimento e desenvolvimento normal da criança, especialmente se não avaliadas e tratadas precocemente. Alterações no crescimento, ganho de peso, carências de minerais e vitaminas, problemas no comportamento e no desempenho escolar, dificuldades sociais e até bullying são algumas das complicações que a criança pode desenvolver, especialmente se o quadro clínico for persistente.(2016)”

Fisberg (2016) ainda complementa que, por não se sentirem seguras, as crianças e adolescentes acabam não aceitando comer nada que seja diferente do que

já estejam habituadas, e acabam sendo mais criteriosas em suas escolhas alimentares de acordo com temperatura, cor, odor, sabor e marca.

A Organização Mundial de Saúde (2015) alega que 1,7 milhões de pessoas no mundo morrem por não consumirem frutas e verduras em quantidades suficientes.

O Ministério da Saúde gasta, atualmente, cerca de 70% do orçamento com doenças crônicas não transmissíveis, doenças que são também originadas pela obesidade (FAGUNDES, 2009).

Diante dos dados apresentados, como é que podemos criar uma geração que opte por escolhas saudáveis e sinta prazer e segurança em comer esses alimentos?

1.1. PANORAMA GERAL

“Os gostos são construídos de acordo com o que a cultura estabelece como aceitável” (BLEIL, 1998).

As razões que envolvem a escolha de alimentos são incontáveis. É certeza que mais de um fator esteja em jogo quando se diz respeito ao estilo de alimentação. Para Igor de Garine (1995), é notável a relação entre comida, fatores culturais e nutrição, mas até hoje não foi possível ditar regras que direcionam os comportamentos alimentares.

Mead e Guthe (1945, apud. GARINE, 1995, p. 130) definem os hábitos alimentares como “o estudo dos meios pelos quais os indivíduos, ou grupos de indivíduos, respondendo a pressões sociais e culturais, selecionam, consomem e utilizam porções do conjunto de alimentos disponíveis”.

Ao decorrer dos anos, muitas mudanças aconteceram no que se diz respeito aos hábitos alimentares da população, enfaticamente sobre como os alimentos caseiros foram substituídos pelos alimentos industrializados. Dados revelam que estes, em 2007, totalizaram 85% do consumo total de alimentos (TOLONI et al., 2011).

Diversos aspectos favoreceram tais mudanças, podendo ser citada a influência do mercado publicitário, a globalização, o ritmo acelerado das grandes cidades e a ausência da mulher no lar. O desenvolvimento econômico e social permitiu o acesso às comidas prontas para consumo, resultando na maior participação dos estratos sociais de menor renda (TOLONI et al., 2011).

1.3 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um livro infantil interativo que informe, estimule e incentive o consumo de alimentos saudáveis (como frutas, verduras e legumes) através da leitura e interação.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para atender a este objetivo geral, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Avaliar os índices de obesidade infantil no Brasil e entender a importância da alimentação saudável;
- Estudar e compreender o design editorial;
- Analisar o consumo de editoriais infantis no Brasil;
- Realizar pesquisa de materiais gráficos interativos;
- Criar um projeto gráfico editorial com conteúdo sobre alimentação saudável direcionado, principalmente, ao público infantil e apresentar um exemplar.

1.5. JUSTIFICATIVA

Para Ricardo Barros (2015), Ministro da Saúde do Brasil, é necessário ensinar à população, de novo, o hábito de descascar mais do que desembalar. Barros ainda acrescenta que é preciso que as crianças em escolas sejam ensinadas a manusear os alimentos. Eve Crowley (2015), associada da Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura (FAO, na sigla em inglês na América Latina e no Caribe, ainda complementa que é preciso resgatar a cultura culinária e mesclar uma boa alimentação com atividades físicas.

De acordo com Taddei (2009), as indústrias de alimentos focam nas crianças e adolescentes pois é nessa fase que os mesmos estão formando seus padrões de consumo e onde constroem seus hábitos alimentares. A população classificada com uma renda mais baixa, tanto no Brasil como nos Estados Unidos, é majoritariamente afetada com a obesidade. Isso se explica pelo fato da disponibilidade de alimentos industrializados, sem poder de nutrição, estarem com preços acessíveis para consumo.

Taddei ainda explica que a sociedade precisa estar conscientizada pois de nada adianta forçar a população a novos hábitos e que é preciso um processo de educação, de evolução e de compreensão para que as mudanças comecem a surgir.

A Organização Mundial de Saúde, de acordo com Maria José Delgado Fagundes (2009), realizou um estudo onde foi constatado que as escolhas alimentares das crianças, e muito provavelmente de seus pais, são influenciadas pela mídia da indústria de alimentos. Segundo estudos, foi constatado que as crianças possuem mais de 80% de influência no poder de decisão de compras em uma família.

Fagundes (2009) segue explicando que, com base em uma tese de mestrado da USP Ribeirão Preto na área de Psicologia, a publicidade de alimentos é dominada por cinco grupos: cereais matinais açucarados, guloseimas e doces, refrigerantes, salgados e fast-food. Esses alimentos não ajudam a construir hábitos saudáveis, uma vez que possuem grande quantidade de açúcares e conservantes.

E é com base nesses apontamentos que acredita-se ser necessário a introdução e conhecimento de alimentos saudáveis na vida das crianças, sendo uma fase de grande importância, uma vez que é a partir desse momento que se constroem seus hábitos alimentares.

1.6. ESTRUTURA DO TRABALHO

A pesquisa conta com elementos textuais elaborados na seguinte sequência:
Capítulo 1: É constituído da apresentação e contextualização do tema, construção de problemática, objetivos a serem atingidos e metodologia que auxiliará no desenvolvimento do projeto.

Capítulo 2: Apresenta a fundamentação teórica e explora conteúdos pertinentes para maior entendimento da pesquisa. Além disso, também aborda, com mais profundidade, o método que permeará o projeto.

Capítulo 3: Neste capítulo se inicia, em conformidade com a metodologia escolhida, o desenvolvimento do projeto.

Capítulo 4: Contém as considerações finais sobre o tema proposto.

1.7. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

“Não dá para pegar o design com as mãos. Ele não é uma coisa. É um processo. Um sistema. Um modo de pensar”, explica Bob Gill (2011).

Segundo Frisoni (2000), a metodologia é utilizada para, em relação ao processo de desenvolvimento de projeto, organizar, conduzir, evitar desvios despropositados e gerar resultados mais próximos do idealizado.

Munari (2008) complementa que a metodologia aplicada em um projeto não é algo absoluto e nem definitivo. É uma ferramenta flexível que se permite ser adaptada em caso de necessidade, a fim de melhorar o processo e resultado final.

Para o projeto gráfico editorial impresso em questão, foi determinado o uso da metodologia projetual de Ambrose e Harris, o Design Thinking. Segundo os autores, o conceito metodológico “visa encontrar uma solução adequada para um problema, um processo que em geral começa com o trabalho de achar qual é realmente o problema” (AMBROSE & HARRIS 2011).

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente capítulo busca documentar a fundamentação teórica das etapas e métodos do projeto a fim de contextualizar os assuntos por meio da construção de textos baseados em estudos de diferentes autores e profissionais das áreas correlatas. Serão abordados assuntos como cenário atual da obesidade no Brasil, breve história do design editorial e outros pontos importantes que ajudaram a fundamentar o projeto.

2.1 METODOLOGIA

A metodologia projetual aqui proposta é brevemente explicada, de acordo com os próprios autores:

“Projetar é controlar tipos, ser preciso e intencional com cores e imagens. Trata-se de ser capaz de selecionar trabalhos e estilos e, finalmente, ser capaz de entregar algo, seja um cartão de visitas ou um site. É sobre o que você está fazendo. O Design Thinking, em contraste, é sobre o porquê de você estar fazendo. Muitas vezes, o cliente dirá: “preciso de um novo site”, mas seria mesmo esse o caso? Nem sempre. Às vezes, o que ele realmente precisa é repensar o que está fazendo, em vez de refazer coisas repetidamente, tentando manter o design. Hoje, isso é particularmente interessante devido às mudanças na tecnologia” (AMBROSE & HARRIS, 2011).

Ainda segundo os autores, o conceito metodológico é dividido em sete etapas, sendo elas: definição, pesquisa, geração de ideias, teste de protótipos, seleção, implementação e sendo finalizado pela etapa de aprendizado.

A fase de definição é caracterizada pela identificação do problema e público que se deseja atender. Compreender detalhadamente o problema e suas limitações auxiliam em um direcionamento de soluções mais precisas. A etapa de definição é fundamental para que alcance um resultado satisfatório. É nessa fase, normalmente, que se envolve a produção ou recebimento de um briefing.

O briefing é um documento que pode ser simples ou complexo, verbal ou escrito e que objetiva a solicitação do cliente. Um briefing pode abrir portas para diferentes interpretações, portanto é muito importante que se desenvolva uma relação de trabalho entre designer e cliente para entender e atender à solicitação. (AMBROSE & HARRIS, 2011).

A etapa de pesquisa é um momento para análise de informações. É realizado uma coleta de qualquer tipo de informação pertinente e que pode ajudar a conduzir o processo criativo. A pesquisa pode ser quantitativa, quando possui números estatísticos precisos, ou também pode ser qualitativa, que informa sobre os hábitos de consumo e estilo de vida do público-alvo. Nessa fase é possível identificar potenciais obstáculos.

A terceira etapa acontece com a finalidade de gerar ideias e alternativas com base nas informações coletadas na fase anterior. Neste momento, os criativos utilizam vários métodos para gerar ideias, como brainstorming, esboço ou rafe de ideias e entre outros. Além disso, também é neste momento que se terá uma visão do grau de criatividade e complexidade do projeto, uma vez que o orçamento viabilizado pelo cliente é levado em consideração e como critério delimitador.

Em sequência, a quarta fase é envolvida por testar protótipos, onde poderão ser aprimoradas as ideias geradas anteriormente a fim de se trabalhar com as propostas mais promissoras.

Conforme os autores explicam, entende-se por protótipo:

“Protótipos são usados para testar a viabilidade técnica de uma ideia e ver se ela funciona como objeto físico. Ideias para embalagens e apresentações inovadoras, por exemplo, normalmente precisam de um protótipo. Os protótipos também podem testar os aspectos visuais de um projeto ao apresenta-los da maneira como seriam produzidos, o que também oferece a oportunidade de verificar, quando pertinente, o projeto em três dimensões” (AMBROSE & HARRIS, 2011).

E é por meio destes que a equipe envolvida e o cliente conseguem prever e manusear um conceito de design, possibilitando sentir sua presença física e qualidades táteis do projeto.

A quinta etapa do conceito metodológico de Ambrose e Harris (2001), a seleção, é o momento de escolher uma das alternativas geradas e que será desenvolvida. A decisão é baseada, normalmente, em cima da proposta que melhor atende ao briefing, orçamento e tempo de execução. As alternativas viáveis serão apresentadas também ao cliente e o mesmo é quem determinará a melhor solução, uma vez que o cliente é quem detém o maior conhecimento sobre seu negócio.

Durante essa etapa, de implementação, o projeto é repassado para os responsáveis que irão produzir o produto final. É nesse momento que o designer e cliente receberão uma primeira prova do material em questão. Em casos de material

impresso, será realizada a impressão e montagem (se necessário), já para casos de projetos online, as provas são feitas de forma digital, avaliando a funcionalidade e questões estéticas. Assim que aprovado pelo cliente, o produto é produzido e entregue.

E por fim, a fase final é identificada pelo momento de aprender, onde são levantados todos os pontos que funcionaram bem ou mal e que aconteceram ao longo dos estágios. A essa altura, o projeto desenvolvido já está implementado e é onde o cliente pode buscar retorno sobre a performance do seu produto sob o público-alvo.

“Por meio do processo de feedback, designers e clientes constroem um entendimento compartilhado ao longo do tempo, que serve para facilitar a produção de soluções cada vez melhores no futuro”, explicam os autores Ambrose e Harris (2011, p. 12).

É válido lembrar que, por mais que a metodologia apresente uma característica linear, poderá existir, ao longo do processo, a retomada de etapas anteriores a fim de realizar reformulações que se aproximem ainda mais do objetivo proposto.

2.2 PANORAMA GERAL: DEFINIÇÕES E ASPECTOS

As pesquisas a seguir servem de embasamento para ampliar o conhecimento dos assuntos retratados e também para melhor conhecimento do cenário em que o projeto será inserido.

2.2.1. A importância da alimentação saudável

Segundo Moreira (2002) *apud* Lima (2008), a alimentação e nutrição são condições básicas para que o ser humano tenha um desenvolvimento físico, emocional e intelectual e também para melhorar a qualidade de vida e exercício da cidadania.

A saúde é uma tarefa que deve ser conquistada a cada minuto durante toda nossa existência e embora inúmeros fatores possam fortemente influenciá-la, ela depende essencialmente da maneira pela qual o indivíduo se alimenta. (TURANO e ALMEIDA, 1999 *apud* DARTORA, et al, 2006, p. 201).

De acordo com o Guia Alimentar da População Brasileira, criada pelo Ministério da Saúde em 2014, uma alimentação saudável deve estar atrelada aos aspectos

biológicos e sociais, atender as necessidades especiais, ser acessível fisicamente e financeiramente, precisa harmonizar em quantidade e qualidade, ter variedade, equilíbrio, moderação e prazer, juntamente a práticas sustentáveis. A saúde e o bem-estar são influenciadas justamente pela ingestão desses nutrientes provindos da combinação de alimentos preparados entre si com características advindas do modo de preparo de cada cultura e práticas sociais.

O Guia prossegue apontando quatro categorias de alimentos classificadas de acordo com o tipo de processamento e produção.

a) Alimentos *in natura*: são obtidos de plantas e animais sem sofrer alteração ao serem retirados da natureza. Alimentos também minimamente processados são considerados *in natura*, como grãos secos, polidos e empacotados ou moídos. São a base para uma alimentação saudável e balanceada.

b) Alimentos extraídos de *in natura*: são extraídos da natureza e utilizados para temperar e cozinhar outros alimentos, como óleos, gorduras, açúcar e sal. Devem ser usados em pequenas quantidades e moderação.

c) Alimentos processados: tem adição de sal e açúcar, são alimentos *in natura* ou minimamente processados que são temperados ou recebem a adição de outro alimento, como é o caso de legumes em conserva, queijos e pão. Devem ser ingeridos moderadamente.

d) Alimentos ultra processados: passam por várias etapas e técnicas de processamento, com vários ingredientes, alguns deles exclusivamente industrial, como é o caso de refrigerantes e salgadinhos. São alimentos que devem ser evitados.

Junto com uma alimentação balanceada, é importante comer com regularidade, em um ambiente apropriado e comer em companhia. O Guia mostra que esses fatores ajudam os indivíduos a terem uma melhor digestão, um controle do que é ingerido, uma melhor convivência com familiares e amigos e maior prazer com alimentação, causando uma sensação de bem-estar.

2.2.2 A Obesidade Infantil no Brasil

Entende-se por obesidade, segundo Ramos e Barros Filho (2013), sendo um distúrbio nutricional e metabólico que possui como característica o aumento da adiposidade no organismo, no qual ocorre um desequilíbrio entre a energia ingerida (alimentação) e a energia que é gasta (atividades físicas e metabolismo basal).

Por conta das alterações no cotidiano da sociedade contemporânea causadas pela economia, modernização, urbanização e inovações tecnológicas, os hábitos alimentares do cotidiano também foram modificados. A população infantil tem sido afetada pelo sedentarismo e pela obesidade, as quais atrapalham o processo de crescimento físico e aprendizagem motora (FERNANDES; PENHA; BRAGA, 2012).

Segundo dados apresentados em um artigo do Terra (2018), a Organização Mundial de Saúde (OMS) estima que 7,3% das crianças menores de cinco anos estão acima do peso e as meninas são as mais afetadas, com 7,7%. De acordo com a Pesquisa Orçamento Familiar (POF), realizada pelo IBGE, uma em cada três crianças, com idade entre cinco e nove anos, estão acima do peso. O Ministério da Saúde já mostra dados, nos quais 1/5 das crianças está obesa, podendo acarretar problemas no futuro como hipertensão, diabetes, problemas renais, cardiovasculares e cerebrais. As causas são a alta ingestão de alimentos calóricos e a falta de atividades físicas. Segundo a UNIFESP, se a obesidade se iniciar na infância, chega-se aos 10 anos já obesas e há 80% de chances de manterem esse padrão também na fase adulta.

De acordo com o médico e pesquisador da área da nutrição, Dr. Patrick Rocha, a falta de uma orientação e educação alimentar é uma das grandes causas da obesidade. Por esse motivo as crianças estão se alimentando mal, cada vez mais sedentárias e adoecendo com mais frequência. É tarefa dos pais dar aos filhos uma boa educação alimentar, inserindo na refeição das crianças alimentos saudáveis e nutritivos, como frutas, verduras, legumes e vegetais (TERRA, 2017).

De acordo com os estudos de Mello, Luft e Meyer (2004), é entre 5 e 6 anos que há maior incidência de obesidade. Isso pode estar associado com o estilo de vida das famílias, como passar mais tempo em frente à televisão ou jogando videogame, poucas atividades na rua por conta da falta de segurança, forte influência da publicidade na decisão de compra referente a produtos calóricos, a falta de tempo em cozinhar refeições saudáveis e menor custo de produtos em padarias.

Vários fatores influenciam o comportamento alimentar, entre eles fatores externos (unidade familiar e suas características, atitudes de pais e amigos, valores sociais e culturais, mídia, alimentos rápidos, conhecimentos de nutrição e manias alimentares) e fatores internos (necessidades e características psicológicas, imagem corporal, valores e experiências pessoais, autoestima, preferências alimentares, saúde e desenvolvimento psicológico). (MELLO, LUFT, MEYER, 2004).

Outros fatores apontados que podem ocasionar a obesidade infantil são os hábitos de não tomar café da manhã, ingerir muitas calorias no jantar, ingerir baixa variedade em alimentos e grandes porções dos mesmos e ingestão de líquidos leves e calóricos. Também há um estudo sobre o hábito de comer lanches, no qual ingere-se uma média de 600 calorias por dia, representando 25% da ingestão energética diária. Os autores apontam que o consumo desses lanches calóricos pode ser um dos fatores contribuintes para obesidade infantil.

Para Taddei (2009), as indústrias de alimento investem em publicidade com enfoque em crianças e adolescentes, pois ainda estão no processo de formar seus padrões de consumo, seu estilo de vida e hábitos alimentares e são facilmente influenciáveis.

Segundo Mello, Luft e Meyer, por mais que os pais exerçam uma forte influência no tipo de alimentação ingerida pelas crianças, se eles insistirem no consumo de determinado alimento, há chances de ter um efeito reverso, no qual a criança evita a ingestão deste. O mais interessante seria que os pais ofertassem às crianças várias opções de alimentos e refeições saudáveis e permitissem que elas escolhessem a qualidade e quantidade que desejam comer. Também apontam que é fundamental o papel da escola na prevenção da obesidade, pois as crianças têm pelo menos uma refeição no local. É importante que seja feito um trabalho de educação nutricional, no qual a merenda deve atender as necessidades nutricionais das crianças e estimular as práticas de atividades físicas.

Para que as crianças possam se alimentar de maneira correta, segundo Philippi (et al., 2003) que os alimentos devem ser disponibilizados de acordo com o interesse da criança, para que elas compreendam a importância de uma dieta equilibrada.

Conduzir de forma apropriada a alimentação da criança requer cuidados relacionados aos aspectos sensoriais (apresentação visual, cores, formatos atrativos), à forma de preparo dos alimentos (temperos suaves, preparações simples e alimentos básicos), às porções adequadas à capacidade gástrica restrita e ao ambiente onde serão realizadas as refeições, que são fatores a serem considerados, visando a satisfação de necessidades nutricionais, emocionais e sociais, para a promoção de uma qualidade de vida saudável (PHILIPPI, *et. al*, 2003).

2.3 O design editorial

O estudo da história do design é um fenômeno relativamente recente. Os registros iniciais nos levam a crer que iniciou-se no período de 1920, porém

somente nos últimos vinte anos é que a área começou a atingir maturidade acadêmica (DENIS, 1998 apud CARDOSO, 2002).

O design editorial é uma vertente dentro do design gráfico e é responsável pelo projeto visual de uma edição. Edição pode ser entendida como o processo de planejamento que envolva textos e imagens contidos em uma publicação. Revistas, jornais, livros e e-books são resultados do design editorial e são demandados com o objetivo de comunicar (NICOLAU, 2013).

De acordo com Villas-Boas (1999, p.17), pode-se compreender como design editorial:

“[...] a área de conhecimento e a prática profissional específica que tratam da organização formal de elementos visuais - tanto textuais quanto não textuais que compõem peças gráficas feitas para reprodução, que são reproduzíveis e que têm um objetivo expressamente comunicacional”. (VILLAS-BOAS, 1999, p.17)

Como parte de um projeto editorial, a diagramação é extremamente importante. O designer deve dar valor ao texto, optando por uma tipografia adequada, usufruindo de recursos e técnicas que são essenciais para uma edição, como a hierarquia da informação, escolha do grid, escolha de cores e de composições condizentes ao projeto (NICOLAU, 2013).

Há algumas décadas, no cenário editorial brasileiro, a diagramação do conteúdo do projeto era uma responsabilidade da própria editora, onde o processo era feito de forma mecânica, padronizada e não personalizada. O designer atuava apenas nas capas dos livros (NICOLAU, 2013).

Em relação a editoriais impressos, conforme relata De Fleur (1993), a primeira impressão é datada em 800 d.C e revolucionou a forma como a informação era disseminada. De Fleur explica:

“Até o processo de imprimir uma página inteira de letras, pacientemente cavando-as em um bloco de madeira lisa, com a imagem invertida, e depois passar tinta e apertar em cima de um papel ou de outra superfície lisa, fora compreendido havia muito tempo. Os chineses haviam feito isso e imprimido o Sutra do Diamante, o primeiro livro do mundo, por volta do ano 800 d.C., séculos antes de a impressão surgir na sociedade ocidental. Todavia, estava longe do sistema de utilizar letras individuais moldadas em metal” (DEFLEUR, 1993, p. 37).

No Brasil, o design editorial surgiu em 1808, ano em que D. João VI permitiu a impressão de livros e periódicos no país (HALLUCH, 2013 apud VALLIM, 2017). De

acordo com Haluch, a indústria editorial se consolidou depois da Primeira Guerra Mundial e somente nas décadas de 1960 e 1970 que as editoras ganharam espaço no Brasil (2013, apud VALLIM, 2017).

2.3.1 O hábito de leitura dos brasileiros

“O desenvolvimento de interesses e hábitos permanentes de leitura é um processo constante, que principia no lar, aperfeiçoa-se sistematicamente na escola e continua pela vida afora.” (BAMBERGER, 1975).

De acordo com uma pesquisa, publicada pelo Instituto Pró-Livro em 2016, relata que o Brasil possui atualmente cerca de 56% de leitores em sua população. O resultado não pode ser considerado como satisfatório, já que alguns dos entrevistados alegaram ter lido um livro parcialmente nos três últimos meses em relação ao período da coleta de dados. E, não obstante, pessoas que leram apenas livros religiosos, como a Bíblia, representaram 42% desses leitores (ASSUNÇÃO, 2017).

Flávio Assunção (2017) declara que considera o Brasil um pouco “tímido” quando se diz respeito à literatura. Segundo ele, uma pesquisa divulgada também em 2016, coloca o Brasil em 27º lugar no ranking mundial de leitura, sendo dedicados pelos brasileiros, para leitura de livros, uma média de 5 horas e 12 minutos por semana. Em comparação, gastamos cerca de 18 horas e 15 minutos com televisão e 10 horas e 30 minutos navegando na internet com fins não profissionais.

Assunção ainda revela que, para mudar esse cenário, especialistas afirmam que a leitura é uma prática que também se passa de pais para filhos e que há uma forte conexão entre o hábito de leitura dos pais e a formação de novos leitores. O simples ato de conversar com os filhos sobre livros já é uma atitude positiva, uma vez que o hábito se constrói quando há uma integração, uma troca de interpretações e pontos marcantes de sua descoberta literária. Quando alguém lê uma poesia ou história para uma criança, essa interlocução vai criando uma imagem mais clara da leitura. E a partir daí, caminha-se para a construção de um futuro leitor.

Lamentavelmente, esse tipo de cenário é raro de ser encontrado, onde o comum são situações em que a tecnologia se mostra muito mais presente, como crianças usando smartphones e tablets. Assunção (2017) comenta que é com essa realidade que o pensamento de Carlos Drummond de Andrade se torna real: “A leitura

é uma fonte inesgotável de prazer, mas, por incrível que pareça, a quase totalidade das pessoas não sente esta sede.”

2.3.2 Literatura Infantil

De acordo com Castro (2017), os primeiros registros de livros voltados ao público infantil surgiram no mercado livreiro na primeira metade do século XVIII.

Os contos de fadas eram o gênero mais populares para as crianças, como exibidos em obras de autores como Charles Perrault e La Fontaine. E com o tempo, a literatura infantil foi apresentando sua relevância e ocupando seu espaço. Dessa forma, muitos outros autores foram descobertos como os Irmãos Grimm, Monteiro Lobato e Hans Christian Andersen, que até hoje são considerados referências devido ao sucesso de suas obras (CASTRO, 2017).

A literatura infantil era apresentada como mercadoria na época, principalmente para os mais ricos. Ao longo do tempo, a sociedade veio a crescer e os processos da industrialização, fortemente presentes na Inglaterra (país com grande potência marítima e comercial, com fácil acesso às matérias-primas necessárias como carvão e algodão), transformaram a produção de livros, expandindo sua popularidade (LAJOLO; ZILBERMAN, 2007).

É a partir deste momento que a relação entre a literatura e as escolas passaram a se estreitar, porque não existiriam vendas se as crianças não soubessem ler e escrever e cabia às escolas trabalhar e desenvolver essa capacidade das mesmas.

Segundo Lajolo & Zilbermann (2007, p.25), “a escola passa a habilitar as crianças para o consumo das obras impressas, servindo como intermediária entre a criança e a sociedade de consumo”.

E dessa forma surgiu outra abordagem para a literatura infantil, que na verdade retratava uma literatura aproveitada pela criança, mas produzida para adultos. Seu aspecto didático-pedagógico era voltada e inspirada em uma linha paternalista, moralista e centralizada numa representação de poder. Portanto, era uma literatura que visava estimular a obediência, segundo o governo, igreja ou ao senhor. Resumia-se em uma literatura intencional, onde as histórias eram encerradas ao castigar o mau e premiar aquele considerado o bom. Essa mesma literatura seguia à risca os princípios religiosos e enxergavam as crianças como um ser moldável, e que assim

seria feito conforme o desejo daqueles que as educavam, podendo-lhes aptidões e expectativas (CASTRO, 2017).

Ainda para Castro (2017), esse modelo de literatura, que tinha como objetivo único de introduzir modelos e educar, se estendeu até as duas primeiras décadas do século XX. Até então, as obras dificilmente eram vistas como fonte de prazer já que existiam pouquíssimas histórias lúdicas.

Essa percepção de mundo baseada em uma doutrina religiosa, entre bem e mal, de interesse pelo sistema, é substituída por volta dos anos 70 e somente a partir desse momento que a literatura infantil passa por uma transformação. No Brasil, Monteiro Lobato é um nome que não passa despercebido devido à sua contribuição com grandes obras literárias. E é com essa transformação literária que a leitura se tornou prazerosa por retratar os mais diferentes assuntos em forma de história e aventura (CASTRO, 2017).

“Hoje a dimensão de literatura infantil é muito mais ampla e importante. Ela proporciona à criança um desenvolvimento emocional, social e cognitivo indiscutível”, explica Castro (2017).

Para Abramovich (1997), contar histórias para crianças ajuda a fazer com que elas visualizem, de um modo mais claro, sentimentos que elas têm em relação ao mundo. Essas histórias abordam problemas presentes na fase da infância, como sentimentos de medo, carinho, inveja, curiosidade, perda e dor, além de disseminar conhecimento de diferentes assuntos.

2.3.3 O consumo de livros infantis no Brasil

Segundo dados do Sindicato Nacional dos Editores de Livros (Snel), o crescimento de vendas de livros do gênero infantil, em relação a 2015, representa 28% em 2016. Pode-se afirmar que houve uma queda de 9,7% no mercado geral de livros. Os dados foram levantados por solicitação da Agência Brasil e tratam somente dos livros vendidos no varejo, em livrarias.

Por mais que as vendas tenham aumentado, as obras para o público infantil ainda representam uma parcela muito pequena no mercado nacional de livros, com um total de 2,8% em 2016, sendo um aumento de 2% em relação aos dados registrados em 2015.

Elizabeth D'Angelo Serra, secretária-geral da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil, afirma que é muito importante lembrar que, mesmo que pequeno, esses livros tiveram um crescimento significativo. Além disso, Serra também aponta que esses dados não mostram todo o acesso das crianças pois estão retratando apenas os livros comprados nas livrarias, logo, ficam de fora os livros comprados pelas escolas públicas, que não ocorrem no varejo. (2017 apud. TOKARNIA, 2017).

"Se pensarmos na maioria das crianças do país, sem dúvida, o acesso a livros infantis se dá na escola. Muitas nunca tiveram isso nas próprias famílias, têm pais e mães analfabetos e semianalfabetos", afirma Elizabeth (2017 apud. TOKARNIA, 2017).

Lugares em que o acesso à literatura é mais viabilizado, os efeitos tendem a ser mais positivos. Segundo Dias, professora do Centro de Educação Infantil (CEI) do Núcleo Bandeirante, região administrativa do Distrito Federal, os livros infantis possuem um enorme papel na formação das crianças além de auxiliar no processo de alfabetização das mesmas (TOKARNIA, 2017).

Ainda segundo Dias, os livros oferecem uma primeira experiência de trabalho visual, onde as crianças passam a se familiarizar com as letras e identificar que algumas letras fazem parte do seu nome, do nome dos pais ou dos colegas. Isso resulta em uma pré-alfabetização (TOKARNIA, 2017).

As escolas são grandes incentivadores para que a leitura ingresse na casa dos estudantes, uma vez que a literatura é trabalhada em salas de aula. Com base em um estudo realizado em 2016 pela Universidade de Nova Iorque, em conjunto com o Instituto Alfa e Beto e o IDados, revelou que houve um crescimento de 14% no vocabulário de 27% na memória de trabalho de crianças com pais que tinham o hábito de ler pelo menos dois livros por semana para seus filhos. Esse mesmo estudo afirmou que o hábito da leitura para crianças resulta em uma maior estimulação fonológica e cognitiva, além de apresentar um aumento de 25% de crianças sem problemas de comportamento (TOKARNIA, 2017).

2.4 A criança como um ser independente

O capítulo a seguir objetiva fundamentar e justificar a decisão do autor de direcionar o projeto para o público infantil.

“Ajude-me a crescer mas deixe-me ser eu mesmo” (MONTESSORI, apud. FONTENELLE; SILVA, 2012).

2.4.1 Maria Montessori

De acordo com Silva (1939, apud. FARIA et al., 2011), Maria Montessori foi uma mulher visionária. Médica, feminista, educadora e cientista, que nasceu em 31 de agosto de 1870, em Chiervale, na Itália, e que desde muito cedo demonstrou interesse por matérias como matemática e biologia. Ingressou na Faculdade de Medicina de Roma em 1892 onde, ao se graduar, obteve o título de primeira mulher médica na Itália.

Montessori continuou seus estudos e direcionou seu interesse principalmente para doenças do sistema nervoso central. Em sua trajetória, tomou conhecimento de um caso tratado pelo médico Jean Itard, que ficou conhecido por ser um dos pioneiros a elaborar um sistema de educação para crianças especiais. O caso em questão foi de Vitor de Aveyron, um garoto de 8 anos que foi encontrado na selva vivendo entre lobos na época da Revolução Francesa, e que foi tratado por Itard para recuperação e tentativa de educabilidade do menino (FREIRE, 2016).

Édouard Séguin também foi alvo de interesse de Maria Montessori, pois o mesmo era conhecido pelas suas ideias voltadas ao tratamento e educação de crianças com deficiência intelectual. E a partir desse fascínio, Montessori se baseou nos métodos de Séguin para trabalhar com suas primeiras crianças onde conseguiu um resultado satisfatório ao torná-las aptas a frequentarem escolas comuns. Com base nessa experiência, ela acreditou que esse processo poderia funcionar também com as crianças sem deficiência (SILVA, 1939, apud. FARIA et al., 2011).

A partir desse momento criou o seu próprio método. Em 1898, durante um congresso em Turim, Montessori argumentou que crianças com necessidades especiais precisavam de um melhor método de ensino muito mais do que precisavam da medicina.

Em 1907 criou a Casa das Crianças, originalmente "Casa dei Bambini", onde a mesma visava não só a instrução, mas como também a educação de vida. Montessori seguiu com a utilização de seu material sensorial e também desenvolveu outros. As crianças aprendiam a ler e a escrever com mais rapidez. Porém, com o governo de Mussolini na época, Maria Montessori se viu obrigada a se mudar para

Barcelona para não contribuir com a doutrinação fascista. Foi então que, na Espanha, Montessori abriu sua escola em que foi exemplo da pedagogia montessoriana. Com o tempo e experiência, conseguiu disseminar seus métodos pelo mundo e até foi indicada ao Nobel pelo seu trabalho na área da educação, em 1948 e 1949. Maria Montessori faleceu em 6 de maio de 1952, na Holanda (SILVA, 1939, apud. FARIA et al., 2011).

2.4.2 O método

No sistema educativo sugerido por Maria Montessori, um dos conceitos de base é a “atividade independente” (RÖRHS, 2010).

Segundo Montessori (*apud* RÖRHS, 2010, p.27): Um indivíduo é o que é, não por causa dos professores que ele teve, mas pelo que realizou, ele mesmo."

Se desenvolvido na liberdade, esse método tende a ser mais bem-sucedido, onde entende-se que também é uma questão de responsabilidade e disciplina. As crianças possuem uma grande compreensão intuitiva das formas de plenitude pela atividade independente (RÖHRS, 2010).

Portanto, conclui-se que "essa tomada de consciência sempre crescente favorece a maturidade. Se damos a uma criança o sentimento de seu valor, ela se sente livre e seu trabalho não lhe pesa mais" (Montessori, 1966, p.40). Essa autossatisfação direciona, no final das contas, à autoeducação, que é o verdadeiro objetivo do método em questão.

Ainda para Rörhs, o processo de aprendizagem das crianças deve ser conduzido de forma equilibrada desde o princípio, pois as primeiras impressões resultam em deformações na compreensão, de expectativa, de comportamento, e que acabam se perpetuando. Ele explica que:

“Essas primeiras impressões não são somente gravadas permanentemente no espírito das crianças, resultam também no desenvolvimento de estruturas, de esquemas, em função dos quais todas as experiências posteriores são confrontadas e assimiladas.” (RÖRHS, 2010, p.29)

3. DESENVOLVIMENTO DE PROJETO

Neste capítulo encontra-se um memorial descritivo com os aspectos teóricos que fundamentam as decisões para a construção do projeto gráfico a ser desenvolvido e aplicação da metodologia escolhida.

3.1 Definição

De acordo com os avanços realizados ao longo dessa pesquisa, entende-se que, diante de um cenário em que alimentos industrializados ganham força com o tempo devido ao seu baixo custo, torna-se necessária a conscientização por escolha de alimentos saudáveis. Propõe-se então criar um projeto gráfico que possa ser utilizado nas residências e escolas para tornar os alimentos saudáveis atraentes e ilustrar que eles também podem ser divertidos e saborosos. O público-alvo são crianças que estão iniciando o processo de alfabetização, pais ou responsáveis e docentes que tenham interesse em levar o conteúdo para as salas de aula.

3.2 Pesquisa

O atual documento reúne e apresenta informações e dados pertinentes que foram essenciais para conduzir o projeto. Através da pesquisa foi possível identificar o problema e auxiliou na decisão da criação do projeto gráfico.

3.2.1 Público-Alvo

De acordo com Kotler e Armstrong (2007), o público-alvo deve ser abordado através de fatores pessoais, socioculturais e psicológicos, como idade, gênero, escolaridade, personalidade, classe social, atitudes e crenças. Seguindo esses critérios, pode-se dizer que o público-alvo, de acordo com o tema proposto, serão crianças entre 5 e 7 anos, pais ou responsáveis e educadores.

Considerando que as crianças são o público final, quem de fato irá usufruir do produto, a linguagem do projeto precisa ser simples e atraente. Aspectos visuais, como ilustrações, cores e fontes também devem estar alinhadas ao perfil do público para aumentar as chances de captar seu interesse.

3.2.2 Seleção dos Alimentos

Ao longo do processo, por meio de pesquisas, o autor levantou 3 opções de alimentos que se iniciam com as letras do alfabeto. Considerando que o nosso alfabeto é extenso e para que não houvesse repetição das letras, o autor determinou que a apresentação de um único alimento seria o mais adequado para o livro, considerando seu público. Com o auxílio de uma nutricionista, o critério de escolha dos alimentos a serem ilustrados foi baseado em benefícios à saúde, popularidade no cenário nacional, maior aceitação das crianças e de fácil acesso e consumo.

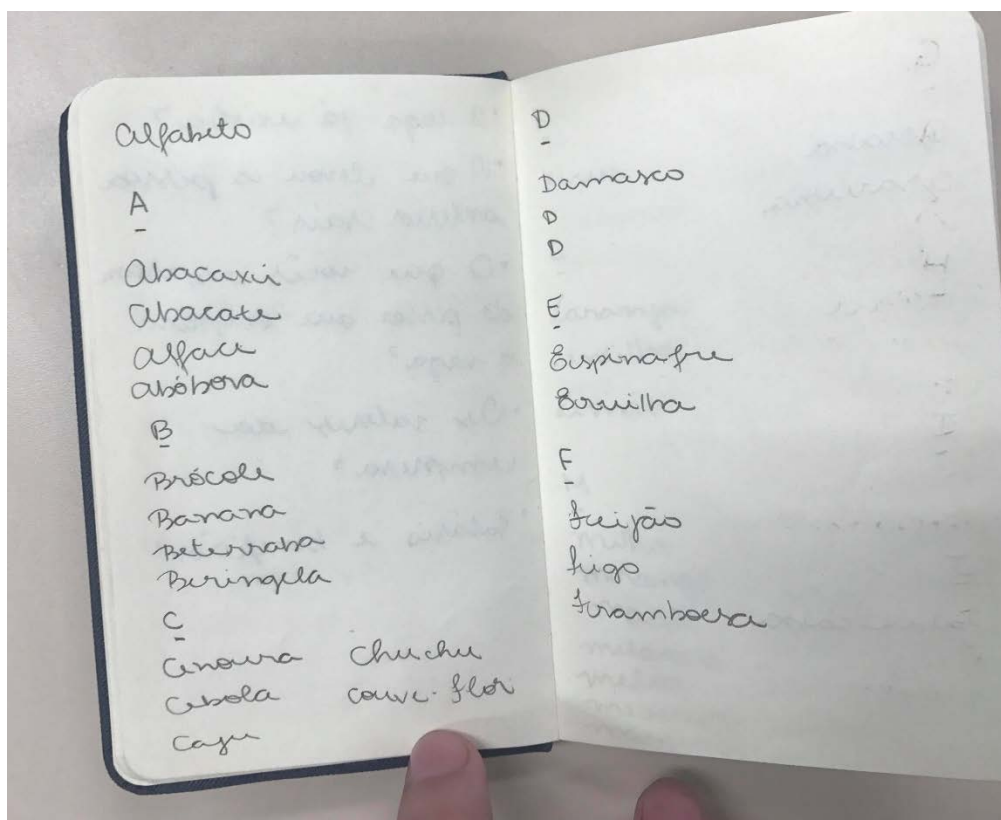


Figura 01: Anotações do autor – Opções de Alimentos de A à F

Fonte: O autor (2017)

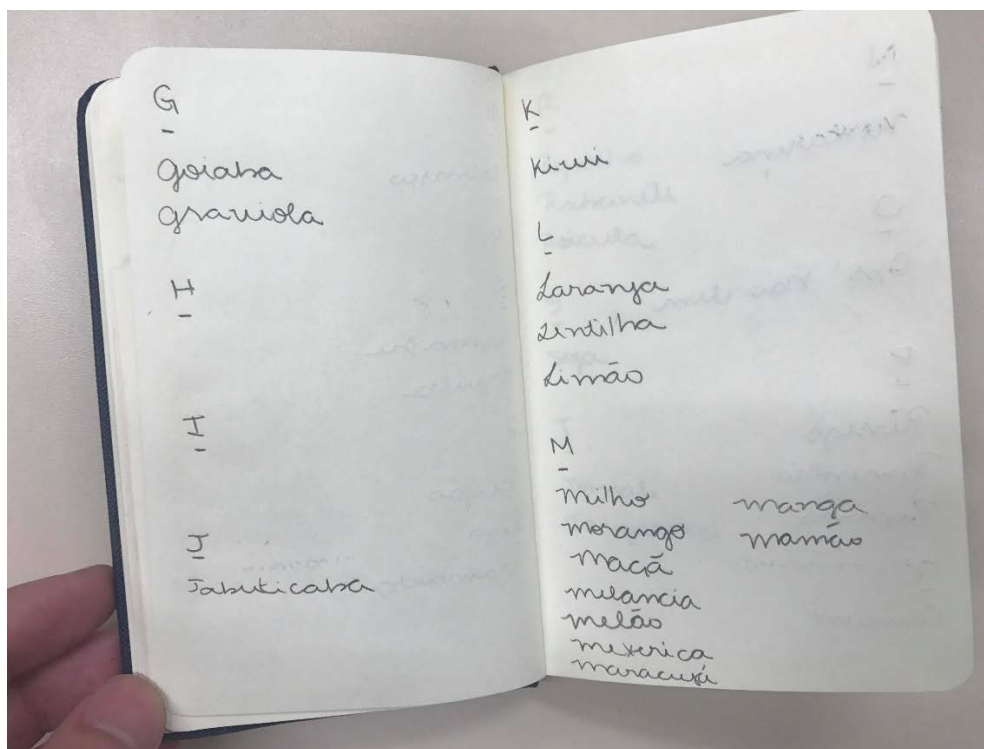


Figura 02: Anotações do autor – Opções de Alimentos de G à M

Fonte: O autor (2017)

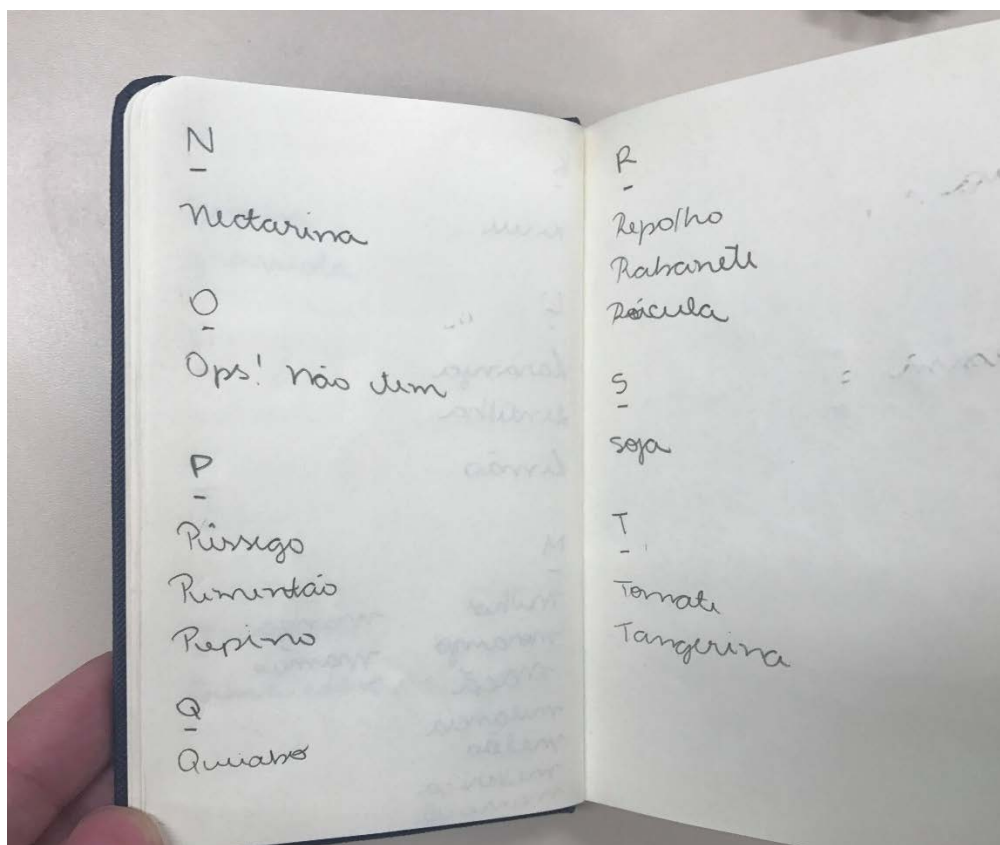


Figura 03: Anotações do autor – Opções de Alimentos de N à T

Fonte: O autor (2017)

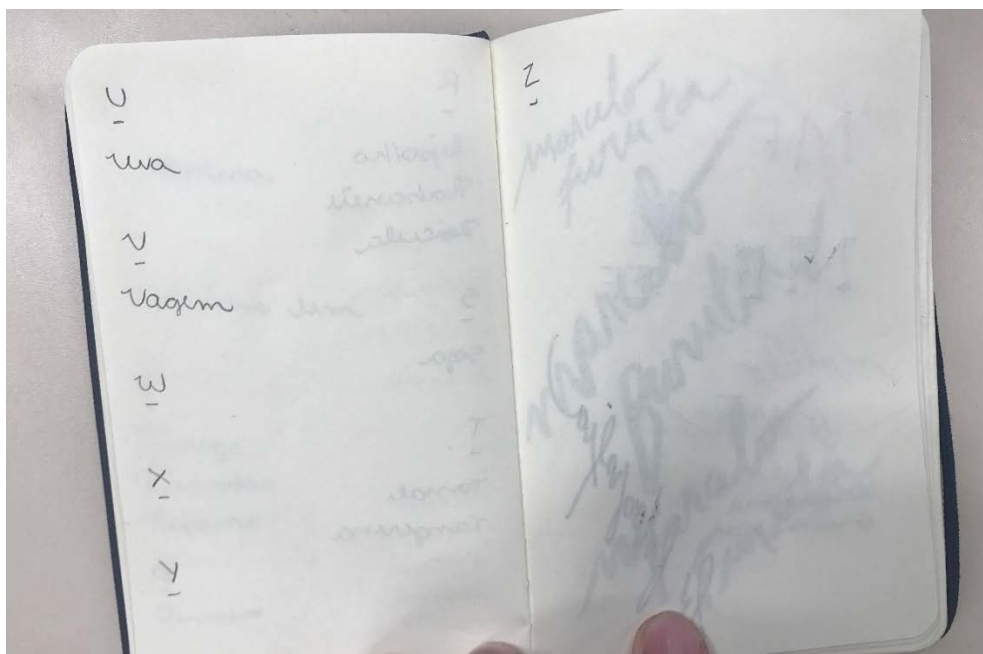


Figura 04: Anotações do autor – Opções de Alimentos de U à Z
Fonte: O autor (2017)

3.3 Geração de Ideias

3.3.1 Análise de similares

O livro “Números: Ver & Aprender” da editora Yoyo (2016) possui 10 páginas e um formato diferenciado de 13,3cm x 17,5cm. A proposta é apresentar ao leitor os números de forma divertida. Seu formato foge do convencional e traz um aspecto arredondado. No miolo, os números são sempre apresentados do lado esquerdo, com o numeral em destaque e um breve texto em fonte cursiva. Do lado direito, uma ilustração que ocupa grande parte da página. O livro, por ser direcionado à crianças muito pequenas, é feito com um material extremamente resistente que impede o pequeno leitor de danificá-lo.



Figura 05: Análise de livro 01
Fonte: O autor (2018).



Figura 06: Análise de livro 01
Fonte: O autor (2018).

O livro “Clássicos encantados: Pinóquio” da editora V&R (2018) possui 12 páginas e um formato de 18,5cm x 20,5cm. A história é contada de maneira breve e objetiva, utilizando uma fonte arredondada e sem serifa. As ilustrações apresentam muitas curvas e muitas cores, o que acaba chamando mais atenção em todo o visual. O diferencial está na interação proposta no livro. Existe um mecanismo que gera movimento nas ilustrações. O leitor desliza o dedo pela marcação e é surpreendido com uma ação da personagem ilustrada. Além da capa, todo o livro é feito com um substrato resistente.



Figura 07: Análise de livro 02
Fonte: O autor (2018).



Figura 08: Análise de livro 02
Fonte: O autor (2018).

O livro “Pequeno manual de peixes marinhos e outras maravilhas aquáticas” da editora Companhia das Letrinhas (2018) possui 40 páginas e um formato de

31,80cm x 22,10cm. O livro traz informações específicas de 14 peixes sendo eles ilustrados com um traço mais detalhado e complexo. Além disso, o livro convida o leitor a interagir através de brincadeiras ao longo da leitura. Da análise realizada, esse foi o único livro que utilizou fontes serifadas e desenhos monocromáticos. A diagramação é percebida como a ilustração sendo o destaque, ocupando uma folha inteira, e na esquerda, textos breves e objetivos com espaços para interação. A capa do livro é dura, com lombada quadrada e o miolo apresenta um substrato mais simples e apropriado para ser escrito.



Figura 09: Análise de livro 03
Fonte: O autor (2018).



Figura 10: Análise de livro 03
Fonte: O autor (2018).

3.3.2 Aspectos mercadológicos

Por meio da análise de similares, foi possível perceber que a interação é ofertada como um grande atrativo, além das histórias e das imagens. A interação possibilita o aprendizado com diversão e aumenta as chances de interesse do leitor pelo conteúdo. Mas isso ainda não dispensa o uso de personagens multicoloridos e recursos visuais atraentes. A tipografia não só deve ser bem escolhida, mas também bem posicionada na página pois ruídos e falta de contraste podem dificultar a leitura. O encantamento deve ser pensado em todos os aspectos. É importante que a criança crie empatia com o que está vendo.

3.4 Teste de protótipos

O estilo das ilustrações se iniciaram com a criação de rascunhos conforme figura 11 e 12.

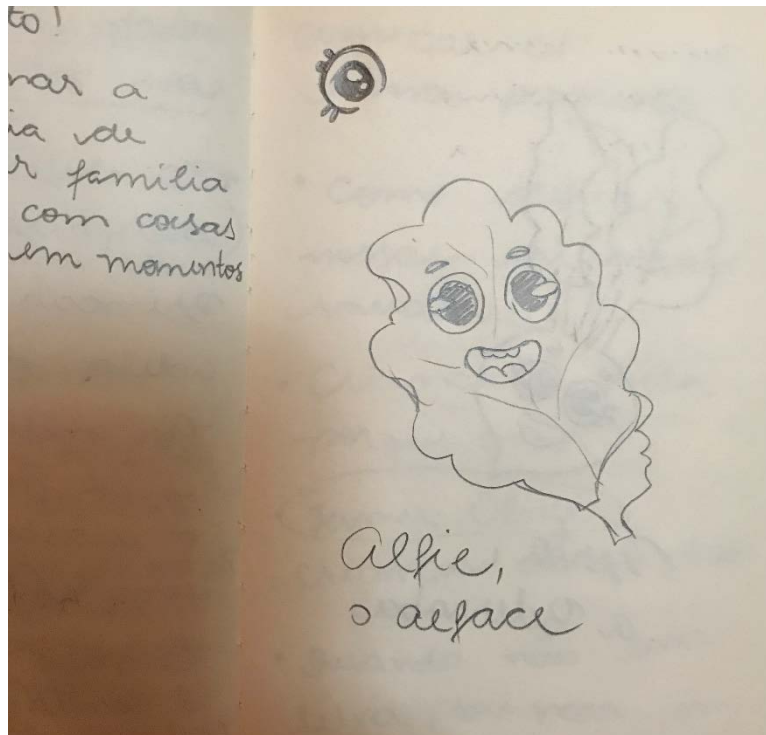


Figura 11: Sketchbook com primeiros estudos de representação
Fonte: O autor (2017).

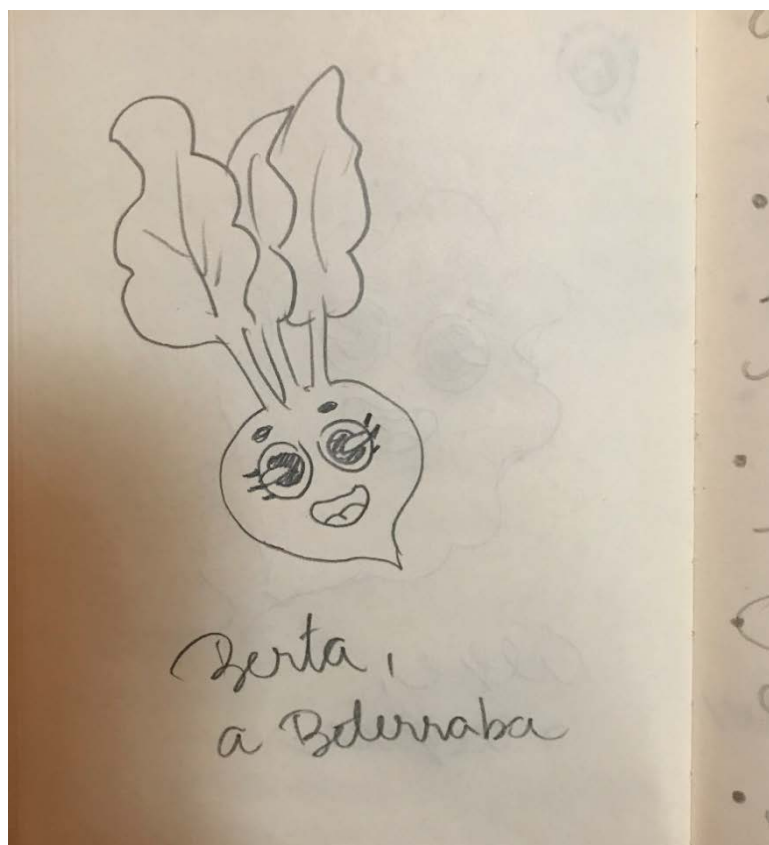


Figura 12: Sketchbook com primeiros estudos de representação
Fonte: O autor (2017).

Em seguida, um dos rascunhos foi vetorizado no Adobe Illustrator, assim como mostra a Figura 13.



Figura 13: Alfie - Vetorizado
Fonte: O autor (2017).

Após analisar o resultado, o autor optou por estudar mais duas formas de representar o alimento, como mostra a figura 14, 15 e 16.

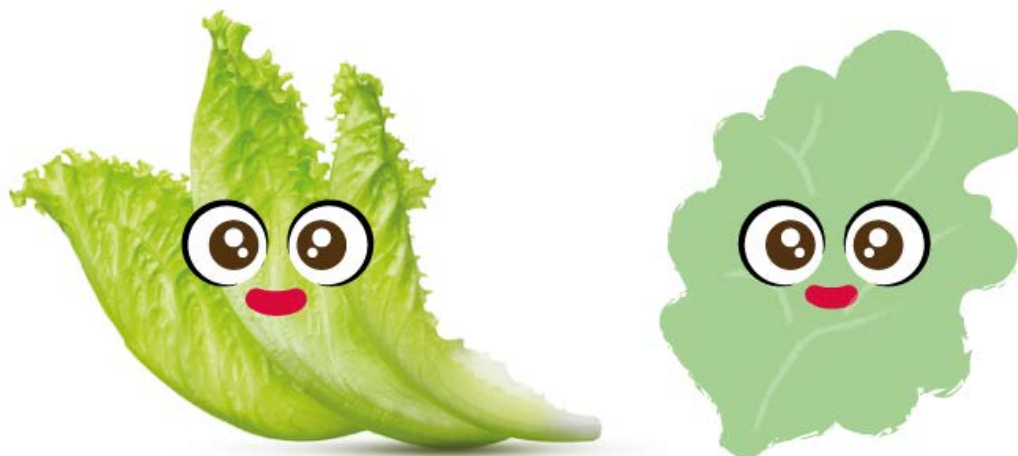


Figura 14: Comparativo entre alternativas.

Fonte: O autor (2017).

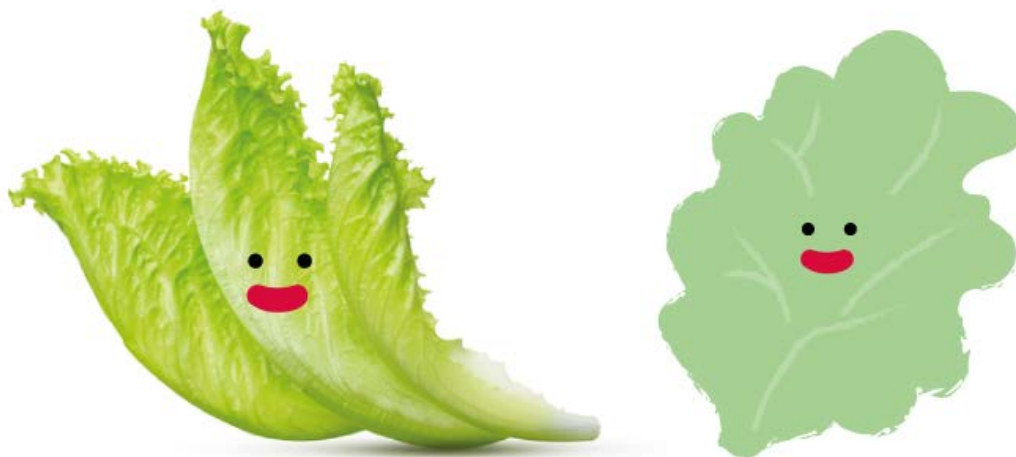


Figura 15: Comparativo entre alternativas.

Fonte: O autor (2017).

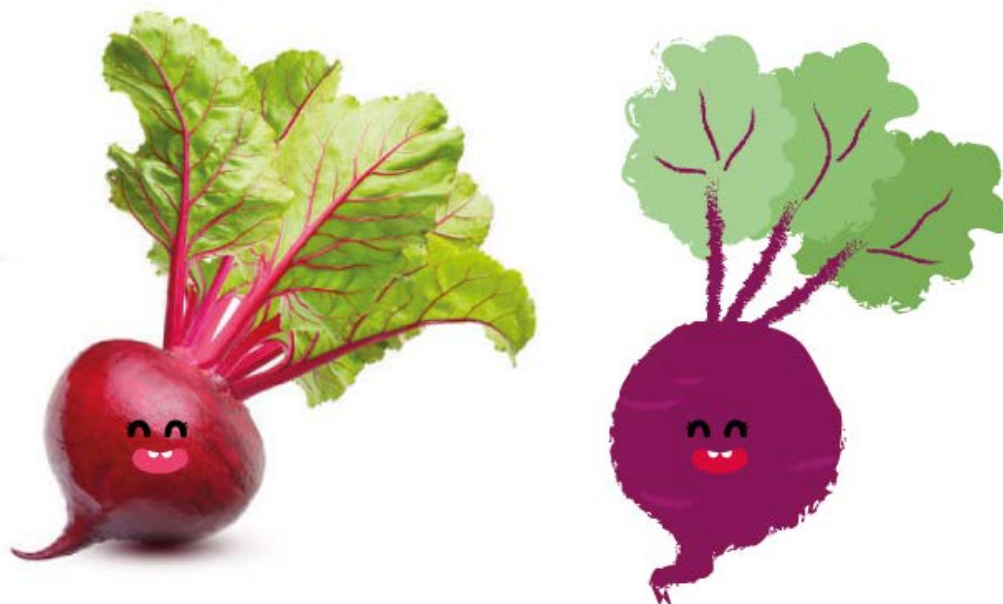


Figura 16: Comparativo entre alternativas.

Fonte: O autor (2017).

3.5 Seleção

3.5.1 Formato

O tamanho de 16cm x 16,5cm foi escolhido com base no aproveitamento de papel, considerando também o tamanho das mãos de crianças. Conforme Montessori (1965) apresenta em seu método de pedagogia, a ideia é dar à criança a independência de manuseio para que a mesma sinta propriedade do objeto.

FORMATOS DE FÁBRICA MAIS UTILIZADOS NO BRASIL

	<i>largura</i>	<i>comprimento</i>
AA	76 cm	112 cm
BB	66 cm	96 cm
Americano (AM)	87 cm	114 cm
Americanão (AM+)	89 cm	119 cm
Cartolinas	50 cm 55 cm	65 cm 73 cm
Papelão e alguns cartões	80 cm	100 cm

Figura 17: Formatos de impressão 01

Fonte: Oliveira (2000)

A figura 13 descreve os modelos mais comuns de tamanho de papel de fábrica.

Lins (2001) afirma que o tamanho mais comum é o BB e sugere medidas de corte e vinco para melhor aproveitamento deste modelo de folha, como visto na figura 08.

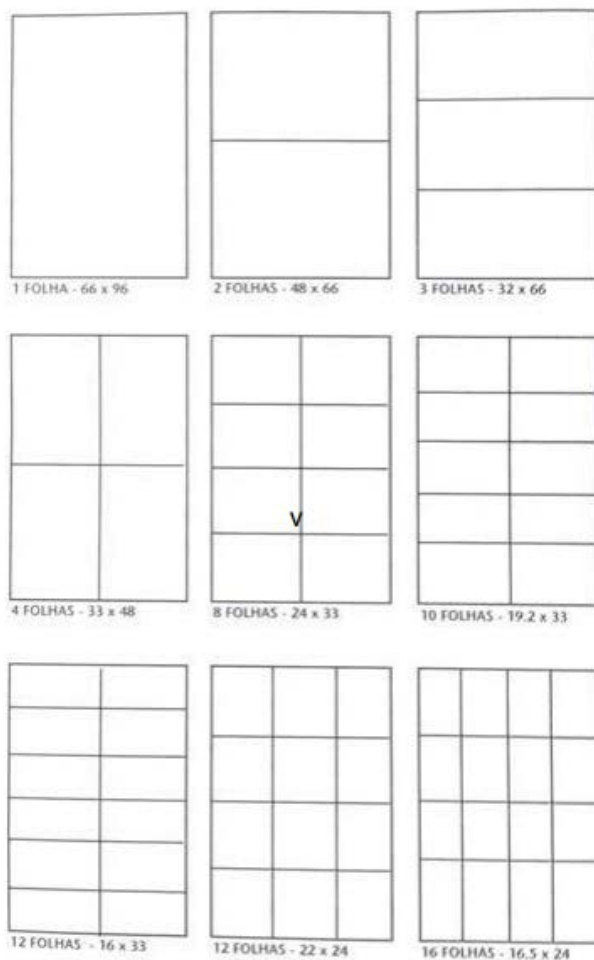


Figura 18: Formatos de impressão 02

Fonte: Lins (2004)

3.5.2 Ilustração

Para apresentar as informações para as crianças de maneira mais lúdica, foram estudadas algumas opções, como a fotografia, porém, o uso desta poderia resultar em um maior custo (se utilizado banco de imagens) ou em um maior tempo de execução diante da disponibilidade dos alimentos (em caso de produzir a fotografia). Algumas crianças também podem já ter sido apresentadas a alguns alimentos através de fotos ou pessoalmente.

A opção mais viável foi a utilização de ilustrações, como uma forma de trazer um segundo olhar, tornando o produto único, uma vez que o traço utilizado é do próprio autor.

Segundo Santos (1997, p. 12), a ludicidade é uma necessidade do ser humano independente da idade e não deve ser vista apenas como diversão. O aspecto lúdico

auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento.

De acordo com Salisbury (2005), as imagens facilitam a aprendizagem da criança, facilitando a assimilação. E, para Ramos (2011), o desenho continua sendo a base para construção de imagens, os quais possuem visualmente uma boa história. Por isso, o desenho é um recurso bastante utilizado em produções infantis.

No caso da Ilustração, é distinguida pelo conhecimento e experiência do ilustrador, as técnicas e formas utilizadas tanto manual quanto digitalmente. O objetivo é transmitir um conteúdo de forma isolada ou acompanhado de texto, dando significado a ele; ou de ilustrar uma situação sem a necessidade de um significado (Faggiani, 2006).

“Essa prática envolve composição artística de elementos visuais, reunidos sobre a imagem bidimensional plana, e inclui o espaço pictórico (ou da representação), cores, composição, forma, luz e tonalidade. Essas convenções, que podem ser utilizadas nas atividades do desenho, impressão, colagem (*assemblage*) e pintura, foram desenvolvidas há centenas de anos pelos pioneiros das artes visuais, e são parte integrante de sua evolução.” (HALL, 2011. p 20)

De acordo com Lins (2004), atualmente existem inúmeras possibilidades quando o assunto é criação de ilustrações. E a técnica utilizada para tal pouco importa, desde que alcance um resultado satisfatório.

“Gravura, monotipia, pastel, carimbo, pintura a óleo, colagem, bordado, grafite, nanquim, esferográfica, sucata, massa de modelar, softwares gráficos. Seja qual for a técnica escolhida, o original vai se transformar em imagem eletrônica e ser reproduzida em série. Não existe nenhum tipo de hierarquia.” (LINS, 2004. p 48)

Brincar é uma ação inerente ao comportamento do ser humano. Brincando enfrenta os medos, vivencia experiências novas, experimenta vários papéis e “através da brincadeira as formas de comportamento são experimentadas e socializadas (...) o lúdico faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamento” (FRIEDMANN, 1996, p. 30).

Nos livros infantis não é diferente. A imagem aparece também para ilustrar e complementar o texto, ajudando a criança a se situar, imaginar e refletir sobre aquilo que está sendo descrito (RAMOS, 2011). Elas favorecem a leitura como algo bom e prazeroso, além de ajudar a manter a atenção do seu leitor por mais tempo.

Uma educação que leve em consideração a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras Luckesi (2000, p. 57).

Considerando os estudos levantados, deu-se início ao desenvolvimento das ilustrações conforme figuras 19, 20 e 21.

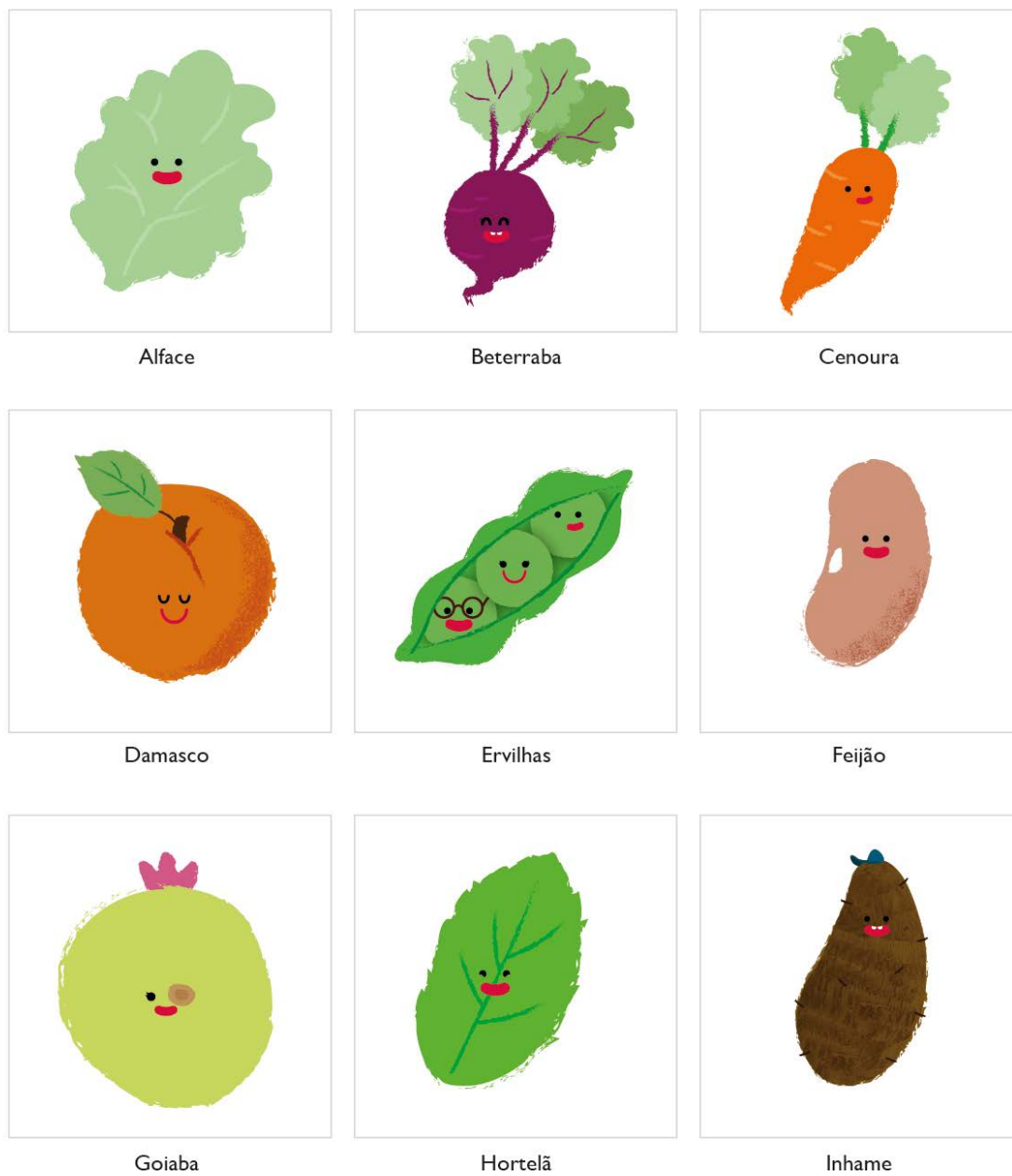


Figura 19: Ilustrações desenvolvidas 01

Fonte: O autor (2018)



Figura 20: Ilustrações desenvolvidas 02

Fonte: O autor (2018)

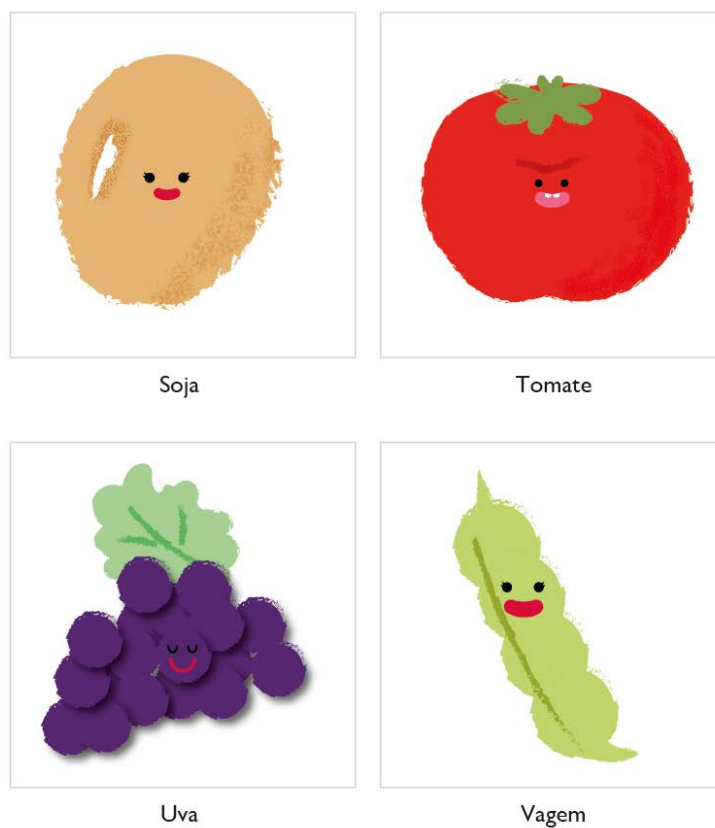


Figura 21: Ilustrações desenvolvidas 03

Fonte: O autor (2018)

3.5.3 Tipografia

Segundo Baines, Haslam (2005) e Niemeyer (2003), a legibilidade se refere à forma da letra ou caractere tipográfico e o quão fácil é o reconhecimento desse caractere individual ou alfabeto em determinada fonte.

Para Strunck (1999), a legibilidade é quando permite o reconhecimento correto de um grupo de caracteres por parte do leitor de maneira fácil. Para isso, também depende do espaço esculpido entre as letras e à sua volta, conhecido como entreletras, da distância de uma linha de base, conhecida como entrelinha.

As crianças, segundo Sassoon e Williams (2000), possuem algumas necessidades ao iniciar uma leitura, as quais se assemelham com a forma escrita caligráfica, pois é similar às letras que reproduzem quando estão em processo de alfabetização.

De acordo com uma pesquisa realizada com 270 profissionais da área da educação, Raban (1984), constatou-se um resultado não em relação a composições

tipográficas e, sim, a características gerais de livros infantis. Na sua pesquisa a proposta foi definida uma hierarquia de cinco características mais relevantes – de uma lista que constava 14 itens – na hora da criação de um livro direcionado ao público infantil entre cinco e sete anos.

Ficou estabelecido que para crianças de cinco anos, tanto a qualidade das ilustrações, quanto o controle do vocabulário e tamanho das letras eram importantes. Já para crianças de seis e sete anos, o mais importante era o conteúdo da história.

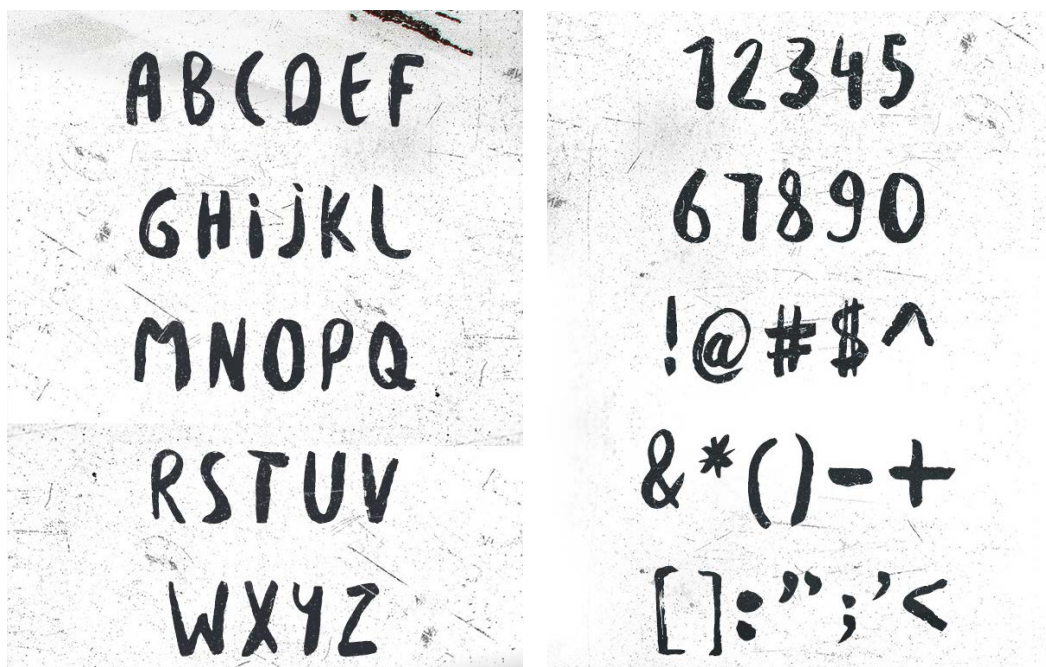


Figura 22: Família tipográfica Besom
Fonte: Behance (2017)

A tipografia Besom foi escolhida por lembrar um estilo infantil, bastante similar ao estilo de letra produzida por crianças que estão em processo de alfabetização.

Essa tipografia foi criada pelos letonianos Krisjanis Mezulis e Gatis Vilaks, em 2015. A tipografia se encaixa no estilo brush, inicialmente planejada apenas em caixa alta, feita para um projeto pessoal da dupla dentro de sua agência de design de produtos na Europa do Norte, na Estônia. A versão estendida lançada posteriormente conta com a adição de caracteres em caixa baixa, além de símbolos e acentos¹. A

¹ Informações encontradas no portfólio dos designers. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/22459913/Besom-FREE-Brush-font->. Acesso em 4 de abr. 2018.

forma única da Besom se dá pelo jeito que foi criada: com um pincel grosso em papel branco, dando o estilo em sua forma rústica, porém elegante, desenhada a mão.



Figura 23: Família tipográfica Gill Sans
Fonte: Wikipédia (2017)

Conceituada e criada pelo escultor e tipógrafo inglês Eric Gill, em 1928, a tipografia Gill Sans foi famosa na época de sua criação por conta de suas proporções clássicas, ainda que com sua estrutura geométrica. Apesar de seus toques humanistas, a Gill Sans também é uma tipografia moderna, que não só possui uma legibilidade leve dentro de textos, mas também se faz uma ótima opção para displays com seu peso alterado. Em 1929, com a criação da tipografia em caixa baixa, a Gill Sans se tornou a “Helvetica da Inglaterra”, ao ser usada em grande parte pela London and North Eastern Railway (LNER). Gill teve uma grande influência de seu professor Edward Johnson na Central School of Arts and Crafts, em London, o qual criou a tipografia icônica Johnston Sans para a London Underground².

A Gill Sans foi adotada no projeto onde existe uma maior quantidade de texto, como os versos e as atividades.

² Disponível em: <http://tipografos.net/tipos/gill-sans.html>. Acesso em 4 de abr. 2018.



Figura 24: Família tipográfica Moon

Fonte: O autor (2018).

Criada pelo o ilustrador e designer inglês Jack Harvatt, a Moon é uma fonte sans serif, minimalista e clássica com suas formas arredondadas e simples. Harvatt desenvolveu três variações para a fonte: light, regular e bold, servindo como uma ótima opção para logos e títulos³.

Sendo assim, a fonte Moon foi utilizada para os subtítulos (nome verdadeiro dos alimentos).



Figura 25: Helvetica

Fonte: Envato.com (2018).

³ Disponível em: <<https://befonts.com/moon-typeface.html>>. Acesso em 4 de abr. 2018.

Desenvolvida pelos tipógrafos suíços Max Miedinger e Eduard Hoffmann em 1997, a Helvética foi criada como uma nova concorrente à bem sucedida Akzdenz Grotesk. Chamada inicialmente de Die Neue Hass Grotesk porém tendo seu nome modificado posteriormente para um alcance maior internacionalmente, a Helvetica é uma fonte sans serif com um design simples e neutro, sem significados ou impressões dentro de si mesma, com o intuito de ser usada em uma maior variedade de lugares. Sua popularidade se deu principalmente pelo contexto histórico em qual foi criada: a fonte serviu como uma alternativa atraente contra as fontes decorativas e chiques que estavam na grande maioria das propagandas e materiais corporativos da época. Muito comparada com a fonte Arial, a Helvetica se diferencia em suas formas mais refinadas, tendo seus traços mais verticais e horizontais do que sua concorrente⁴.

A Helvética foi adotada para ilustrar as letras do alfabeto, sempre em caixa alta, pois as crianças começam a serem alfabetizadas através das letras bastão. Segundo a educadora Cristiane Pelissari (Nova Escola, 2008), as letras de fôrma maiúsculas possuem um traçado mais simples, são caracteres isolados e ajuda na organização de palavras.

3.5.4 Grid

Segundo Lupton (2008), o Grid é constituído por linhas verticais e horizontais – com variações de acordo com a proposta da diagramação –, com espaço delimitado, de mesmo valor métrico e que auxilia a organização de elementos gráficos nesse espaço. De acordo com o que o designer gráfico pretende transmitir ao leitor, o grid possibilita organizar e demarcar o espaço para causar muito ou pouco impacto. Também permite composições ativas e assimétricas, em vez de estáticas e centradas, dividindo o espaço em unidades menores, permitindo deixar algumas áreas se elementos, em vez de preencher a página inteira (LUPTON, 2008. p 175).

Para Doczi (2008, p.13), o segmento áureo possibilita a criação de um *layout* harmonioso, o qual advém de sua capacidade de unir as diferentes partes de um todo, mantendo a identidade de cada um deles.

⁴ Disponível em: <<http://tipografos.net/designers/miedinger.html>>. Acesso em 4 de abr. 2018.

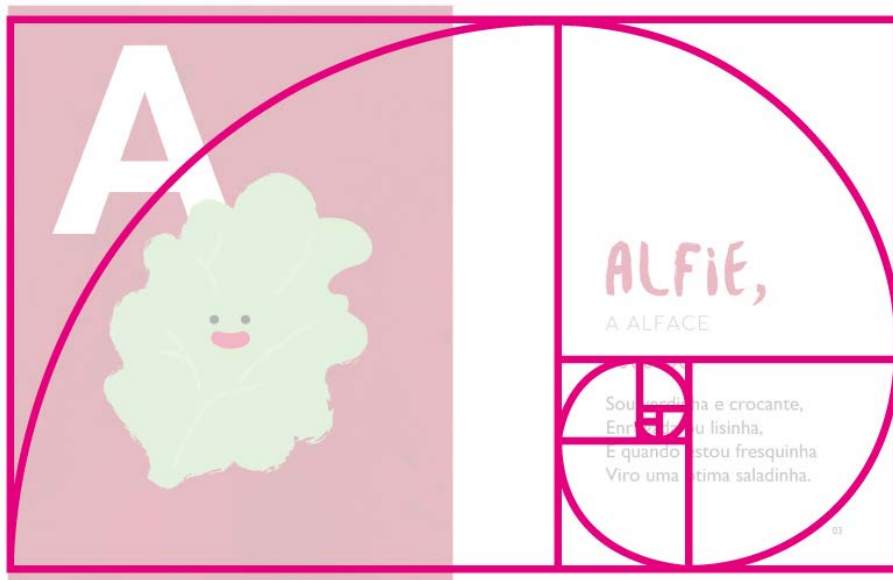


Figura 26: Aplicação da razão áurea como grid.

Fonte: O autor (2017).

Conforme ilustrado acima, o autor utilizou o segmento áureo como orientação para a diagramação. Nota-se que, conforme figura 26, as proporções não seguem completamente a proposta pois se trata de um projeto editorial no qual a divisão das páginas delimitou a posição dos elementos.

3.5.5 Contraste

Para as páginas com alimentos, foi utilizada cores fortes e gerassem contraste entre cor de fundo e ilustrações. O contraste é uma das maneiras mais eficazes de acrescentar algum atrativo visual a uma página (algo que realmente faça com que uma pessoa queira olhar para ela, criando uma hierarquia organizacional entre diferentes elementos. O detalhe importante que deve ser lembrado é a de que para o contraste ser realmente eficaz, ele deve ser forte (WILLIAMS, 1994).

3.6 Implementação

O nome do livro “Comendo bem, que mal tem?” foi escolhido por meio de um brainstorming realizado na etapa final do projeto. Foram pensados em diversos títulos que pudessem traduzir o conteúdo de uma forma divertida e atraente. Entre as opções, o título “Comendo bem, que mal tem?” pareceu muito condizente uma vez que todo o conteúdo do livro é apresentado em rimas. Antes da escolha definitiva, foi necessário realizar uma busca na internet pelo mesmo título para que não houvesse problemas com plágios e direitos autorais. Uma vez livre para a escolha, optou-se por mantê-lo como nome definitivo.

O subtítulo “Comidinhas saudáveis de A a V” entrou como suporte explicativo para o título. A ideia de riscar a letra Z se deve ao fato do livro não apresentar nenhum alimento com as letras W, X, Y e Z.

A cor laranja foi adotada para a capa, pois apresentou uma maior neutralidade em relação às cores dos alimentos selecionados para a capa. Além disso, para Swann (1993, p.85), cores vivas sugerem animação, felicidade, dinamismo e espontaneidade. O laranja é uma cor que alude vitalidade e calor, e se mostra uma cor atraente para pessoas mais jovens. As informações (título e nome do autor) foram aplicadas com a mesma fonte utilizada no interior do livro (Besom para o título e Gill Sans para o nome do autor) a fim de dar unidade ao projeto. Guimarães (2004) comenta que, uma vez que uma composição cromática está em equilíbrio, apresenta dinamismo.



Figura 27: Capa do livro

Fonte: O autor (2018)



Figura 28: Simulação digital do projeto implementado – Letra A

Fonte: O autor (2018)



Figura 29: Detalhe da ilustração aplicada em simulação digital

Fonte: O autor (2018)



Figura 30: Detalhe de texto aplicado em simulação digital

Fonte: O autor (2018)

Por meio de pesquisas sobre os benefícios dos alimentos selecionados e ilustrados, o autor pôde obter informações pertinentes que auxiliaram na criação de versos limitados em 4 linhas.

Pensando em interatividade, foram adicionadas brincadeiras que convidam a criança a participar escrevendo e desenhando.



Figura 31: Simulação digital do projeto implementado – Páginas interativas 01

Fonte: O autor (2018)



Figura 32: Simulação digital do projeto implementado – Letra B

Fonte: O autor (2018)



Figura 33: Simulação digital do projeto implementado – Páginas interativas 02

Fonte: O autor (2018)



Figura 34: Simulação digital do projeto implementado – Letra C

Fonte: O autor (2018)



Figura 35: Simulação digital do projeto implementado – Letra E

Fonte: O autor (2018)



Figura 36: Simulação digital do projeto implementado – Páginas interativas 03

Fonte: O autor (2018)

O substrato utilizado para a impressão do miolo foi o papel offset 150g/m² por apresentar resistência para manuseio e superfície adequada para ser escrita. Para a capa, foi utilizado papel panamá de 2mm revestido com papel couché com brilho 150g/m².

Devido ao curto período de tempo disponível do autor e às dificuldades de conciliar agenda para realizar pesquisa de campo com crianças, o autor optou por tomar decisões com base em estudos realizados por outros pesquisadores e baseando-se também em sua experiência de 8 anos no mercado de design.

Com a intenção de comercialização, optou-se por não divulgar as páginas por completo a fim de evitar a disponibilização indevida por meio digital.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de extrema importância que as crianças estejam conscientes de suas escolhas diante de um cenário com muitas opções e onde a saúde não é priorizada pelas indústrias. E foi com esse propósito que o livro infantil interativo foi criado.

Para realizar esse projeto, foi necessário realizar pesquisas para entender melhor sobre o problema, os impactos causados e alternativas que pudessem contribuir em uma solução parcial. Uma vez identificada essa solução, deu-se início às pesquisas voltadas para a construção do produto.

Foi necessário resgatar as teorias ensinadas ao longo da graduação além de buscar por mais informações que complementassem a proposta. Objetivando um produto final coerente e de qualidade, uma metodologia de projeto, o *Design Thinking*, foi adotada para permear o processo, identificar as necessidades, orientar e aumentar ainda mais as chances de êxito.

Uma pesquisa de similares deu suporte às criações pois permitiu um melhor entendimento sobre interação e do que pode ser considerado mais atraente ao público.

Ao longo do processo, o produto foi ganhando forma através da aplicação de todas as teorias aqui registradas.

A etapa de qualificação foi de grande valia pois permitiu ao autor receber críticas e orientações de profissionais com maior experiência. Isso resultou em modificações pertinentes que agregaram no resultado final.

O autor ainda se propõe a não interromper as pesquisas a fim de buscar melhorias para lançar o livro no mercado.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABESO. **Mapa da obesidade**. <<http://www.abeso.org.br/atitude-saudavel/mapa-obesidade>>. Acesso em: 14 out. 2016.

AMIL. **Obesidade infantil: Conheça as novas ações para prevenir e tratar a obesidade infantil**. Disponível em: <<http://www.obesidadeinfantilnao.com.br/publicacoes/obesidade-infantil/conheca-as-novas-acoes-para-prevenir-e-tratar-a-obesidade-infantil/>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

ASSUNÇÃO, Flávio. **O leitor brasileiro e o hábito dos pais**, 2017. Disponível em: <<https://www.opovo.com.br/jornal/opiniao/2017/01/o-leitor-brasileiro-e-o-habito-dos-pais.html>>. Acesso em: 03 fev. 2018.

BLEIL, Susana Inez. **O Padrão Alimentar Ocidental: considerações sobre a mudança de hábitos no Brasil**, 1998. Artigo disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3322764/mod_resource/content/1/o-padroo-alimentar-ocidental-consideracoes-sobre-a-mudanca-de-habitos-no-brasil.pdf> Acesso em: 23 dez. 2017.

CAMARGO, Nelio Mayer. **A utilização da razão áurea no design de websites**. Disponível em: <<http://www.espweb.uem.br/site/files/tcc/2008/Nelio%20Mayer%20Camargo%20-%20A%20utilizacao%20da%20Razao%20Aurea%20no%20design%20de%20websites.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2018.

CASTRO, Eline Fernandes de. **A importância da literatura para o desenvolvimento da criança**, 2017. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-literatura-para-o-desenvolvimento-da-crianca/9055>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

DARTORA, N., VALDUGA, A.T., VENQUIARUTO, L. **Alimentos e saúde: uma questão de educação**. Vivências, Erechim. V. 01, ano 2, nº. 3 p.201-212 – Outubro de 2006. Disponível no site www.reitoria.uni.br. Acesso em: 3 abr. 2018.

DEFLEUR, Melvin; BALL-ROKEACH, Sandra. **Theories of Mass Communication**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

DENIS, Rafael Cardoso. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à História do Design**. Brasil: Editora Edgard Blücher Ltda, 2002.

FERNANDES, Marcela de Melo; PENHA, Daniel Silva Gontijo; BRAGA, Francisco de Assis. **Obesidade infantil em crianças da rede pública de ensino: prevalência e consequências para flexibilidade, força explosiva e velocidade**. Rev. educ. fis. UEM, Maringá, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-30832012000400012&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 3 abr. 2018.

FISBERG, Mauro. **Seletividade, manias ou toc?**, 2016. Disponível em: <<http://www.abeso.org.br/coluna/obesidade-infantil/seletividade-mani-as-ou-toc->>>. Acesso em: 14 out. 2016.

FREIRE, Sebastião Adriano. **A inclusão da educação especial e sua história**, 2017. Disponível em: <<http://institutoitard.com.br/inclusao-da-educacao-especial-e-sua-historia/>>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GUIMARÃES, Cristiana do Amaral. **Tendências do comportamento infantil**, 2017. Disponível em: <<http://www.fdc.org.br/blogespacodialogo/Lists/Postagens/Post.aspx?ID=584>>. Acesso em: 30 mar. 2017.

HALL, Andrew. **Fundamento essenciais da ilustração**. Editora Rosari, São Paulo. 2012.

KOTLER, P.; ARMSTRONG, G. **Princípios de Marketing**. 12^a. ed. São Paulo: Pearson, 2007.

LINS, Adriana. LINS, Guto. **Portfólio**.

LINS, Guto. **Livro Infantil?** Editora Rosari, São Paulo. 2002

LIMA, Gabriela Guirao Bijos. **O Educador promovendo hábitos alimentares saudáveis por meio da escola**, 2008. Artigo disponível em:

<<https://pt.scribd.com/document/159601032/Gabriela-Lima>>. Acesso em: 3 abr. 2018.

LOBO, Cláudia. **Alimentação saudável na infância: Conceitos, Dicas e Truques fundamentais por Cláudia Lobo**. Editora MG Editores.

LOPES, Afonso. **Gabriella: Construção de uma tipografia para crianças em processo de alfabetização**, 2014. Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/ped2014/trabalhos/trabalhos/1259_arq2.pdf>. Acesso em: 11 mai. 2018.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludopedagogia, Educação e Ludicidade**. Ensaio. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade. p. 57. Salvador: FAGED/UFBA, 2000.

MELLO, Elza D. de; LUFT, Vivian C.; MEYER, Flavia. **Obesidade infantil: como podemos ser eficazes?**, *Jornal de Pediatria*, Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jped/v80n3/v80n3a04>. Acesso em: 3 abr. 2018.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Guia alimentar para a população brasileira**, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Básica. – 2. ed. – Brasília : Ministério da Saúde, 2014.

OLIVEIRA, Marina. **Produção gráfica para designers**. Editora 2AB, Rio de Janeiro. 2000.

ONU News. **OMS alerta que mundo atingiu níveis alarmantes de obesidade infantil.** Disponível em: <<https://news.un.org/pt/story/2016/01/1538891-oms-alerta-que-mundo-atingiu-niveis-alarman-tes-de-obesidade-infantil>>. Acesso em: 14 out. 2016.

Organização Mundial de Saúde. **Relatório da Comissão pelo Fim da Obesidade Infantil busca reverter aumento de sobrepeso e obesidade**, 2016. Disponível em: <http://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=4997:relatorio-da-comissao-pelo-fim-da-obesidade-infantil-busca-reverter-aumento-de-sobrepeso-e-obesidade&Itemid=821>. Acesso em: 14 out. 2016.

Organização Pan-Americana da Saúde. **Encontro discute como ajudar população a consumir mais “comida de verdade”.** Disponível em: <http://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5260:opasoms-participa-de-encontro-da-rede-de-alimentacao-e-nutricao-do-sus&Itemid=821> Acesso em: 14 out. 2016.

PHILIPPI, Sonia Tucunduva; CRUZ, Ana Teresa Rodriguez & COLUCCI, Ana Carolina Almada. 2003. **Pirâmide alimentar para crianças de 2 a 3 anos.** Artigo disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-52732003000100002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 23 dez. 2013.

RABAN, Bridie. **Text display effects on the fluency of young readers.** *Journal of Research in Reading*, v. 1, n. 5, p. 7-28, 1982.

RAOZZI, Antonio; DOWKER, Ann. **Consciência fonológica, rima e aprendizagem a leitura**, 1988. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/revistapt/article/viewFile/20388/14482>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

RODRIGUES, Livia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**, 2013. Disponível em:

<http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf>.

Acesso em: 04 mar. 2018.

SANTOS, Carmen Sevilha Gonçalves dos. **Interação professor-aluno e aprendizagem de leitura e escrita numa primeira série do primeiro grau.**

Dissertação apresentada ao Mestrado de Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, 1995.

SANTOS, Bárbara dos; MARQUES, Bárbara Mayara; BARBOSA, Camilla Maria dos Reis; CABRAL, Camilla Oliveira; LISBOA, Luiz Pedro Silva; LIMA, Edson Paulo Santos. **A Influência das Cores na Construção das Marcas e Publicidade.**

Disponível em:

<<https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernohumanas/article/view/976/702>>.

Acesso em: 17 mar. 2018.

SIQUEIRA, Otavio Augusto Guerra; CUNHA, Lauriane de Sousa; PENA, Rodrigo de Sá Freitas; CORRÊA, Bruno de Souza; AMORIM, Moacyr Ennes. **Metodologia de Projetos em Design, Design Thinking e Metodologia Ergonômica: convergência metodológica no desenvolvimento de soluções em Design**, Disponível em:

<<http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/cadernos/article/viewFile/1112/998>>.

Acesso em: 14 mar. 2018.

SWANN, Alan. **El Color en el Diseño Gráfico**. Barcelona: Gustavo Gili, 1993.

TADDEI, José Augusto. **Alimento é afeto, cultura, humanidade**. Criança e Consumo Entrevistas. São Paulo: Equipe Projeto Criança e Consumo, 2009.

TERRA. **Segundo dados, 7,3% das crianças menores de cinco anos encontram-se acima do peso no Brasil**. Disponível em:

<[https://www.terra.com.br/noticias/dino/segundo-dados-73-das-criancas-menores-de-cinco-anos-encontram-se-acima-do-peso-no-](https://www.terra.com.br/noticias/dino/segundo-dados-73-das-criancas-menores-de-cinco-anos-encontram-se-acima-do-peso-no-brasil,f657afca7e30b62960c12400b2ff900fn7mfn0nh.html)

[brasil,f657afca7e30b62960c12400b2ff900fn7mfn0nh.html](https://www.terra.com.br/noticias/dino/segundo-dados-73-das-criancas-menores-de-cinco-anos-encontram-se-acima-do-peso-no-brasil,f657afca7e30b62960c12400b2ff900fn7mfn0nh.html)>. Acesso em: 3 abr. 2018.

TOLONI, Maysa Helena de Aguiar; LONGO-SILVA, Giovana; GOULART, Rita Maria Monteiro; TADDEI, José Augusto de Aguiar Carrazedo. **Introdução de Alimentos industrializados e alimentos de uso tradicional na dieta de crianças de creches públicas no município de São Paulo**, 2011. Disponível em: <<http://vml029.epm.br/bitstream/handle/11600/6315/S141552732011000100006.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

TOKARNIA, Marina. **Livros infantis ganham espaço no mercado brasileiro**, 2017. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-04/livros-infantis-ganham-espaco-no-mercado-brasileiro>>. Acesso em: 24 out. 2017.

VIANA, Fernanda Leopoldina P. **As Rimas e Consciência Fonológica**. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11780/1/As%20rimas%20e%200a%20Conci%20encia%20fonologica.pdf>>. Acesso em: 17 mar. 2018.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: Noções básicas de planejamento visual**, 1994. Editora Callis.