



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

ANA MARIA DE MENESES FERREIRA

**LIVRO POP-UP COMO FERRAMENTA PARA ATRAIR O INTERESSE DO
PÚBLICO INFANTIL PARA A CULTURA DE CARUARU**

CARUARU

2024

ANA MARIA DE MENESES FERREIRA

**LIVRO POP-UP COMO FERRAMENTA PARA ATRAIR O INTERESSE DO
PÚBLICO INFANTIL PARA A CULTURA DE CARUARU**

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientador (a): Rosangela Vieira de Souza

Caruaru

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Ferreira, Ana Maria de Meneses.

Livro pop-up como ferramenta para atrair o interesse do público infantil
para a cultura de Caruaru / Ana Maria de Meneses Ferreira. - Caruaru, 2024.
51 : il., tab.

Orientador(a): Rosangela Vieira de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Cultura. 2. Pou-up. 3. Caruaru. 4. Design. I. Souza, Rosangela Vieira de.
(Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ANA MARIA DE MENESES FERREIRA

**LIVRO POP-UP COMO FERRAMENTA PARA ATRAIR O INTERESSE DO
PÚBLICO INFANTIL PARA A CULTURA DE CARUARU**

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Aprovada em: 20/03/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Rosângela Vieira de Souza (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo Bezerra (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Verônica Emília Campos Freire (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

O acesso à cultura ainda na infância é muito importante para a formação do indivíduo. Conhecer novas culturas promove a diversidade cultural, o respeito e a tolerância. Portanto, a literatura infantil possui seu papel na disseminação de cultura, inspirando e apresentando conhecimentos e experiências. O Brasil possui uma grande riqueza cultural espalhada por todo o país e este Memorial descritivo trata-se do desenvolvimento de um livro pop-up infantil com elementos visuais e interativos que representam a cultura de Caruaru. O qual possui como resultado um projeto gráfico, realizado de acordo com as etapas da metodologia adaptada de Bruno Munari, constituída pelas etapas de Definição de Problema, Coleta de Dados, Análise dos Dados, Criatividade, Experimentação e Solução. O projeto procura reconhecer a importância da cultura na formação do indivíduo, abordar a literatura infantil como uma ferramenta de valorização cultural, identificar elementos estéticos que representam a cultura local de Caruaru, além de utilizar de técnicas de engenharia do papel e ilustrações como recursos lúdicos. Para quem mora em Caruaru ou já a conhece, o livro é um instrumento para valorizar e chamar atenção para a cultura local, e para quem não conhece a cidade, é uma forma de introduzir e difundir sua cultura. A justificativa do projeto aborda a importância social e formativa de valorizar a cultura local, promovendo a identidade e coletividade, além de reforçar o papel do designer na criação de recursos educativos e culturais.

Palavras-chave: cultura; po-up; Caruaru; design.

ABSTRACT

Access to culture during childhood is very important for an individual's development. Getting to know new cultures promotes cultural diversity, respect and tolerance. Therefore, children's literature plays a role in disseminating culture, inspiring and presenting knowledge and experiences. Brazil has a great cultural wealth spread throughout the country and this descriptive Memorial is about the development of a children's pop-up book with visual and interactive elements that represent the culture of Caruaru. The result of which is a graphic project, carried out in accordance with the stages of the methodology adapted by Bruno Munari, consisting of the stages of Problem Definition, Data Collection, Data Analysis, Creativity, Experimentation and Solution. The project seeks to recognize the importance of culture in the formation of the individual, approach children's literature as a tool for cultural appreciation, identify aesthetic elements that represent the local culture of Caruaru, in addition to using paper engineering techniques and illustrations as playful resources. For those who live in Caruaru or already know it, the book is an instrument to value and draw attention to local culture, and for those who don't know the city, it is a way of introducing and spreading its culture. The justification for the project addresses the social and formative importance of valuing local culture, promoting identity and collectivity, in addition to reinforcing the role of the designer in creating educational and cultural resources.

Keywords: culture; pop-up; Caruaru; design.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	OBJETIVOS.....	10
1.1.2	Objetivo geral.....	10
1.1.3	Objetivos específicos.....	10
1.1.4	Justificativa.....	11
2	METODOLOGIA.....	12
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	14
3.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	14
3.2	COLETA DE DADOS.....	14
3.2.1	Cultura de Caruaru.....	14
3.2.2	Literatura infantil.....	15
3.2.2.1	Uso das ilustrações em livros infantis.....	15
3.2.2.2	Uso das cores em livros infantis.....	15
3.2.2.3	Uso da tipografia em livros infantis.....	16
3.2.2.4	Relação entre texto, cor e pop-up.....	17
3.2.3	Técnicas Pop-up.....	18
3.2.4	Pesquisa de similares.....	19
3.2.4.1	Quadro de similares.....	22
3.3	ANÁLISE DOS DADOS.....	22
3.3.1	Análise do quadro de similares.....	23
3.3.2	Público Alvo.....	24
3.3.3	Quadro de delimitações do projeto.....	24
3.4	CRIATIVIDADE.....	25
3.4.1	Painéis de Caruaru.....	25
3.4.2	Cores escolhidas.....	29
3.4.3	Tipo de ilustração.....	29
3.4.4	Tipografia utilizada.....	30
3.4.5	Técnicas pop-up utilizadas.....	32
3.5	EXPERIMENTAÇÃO.....	32
3.5.1	Materiais e tecnologias.....	32
3.5.2	Modelos demonstrativos.....	33

3.6	SOLUÇÃO.....	37
3.6.1	Desenhos construtivos.....	37
3.6.2	Detalhamento técnico e especificações.....	42
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
	REFERÊNCIAS.....	45
	APÊNDICE A – PROJETO GRÁFICO.....	47

1 INTRODUÇÃO

Desde o momento em que nascem, os indivíduos integrados em uma determinada cultura, absorvem suas regras, princípios, convicções e modos de agir. Esse processo de integração molda sua visão de mundo, e esses indivíduos passam a contribuir com essa cultura, preservando e transmitindo-a aos mais jovens através das tradições e ensinamentos passados de geração em geração, como danças, artesanato, crenças e opiniões. Tais elementos tornam cada sociedade única e singular, como afirma Zeferino (2019). Dessa forma, é possível perceber que a cultura está atrelada a história de uma sociedade, portanto, compreender e respeitar a diversidade cultural promove um ambiente de harmonia entre povos, reforçando a inclusão e a apreciação de vivências e experiências diferentes.

O Brasil é um país que possui uma grande riqueza cultural, e ter acesso a essas manifestações culturais é direito de todo cidadão brasileiro, como consta no artigo 215 da Constituição Federal, o qual afirma que o estado garante a atuação dos direitos culturais do país e a valorização e difusão da cultura nacional (BRASIL, 1988). E como a cultura desenvolve um papel tão importante na formação da identidade do indivíduo, abordá-la ainda na infância é essencial para que haja essa compreensão de pertencimento, inclusão e respeito pela diversidade. A educação é uma forma de transmitir cultura, inclusive é direito de toda criança ter acesso à cultura no ambiente escolar, onde instituições de ensino devem trabalhar temáticas culturais e artísticas como formas de compreender a realidade, como apontam as competências 1 e 3 descritas pela Base Nacional Comum Curricular, ou BNCC (Brasil, 2018).

Os livros possuem um papel primordial na disseminação da cultura na infância, onde o ato de ler - mesmo que acompanhado pelo adulto - por si só já é uma prática cultural. Segundo Massoni (2018), a leitura possui a capacidade de transformar o leitor socialmente e culturalmente. Os livros são fundamentais no processo de educação e também proporcionam uma gama de experiências que vão além do adquirir conhecimento. A própria interação da criança com o objeto de leitura estimula a criatividade e imaginação, além de desenvolver as habilidades de leitura. Observa-se então que é possível abordar a cultura de um povo e representá-la por meio da leitura infantil. Inclusive, existem muitos projetos brasileiros que propõem o incentivo à valorização da cultura e artistas locais de uma

determinada região por meio da leitura, como por exemplo o projeto sul-mato-grossense realizado em 2018 na escola CEINF Paulo Siufi, Campo Grande (MS) chamado “Dê asas a sua imaginação: Mara Calvis”, que procurou cumprir tais objetivos de uma forma lúdica, com rodas de leitura e oficinas interativas entre os alunos, como afirma a BNCC (2018).

A cultura brasileira é resultado de uma mistura de várias outras culturas que fizeram parte da sua história, como a cultura dos povos indígenas, africanos, portugueses e demais países da Europa. Portanto, o país possui uma gama de culturas e tradições espalhadas pelo seu território. A cidade de Caruaru, situada no Agreste de Pernambuco se destaca não somente pelo seu desenvolvimento e relevância econômica na região, como também pelo vasto leque de manifestações culturais através do artesanato, das tradições festivas, dos artistas, músicos, etc.

Na literatura, foram publicadas inúmeras obras que abordam a história da cidade sob o olhar de escritores locais famosos, como por exemplo, Nelson Barbalho, autor de extrema referência graças a sua contribuição para a cultura local da cidade, cuja uma de suas famosas obras literárias foi “País de Caruaru” escrita em 1975, que aborda os temas políticos na história de caruaru.

Sob um ponto de vista contemporâneo, depois de ter-se discutido a literatura como um caminho de disseminação de cultura, é interessante perceber que há uma carência de projetos literários que abordem a cultura local da cidade de Caruaru por um viés lúdico e atrativo para as crianças. Segundo Neiverth e Raupp (2011), o lúdico pode ser usado como alternativa para ampliação do repertório cultural se aplicado com este objetivo. Niles e Socha (2015) afirmam que o lúdico ganha destaque na geração do conhecimento. E a partir dessas observações percebe-se que o fator lúdico envolve outras formas de expressão e por isso, a absorção da ideia torna-se favorável para o público infantil. Embora no contexto educacional as interações lúdicas se refiram principalmente às brincadeiras e dinâmicas que promovem interações sociais exteriores à sala de aula, no contexto literário sugerido, o lúdico pode ser trabalhado na utilização de elementos gráficos visuais e também em como o conteúdo vai ser apresentado para o leitor.

O papel do design na valorização cultural constitui-se em criar e promover produtos que valorizem a cultura de uma comunidade. A base de um projeto de relevância cultural é constituída pela compreensão do espaço, do contexto histórico e de elementos culturais que identificam a identidade de determinado grupo, como

afirma Krucken (2009). Para promover a disseminação da cultura local por meio de livros infantis, é viável que o designer use tecnologias que promovam uma melhor experiência de leitura. Neste campo, existem alternativas que deixam a leitura infantil mais lúdica e interativa, como por exemplo, as técnicas pop-up e o uso de ilustrações.

Compreende-se por livro pop-up, livros que possuem forma tridimensional quando abertos. Além disso, as técnicas pop-up também podem ser utilizadas de diferentes formas, onde o leitor pode interagir com os elementos do livro e também manipulá-los. Segundo Avella (2006, *apud* Assad, 2018), um estudo realizado em Amsterdã apontou que conteúdos aplicados em livros pop-up são mais fáceis de compreender do que em livros comuns, uma vez que os leitores conseguiram absorver informações 75% a mais lendo os livros pop-up. A interação entre leitor e livro promove uma experiência mais estimulante e desperta um interesse maior do leitor em buscar a informação neste formato, do que em textos blocados e corridos.

Assim como o pop-up, a ilustração também serve como recurso de representação visual que deixa a leitura infantil mais dinâmica e alternativa. Segundo Massoni (2018), as ilustrações em livros infantis são usadas por diversos fins, como substituir, agregar ou questionar informações do texto, formando uma ponte entre leitor e história.

1.1 OBJETIVOS

1.1.2 Objetivo geral

Este projeto de design possui como objetivo geral, desenvolver um livro pop-up infantil com elementos visuais e interativos que representam a cultura de Caruaru.

1.1.3 Objetivos específicos

- Reconhecer a importância da cultura na formação do indivíduo;
- Abordar a literatura infantil como uma ferramenta de valorização cultural;
- Identificar elementos estéticos que representam a cultura local da cidade de Caruaru;
- Utilizar técnicas de engenharia do papel e ilustrações como recursos lúdicos.

1.1.4 Justificativa

O projeto possui como justificativa a relevância social, uma vez que a valorização da cultura local é importante para que haja a consciência de identidade e coletividade; justificativa cultural, pois é de extrema relevância, como fora visto, que a cultura de um povo seja perpetuada para que sua identidade e história também seja preservada; justificativa formativa, a qual o projeto pode promover discussões e debates em ambientes escolares sobre a valorização e a diversidade cultural. Além disso, este projeto procura reforçar o papel do designer e sua contribuição para desenvolver alternativas que trazem benefícios para a sociedade.

2 METODOLOGIA

Este projeto trata do desenvolvimento de um livro pop-up. Foi utilizado o método de design de Bruno Munari que divide todo o processo de elaboração do projeto em 12 etapas sequenciais. 1) Problema; 2) Definição de problema; 3) Decomposição do problema em partes; 4) Coleta de dados; 5) Análise dos dados; 6) Criatividade; 7) Materiais e tecnologia; 8) Experimentação; 9) Modelo; 10) Verificação; 11) Desenho de construção e 12) Solução. Esta metodologia é de ampla aplicação em várias vertentes no design, considerando diferentes ferramentas e tecnologias disponíveis para a solução de cada problema, como afirma Munari (2008).

Na etapa de Definição do Problema é preciso entender a necessidade, ou seja, é preciso perceber qual é o problema que pode ser solucionado pelo design para poder definir o problema estabelecendo os limites do projeto, a fim de gerar a solução adequada.

A fase de Coleta de Dados constitui-se no recolhimento de dados. É importante recolher informações relevantes para o projeto bem como soluções similares, a fim de verificar se a solução já existe no mercado.

Em seguida, ocorre a etapa de Análise dos Dados coletados. Ao analisar tais componentes, deve-se considerar a eficiência do produto, gerando restrições sobre o que não deve ser aplicado, estabelecendo os limites do projeto.

A etapa de Criatividade consiste em propor soluções que estejam dentro dos limites propostos, a partir do material já coletado e analisado. Para este projeto, esta etapa também inclui a escolha dos materiais e tecnologias utilizados para a sua realização.

Na etapa de Experimentação são realizados testes com as técnicas e os materiais que melhor se adequam ao projeto, com a realização de experimentos e a produção do modelo demonstrativo.

A Solução compõe a última etapa deste projeto, a qual já se tem a solução final para o problema, sendo esta o resultado da execução de todas as etapas anteriores. Nesta etapa são apresentados os desenhos construtivos, cuja utilização resolva os subproblemas, encaminhando-os para uma solução final, onde são apresentadas as especificações técnicas do produto necessárias para a execução

do protótipo em escala real, com materiais semelhantes aos que foram propostos para o projeto.

Desse modo, foram realizadas algumas adaptações a fim de otimizar o processo do desenvolvimento deste projeto. A etapa 1) Problema, foi sintetizada com a etapa 2) definição de problema, pois desse modo, o problema pôde ser estabelecido e definido em uma etapa só.

As etapas 7) Materiais e tecnologias e 9) Modelo foram inseridas na etapa de experimentação, pois houve a necessidade de testes experimentais para definição dos materiais e para geração de esboços, respectivamente.

A etapa 3) Componentes do problema, que consiste em dividir os componentes do problema e agrupá-los em conjuntos de subproblemas não foi utilizada, pois esta ação não foi relevante diretamente para o projeto, assim como a etapa 10) Verificação, que consiste em verificar se o modelo alcança os requisitos e necessidades, por meio da realização de testes de usabilidade com terceiros a fim de realizar correções se houver necessidade, como afirma Munari (2008). Para esta última, houve uma pesquisa bibliográfica acerca dos requisitos, dispensando, pelo menos neste caso, a necessidade de testes com terceiros. Portanto, a metodologia ficou dividida em 6 etapas no total (Figura 1).

Figura 1 – Etapas da metodologia de Bruno Munari adaptadas para o projeto.



Fonte: A autora (2024).

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Diante da importância de reconhecer que Caruaru é uma cidade que possui um grande acervo de cultura e que o livro lúdico pode ser uma ferramenta de disseminação cultural, surgiu a necessidade de realizar este projeto de livro pop-up com elementos lúdicos que representem a cultura dessa cidade. Definindo o problema, o projeto trata da criação de um livro pop-up de produção gráfica, o qual tem como arquivo final um projeto digital baseado num processo de montagem do modelo demonstrativo realizado de forma manual.

3.2 COLETA DE DADOS

3.2.1 Cultura de Caruaru

Sousa et al. (2015) aponta que o Alto do Moura, a Feira e o São João de Caruaru, são alguns dos elementos que representam bem a cultura da cidade. Tais elementos são amplamente reconhecidos e facilmente atrelados a Caruaru, tornando sua utilização no projeto bastante positiva e eficaz.

O Alto do Moura é um bairro famoso da cidade que se destaca pelo artesanato feito com o barro, trazendo a popularização dessa prática perpetuada até hoje em dia. A importância do seu artesanato é reconhecida mundialmente e o fato de ter ensinamentos passados de geração em geração, tornam o artesanato uma herança cultural. A Família Vitalino é um exemplo de patrimônio vivo que guarda o sobrenome do Mestre Vitalino e dão continuidade ao legado do barro.

A feira de Caruaru também se destaca pelos seus vastos segmentos de comércio que consolidam a economia da cidade tornando-se um referencial de comércio que atrai comerciantes e compradores de toda a região. É considerada Patrimônio Cultural do Brasil segundo o IPHAN (2006).

Já o famoso São João de Caruaru é uma grande festa popular que acontece todos os anos na cidade e reúne nomes famosos da música brasileira. Segundo Bruna et al (2019) o evento é conhecido internacionalmente e possui relevância econômica e turística para a população da cidade. Além disso, a festa reforça as tradições locais e vários ícones culturais são exaltados ainda mais nessa época,

uma vez que a cidade é berço de vários artistas locais, não só do ramo do artesanato, como também da música, artes plásticas, danças, teatro e etc.

3.2.2 Literatura infantil

3.2.2.1 Uso das ilustrações em livros infantis

A ilustração é essencial em livros infantis, pois proporciona uma experiência de leitura visualmente rica e envolvente, cativante, e ajuda as crianças a compreenderem a narrativa, estimulando a imaginação e promovendo a conexão emocional com a história. Como destaca Massoni (2018), as ilustrações são parte integral da narrativa, ou seja, elas não apenas complementam o texto, como também são fundamentais para o discurso narrativo.

Entende-se então que a ilustração em obras infantis deve ser pensada para que desempenhe seu papel na formação da perspectiva do público leitor, transmitindo mensagens, valores e conceitos importantes. Do ponto de vista educativo, essa abordagem visual também contribui para o desenvolvimento da linguagem e incentiva a alfabetização, tornando a leitura uma experiência lúdica e educativa. Souza(2016) afirma que quando a criança entra em contato com esses elementos visuais, tal fator não apenas contribui para o entendimento da leitura, como também torna mais fácil fazer interpretações e conexões lógicas que envolvem o conhecimento prévio do leitor infantil. Desse modo, percebe-se que o uso de ilustrações em obras visa enriquecer a compreensão da narrativa e promover uma interação mais profunda entre o leitor, o livro e o mundo exterior.

A fim de apontar os diferentes papéis das ilustrações nos livros infantis em relação a linguagem visual, Massoni(2018) descreve as várias funções que a ilustração possui. São elas: função representativa; descritiva; narrativa; simbólica; expressiva; estética; lúdica; conativa; metalinguística; fática e função de pontuação. Arelado a outras características como a escolha de cores, o tamanho da ilustração, formas, técnicas e materiais, tais funções evidenciam que as ilustrações são de extrema relevância relevantes para o cumprimento da proposta que o livro busca alcançar.

3.2.2.2 Uso das cores em livros infantis

A relação das crianças com as cores é bastante importante. Percebe-se o uso de paletas extremamente coloridas não só nos livros, mas como na maioria dos produtos destinados a elas. A escolha de cores vibrantes tem o propósito de atrair a atenção e estimular os sentidos, despertando a curiosidade e interesse, podendo ser então, utilizada como uma ferramenta eficaz para facilitar a aprendizagem, como salienta Ramos e Witter (2008). Já Heller (2022) afirma que as cores produzem efeitos nas pessoas, influenciando suas emoções e percepções dependendo da ocasião em que é usada. Ou seja, uma determinada cor sendo usada em situações diferentes, acarretará sentimentos e emoções distintas.

A partir desse ponto, é importante entender que a utilização das cores em livros infantis é de suma importância não somente para chamar e prender a atenção das crianças, mas também para transmitir sentimentos, emoções, além de representar a atmosfera de lugares e ambientes que envolvem a narrativa e o contexto da obra. É bastante notável que cores vivas e contrastantes estão bem presentes na literatura infantil e reforçam a atmosfera alegre e o bom humor.

3.2.2.3 Uso da tipografia em livros infantis

O uso dos elementos tipográficos influenciam bastante na experiência de leitura. A escolha da tipografia em livros infantis que possuem textos e ilustrações deve ser feita de forma pensada para que a mensagem seja transmitida com clareza para as crianças de estágios de desenvolvimento cognitivo diferentes, além de contribuir de forma artística, ao conversar com outros elementos visuais presentes na obra literária.

Nascimento (2011) indica a importância de ter uma imagem visual clara na tipografia, indicada pelo uso do preto no texto principal e brincar com as cores para evidenciar seções e capítulos, além de hierarquizar títulos e subtítulos por tamanho, de forma organizada e sequencial, por exemplo. É válido afirmar que uma organização tipográfica adequada torna a compreensão da leitura mais fácil para as crianças, que estão em processo de aprendizado, além de deixar o livro visualmente atrativo. A escolha da tipografia, principalmente para títulos e subtítulos, também deve conversar com a proposta estética do livro, contribuindo para a identidade visual da obra. Ou seja, devem ser levados em consideração, fatores como,

legibilidade, tamanho e até mesmo fatores estéticos externos que representam a identidade visual da obra como um todo.

3.2.2.4 Relação entre texto, cor e pop-up

Uma obra literária infantil possui suas características próprias na forma em que o conteúdo é transmitido. Embora haja diversos tipos e propostas de como a mensagem vai ser passada para o leitor, é evidente que elementos visuais chamativos e lúdicos, e até mesmo o formato físico são o diferencial dessas obras. Tais elementos devem interagir entre si de forma harmoniosa para que o objetivo que o livro propõe seja atingido.

Pinheiro e Tolentino, (2019) ao examinar alguns aspectos do design gráfico em livros infantis concentraram-se na interação entre texto, ilustrações e layout, organizando sua análise de acordo com avaliação da capa, do formato do livro e do tipo de papel utilizado e, investigação do layout, compreendendo a apresentação conjunta do texto e dos elementos visuais nas páginas, desenvolvendo considerações sobre o tipo e tamanho da fonte, espaçamento entre linhas e a composição gráfica global.

Compreende-se a partir da escolha desses tópicos como instrumento de análise, que a relação entre texto e imagem em obras infantis são inerentes, o texto é muito mais do que a mensagem escrita, ele pode manifestar seu significado também de maneira visual, por isso, a escolha do tipo, escolha de cores, tamanho da fonte e a disposição no layout junto às imagens ilustrativas, é tão importante para a o conjunto da obra.

Segundo Lourenço (2011) A relação espacial entre o texto e a ilustração na página pode se manifestar de quatro maneiras principais: a ilustração ocupando uma área separada do texto; a integração parcial da ilustração com o texto; o texto disposto de forma a se relacionar com a forma da ilustração; o texto inserido dentro da área da ilustração. Dessa forma pode-se perceber que há várias maneiras de texto e imagem coexistirem na diagramação, trazendo um leque de possibilidades de experimentação e propostas que possam gerar uma interação visual eficaz.

Um terceiro ponto a ser abordado além da relação entre imagens e textos é a utilização de técnicas pop-up também em conjunto com esses elementos. Os livros

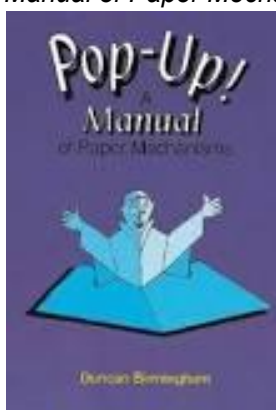
pop-up caracterizam-se pela tridimensionalidade, onde o uso de técnicas e mecanismos criativos utilizando papel dão um caráter lúdico e interativo ao livro.

Para aplicar esses mecanismos de forma assertiva em uma obra infantil, deve-se ter um conhecimento prévio acerca das técnicas que serão utilizadas e sua finalidade de aplicação. Segundo Assad (2018) as variadas abordagens utilizadas em livros pop-up podem ser categorizadas com base na natureza da interação, seja estática ou dinâmica, a qual a primeira é provocada por elementos sensoriais - como o tato e audição – e a segunda, de forma automática ou utilizando de uma ação para provocar o movimento. Desse modo, como diz o próprio nome, a interação dinâmica torna-se uma abordagem interessante uma vez que a interatividade entre pessoa-objeto, que observadas pelo viés lúdico, promove o interesse da criança, e a instiga a descobrir mais do livro ao mesmo tempo que se diverte.

3.2.3 Técnicas Pop-up

Existem diversos livros que apresentam uma gama de técnicas de mecanismos pop-up, com várias didáticas e formatos de ensino. Como por exemplo o livro de Duncan Birmingham *Pop-up! A Manual of Paper Mechanisms*”, que foi publicado pela editora Tarquin em 1997 (Figura 2)

Figura 2 – capa do livro *Pop-up! A Manual of Paper Mechanisms*. Duncan Birmingham, 1997

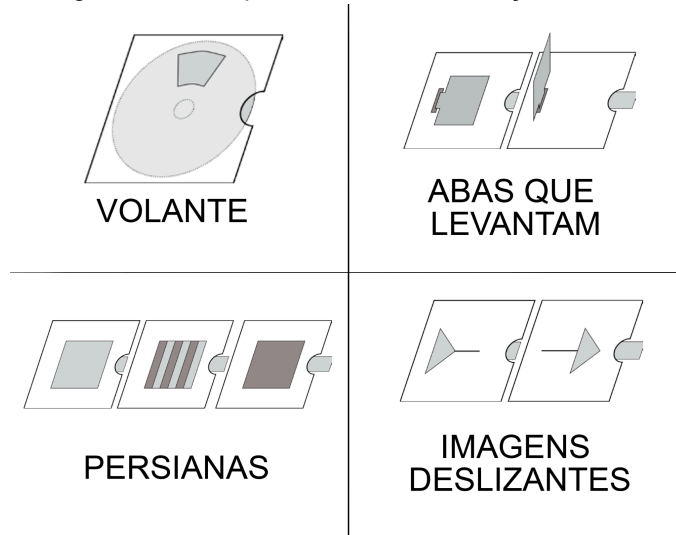


Fonte: AbeBooks, 2024

O livro explora o funcionamento dos elementos pop-up, oferecendo instruções claras tanto para criações mais simples como cartões quanto para esculturas de papel mais elaboradas e dobráveis. Birmingham apresenta princípios básicos de forma compreensível, além de demonstrar como a combinação de elementos gera uma gama de possibilidades tridimensionais.

Existem inúmeros mecanismos de animação que compõem as interações manuais, sendo os principais deles, abas de levantar, guias de puxar, volante e persianas (Figura 3).

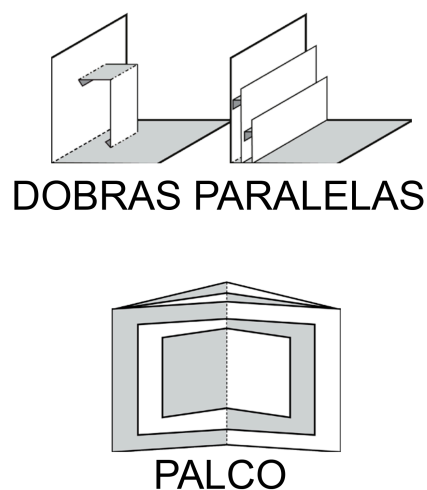
Figura 3 – Principais técnicas de interação manual



Fonte: adaptado de Assad, 2018

Quanto às automáticas, os ângulos são fatores essenciais para que as páginas ganhem vida ao serem abertas, como nas técnicas de dobras paralelas e palco, por exemplo (Figura 4).

Figura 4 – Exemplos de técnicas de de interação automática



Fonte: adaptado de Assad, 2018

3.2.4 Pesquisa de similares

Para esta etapa foi realizada uma pesquisa bibliográfica de livros similares a fim de identificar as opções e resoluções já existentes no mercado de obras infantis que tratam de assuntos relacionados à cultura local. Além disso, explorar as possibilidades e oportunidades de inovação para que o livro pop-up a ser desenvolvido possa se destacar de maneira única, oferecendo uma experiência cativante que atenda às expectativas que foram traçadas para o projeto.

Desse modo, foram selecionados 3 livros infantis: *Uirapuru*, *É Frevo no Pé* e *Os Dengos na Moringa de Voinha*.

O Livro *Turma da Mônica Brincando de Folclore - Uirapuru* de Maurício de Souza é um livro que faz parte da coleção *Turma da Mônica Brincando de Folclore* (1 livro pop-up e 1 livro de atividades por volume). A obra conta a lenda do Uirapuru - personagem do folclore brasileiro - no universo da Turma da Mônica (Figura 5).

Figura 5 – Turma da Mônica Brincando de Folclore - Uirapuru - Maurício de Souza



Fonte: Mercado Livre, 2024

O livro *É Frevo no Pé* (Figura 6), criado pelo designer Erick Vasconcelos, natural de Jaboatão dos Guararapes – PE, faz parte da coleção *Pernambuco em Pop-up*, voltada para o público infantil, composta por 4 volumes, os quais utilizam-se de técnicas pop-up, explorando a cultura popular de Pernambuco.

Figura 7– livro É Frevo no Pé



Fonte: Pernambuco em Pop-up, 2024

Os Dengos na Moringa de Voinha, por Ana Fátima, é um livro que não é pop-up, contudo, trata de assuntos relacionados a ancestralidade e memória e tradições, fatores de extrema relevância para a preservação da cultura local de uma comunidade (Figura 7).

Figura 8 – Os Dengos na Moringa de Voinha - Ana Fátima



Fonte: Amazon, 2024

3.2.4.1 Quadro de similares

Para fins de coleta e posteriormente análise dos similares apresentados, foi feito um quadro mostrando os principais elementos de análise nos 3 livros que serão relevantes para o projeto (Quadro 1).

Quadro 1 – Quadro de similares

Elementos de análise	É Frevo no Pé	Uirapuru	Os DENGOS na Moringa de Voinha
Narrativa	Conto	Conto	Conto
Faixa etária	Público infantil	6 a 10 anos	A partir de 6 anos
Tamanho	14 cm x 21 cm (vertical)	25cm x 18 cm (horizontal)	23.00 x 23.00 cm (quadrado)
Paleta de cores	Predominância de cores primárias saturadas e vibrantes que remetem ao frevo	Predominância de cores saturadas e vibrantes, evidenciando o contraste entre personagens e a natureza	Predominância de cores saturadas e vibrantes, evidenciando os tons terrosos e alaranjados, destacando os cenários
Ilustração	digital Formas detalhadas Traçado preto Pintura blocada, não possui textura de pinceladas	digital Formas detalhadas Traçado preto Pintura blocada, possui textura de pinceladas nos cenários	digital Formas simples Sem traçado preto Pintura feita com pinceladas aparentes, possui textura
Tipografia (títulos)	Colorido Normal Caixa baixa Com serifa Disposição das letras Bagunçadas	Colorido Bold Caixa baixa Sem serifa (com tipos arredondados) Disposição das letras bagunçadas	Colorido Bold Caixa alta Sem serifa Palavras chaves possuem tamanho maior
Tipografia (textos)	Preta Caixa baixa Com serifa	Preta Caixa alta Sem serifa	Preta Caixa baixa Com serifa
Diagramação	Texto dentro da área da ilustração	Texto dentro da área da ilustração	Texto dentro da área da ilustração
Nº de páginas	10	8	32
Capa	Capa dura Textura em relevo na capa	Capa dura	Capa comum Textura em relevo na capa
Técnicas de pop-up	palco	Dobras paralelas	Não possui

Fonte: A autora (2024).

3.3 ANÁLISE DOS DADOS

3.3.1 Análise do quadro de similares

Fazendo um comparativo entre os 3 livros, nota-se algumas semelhanças como a diagramação e a tipografia dos textos, cujos títulos são de natureza mais “divertida” e irregular e conversam com a estética do livro, enquanto os textos corridos são limpos e voltados para a compreensão textual. Foi notado também que as cores são bastante saturadas e harmonizam com o aspecto visual dos livros. Em relação aos elementos pop-up dos dois livros que o tinham, além de os dois possuírem capa dura, também não houve uso de mais de uma técnica diferente em cada um. É possível perceber que as ilustrações dos 3 livros possuem função narrativa, já que todas refletem as situações apresentadas na história (personagens e/ou cenários).

O livro *É Frevo no Pé* possui vários elementos visuais que representam a cultura do frevo, como flâmulas, floreios, as cores e até mesmo a técnica pop-up utilizada, que lembra um palco, como se o livro realmente fosse uma peça de teatro. Além disso, a capa do livro também lembra capas de livretos de cordel, que possuem uma única cor e contém gravuras também monocromáticas.

O livro *Uirapuru* trata de um conto folclórico oriundo de contos indígenas, contudo, por se tratar de uma obra do Maurício de Souza, traz consigo toda a estética da marca e não explora elementos visuais da cultura indígena na obra como um todo (tipografias, ornamentos, texturas), mas as ilustrações de seus personagens e ambientes retratam e contextualizam os acontecimentos da história de forma alegre e bem humorada, cumprindo assim o seu papel que é justamente contar uma história do folclore brasileiro na estética da Turma da Mônica. O pop-up do livro é automático e não requer tanta interação além do ato de passar a página.

Já o Livro *Dengos da Moringa de Voinha* trata de ancestralidade, pois procura compreender e valorizar as raízes culturais de uma comunidade, reforçando tradições, costumes e histórias transmitidas de geração em geração, fortalecendo assim a identidade coletiva. Esta proposta é bem visível esteticamente, as ilustrações transparecem esse sentimentalismo, pois mostram muito bem os ambientes, objetos e as ações dos personagens. A paleta de cores em tons terrosos e os efeitos de pinceladas contribuem para esse sentimento intimista e aconchegante.

3.3.2 Público alvo

A escolha da faixa etária do público alvo é a chave que define as principais decisões que guiam o rumo do projeto, como por exemplo, o nível de leitura e compreensão da narrativa, a complexidade dos elementos interativos, e a capacidade de apreciação da cultura local. A linguagem e a narrativa do livro foram adaptadas para atingir o nível de compreensão das crianças, ao introduzir elementos culturais de forma envolvente, contribuindo para uma apreciação do conteúdo oferecido e proporcionando uma experiência de leitura mais acessível e atraente.

Segundo **Diane, E. Papalia (2006)** à medida que as crianças pequenas aprimoram sua habilidade com a linguagem, elas são capacitadas a expressar de maneira singular sua visão de mundo. Conforme adquirem mais habilidades na memória e em outras capacidades de processamento de informações, as crianças desenvolvem e empregam conceitos que podem partilhar com os demais. Ou seja, quando as crianças começam a desenvolver uma compreensão mais profunda do mundo ao seu redor, mais duradoura será a influência do projeto no desenvolvimento da cultura e na valorização da diversidade dela.

Dessa forma, optou-se por direcionar este projeto para crianças com idades entre 6 e 10 anos. A fase de desenvolvimento cognitivo e motor em que esse público se encontra possibilita uma interação mais refinada com os objetos além de abranger habilidades básicas de leitura e compreensão, mesmo as crianças que ainda estão aprendendo a ler ou ainda não possuem o domínio total da leitura, ainda sim possuem a destreza necessária para manipular e interagir com os demais elementos pop-up.

3.3.3 Quadro de delimitações para o projeto

Foi realizado um quadro a fim de fazer as delimitações do projeto estabelecendo os requisitos que seriam necessários para a etapa de experimentação. As escolhas foram feitas a partir das análises dos dados coletados visando resolver o problema que foi definido no começo da metodologia (Quadro 2).

Quadro 2 – Delimitações para o projeto

Elementos de análise	livro: Caruaru com Cultura
Narrativa	Conto
Faixa etária	6 a 10 anos
Tamanho	20 cm × 27 cm (vertical)
Paleta de cores	Predominância de cores saturadas e vibrantes
Ilustração	Digital Formas detalhadas Traçado preto Pintura blocada, possui textura de estampas, sombreado simples
Tipografia (títulos)	Colorido bold Caixa alta sem serifa Disposição das letras "Bagunçadas"
Tipografia (textos)	Preta Caixa baixa Com serifa
Diagramação	Texto dentro da área da ilustração
Nº de páginas	14
Encadernação	Capa dura
Técnicas de pop-up	Técnicas variadas

Fonte: A autora (2024).

Para este projeto, a cultura local de caruaru será representada em toda a estética do livro. Elementos visuais como a arquitetura regional, polos culturais e artistas locais serão trabalhados nas ilustrações, na tipografia e nas cores. A proposta de narrativa é um conto simples sem complexidade, mas que explore tais elementos para que possam ser trabalhados de forma lúdica através do pop-up, que por sua vez, é interessante a utilização de mais de uma técnica de interação dinâmica manual, havendo assim, uma maior interatividade entre a criança e o livro.

3.4 CRIATIVIDADE

3.4.1 Painéis de Caruaru

Como já fora debatido anteriormente, Caruaru possui uma vasta gama de lugares, artistas, artesanatos e tradições que possuem sua contribuição para a cultura da cidade. Dessa forma, foram produzidos painéis ilustrativos a fim de ilustrar esses pontos visualmente (Figuras 8, 9, 10, 11, 12, 13).

Figura 8 – Fotos tiradas de fachadas e muros de algumas construções da cidade de caruaru



Fonte: A autora, 2024

Figura 9 – Fotos tiradas de artesanatos da cidade de caruaru



Fonte: A autora (2024)

Figura 10 – Fotos tiradas no museu Mestre Vitalino no Alto do Moura



Fonte: A autora (2024)

Figura 11 – Fotos tiradas no ateliê da família do mestre Zé Caboclo no Alto do Moura



Fonte: A autora (2024)

Figura 12 – Fotos tiradas do Banner de Patrimônios vivos de Caruaru e de esculturas famosas



Fonte: A autora (2024)

Figura 13 – Fotos de mais lugares em Caruaru

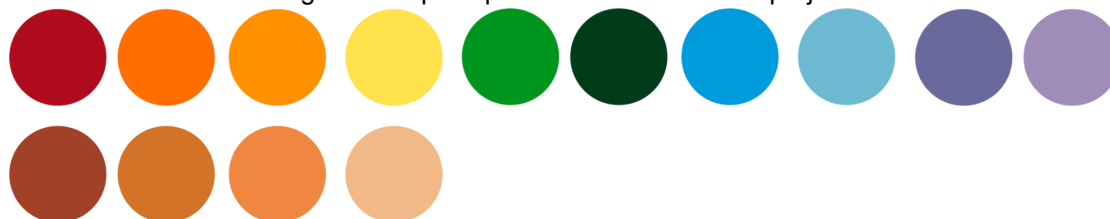


Fonte: A autora (2024)

3.4.2 Cores escolhidas

Foi decidido, tendo como base os dados coletados e analisados e inspiração nos painéis de referências, que as cores do livro devem ser vibrantes e saturadas, a fim de atrair a atenção das crianças e representar de forma eficaz os elementos da cultura de Caruaru de acordo com o contexto da história (Figura 14).

Figura 14 – principais cores utilizadas no projeto



Fonte: A autora (2024)

3.4.3 Tipo de ilustração

As ilustrações foram inspiradas nas xilogravuras de cordel presentes em vários elementos culturais da cidade. Segundo Souza (2011) esse tipo de arte popular costuma retratar a cultura nordestina, representando cenas cotidianas, folclore e etc. Em relação a Caruaru, a xilogravura está bastante presente nos próprios cordéis, no artesanato e em murais culturais. São ilustrações que possuem ranhuras com aspecto “talhado”. O uso criativo das estampas e padrões e cores também está bastante presente em muitos dos elementos visuais da cultura da cidade (Figura 15).

Figura 15 – Ilustrações presentes em objetos e lugares da cidade



Fonte: A autora (2024)

3.4.4 Tipografia utilizada

A tipografia utilizada para o corpo do projeto foi a *High Tower Test*, tamanho 22, na cor preta, pois trata-se de uma tipografia limpa e orgânica, além de possuir as bordas das serifas arredondadas, resultando numa leitura fluida e facilitada para quem não possui tanta experiência (Figura 16).

Figura 16– Família tipográfica High Tower Text e demarcação das serifas arredondadas

High Tower Text

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Mqr

Fonte: A autora (2024)

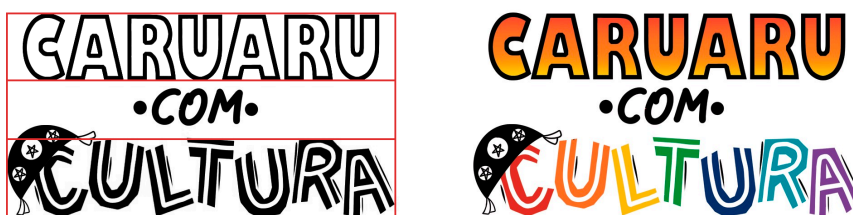
O título do livro se chama *Caruaru com Cultura*. Para a sua concepção foi desenhado um lettering inspirado nas fontes e cores presentes nas fotografias tiradas de caruaru (Figura 17), onde as letras "bagunçadas" e coloridas trazem a ideia de diversão e alegria (Figura 18).

Figura 17– Letreiros pela cidade de Caruaru



Fonte: A autora (2024)

Figura 18– Lettering do título



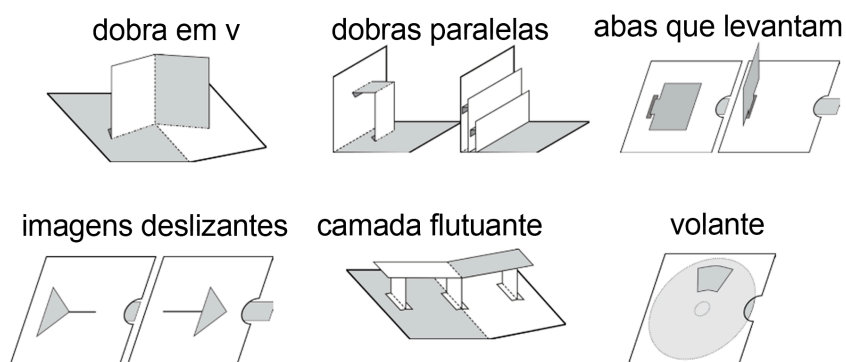
Fonte: A autora (2024)

Há também presença de palavras avulsas que fazem parte das ilustrações do livro, possuindo formatos que variam de acordo com o contexto da ilustração.

3.4.5 Técnicas pop-up utilizadas

A escolha das técnicas pop-up para o projeto foram selecionadas em prol da interação manual e do elemento surpresa presente nos automáticos. Foram elas: Dobras em V, Dobras paralelas, abas que levantam, imagens deslizantes, camada flutuante (adaptada) e volante. (Figura 19)

Figura 19– técnicas pop up utilizadas no projeto



Fonte: Adaptado de Assad, 2018

3.5 EXPERIMENTAÇÃO

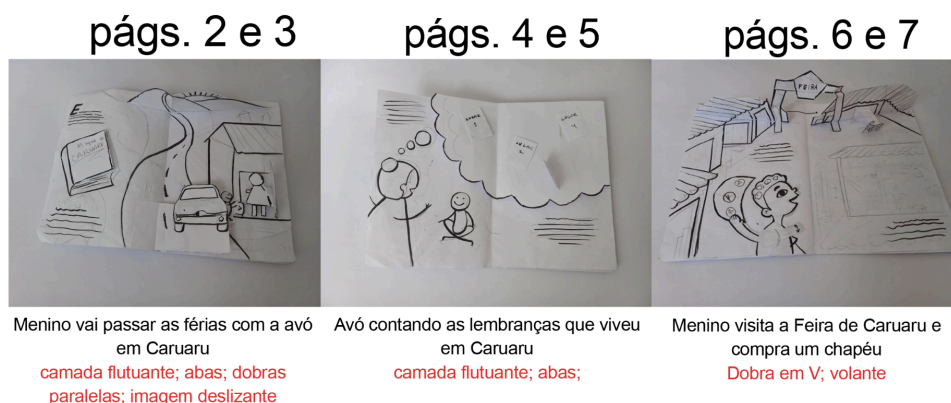
3.5.1 Materiais e tecnologias

Para a realização do esboço e testes iniciais do projeto foram utilizadas ferramentas de papelaria, como lápis e borracha, papel cartolina, tesoura, cola, estilete, régua e transferidor. Enquanto que para refinamento e finalização, o processo foi feito de forma digital usando os programas de edição de imagem Photoshop e Illustrator.

3.5.2 Modelos demonstrativos

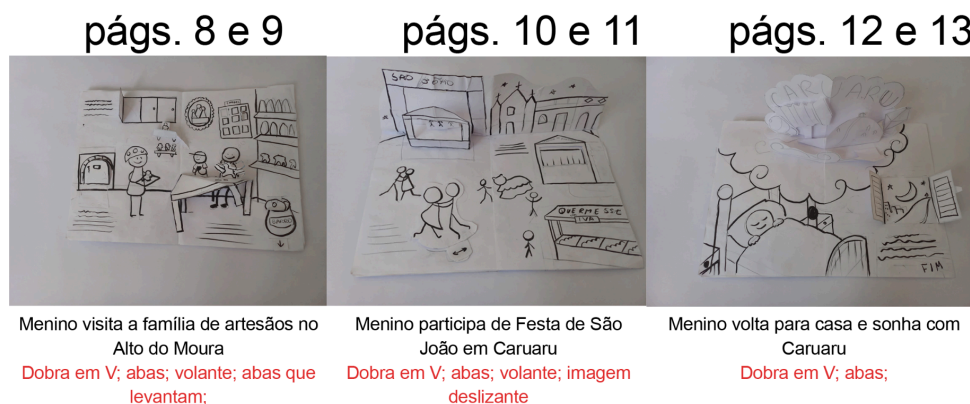
Nesta etapa foi feito primeiramente a escrita do conto e em seguida os esboços iniciais de forma simples e solta de personagens, composições e ambientes chaves para o desenvolvimento do projeto (Figuras 20 e 21).

Figura 20– esboços iniciais das páginas 2 à 7



Fonte: A autora (2024)

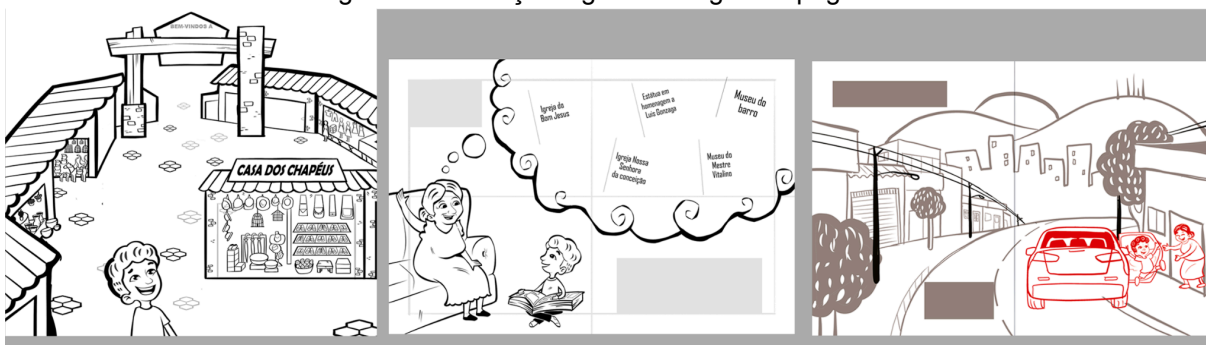
Figura 21– esboços iniciais das páginas 8 à 13



Fonte: A autora (2024)

Em seguida houve a realização de esboços mais refinados de forma digital (Figura 22). Nesta fase foram tomadas algumas decisões sobre a permanência e a retirada de elementos para que a composição e a diagramação ficasse mais harmônica.

Figura 22– Esboços digitais de algumas páginas.



Fonte: A autora (2024)

Após a finalização das ilustrações foi elaborado um protótipo experimental para checagem de combinações de cores, textos e funcionamento dos mecanismos pop-up. As impressões foram feitas em papéis diferentes como cartolina escolar, papel fotográfico fosco 108g e papel Opaline 180g (Figuras 23 e 24).

Figura 23– Modelos demonstrativos



Fonte: A autora (2024)

Figura 24– Interação dos elementos pop-up manuais



Fonte: A autora (2024)

A partir da realização do protótipo, notou-se divergências de cálculo em alguns mecanismos pop-up, assim como algumas escolhas de cores que não funcionaram tão bem quanto deveriam, e questões gramaticais nos textos. Todas as questões pendentes foram reajustadas para a finalização dos desenhos construtivos.

3.6 SOLUÇÃO

3.6.1 Desenhos construtivos

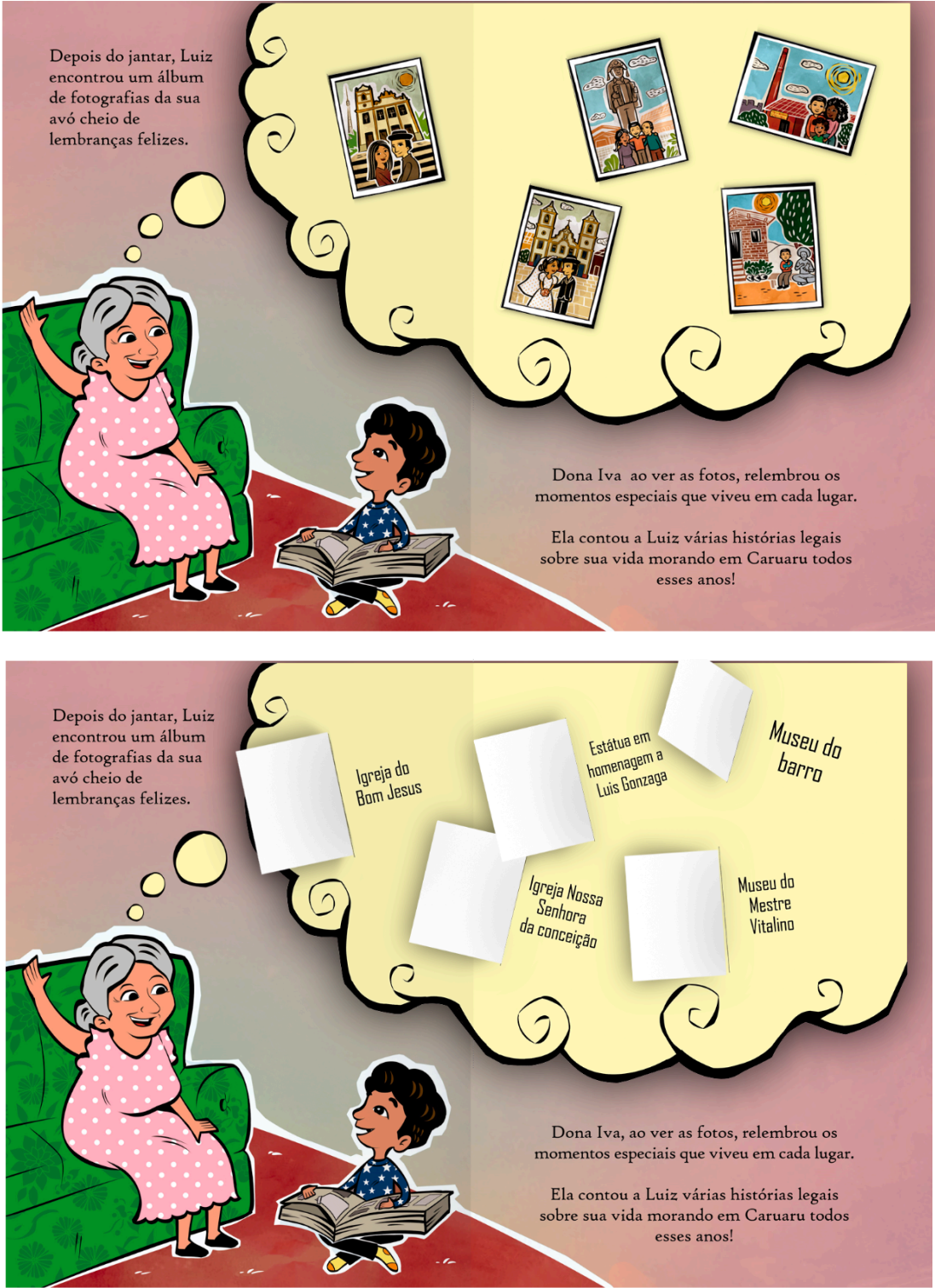
Após realizadas as correções, foram elaborados mockups digitais de acordo com os arquivos finalizados (Figuras 25 a 31).

Figura 25 – Modelos digitais das páginas 2 e 3



Fonte: A autora (2024)

Figura 26 – Modelos digitais das páginas 4 e 5



Fonte: A autora (2024)

Figura 27– Modelos digitais das páginas 6 e 7



Fonte: A autora (2024)

Figura 28– Modelos digitais das páginas 8 e 9



Fonte: A autora (2024)

Figura 29– Modelos digitais das páginas 10 e 11



Figura 30– Modelos digitais das páginas 12 e 13



Fonte: A autora (2024)

Figura 31– Modelos digitais da contracapa e capa

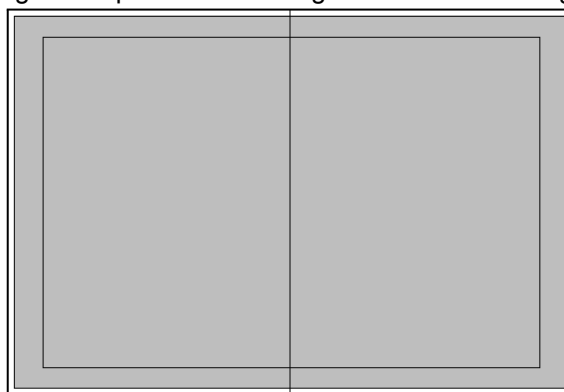


Fonte: A autora (2024)

3.6.2 Detalhamento técnico e especificações

Para este projeto é sugerido papel glossy de gramatura superior a 180 g. O tamanho do livro é 27 cm por 20 cm com sangria de 0,5 cm. Esse tamanho foi escolhido para acolher melhor as técnicas pop-up e para o melhor manuseio das crianças. As ilustrações foram divididas em páginas duplas, contendo então 6 ilustrações de tamanho 27 cm por 40 cm. Quanto a diagramação dos textos, - exceto para a palavra *FIM* - o limite máximo das margens foi de 2 cm de distância, para que o texto não ficasse tão perto das bordas (Figura 32).

Figura 32 – Páginas duplas com as margens de 2 com e sangrias de 0,5 cm



Fonte: A autora (2024)

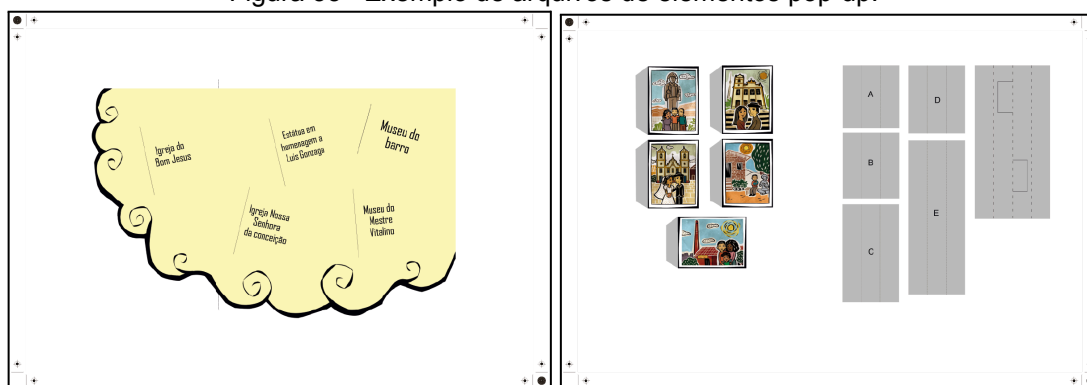
Portanto, o projeto gráfico final ficou com 15 arquivos, sendo 1 para capa e contracapa, 6 para as ilustrações de páginas duplas e 8 contendo os elementos para corte e montagem do pop up (Apêndice A).

O arquivo da capa ficou com 30 cm por 47 cm, com capa e contra capa de 28 cm por 20,7 cm, lombada com 3,6 cm de largura, marcas de dobras de 0,5 cm e sangria de 0,5 cm. Como a proposta é capa dura, sugere-se o papel paraná e papel couché 125g com acabamento fosco para revestimento.

Os arquivos dos elementos pop-up ficaram com o mesmo tamanho das páginas duplas, a fim de preservar a proporção e organização. As linhas tracejadas representam as dobras, embora não foram colocadas em todas as situações que exigiam dobras, apenas nas mais complexas de interpretar.

As áreas com linhas pretas contínuas representam áreas de corte e Letras também foram usadas algumas vezes para indicar locais de colagem, assim como as partes anguladas também representam áreas de colagem (Figura 33).

Figura 33– Exemplo de arquivos de elementos pop-up.



Fonte: A autora (2024)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse projeto foi desafiadora, uma vez que a produção gráfica deste livro envolveu várias ações como a criação da história, ilustrar e desenvolver as mecânicas pop-up, além da pesquisa inicial. Portanto, seu resultado final foi satisfatório e cumpriu os objetivos propostos, uma vez que este projeto possui sua contribuição para preservação e a valorização da cultura de Caruaru, sendo uma forma de incentivo à leitura, ao proporcionar uma experiência divertida e formativa para as crianças.

Contudo, notou-se que o processo de montagem do livro é bastante específico e a criação de um manual preciso (à parte ou até mesmo dentro dos limites do arquivo) seria interessante para concluir esse processo de maneira facilitada. Além disso, existem gráficas especializadas na produção deste tipo de produto, então o processo de montagem e corte pode variar de acordo com as especificações de cada gráfica, vertente que não foi abordada neste memorial, mas que pode ser implementada em futuras iterações.

Levando em consideração os aprendizados e soluções obtidas durante seu desenvolvimento, o projeto possui potencial para aprimoramento, como a aplicação de testes para obtenção de feedback dos usuários, aperfeiçoamento e adição de técnicas pop-up, e até mesmo a possibilidade de formar parcerias com gráficas especializadas em produtos pop-up, o que permitiria uma produção mais eficiente levando em consideração as especificações técnicas necessárias e precisas do projeto, assim como a criação de um manual, a fim de facilitar o processo de montagem, como já fora discutido.

Conclui-se então, que este projeto trata-se de uma iniciativa que vai além do entretenimento, tornando-se uma ferramenta cultural de grande importância para Caruaru. Ao promover a valorização e preservação dos elementos culturais locais da cidade, o livro enriquece o repertório cultural das crianças, fortalece sua identidade e reforça o senso de pertencimento à comunidade, podendo estender-se a nível nacional, visto que a cultura de Caruaru faz parte da diversidade cultural brasileira.

REFERÊNCIAS

ASSAD, D. A. F. **Pop-up-pédia: um livro pop-up sobre pop-up**. 2018. 73 f. Trabalho de conclusão de Curso (Graduação) - Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2006. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/13796>. Acesso em: 25 out. 2022.

BNCC. **O incentivo à leitura, valorizando a cultura sul-mato-grossense para crianças da Educação Infantil**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/educacao-infantil/182-o-incentivo-a-leitura-valorizando-a-cultura-sul-mato-grossense-para-crianc-as-da-educacao-infantil?highlight=WyJwcm9mZXNzb3liXQ==>. Acesso em: 1 mar. 2024.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 25 out. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 13 maio 2023.

BRUNA, Vargas et al. **Festas populares: um estudo sobre o evento São João de Caruaru-Pe**. Universidade Federal Do Rio Grande - FURG Instituto De Ciências Humanas e da Informação/ICHI, P. 36, 2019.

DO NASCIMENTO, Luiz Augusto. **O design do livro didático de alfabetização: tipografia e legibilidade**. 2011. 166 p. Dissertação (Mestrado em Educação e Linguagem) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Editora Olhares, 2022.

HERBERT MASSONI, L. F. Ilustrações em livros infantis: alguns apontamentos. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 7, n. 9, p. 121-129, 2018. DOI: 10.5965/1808312907092012121. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/13951>. Acesso em: 25 out. 2022.

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Dossiê Feira de Caruaru/PE: Inventário Nacional de Referência Cultural**. Brasília, 2006. Disponível em http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/dossie9_feiradecaruaru.pdf. Acesso em: 02 mar. 2024

KRUCKEN, Lia. **Design e Território**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**. Pós-graduação, UFPR. Curitiba, 2011.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008

NILES, R. P.; SOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil. **Ágora : revista de divulgação científica**, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 80–94, 2015. DOI: 10.24302/agora.v19i1.350. Disponível em: <https://www.periodicos.unc.br/index.php/agora/article/view/350>. Acesso em: 25 out. 2022.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano**. 8 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. 888 p.

PINHEIRO, Marta Passos; TOLENTINO, Jéssica Mariana Andrade. O papel do projeto gráfico na construção narrativa de livros de literatura infantil contemporâneos. **Manuscrita: Revista de Crítica Genética**, n. 37, p. 39-53, 2019.

RAUPP, Marilene; NEIVERTH, Thaisa. Retratos da infância. **Revista Retratos da Escola**, Brasília, v. 5, n. 9, p. 291-307, jul./dez. 2011. Disponível em: <http://www.esforce.org.br> Acesso em: 25 out. 2022.

SOUSA, Denys Raphael F. et al. O Cenário Cultural de Caruaru: Uma Perspectiva Sobre Cidade Criativa. **XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, Natal - RN - 2 a 4/07/2015. Disponível em <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2120-1.pdf>. Acesso em 25 out. 2022

SOUZA, Cristyanne. **Xilogravuras do mestre Dila: uma colaboração do design para a disseminação da sua obra**. 2011. 69 p. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Pernambuco - CAA, Caruaru, 2011.

SOUZA, R. J. de. Literatura infantil e primeira infância: políticas e práticas de leitura. **FronteiraZ. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária**, [S. l.], n. 17, p. 43–59, 2016. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/28941>. Acesso em: 25 jan. 2023.

WITTER, Geraldina Porto; RAMOS, Oswaldo Alcanfor. Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 12, p. 37-50, 2008.

ZEFERINO, J. C. Influência da cultura na formação da consciência do cidadão. **Revista Sol Nascente**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 50–57, 2019. Disponível em: <https://revista.ispsn.org/index.php/rsn/article/view/43>. Acesso em: 6 mar. 2024.

APÊNDICE A – PROJETO GRÁFICO

