

CUBO CONHECE O MUNDO: A apresentação da diversidade para as crianças em um livro infantil ilustrado

CUBO MEETS THE WORLD: Introducing Diversity to Children in an Illustrated Children's Book

GONÇALVES, Bianca Maira; Discente; Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
bm.goncalves@unesp.br

CONTINI, Guilherme Cardoso; Mestre; Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
guilherme.contini@unesp.br

PIAIA, Jade Samara; Doutora; Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
jade.piaia@unesp.br

Resumo

Este trabalho aborda a concepção e desenvolvimento de um livro ilustrado intitulado "*Cubo Conhece o Mundo*", destinado a promover conceitos de diversidade e inclusão entre crianças. A escolha do tema decorre de observações pessoais e profissionais sobre a escassez de literatura infantil que aborda a inclusão de maneira eficaz e atraente. O processo criativo envolveu a elaboração de uma série de ilustrações e a utilização de um texto em formato de poesia que capturam a essência de personagens únicos, cada um enfrentando e celebrando suas diferenças de maneira positiva. As técnicas de ilustração variaram para melhor representar cada personagem e sua particularidade, enquanto a diagramação focou em garantir a legibilidade e engajamento do leitor infantil. Este artigo ressalta a importância de livros que não apenas contam histórias, mas também funcionam como ferramentas de ensino social e emocional, apoiando o desenvolvimento da empatia e compreensão entre jovens leitores.

Palavras Chave: Diversidade; Inclusão; Literatura infantil.

Abstract

This work addresses the conception and development of an illustrated book entitled "Cubo Conhece o Mundo" (Cubo Meets the Word), aimed at promoting concepts of diversity and inclusion among children. The choice of the theme stems from personal and professional observations about the scarcity of children's literature that effectively and attractively addresses inclusivity. The creative process involved the creation of a series of illustrations and the use of poetic text to capture the essence of unique characters, each facing and celebrating their differences in a positive way. Illustration techniques varied to better represent each character and their uniqueness, while the layout focused on ensuring readability and engagement for young readers. This article highlights the importance of books that not only tell stories but also serve as tools for social and emotional learning, supporting the development of empathy and understanding among young readers.

Keywords: Diversity; Inclusion; Children's Literature.

1. Introdução

Este trabalho surge da escolha de uma temática relevante e pessoalmente significativa: a criação de um livro infantil para apresentar a diversidade às crianças. A decisão foi motivada pela importância da afinidade com o tema para o sucesso do trabalho. A definição da temática considerou experiências pessoais e a falta de materiais que abordem a diversidade de forma adequada na educação pública.

A fundamentação teórica deste trabalho explora temas importantes sobre design editorial, livro ilustrado e o público-alvo. Esses elementos são essenciais para entender o problema projetual e foram tomados como guia no desenvolvimento da pesquisa. Ao mergulhar no design editorial, as bases visuais e estéticas do projeto foram construídas. A discussão sobre livros ilustrados adiciona profundidade à narrativa, examinando a interação entre texto e imagem. Além disso, a compreensão do público-alvo ajudou a ajustar as escolhas narrativas e visuais de acordo com as expectativas. Esses aspectos simples, mas fundamentais, formam o alicerce teórico que sustentou todo o trabalho.

O objetivo geral deste artigo foi trazer ao leitor os aspectos de criação e projetuais no desenvolvimento de um livro infantil que aborda a diversidade por meio de ilustrações e poesia, suprimindo a demanda por materiais inclusivos para crianças em fase já avançada de alfabetização no ensino público.

A metodologia envolveu pesquisa de técnicas de ilustração para criar personagens que representem a diversidade, bem como estudos sobre a melhor abordagem para tratar do tema com crianças. O trabalho visa contribuir para a compreensão e aceitação da diversidade por meio de um livro visualmente atraente e acessível. A narrativa do livro, um poema autoral sobre as aventuras de Cubo e seus encontros com monstros, destaca a importância da inclusão e diversidade, conceitos essenciais para o projeto.

2. Fundamentação Teórica

Ao explorar conceitos sobre o livro ilustrado infantil, a diagramação e a relação entre texto e imagem, foram desenvolvidas correlações como: a contribuição do livro ilustrado para a inclusão e formação de empatia em crianças, o uso da ilustração para representar a diversidade com o design inclusivo e a busca por uma tipografia adequada para crianças. Estas argumentações para a fundamentação teórica encontram-se nos itens a seguir.

2.1. O Livro Ilustrado Infantil

O livro "*Cubo Conhece o Mundo*", inserido na categoria de livro ilustrado, segue a trajetória histórica desse gênero literário, conforme discutido pela escritora e pesquisadora Sophie Van der Linden (2011). A autora destaca as inovações significativas ao longo do tempo, impulsionadas pela tecnologia e diversas técnicas, que proporcionam aos ilustradores amplas possibilidades para produzir sentido na narrativa visual. As ilustrações desempenham um papel fundamental, como ressaltado pelas autoras Germana de Araújo e Yasmin de Freitas Nogueira (2021), estimulando a palavra e estabelecendo uma relação intertextual com o texto escrito, desde a primeira infância,

para desenvolver adultos mais sensíveis às artes.

Conforme enfatizado pela pesquisadora e autora Cassia Leticia Carrara Domiciano (2006), a literatura infantil é uma forma de linguagem que expressa experiências humanas de maneira real, fictícia ou fantasiosa. No contexto do livro infantil, a matéria literária está intrinsecamente ligada à ficção, introduzindo as crianças ao mundo literário e capacitando-as para uma compreensão crítica da realidade. Investir na relação entre interpretação do texto literário e realidade é crucial para formar cidadãos conscientes capazes de contribuir para uma sociedade mais esclarecida. Quanto à relevância da literatura infantil no desenvolvimento cognitivo, Martins *et al.* (2004) afirmam que a literatura contribui para o aprimoramento de habilidades linguísticas, imaginação, reflexão e formação de valores éticos.

Entende-se que o livro ilustrado desempenha um papel fundamental na educação infantil, combinando texto e imagem para oferecer uma experiência enriquecedora, estimulando a imaginação e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Além disso, emerge como uma ferramenta valiosa para abordar questões de diversidade, promovendo a compreensão, aceitação e valorização das diferenças. Araújo e Nogueira (2021) destacam que a literatura infantil é eficaz para introduzir as crianças ao universo da diversidade, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e abertos à pluralidade de experiências e identidades. Dessa forma, o livro ilustrado não apenas enriquece o repertório literário das crianças, mas também se revela como uma ferramenta educacional poderosa para promover o respeito à diversidade desde a infância.

2.2. A Relação entre Texto, Imagem e a Diagramação no Livro Ilustrado

Este tópico explora a relação entre texto e imagem no livro ilustrado, baseado nas reflexões de Linden (2011) e nas contribuições de Marta Elisa Zimmermann (2019) sobre design editorial infantil. O objetivo é analisar como esses elementos se entrelaçam, enriquecendo a experiência do leitor, e estabelecer paralelos com "*Cubo Conhece o Mundo*", onde texto e imagem introduzem a diversidade de maneira lúdica e inclusiva.

Linden (2011) destaca que o texto no livro ilustrado pode convergir para a imagem como representação icônica ou com características plásticas formais. Zimmermann (2019) complementa essa visão discutindo a construção de personagens, ressaltando a importância de elementos visuais na caracterização, como roupas e características externas, quanto à plasticidade formal, recursos plásticos e códigos gráficos são cruciais para expressar movimento e duração, contribuindo para a narrativa visual. A autora enfatiza a liberdade formal no livro ilustrado contemporâneo, relevante na criação de um livro envolvente e inclusivo.

Linden (2011) identifica a função do texto como de limitação, isolando tempos específicos de uma ação, e de ligação, garantindo continuidade e fluidez na narrativa, foram utilizadas ambas as funções em "*Cubo Conhece o Mundo*", com ilustrações ora representando diretamente o texto, ora continuando a narrativa, garantindo uma experiência coesa e compreensível para o leitor.

Sabe-se que a disposição dos elementos gráficos e textuais influencia a percepção do leitor da obra impressa, e a diagramação pode potencializar a experiência estética e narrativa em um livro ilustrado.

Linden (2011) explora a relação entre texto e imagem, focando na diagramação da narrativa visual, destacando que os componentes plásticos e icônicos, além da posição dos

personagens ou de sua localização na página, ajudam a sugerir ideias de movimento e duração. A autora aponta que alguns livros ilustrados utilizam uma diagramação similar à de histórias em quadrinhos, emoldurando imagens ao longo da página, mas com especificidades. A divisão do espaço é menos importante e as imagens se organizam principalmente em um ou dois níveis, como nos livros de Yvan Pommaux (2002) e Benjamin Flao (2018). No contexto de "*Cubo Conhece o Mundo*", a disposição dos elementos visuais foi essencial para transmitir a diversidade de forma envolvente. A posição dos personagens e a organização espacial na página são cruciais (Linden, 2011). Em "*Cubo Conhece o Mundo*", a composição de imagens visou potencializar a expressão de movimento e criar uma sensação de dinamismo e fluidez. A diagramação não se restringe à disposição de elementos gráficos, mas engloba uma fusão harmônica entre texto e imagem, oferecendo um suporte visual que enriquece a narrativa.

Além da relação entre texto e imagem, Linden (2011) enfatiza que os recursos plásticos e códigos icônicos desempenham papéis cruciais. Em "*Cubo Conhece o Mundo*", a narrativa textual foi complementada por elementos visuais que transcendem as palavras. A luz, a cor e o jogo de formas foram explorados para criar atmosferas que enriquecem a narrativa e incentivam a empatia em relação à diversidade.

A importância do projeto gráfico na literatura infantil é destacada na obra de Guto Lins (2003), que ressalta que a diagramação deve capturar a atenção e estimular a percepção das crianças. Elementos como fontes tipográficas e espaçamento entre linhas são cruciais para a legibilidade do texto e a compreensão da história. Esta consideração mostrou-se essencial, especialmente pelo fato do projeto em questão ser voltado ao público infantil.

Timothy Samara (2011) destaca que o espaçamento e o alinhamento adequados são essenciais para uma composição visualmente equilibrada, influenciando a percepção do leitor do texto e das imagens.

A análise da diagramação no livro ilustrado considera as dimensões emocionais e psicológicas. Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011) discutem que a posição dos personagens na página e o uso de molduras e enquadramentos são essenciais na comunicação visual, contribuindo para a estética e a transmissão de nuances emocionais na narrativa.

A diagramação desempenha funções narrativas específicas. Linden (2011) sublinha as funções de limitação, ordenação, regência e ligação do texto no livro ilustrado. Em "*Cubo Conhece o Mundo*", a disposição cuidadosa de texto e imagem visou orientar o leitor e criar sinergia entre elementos visuais e literários. "*Cubo Conhece o Mundo*" integra estes *insights*, reconhecendo a diagramação como uma ferramenta poderosa para transmitir histórias, valores e perspectivas que abraçam a diversidade de maneira única e memorável.

2.3. A Contribuição do Livro Ilustrado para a Inclusão e Formação de Empatia em Crianças

O livro ilustrado destaca-se como uma poderosa ferramenta para promover a inclusão e desenvolver a empatia em crianças, especialmente aquelas com deficiências. Os autores Silva *et al.* (2020) afirmam que a literatura inclusiva pode estimular o desenvolvimento cognitivo e emocional desde cedo. Além disso, promove a integração de alunos com necessidades educacionais especiais, fomentando uma cultura de respeito e compreensão das diferenças.

Vanessa Ferreira Carneiro (2020) ressalta que ensinar literatura a crianças com deficiência é desafiador, mas aponta que a literatura infantil pode facilitar a inclusão, ajudando as crianças a se identificarem com personagens e a compreenderem diferentes problemas físicos, sociais e emocionais. Assim, promove a solidariedade e a quebra de preconceitos.

A combinação de texto e imagens nos livros ilustrados cria uma experiência imersiva para crianças de todas as idades. Segundo Silva *et al.* (2020), as histórias ilustradas permitem que crianças com deficiência explorem diversas perspectivas e usem sua criatividade para refletir sobre diferentes situações. Carneiro (2020) também observa que as histórias ilustradas sensibilizam os leitores, incentivando ações solidárias e valorização das diferenças.

Araújo e Nogueira (2021) afirmam que o grande valor dos livros infantis está em oferecer diversas configurações da realidade, promovendo o conceito de tolerância através de propostas visuais diversas. Silva *et al.* (2020) enfatizam que o desenvolvimento cognitivo das crianças com deficiência é variável, dependendo do tipo de deficiência e das oportunidades de aprendizado. Portanto, o acesso a livros ilustrados inclusivos é crucial para estimular o desenvolvimento cognitivo e emocional.

Assim, acredita-se que o livro ilustrado pode contribuir significativamente para a inclusão e a formação da empatia, ajudando a construir uma sociedade mais inclusiva e compreensiva ao refletir a diversidade humana e promover a compreensão das diferenças.

2.4. O uso da ilustração para representar a diversidade com design inclusivo

A arte da ilustração é crucial para promover a inclusão e representar a diversidade nas obras literárias infantis. As ilustrações devem ser acessíveis a todas as crianças, independentemente de suas habilidades (Coelho, 2021). A autora Nísia Coelho afirma que "A ilustração ornamenta e traduz visualmente a narrativa de um livro e funciona como facilitador da interpretação do mesmo, pois existe para ele e por ele" (Coelho, 2021, p. 36). Isso envolve considerar a diversidade cromática, incorporar símbolos universais e texturas para enriquecer a experiência de leitura.

Coelho (2021) destaca a importância de explorar texturas e padrões percebidos tanto visualmente quanto tátilmente, proporcionando uma experiência sensorial rica. Contrastes de luz e sombra ajudam a destacar elementos importantes e facilitam a compreensão da narrativa. Van der Linden (2011) acrescenta que as ilustrações devem contar uma história por si só, criando personagens diversos e representando *backgrounds* culturais, étnicos, raciais, de gênero e habilidades de forma autêntica.

A colaboração interdisciplinar é essencial para criar ilustrações inclusivas. Ilustradores, designers, escritores e especialistas em acessibilidade devem trabalhar juntos para criar obras verdadeiramente acessíveis. Há a necessidade de considerar limitações gráficas e melhorar a comunicação para todos, afirmando que os produtos devem ser acessíveis a toda a população, independentemente das capacidades individuais (Coelho, 2021).

Para crianças que já sabem ler, as ilustrações podem ampliar o mundo imaginável presente em cada livro, embora não sejam essenciais. Adotando práticas de ilustração inclusiva, os criadores de livros infantis promovem a diversidade e constroem um mundo literário mais acessível e inclusivo, oferecendo uma visão lúdica e expressiva do cotidiano das crianças.

2.5. Em Busca de uma Tipografia Adequada para Crianças

Para a produção do livro "*Cubo Conhece o Mundo*", foi realizada uma pesquisa tipográfica para garantir uma melhor compreensão do texto pelo público infantil. Uma das propostas foi a criação de uma tipografia própria, visando entender como os aspectos do desenho das letras podem influenciar a leitura infantil. Rumjanek (2008) destaca desafios significativos na criação de tipografias para crianças, como o equilíbrio entre simplicidade e legibilidade, e a consideração de como a tipografia pode impactar a motivação para a leitura. A legibilidade da tipografia pode influenciar diretamente o processo de alfabetização, uma vez que conceitos como correto e incorreto dependem da orientação da leitura.

Segundo Rumjanek (2008), a escolha de fontes manuscritas para crianças deve ser cuidadosamente considerada, destacando que o uso de fontes manuscritas pode auxiliar as crianças no processo de identificação e composição das palavras. Walker (2005) conduziu uma pesquisa para avaliar a legibilidade de diferentes composições tipográficas em livros infantis, ressaltando a importância de fatores como altura-x, entrelinhas e tamanho do corpo da tipografia. Lourenço (2011) enfatiza a necessidade de características tipográficas como letras facilmente reconhecíveis, caracteres grandes e espaçamento adequado entre letras e linhas para garantir uma leitura confortável.

A tipografia adequada para crianças considera fatores como o tamanho e estilo das letras, espaçamento entre palavras e linhas, e a presença ou ausência de serifas, visando facilitar a leitura e torná-la mais agradável. A escolha cuidadosa de uma tipografia harmoniosa com o conteúdo e estilo do livro pode despertar o interesse e estimular a imaginação das crianças.

Em resumo, os autores referenciados destacam a importância de considerar fatores como idade e nível de leitura na escolha tipográfica para crianças, enfatizando características como simplicidade, legibilidade e harmonia com o conteúdo do livro. Uma tipografia adequada pode influenciar positivamente a experiência de leitura infantil, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e o prazer pela leitura.

3. Método

O método adotado para o desenvolvimento do projeto se baseou no trabalho de Bruno Munari (2022). Esta abordagem consiste em dez etapas abrangentes, desde a identificação do problema até a proposição de soluções, sendo adaptável às necessidades específicas do projeto. Essa metodologia guiou a criação do livro "*Cubo Conhece o Mundo*" de forma estruturada e orientada para o design, buscando promover a diversidade e a inclusão na literatura infantil (tabela 1).

Tabela 1 – Etapas do método elaboradas com base em Munari (2022)

Problema	Introduzir e aproximar as crianças alfabetizadas em idade escolar a temas de diversidade e inclusão.
Definição do Problema / Componentes do problema	Encontrar uma boa abordagem literária para se tratar do tema de diversidade e inclusão com o público infantil e para a produção das ilustrações do livro.
Coleta e Análise de Dados	Coleta de informações por meio de pesquisas em livros, artigos científicos,

	revistas, congressos e estudos específicos da área.
Criatividade	Utilização da poesia escrita como texto base do livro e utilização de técnicas mistas para a confecção das ilustrações do livro.
Materiais e Tecnologias	O uso de desenhos feitos com materiais do universo da criança, como papel, lápis colorido, caneta preta e marcadores, mesclando essas técnicas com ilustração digital e diagramação em <i>softwares</i> gráficos.
Experimentação	Rascunhos, bonecos de baixa fidelidade do livro para testes de cena, testes de diagramação e não ter medo de inovar.
Verificação	Analisar resultados de testes até chegar em um produto que seja satisfatório.
Solução	Um livro ilustrado infantil que seja de fácil reprodução e que seu relato de processo criativo e projetual possa ser utilizado como uma referência para outras pessoas que queiram trabalhar com o tema.

Fonte: Elaborado pelos autores

Para a criação do conteúdo visual do livro, foram empregadas técnicas mistas, incluindo marcadores à base de álcool, lápis de cor e canetas nanquim. As ilustrações manuais foram digitalizadas e aprimoradas no *software* Adobe Photoshop 2020, enquanto o projeto gráfico e a diagramação do livro foram realizados no *software* Adobe InDesign 2019.

A estrutura do livro, que traz um poema autoral sobre as aventuras de Cubo e seus encontros com monstros, inclui capa, folha de rosto informativa, narrativa principal com ilustrações em páginas duplas dos encontros de Cubo com os monstros, e uma quarta capa com mensagens sobre diversidade e inclusão. Esta metodologia delinea o plano de ação para garantir uma pesquisa, criação e estruturação organizadas e eficazes para transmitir mensagens inclusivas e valiosas às crianças por meio do livro produzido.

3.1. Rascunhos e protótipos

Durante o processo de produção de rascunhos e protótipos para o livro (figura 1), a abordagem iniciou com esboços a lápis dos personagens, incorporando formas geométricas suaves e explorando cores de marcadores à base de álcool. A escolha de papel Canson de 200g/m² se mostrou mais adequada para os testes, resultando na combinação de marcadores à base de álcool e lápis de cor.

Figura 1 - Rascunhos e Protótipos Produzidos



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

Foram realizados experimentos adicionais para os contornos dos desenhos, optando por contornar apenas em olhos e boca para um estilo mais suave. *Thumbnails* foram utilizados para avaliar os enquadramentos das cenas, proporcionando detalhes e destaque coerente aos personagens na narrativa visual.

O desenvolvimento do protótipo (figura 2) envolveu a criação de um boneco de baixa fidelidade para definir a disposição das páginas, identificando a necessidade estratégica de intervalos de respiro. As ilustrações foram esboçadas primeiramente em rascunhos separados antes de serem integradas ao protótipo, o que facilitou a produção subsequente.

Figura 2 - Boneco em baixa fidelidade do livro



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

O esboço dos cenários de fundo, muitos deles representando ambientes urbanos, foi crucial para a compreensão da integração das cenas aos cenários, antecipando a produção digital completa dos fundos.

4. Desenvolvimento

4.1. Páginas pré-textuais (capa, folha de rosto e página de título)

Durante o processo de produção das páginas pré-textuais do livro "*Cubo Conhece o Mundo*" (figura 3), a criação visual iniciou com rascunhos para conceber uma capa colorida e simples, destacando apenas a parte superior da cabeça do personagem Cubo. A confecção da capa teve início no *software* Adobe Photoshop, enfatizando cores e texturas orgânicas para complementar o estilo de ilustração adotado. O título, manualmente desenhado em um *lettering*, seguiu a estética geométrica e as cores do personagem, com um fundo em tons pastéis.

Figura 3 - Capa e Páginas Introdutórias



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

Para a folha de rosto, a ilustração da capa foi adaptada, simplificada e harmonicamente rearranjada, mantendo a presença do Cubo e seguindo a identidade visual estabelecida. Uma margem ilustrada foi adicionada para destacar o título de forma criativa e coesa. A falsa folha de rosto foi elaborada para manter a continuidade visual entre a capa e o miolo do livro.

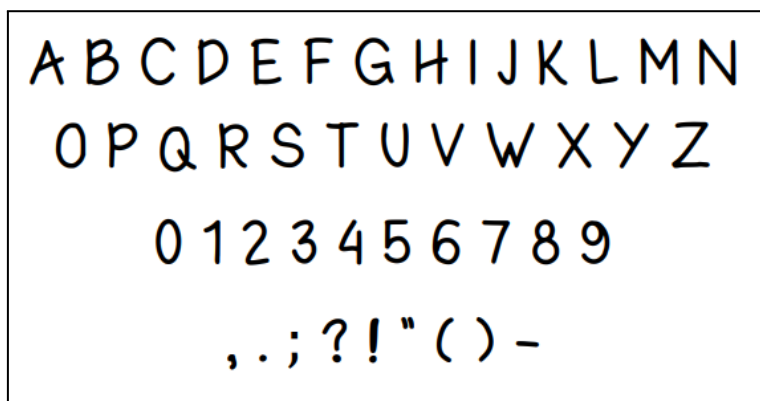
As páginas de título foram desenvolvidas com ilustrações digitais dos personagens do livro, vetorizadas no *software* Adobe Illustrator para criar silhuetas padronizadas. Essas silhuetas foram usadas nas páginas pré-textuais, como na segunda capa, na folha de rosto, e nas páginas pós-textuais, como na última página e na terceira capa, garantindo uma estética coesa em toda a obra.

4.2. Tipografia

Para o desenvolvimento da tipografia, foi decidido criar uma fonte caligráfica em caixa alta, visando otimizar o tamanho e o espaçamento das letras, proporcionando bom contraste e peso (figura 4). O processo iniciou com esboços digitais com uma caneta em um *tablet*. Foram utilizadas linhas-guia para garantir a uniformidade do tamanho das letras, ajustando-as conforme necessário. Após definir as letras-base, estas foram contornadas com um pincel robusto e um estabilizador digital para melhorar a precisão, devido a algumas dificuldades na coordenação motora fina.

Os esboços foram transformados em uma fonte digital usando o *software* Caligraphr. Criou-se um template e transferiram-se as letras desenhadas, incluindo caracteres numéricos e especiais. Os números foram baseados na letra "O" e a letra "C" foi utilizada para criar a cedilha e, ao fim, as vogais foram ajustadas para incluir acentos.

Figura 4 - Resultado da tipografia



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

4.3. Personagens

A produção das ilustrações do livro "*Cubo Conhece o Mundo*" teve início com a concepção dos personagens, cada um representando de forma única a diversidade e inclusão (figura 5). Para a criação de cada personagem foram realizadas as seguintes etapas:

- **Cubo:** A concepção visual desse personagem central foi planejada para garantir sua representação como um monstrinho neutro, porém distintivo. Por meio de formas geométricas simples, como quadrados e retângulos, deu-se forma ao Cubo, mantendo-o visualmente acessível e versátil para as múltiplas aparições ao longo da narrativa. A cena de introdução destacou Cubo ocupando quase toda uma página, posicionado de forma enérgica, com as mãos apoiadas na cintura. Optou-se por apresentá-lo de forma estática, mas visualmente expressiva, utilizando uma paleta de cores simples e padrões testados previamente durante o desenvolvimento do personagem.
- **Monstrinho nº 1:** Usuário de Prótese nos Membros Superiores. O processo de caracterização do Monstrinho nº 1 iniciou-se com a concepção de uma figura imponente, grande e forte, que utiliza uma prótese de braço em seu membro esquerdo. A prótese começava logo abaixo de seu ombro e foi projetada para representar a inovação das tecnologias de próteses modernas. Sua prótese metálica foi desenhada simbolizando a personalização e o avanço das opções de próteses disponíveis. Para enfatizar a presença e torná-lo mais cativante para o público leitor, foram utilizadas cores vibrantes e

contrastantes, destacando-o no contexto das ilustrações.

- **Monstrinho nº 2:** Representando a Deficiência Visual. Na criação do Monstrinho nº 2, que apresenta cegueira total, buscou-se representar sua condição visual de forma sensível e precisa. Optou-se por omitir os olhos em sua face, enfatizando sua deficiência, fazendo uso de uma bengala guia branca, cor universal de cegueira total (Hospital dos Olhos do Paraná, 2021). Além disso, deu-se atenção especial à expressão do personagem, buscando transmitir uma sensação de calma e confiança, apesar de sua deficiência. Sua vestimenta simples e acessórios discretos foram escolhidos para refletir sua personalidade e individualidade, enquanto as cores vibrantes utilizadas em sua composição visam atrair a atenção do leitor.
- **Monstrinho nº 3:** Usuário de Cadeira de Rodas. No processo de criação do Monstrinho nº 3, que usa cadeira de rodas, concentrou-se em retratar sua determinação e espírito esportivo. Seu corpo é redondo e ele não possui pernas ou nenhum tipo de membro inferior. Foi desenhado em uma cena dinâmica, participando de uma partida de basquete com Cubo, para destacar sua atitude positiva e sua disposição para se envolver em atividades físicas. Sua cadeira de rodas foi representada com base em modelos esportivos reais, transmitindo autenticidade e precisão em sua aparência. As cores escolhidas para o personagem refletiram sua energia e entusiasmo, complementando sua personalidade forte e determinada.
- **Monstrinho nº 4:** Adoção e Família Homoafetiva. O processo de criação do Monstrinho nº 4 envolveu a representação de uma família homoafetiva composta por duas monstrixas mães e sua filha adotiva. Originalmente planejado como um casal heteroafetivo, o design foi modificado para abordar a diversidade de casais homoafetivos. As duas mães foram inspiradas na fauna e na flora: uma representa uma rosa e a outra uma cobra, semelhante a uma lâmia (ser mitológico grego com corpo de mulher e cauda de serpente). A criança foi projetada como uma ursinha, contrastando com suas mães. As três personagens foram harmonizadas pela escolha de roupas com paleta de cores semelhantes. Na ilustração dessa cena, procurou-se transmitir uma sensação de dinamismo e diversão ao mostrar Cubo brincando com a ursinha em uma cama elástica, enquanto as mães observavam, ao fundo, a situação com alegria. A cena complementou o texto, evidenciando o amor e a aceitação presentes em uma família homoafetiva.
- **Monstrinho nº 5:** Vitiligo. Foi inspirado em criaturas marinhas para representar o vitiligo de maneira afetiva, criando uma espécie anfíbia antropomórfica, com manchas espalhadas pelo corpo. As áreas afetadas incluíam dedos das mãos, pés, cotovelos, joelhos, rosto e torso. A cena ilustrada mostrou o monstrinho exibindo seu braço a Cubo, destacando sua condição de vitiligo. A abordagem visual buscou trazer à tona a experiência do personagem, permitindo ao leitor compreender e apreciar sua singularidade.
- **Monstrinho nº 6:** Transtorno do Espectro Autista. Foi retratado em um cenário com dois irmãos, um deles com transtorno do espectro autista. O monstrinho autista foi representado como não-verbal, enfatizando a necessidade de suporte por meio de seu irmão mais velho, que explicava a Cubo a condição do monstrinho. O design dos personagens foi inspirado em criaturas de *slime* (substância viscosa e elástica, geralmente colorida, que é popular como brinquedo entre crianças e adolescentes e em contextos sensoriais e terapêuticos para ajudar no desenvolvimento tátil e na redução do estresse), conferindo a ambos uma aparência semelhante, vestindo camisetas e um boné para o irmão mais velho. A ilustração mostrou Cubo sentado observando o monstrinho brincar, destacando a maneira única como ele interagia com o mundo ao alinhar carrinhos à sua

frente. Esta cena buscou ilustrar a diversidade das experiências autistas e a importância do suporte familiar.

- **Monstrinho nº 7:** Diferenças nas Tonalidades de Pele. Esta monstrixinha foi concebida para evidenciar as diferenças nas tonalidades de pele entre indivíduos da mesma espécie. Optou-se por criar uma monstrixinha visualmente idêntica a Cubo, mas com uma cor de pele completamente diferente. Essa abordagem destacou a percepção de Cubo em relação à diferença de cor, uma vez que ele não questionaria a cor de um monstro de outra espécie, pois já havia encontrado muitos outros monstros com cores diversas. A cena ilustrada apresentou ambos comparando as cores de seus braços enquanto conversavam, refletindo a discussão sobre as diferenças de tonalidades de pele. O design intencionalmente semelhante entre Cubo e a monstrixinha reforçou a relevância dessa reflexão para o público leitor.

Figura 5 - Personagens



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

4.4. Implementação e Resultados

O processo de diagramação e montagem do livro começou com a digitalização das ilustrações feitas à mão e o tratamento das imagens no Adobe Photoshop CC. Foram removidos os fundos brancos e ajustadas a iluminação e o contraste, corrigindo-se imperfeições com ferramentas como pincel, conta-gotas, carimbo e borracha.

Os cenários das páginas foram criados, representando bairros residenciais, comércio, parque e o quarto de Cubo, utilizando cores fortes e vibrantes para garantir destaque aos personagens e ao texto, mesmo com a transparência reduzida dos cenários. As páginas foram montadas unindo cenários e personagens, aplicando sombras e um efeito de nuvem para uma atmosfera lúdica. Objetos auxiliares foram adicionados conforme necessário, como um trampolim na cena com a monstrixinha nº 4 (figura 6).

Figura 6 - Exemplo de página dupla finalizada



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

A diagramação foi realizada no *software* Adobe InDesign 2018. O arquivo foi preparado com páginas de 20 cm de altura por 20 cm de largura, margens de 1 cm e sangria de 1 cm. Todas as páginas foram adicionadas, incluindo as páginas pré-textuais (capa, folha de rosto, página de título)(figura 7), o miolo do livro (figura 8), e o padrão criado com as silhuetas dos personagens foram inseridos nas páginas específicas. O texto foi adicionado inicialmente sem formatação e depois que a fonte criada esta foi aplicada, ajustando-se espaçamentos e o tamanho do texto.

Figura 7 - *Mockup* da capa em um livro estilo brochura com lombada grampeada



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

Figura 8 - Mockup livro aberto em página dupla



Fonte: Autoria própria de Bianca Maira Gonçalves

5. Considerações finais

Este trabalho foi inspirado em experiências pessoais e em observações dos desafios enfrentados na educação.

Um dos principais desafios é o nível educacional; apesar da faixa etária-alvo referir-se a crianças entre 8 e 10 anos de idade, algumas crianças desse grupo etário, em escolas públicas e particulares, ainda não foram alfabetizadas. **Para superar essa barreira no futuro do projeto, uma possível estratégia seria a criação de versões do livro em diferentes formatos voltados para o audiovisual, como audiolivros com audiodescrição dos personagens, o uso de libras em vídeo, entre outras estratégias, garantindo que crianças com diferentes necessidades possam acessar o conteúdo.**

Além disso, aprofundar a acessibilidade do livro é fundamental para garantir uma inclusão ainda mais ampla. Isso envolve considerar não apenas a adaptação para crianças com deficiência visual ou auditiva, mas também certificar que as ilustrações e textos sejam compreensíveis para crianças com dificuldades de aprendizagem, como as que apresentam dislexia ou outras neurodivergências. **O uso de tipografia inclusiva, contrastes adequados nas ilustrações e linguagem clara são algumas das estratégias que podem ser adotadas, além do formato digital do livro com possibilidades de deixar o leitor escolher o contraste apropriado, o tamanho e estilo da fonte e dar zoom in e zoom out caso precise, o que poderia deixar o projeto mais responsivo e inclusivo.**

Embora tenham sido empregados esforços para garantir que o livro seja acessível, é evidente que ainda existem obstáculos significativos em relação à sua adoção nas escolas públicas e privadas brasileiras. Um ponto importante é representado pelas políticas públicas e opiniões da sociedade. Livros com temas de diversidade, especialmente aqueles que abordam questões relacionadas a diferentes sexualidades e identidades de gênero, são frequentemente vistos com desconfiança por parte da população. **Para promover a aceitação do material, é essencial investir em campanhas de sensibilização junto às comunidades escolares, de modo a estimular uma abordagem respeitosa e informada sobre o tema.**

Outra estratégia para garantir que o livro chegue aos estudantes e professores da educação infantil do ensino público seria a editora submeter o livro à avaliação das obras literárias pelo Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD), pois acredita-se que o livro atende aos critérios de avaliação¹ estabelecidos.

Portanto, a conclusão deste artigo deve não apenas servir como um ponto de partida significativo para futuras tentativas de explorar a diversidade e inclusão na literatura infantil, mas também inspirar e suportar a criação de novos materiais educacionais e literários neste campo. A importância de compartilhar essas descobertas, metodologias e abordagens com outros pesquisadores, educadores e designers como um recurso valioso para suas próprias descobertas e projetos é também vital. Finalmente, é de se esperar que o conteúdo deste artigo estimule a conscientização sobre a importância de representar várias culturas, identidades e experiências desde a infância, promovendo uma sociedade mais empática e inclusiva.

¹ Critérios de avaliação, PNLD 2022: Obras Literárias e Educação Infantil. Disponível em: <https://pnld.nees.ufal.br/pnld_2022_educacao_infantil_literario/pnld_2022_educacao_infantil_literario_principios_critérios>. Acesso em: 12 ago. 2024.

6. Referências

ARAÚJO, G.; NOGUEIRA, Y. de F. **Design do Livro Infantil Ilustrado**. 1. ed. São Cristóvão, SE: Editora UFS, 2021.

CARNEIRO, V. F. **A importância da literatura infantil inclusiva para crianças com deficiência**. Monografia, Universidade de Brasília - UnB, 2020. In: Biblioteca Digital da Produção Intelectual Discente da Universidade de Brasília, 2020. (<https://bdm.unb.br/handle/10483/27290>).

COELHO, N. S. B. **Livro infantil**: um projeto de ilustração voltado para crianças daltônicas. Dissertação De Mestrado, Instituto Politécnico do Porto , 2021. In: Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto, 2021. (<http://hdl.handle.net/10400.22/19360>).

DOMICIANO, C. L. C. Livros infantis sem texto: novos desafios. In: **Actas do VI Encontro Nacional (IV Internacional) de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração**, Braga: Universidade do Minho, outubro de 2006.

FLAO, B. **Le Secret de Zara**. 1ª ed. Paris: Delcourt, 2018. Disponível em: <https://www.canalbd.net/canal-bd_catalogue_detail_Le-Secret-de-Zara--9782756074085>. Acesso em: 24 fev. 2024.

HOSPITAL DOS OLHOS DO PARANÁ. **Saiba identificar o significado das cores das bengalas usadas por pessoas com deficiência visual**. 2021. Disponível em: <<https://hopr.com.br/saiba-identificar-o-significado-das-cores-das-bengalas-usadas-por-pessoas-com-deficiencia-visual/>>. Acesso em: 14 mai. 2024.

LINDEN, S. V. **Para ler o livro ilustrado**. Trad. Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINS, G. **Livro infantil?**: projeto gráfico, metodologia, subjetividade. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

LOURENÇO, D. A. **Tipografia para livro de literatura infantil**: Desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, p.284. 2011

MARTINS, V. M. V. S. L.; BATISTA, A. M.; MOREIRA, M. C.; MAGALHÃES, M. S.; COSTA, I. F.; MARTIN, M. W. L. A importância da literatura infantil no desenvolvimento cognitivo da criança. São José dos Campos: **Iniciação Científica em Ciências Humanas** - Universidade do Vale do Paraíba. 2004. Disponível em: <https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2003/trabalhos/inic/7cienciashumanas/IC7-27.pdf>. Acesso em: Novembro 2023.

MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. Lisboa: Edições 70, 2022 (1982).

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. **Livro ilustrado**: palavras e imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

POMMAUX, Y. **Une nuit, un chat**. 1ª ed. Paris: L'Ecole de Loisis, 2002. Disponível em: <<https://www.myfrenchbookstore.com/products/une-nuit-un-chat-by-yvan-pommaux?variant=40752386212024>>. Acesso em: 24 fev. 2024.

RUMJANEK, L. Tipografia Para crianças: Estudos De Legibilidade. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 8., São Paulo, 08 a 11 out. 2008. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: UERJ, 2008. p.1232-1244

SAMARA, T. **Guia de design editorial**: manual prático para o design de publicações. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SILVA, J. M. D.; SILVA, M. I.; TAVARES, R. R. Literatura infantil e inclusão: A produção literária na formação de crianças mais inclusivas. In: **Revista da Graduação** - UNIGOIÁS, v.1, n.2, p. 22-27, 2020.

WALKER, S. The songs the letters sing: typography and children's reading. In: **National Centre for Language and Literacy**, Londres: NCLL UK, 2005.

ZIMMERMANN, M. E. **Design editorial de livro ilustrado infantil**. Orientadora: Prof. Me. Ângela Maria Marx. TCC (Graduação) - Curso de Design Visual, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/219362/001124079.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 04 jan. 2024.