



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
INSTITUTO INTERDISCIPLINAR DE SOCIEDADE, CULTURA E ARTES
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

AMANDA MARIA BARBOSA PESSOA COSTA

O LIVRO COMO OBJETO NARRATIVO: DESIGN E EMOÇÃO NO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL

JUAZEIRO DO NORTE

2026

AMANDA MARIA BARBOSA PESSOA COSTA

**O LIVRO COMO OBJETO NARRATIVO: DESIGN E EMOÇÃO NO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao curso de Design da Universidade Federal do Cariri, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Tássio José da Silva Costa.

JUAZEIRO DO NORTE

2026

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

- C837l Costa, Amanda Maria Barbosa Pessoa.
O livro como objeto narrativo: design e emoção no desenvolvimento infantil /
Amanda Maria Barbosa Pessoa Costa. – 2026.
30 f. : il. color.
- Monografia (Graduação em Design) – Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura
e Artes, Curso de Design, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE, 2026.
- Orientador: Prof. Me. Tássio José da Silva Costa.
1. Design editorial. 2. Literatura infantil. 3. Desenvolvimento emocional.
4. Alfabetização emocional. 5. Narrativa visual. I. Costa, Tássio José da Silva (Orient.).
II. Universidade Federal do Cariri. III. Título.

CDD 741.64

AMANDA MARIA BARBOSA PESSOA COSTA

**O LIVRO COMO OBJETO NARRATIVO: DESIGN E EMOÇÃO NO
DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado
ao curso de Design da Universidade Federal do
Cariri, como requisito parcial para obtenção do
grau de Bacharel em Design.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em: 27/03/2026.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **TASSIO JOSE DA SILVA COSTA**
Data: 07/04/2026 15:17:21-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Me. Tássio José da Silva Costa
Orientador

Documento assinado digitalmente
 **MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO**
Data: 08/04/2026 08:42:26-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Manoel Deisson Xenofonte Araújo
Membro da banca

Documento assinado digitalmente
 **JULIANA LOSS JUSTO**
Data: 07/04/2026 16:37:50-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Juliana Loss Justo
Membro da banca

Ao meu avô, que, com um olhar quase clarividente, enxergou, nas entrelinhas, o meu destino no campo da arte antes mesmo de eu saber.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado forças além dessa compreensão.

Aos meus pais, Andréa Pessoa e Dídimo Costa, que nunca me deixaram cair e, sob muito esforço e suor, proporcionaram uma vida leve aos três filhos.

Aos meus irmãos, Alice Costa e Arthur Costa que tornaram o processo mais possível, divertido e, mesmo sem entenderem de fato o meu trabalho, sempre me admiraram.

Aos meus tios, Ângelo Pessoa e Cícero Rafael, que me concederam o privilégio de ser amparada incondicionalmente, independente da distância física.

Aos meus primos, com menção especial a Maria Beatriz e Miguel Pessoa, que tecem elogios e admirações na sua forma mais pura: na linguagem de uma criança.

À Dona Sônia, minha alma gêmea, que se emociona a cada passo que eu dou, mesmo que seja pequeno.

Ao meu avô, que sempre acreditou ter uma neta artista e me sustentou nas chamadas barreiras da vida, mesmo que em outro plano.

Ao Pedro, meu grande amor, que me incentivou e me apoiou durante toda essa jornada, como meu parceiro, namorado e amigo.

Às minhas parceiras de faculdade, Ana Marília, Júlia Dantas, Júlia Gualberto, Mariana Macêdo, Olívia Isidório e Yasmin Silva, que compartilharam da mesma ansiedade e incerteza que, inevitavelmente, permeiam o meio acadêmico.

Às minhas amigas da infância, Carolina Durando, Ellen Karolina, Emilie Braga, Fátima Joyce, Lara Brilhante, Letícia Pinheiro e Pedro Marco, que mesmo em fases diferentes da vida, buscaram compreender a dor e o anseio de cada um.

Às minhas amigas que a vida me deu, Marciel Lopes e Sarah Jamili, que se fizeram presentes de maneira significativa.

Ao Prof. Me. Tássio José, pela orientação.

À banca examinadora, pela disponibilidade em avaliar o meu trabalho.

"Coragem para superar as barreiras da vida,
que é bom que se diga que não são poucas."

- *Martinho Pessoa Neto (in memoriam).*

RESUMO

O presente trabalho investiga o papel do design editorial como ferramenta mediadora na alfabetização emocional de crianças na faixa etária de 4 a 6 anos, concretizado por meio do projeto "Maria e o Monstro". A pesquisa fundamenta-se na intersecção entre o design editorial contemporâneo e a psicologia do desenvolvimento, utilizando como bases teóricas os estudos de Piaget, Montessori e Wallon, além das teorias de narrativa visual de Guto Lins, Nikolajeva e Scott. O objetivo central consistiu em desenvolver um livro infantil que auxilie a criança na identificação, nomeação e autorregulação das emoções básicas, utilizando recursos visuais lúdicos e dinâmicos. O processo metodológico estruturou-se desde o levantamento bibliográfico e análise referencial até a experimentação gráfica e impressão. Os resultados indicam que o design editorial, ao atuar embasado na conexão entre texto e imagem, permite que a criança projete e compreenda seus próprios estados afetivos. Desse modo, o livro infantil, quando concebido com intencionalidade psicológica e sensibilidade projetual, transcende sua função de suporte informativo, estabelecendo-se como um recurso pedagógico eficaz para promover o autoconhecimento e o desenvolvimento socioemocional.

Palavras-chave: design editorial; literatura infantil; desenvolvimento emocional.

ABSTRACT

This study investigates the role of editorial design as a mediating tool in the emotional literacy of children aged 4 to 6, materialized through the project "*Maria and the Monster*." The research is grounded in the intersection between contemporary editorial design and developmental psychology, drawing on the theoretical frameworks of Piaget, Montessori, and Wallon, as well as visual narrative theories by Guto Lins, Nikolajeva, and Scott. The central objective was to develop a children's book that helps young readers identify, name, and self-regulate basic emotions through playful and dynamic visual resources. The methodological process was structured from literature review and reference analysis to graphic experimentation and validation. The results indicate that editorial design, when based on the integration of text and image, enables children to project and understand their own emotional states. It is concluded that children's books, when conceived with psychological intentionality and design sensitivity, transcend their function as mere informational support, establishing themselves as effective pedagogical resources for promoting self-awareness and socio-emotional development.

Keywords: editorial design; children's literature; emotional development.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Ilustração da personagem Maria e do Monstro.....	23
Figura 2 - Ilustração da personagem Maria e do castelo de cartas.....	23
Figura 3 – Imagem representativa de entreletras (pequeno, médio e grande).....	24
Figura 4 – Imagem representativa de uma entrelinha.....	24
Figura 5 – Imagem comparativa de tipos para adultos e para crianças.....	25
Figura 6 – Imagem representativa do uso da tipografia Andika.....	25
Figura 7 – Análise de layout da obra “Como estou me sentindo?”, de Bia Novaes e Leonardo Malavazzi.....	26
Figura 8 – Análise de layout da obra “E se eu sentir raiva?”, de Ciranda Cultural.....	27
Figura 9 – Rascunho inicial da personagem.....	28
Figura 10 – Rascunho inicial do monstro.....	28
Figura 11 – Protótipo digital da capa e da contracapa.....	29
Figura 12 – Protótipo digital das páginas 1 e 2.....	29
Figura 13 – Protótipo digital das páginas 3 e 4.....	29
Figura 14 – Protótipo digital das páginas 5 e 6.....	30
Figura 15 – Protótipo impresso (capa).....	31
Figura 16 – Protótipo impresso (páginas internas).....	31
Figura 17 – Protótipo impresso (páginas internas).....	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Breve introdução ao Design editorial	14
1.2 Breve introdução à psicologia infantil e ao design emocional	14
1.3 Design como ferramenta pedagógica e contextualização da infância	16
1.4 Problema de pesquisa	17
1.5 Objetivos gerais e específicos	17
1.6 Justificativa e relevância	18
1.7 Resultados esperados	18
2 METODOLOGIA	19
3 REFERENCIAL TEÓRICO	20
4 DESENVOLVIMENTO	21
4.1 Enredo e narrativa visual	21
4.2 Escolhas cromáticas e estruturação das formas	22
4.3 Projeto Editorial e Tipografia	23
4.4 Rascunhos e testes iniciais do livro Maria e o Monstro	27
4.5 Realização do protótipo digital	28
4.6 Realização do protótipo físico	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

1.1 Breve introdução ao Design editorial

Na visão de Couto (2002), o design editorial infantil atua como uma intervenção projetual estratégica que transcende a organização de elementos gráficos. Ele se configura como uma ponte entre o universo simbólico da criança e o conteúdo narrativo, auxiliando na transição entre a realidade concreta e o mundo da fantasia.

Essa organização não se restringe à estética ou à disposição formal dos elementos na página; configura-se em um processo de arquitetura da informação onde a parte editorial atua como um mediador intelectual e visual entre o autor e o leitor, sendo responsável por traduzir ideias abstratas em uma linguagem visual tangível.

No âmbito da literatura infantil, essa dinâmica é amplificada. Ainda na visão de Couto (2002), o design editorial deixa de ser um facilitador técnico para tornar-se uma ferramenta pedagógica e sensível, pois lida com um público que se encontra em pleno processo de formação cognitiva, emocional e simbólica.

Dessa forma, este trabalho investiga o papel do design como ferramenta mediadora na alfabetização emocional de crianças de 4 a 6 anos. O objeto central deste estudo é o desenvolvimento do livro *Maria e o Monstro*, utilizando uma narrativa inédita que foca em Maria, uma menina que, ao enfrentar a frustração de ver seu castelo de cartas desmoronar, transmuta-se em um monstro. Através dessa personagem simbólica, busca-se auxiliar a criança na identificação, nomeação e autorregulação das emoções básicas.

1.2 Breve introdução à psicologia infantil e ao design emocional

De acordo com Piaget (1975), a criança é um sujeito ativo na construção do próprio conhecimento, desenvolvendo sua inteligência a partir da interação com o meio. O autor explica que o aprendizado ocorre em quatro estágios de desenvolvimento, sendo eles: sensório-motor (0 a 2 anos; adquirem conhecimento por meio de experiências sensoriais e da manipulação de objetos), pré-operatório (2 a 7 anos; início da linguagem, do pensamento simbólico e dificuldade em entender sentimentos alheios), operatório concreto (7 a 11 anos; início do pensamento lógico) e operatório formal (a partir dos 12 anos; capacidade de planejar sistematicamente o futuro e raciocinar sobre situações reais), nos quais a criança constrói estruturas mentais mais complexas conforme amadurece cognitivamente.

Neste trabalho, foi escolhido o estágio pré-operatório, abordando os conhecimentos de crianças de 2 a 7 anos. Sob esse contexto foi necessário especificar melhor a margem de idade estabelecida pelo autor, utilizando a janela dos 4 aos 6 anos. Sob uma perspectiva complementar, Montessori (1965) defende que o aprendizado é mais efetivo quando a criança é estimulada a explorar livremente o ambiente. Para a autora, a autonomia é um dos pilares do desenvolvimento infantil, e o contato sensorial com o meio é fundamental para a formação do pensamento e da consciência. O método montessoriano propõe a criação de ambientes preparados e materiais pedagógicos que incentivem a independência e a curiosidade, favorecendo o aprendizado por meio da prática, da percepção e da experiência concreta.

Wallon (1975), por sua vez, enfatiza o papel das emoções e da afetividade no desenvolvimento infantil. Para ele, o crescimento cognitivo e emocional ocorre de maneira interdependente, e o meio social exerce papel decisivo nesse processo. O autor ressalta que as emoções não são apenas reações passageiras, mas constituem a base da personalidade e da inteligência, influenciando diretamente a forma como a criança aprende, se expressa e se relaciona com o mundo.

Ao transpor essas teorias para a prática projetual, torna-se indispensável considerar as contribuições de Norman (2004), o autor propõe que o design de um objeto não se limita à sua utilidade, ele possui uma dimensão psicológica profunda, atuando em três níveis: visceral, comportamental e reflexivo. No contexto do design infantil, essa abordagem é crucial, pois o produto editorial atua como um mediador imediato entre o conteúdo e a criança.

Norman (2004) argumenta que produtos destinados a esse público utilizam, com frequência, cores primárias e formas saturadas como uma estratégia de “design visceral” para capturar a atenção imediata. Esse recurso é fundamental, pois, em estágios de desenvolvimento onde a criança ainda não possui as estruturas cognitivas completamente formadas para a leitura abstrata, o estímulo visual atua como uma ponte de conexão emocional e reconhecimento espacial. No projeto desenvolvido, ao trabalhar com a faixa etária de 4 a 6 anos de idade, isso significa que a escolha cromática e a disposição dos elementos não são apenas decisões estéticas, mas ferramentas de ancoragem que permitem à criança estabelecer um vínculo afetivo com o objeto, facilitando a transição do lúdico para o aprendizado.

Diante dessas abordagens, no projeto *Maria e o Monstro*, essa fundamentação teórica é aplicada para transformar a materialidade do livro em um suporte de exploração segura para a criança no estágio pré-operatório. Ao considerar a necessidade de autonomia defendida por Montessori (1965), a obra utiliza o formato de 20x20cm, uma escolha estratégica que

responde às capacidades motoras e cognitivas da faixa etária de 4 a 6 anos, pois essas dimensões quadradas e equilibradas, atuam como facilitador na exploração tátil do objeto e como base para a formação do pensamento concreto.

1.3 Design como ferramenta pedagógica e contextualização da infância

A infância é uma fase marcada por descobertas, curiosidades e intensas transformações cognitivas e afetivas. Nesse período, as emoções desempenham papel central na formação da identidade e na construção das relações sociais. Montessori (1965) afirma que o ambiente educacional deve ser cuidadosamente planejado para promover o equilíbrio emocional e o desenvolvimento interno da criança. Para isso, os materiais didáticos e literários precisam estimular a calma, a concentração e a autopercepção, de modo a favorecer o aprendizado integral.

Ainda nesse contexto, Piaget (1994) reforça essa visão ao reconhecer a importância das emoções como parte do processo cognitivo. Segundo o autor, compreender e lidar com os sentimentos é essencial para que a criança avance na construção do pensamento e na interação social.

Tanto Piaget quanto Montessori enfatizam que a infância é um período marcado por uma construção cognitiva e afetiva contínua, onde o aprendizado não ocorre de forma passiva, mas através da experimentação, e da associação simbólica. Nesse cenário, o design gráfico e editorial deixa de ser um mero suporte para a informação e passa a atuar como uma ferramenta pedagógica eficaz, capaz de criar degraus cognitivos que aproximam o conteúdo abstrato da vivência concreta da criança.

O design, nesta perspectiva, assume uma função educativa fundamental ao comunicar valores e conceitos de forma intuitiva e acessível. A estruturação do layout, a escolha tipográfica e a organização dos elementos visuais no livro infantil funcionam como uma interface que permite que a criança faça associações através da narrativa emocional do livro.

Ao utilizar cores, formas e ilustrações como linguagem, o design estimula a curiosidade e a imaginação, promovendo a compreensão de ideias complexas através da ludicidade. Essa integração entre design e pedagogia fortalece o papel do livro infantil como um recurso que não apenas educa, mas que sensibiliza e emociona, validando a premissa de que o projeto gráfico é, em si, uma forma de mediação cultural.

1.4 Problema de pesquisa

Nesse aspecto, apesar do mercado editorial frequentemente oferecer materiais que tratam das emoções de forma didática, é de suma importância que haja uma conexão real entre a estrutura do livro e o estado psicológico da criança.

Essa lacuna evidencia a necessidade de desenvolver recursos que não apenas exponham sobre sentimentos, mas que integrem design e narrativa para auxiliar, de maneira prática e empática, o processo de alfabetização emocional.

A dificuldade em reconhecer e regular estados como a raiva ou a frustração em crianças de 4 a 6 anos exige uma solução que vá além do texto escrito, utilizando a materialidade do livro como um aliado na autorregulação. Diante desta problemática, questiona-se: **Como o design editorial de um livro infantil pode contribuir, através de uma narrativa lúdica e dinâmica, para a mediação, o reconhecimento e a compreensão das emoções básicas?**

1.5 Objetivos gerais e específicos

O objetivo central desta pesquisa é o desenvolvimento do livro infantil *Maria e o Monstro*, concebido como uma ferramenta visual e tátil que auxilia crianças de 4 a 6 anos na compreensão de suas próprias emoções. Para alcançar esse propósito, estabeleceu-se como objetivos específicos a investigação dos fundamentos da educação emocional e do desenvolvimento infantil sob as perspectivas de Piaget e Montessori, bem como a criação de um enredo e personagens inéditos e simbólicos que sejam acessíveis ao público infantil. Ademais, o projeto físico do livro, com formato de 20x20cm e ilustrações dinâmicas, buscará a aplicação de elementos gráficos e tipográficos específicos para reforçar a identificação de sentimentos como a raiva e a frustração. Assim, o design editorial atua como um recurso de mediação prática, no estímulo à regulação emocional durante a interação direta da criança com o objeto.

1.6 Justificativa e relevância

O desenvolvimento das competências socioemocionais na infância é essencial para a formação integral da criança, como afirma Piaget (1975). Entretanto, muitas apresentam

difficuldade em reconhecer e compreender suas próprias emoções, o que pode comprometer a socialização, a empatia e o aprendizado.

A literatura infantil, aliada ao design gráfico e editorial, constitui um instrumento eficaz para abordar temas complexos de maneira acessível. Essa integração permite que conceitos abstratos se transformem em experiências lúdicas, visuais e simbólicas, corroborando a perspectiva de Montessori (1965) sobre a importância do experienciar no desenvolvimento cognitivo da criança.

Por meio da aplicação de metodologias de design voltadas ao público infantil, é possível desenvolver um livro que dialogue com o universo simbólico da criança, estimule a reflexão e contribua para a educação emocional. Dessa forma, este trabalho se justifica pela relevância social, educacional e afetiva, ao propor um material que une o design e a psicologia infantil na promoção de um aprendizado mais sensível, significativo e humano.

1.7 Resultados esperados

Espera-se que o desenvolvimento deste projeto resulte em uma ferramenta visual lúdica e dinâmica, que una princípios do design editorial e da psicologia infantil para favorecer o reconhecimento e a compreensão das emoções pelas crianças. Por meio da integração entre imagem, cor, forma e narrativa, pretende-se criar um livro que desperte o interesse e a curiosidade do público infantil, transformando o aprendizado emocional em uma experiência sensorial significativa.

Portanto, os resultados esperados compreendem a criação e a impressão de um livro infantil, de narrativa inédita, cuja estética estimule o envolvimento emocional e o aprendizado lúdico. Além disso, o projeto pretende contribuir com a área do design editorial e educacional, evidenciando seu potencial como mediador entre o conteúdo pedagógico e o desenvolvimento humano. Desse modo, a proposta busca reafirmar o papel do design como ferramenta de transformação e sensibilização no processo formativo infantil.

2 METODOLOGIA

A fundamentação metodológica deste trabalho baseia-se na abordagem de Lins (2004) e nas teorias de narrativa visual de Nikolajeva e Scott (2011), que norteiam a compreensão do livro como um objeto narrativo autônomo. Partindo dessa premissa, para viabilizar a criação do material voltado ao reconhecimento das emoções, o processo projetual foi estruturado em

cinco etapas interdependentes, que asseguram a articulação entre a investigação teórica e a execução prática:

Etapla 1: Investigação Teórica e Conceitual: Levantamento bibliográfico fundamentado em Guto Lins (2004), Nikolajeva e Scott (2011) que irão nortear o conteúdo necessário para compreender a relação entre desenvolvimento cognitivo infantil e design editorial.

Etapla 2: Análise Referencial: Identificar recursos visuais e composições que potencializam o diálogo entre o conteúdo textual e o universo simbólico da criança, realizando uma pesquisa entre livros já existentes da literatura infantil.

Etapla 3: Concepção Narrativa e Visual: Elaboração do roteiro e das ilustrações de forma integrada. Mantendo a integração do texto e da imagem desenvolvidos em conjunto, que irão garantir que o design da personagem e do ambiente, respondam diretamente às variações emocionais da narrativa.

Etapla 4: Experimentação Gráfica e Prototipagem: Definição da materialidade do livro (formatos, papéis, cores e acabamentos). Esta fase foca na dimensão do objeto, com o objetivo de reforçar a proposta lúdica e transformar o livro em um dispositivo de auxílio na interpretação emocional.

Etapla 5: Validação e Refinamento: Elaboração de rascunhos, verificando o melhor traço e estética para o público-alvo (crianças de 4 a 6 anos). A partir da prototipagem virtual do material, realizam-se ajustes visuais e narrativos necessários para assegurar a clareza e o engajamento emocional pretendidos.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

O design editorial, quando aplicado à literatura infantil, ultrapassa o papel funcional de organizar conteúdo visual e textual, assumindo também uma função pedagógica, simbólica e emocional. De acordo com Nikolajeva e Scott (2011), o livro infantil é um espaço de narrativa expandida, em que texto e imagem não apenas se complementam, mas formam uma unidade narrativa integrada, na qual ambos os elementos participam ativamente da construção do significado. Essa relação direta entre texto e imagem permite que a criança estabeleça conexões cognitivas e afetivas mais amplas, interpretando o conteúdo tanto pela leitura quanto pela observação visual.

Sob essa perspectiva, o design atua como um agente de mediação psicológica e emocional, pois a organização gráfica, o uso de cores, as formas e os ritmos visuais despertam

percepções sensoriais que se articulam com o conteúdo narrativo. Essa integração favorece o desenvolvimento da imaginação, da empatia e do reconhecimento emocional, aspectos essenciais no processo de amadurecimento afetivo e cognitivo infantil.

O processo de leitura de um livro ilustrado pode ser compreendido a partir dessa mesma perspectiva de Nikolajeva e Scott (2001), onde a compreensão da obra ocorre em um movimento contínuo, facilitando a transição do leitor entre o verbal e o visual. Essa alternância permite que, a cada releitura, a criança aprofunde sua interpretação, indo além de uma decodificação linear e alcançando novos significados simbólicos.

No contexto deste projeto, essa teoria é essencial para a construção da narrativa da personagem Maria. O design gráfico foi estruturado de forma que a transformação da menina em monstro atue como um componente visual que instiga a criança a interpretar a leitura e investigar os aspectos da emoção representada. O projeto busca, por meio de sua materialidade e composição visual, estabelecer um diálogo profundo entre o que é lido e o que é sentido.

Além disso, a literatura infantil contemporânea tem valorizado cada vez mais o papel do design como linguagem narrativa autônoma, capaz de traduzir sentimentos, atmosferas e ritmos visuais que intensificam o envolvimento emocional do leitor. A materialidade do livro, sua forma, texturas, tipografia, cores e composição, participam ativamente da comunicação, criando experiências que dialogam com a psicologia infantil e favorecem o aprendizado por meio da emoção e da experimentação.

Nesse sentido, compreender o design como parte essencial da psicologia do desenvolvimento é reconhecer que o ato de ler vai além da decodificação de palavras: trata-se de uma experiência cognitiva e emocional integrada. Portanto, observa-se que o projeto de *Maria e o Monstro* aplica o design editorial por meio de uma narrativa ativa, ao tornar a experiência tangível com cores, formas e transições visuais, o que culmina na auto identificação por parte da criança.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 Enredo e narrativa visual

A narrativa proposta no projeto *Maria e o Monstro*, centrada no desmoronamento de um castelo de cartas devido a uma rajada de vento, atua segundo a perspectiva de Piaget (1975), na qual a criança que vivencia o estágio pré-operatório ainda possui dificuldade em

lidar com a frustração diante de eventos externos imprevisíveis, o que Wallon (1975) caracteriza como um momento de "crise" afetiva. No enredo, o desmoronamento do castelo atua como a ruptura desse ambiente convencional e previsível, onde a autonomia da criança é desafiada pela imprevisibilidade, desencadeando a emoção da raiva que se materializa na transmutação de Maria em um monstro.

A transmutação visual (que altera as feições e a silhueta da criança) compõe a representação do sentimento incompreendido, permitindo que, conforme afirma Montessori (1965), seja possível estimular a autopercepção da criança, para posteriormente viabilizar o entendimento da emoção ilustrada.

4.2 Escolhas cromáticas e estruturação das formas

As escolhas cromáticas baseiam-se em Heller (2013), as cores possuem efeitos psicológicos universais, sendo capazes de evocar emoções mesmo antes da leitura do texto. Nesse contexto, foi estabelecida a utilização de tons quentes no monstro, a fim de representar a raiva, a agitação e a agressividade, em paralelo ao azul do fundo e das vestes de Maria, o que reforça o antagonismo entre a menina calma e o monstro (Figura 1). Na estruturação das formas, tomou-se como base os princípios de Arnheim (2005), onde o castelo adota formas geométricas estáveis e o monstro rompe essa estabilidade com formas orgânicas e pontiagudas, gerando uma tensão visual que espelha a confusão emocional (Figura 2).

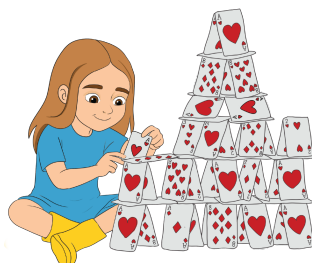
De forma mais específica, o vermelho e o sombreamento laranja atuam como um estímulo visual: quando a personagem Maria está na sua forma humana, a paleta é equilibrada e suave, contudo, no momento da transmutação em monstro, a mescla das duas paletas simboliza o desarranjo da criança ao não ser capaz de identificar e lidar com aquele novo sentimento, aspecto característico do estágio pré-operatório concebido por Piaget (1975).

Figura 1- Ilustração da personagem Maria e do Monstro



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Figura 2 - Ilustração da personagem Maria e do castelo de cartas



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Portanto, ao alinhar a teoria de Heller (2013) com os princípios de Arnheim (2005), o projeto editorial de Maria e o Monstro transforma elementos gráficos básicos em ferramentas de alfabetização emocional, conduzindo a criança à interpretação do objeto impresso.

4.3 Projeto Editorial e Tipografia

No desenvolvimento da parte tipográfica do projeto, surgem questionamentos que interrogam como se dá a relação da tipografia no campo da legibilidade nos livros de literatura infantil. Nessa perspectiva, Heitlinger (2007) afirma que não existe um consenso em torno de qual seria a tipografia mais adequada à esse público, mas que o uso de fontes consideradas “divertidas” ou irregulares não é recomendado para fins didáticos.

Na perspectiva da legibilidade, segundo Strunck (1999), o termo é definido pela facilidade de identificação correta de um grupo de caracteres por parte do leitor. O espaço esculpido entre as letras e à sua volta, conhecido como entreletras (Figura 3), deve-se levar em consideração que, ao ser feito de maneira incorreta, prejudica-se diretamente a legibilidade do material. Já no aspecto da entrelinha (Figura 4), que é a distância de uma linha de base a outra, os livros infantis tendem a optar por tipos maiores onde a entrelinha é

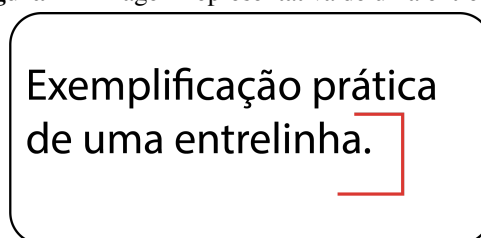
positiva, ou seja, o respiro entre uma linha e outra será maior. Portanto, na confecção do material, optou-se pelo uso de espaçamento médio entre as letras e espaçamento padrão (nativo da tipografia) que tornarão as palavras de fácil leitura.

Figura 3 – Imagem representativa de entreletras (pequeno, médio e grande)



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Figura 4 – Imagem representativa de uma entrelinha



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

De acordo com Walker (2005), o que qualifica um caractere infantil é sua utilização para descrever letras projetadas de acordo com as necessidades percebidas nas crianças, como as letras “A” e “G”, que precisam ser idealizadas de forma que não sejam confundidas, mas facilmente lidas (Figura 5).

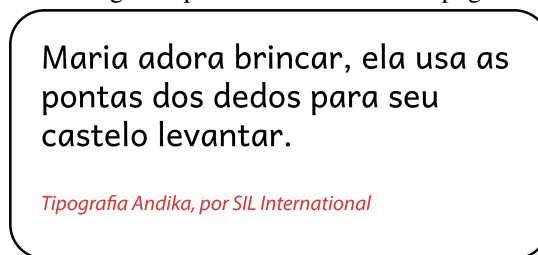
Figura 5 – Imagem comparativa de tipos para adultos e para crianças



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Portanto, para o enredo, foi escolhida a tipografia *Andika*, que se enquadra nos aspectos citados e possui boa legibilidade, fácil identificação e ótimo fluxo de leitura na faixa etária escolhida. (Figura 6).

Figura 6 – Imagem representativa do uso da tipografia Andika



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

A transformação de Maria em um Monstro ilustra a aplicação prática do conceito de design visceral de Norman (2004). O texto descreve que o coração acelera e “as mãos viram garras”. Visualmente, essa descrição exige que o design editorial atue a favor de formas assimétricas e tensas, conforme a teoria da percepção visual de Arnheim (2005). O “calor” e o “coração que bate igual um tambor” não são apenas metáforas, mas descrições físicas da agitação que Wallon (1975) identifica como parte da indissociabilidade entre o cognitivo e o afetivo. O monstro, portanto, é a manifestação visual do caos emocional, e o seu aspecto “pontudo” funciona como uma ferramenta para que a criança projete e nomeie sua própria desordem.

No desfecho da narrativa, em que Maria “senta e tenta se acalmar” e “conta até três”, dá-se início à autorregulação, a transição onde há referência ao conceito de Nikolajeva e Scott (2001), no qual a criança compreende que o monstro não é um ser externo, mas um elemento que “mora num cantinho em seu peito”.

Para fundamentar a construção de *Maria e o Monstro*, realizou-se um estudo de campo centrado na análise de obras de referência da literatura infantil contemporânea. O critério de seleção baseou-se na capacidade dessas obras em integrar, de forma autônoma, os elementos visuais e a narrativa, conforme afirma Lins (2004). Durante a análise desses registros, foi identificado um padrão nas obras que evidencia o engajamento emocional proposto por Norman (2004), pois utilizam o espaço da página como um meio de conexão textual e visual. O registro fotográfico a seguir ilustra soluções gráficas de obras que dialogam com o público de 4 a 6 anos, evidenciando como a diagramação e a materialidade auxiliam na mediação do conteúdo (Figuras 7 e 8).

Figura 7 – Análise de layout da obra “Como estou me sentindo?”, de Bia Novaes e Leonardo Malavazzi



Fonte: Registro feito pela autora (2026).

Figura 8 – Análise de layout da obra “E se eu sentir raiva?”, de Ciranda Cultural



Fonte: Registro feito pela autora (2026).

A partir da realização do estudo de campo, foi definido o formato de 20x20cm para o livro *Maria e o Monstro*, sob a percepção de um padrão na uma intencionalidade projetual que os similares realizam, seguindo um arquétipo de dimensões no formato quadrado, com cores vivas e chamativas, conforme o estudo de Norman (2004). Esse formato, com dimensões equilibradas, permite que a criança manuseie o objeto com facilidade, proporcionando estabilidade física e facilitando a exploração tátil e visual, essencial para a formação do pensamento concreto (Piaget, 1975).

4.4 Rascunhos e testes iniciais do livro *Maria e o Monstro*

A materialização do livro iniciou-se por meio de rascunhos manuais, utilizando a exploração livre das formas e expressões da personagem antes da transposição para o ambiente digital. O foco inicial foi a busca por uma silhueta que comunicasse visualmente a "crise" afetiva descrita por Wallon (1975). Dessa forma, o esboço no papel permitiu a investigação de traços e formas variados (Figuras 9 e 10).

Figura 9 – Rascunho inicial da personagem



Fonte: Feito pela autora (2026).

Figura 10 – Rascunho inicial do monstro



Fonte: Feito pela autora (2026).

4.5 Realização do protótipo digital

O protótipo digital foi concebido no intuito de servir como uma planta detalhada do livro antes da impressão, permitindo a visualização precisa da diagramação, da relação entre texto e imagem e da sequência lógica que conduz a criança durante a narrativa. Nele é possível observar a materialização das escolhas projetuais discutidas anteriormente, como a aplicação da tipografia *Andika* para garantir a legibilidade infantil e o uso estratégico de cores saturadas para expressar a intensidade das emoções da personagem (Figuras 11 a 14).

Figura 11 – Protótipo digital da capa e da contracapa

Fonte: Feito pela autora (2026).

Figura 12 – Protótipo digital das páginas 1 e 2

Fonte: Feito pela autora (2026).

Figura 13 – Protótipo digital das páginas 3 e 4

Fonte: Feito pela autora (2026).

Figura 14 – Protótipo digital das páginas 5 e 6

Fonte: Feito pela autora (2026).

4.6 Realização do protótipo físico

Essa materialização se consolidou na produção física por meio da impressão com capa em papel couchê brilhoso 300g, gramatura que confere maior rigidez e durabilidade ao manuseio infantil, levando em consideração a faixa etária escolhida nos estágios de desenvolvimento expostos por Piaget (1975). Para o miolo, a impressão das páginas internas foi feita em papel couchê fosco 170g, escolhido especificamente para evitar reflexos de luz e proporcionar maior conforto visual durante a leitura. O acabamento inclui corte em guilhotina e vinco reto para uma abertura precisa, além da aplicação de laminação BOPP (polipropileno biorientado) na capa, essa película plástica fosca eleva o valor estético do projeto e atua como uma camada de proteção essencial contra umidade e atrito, garantindo a integridade do livro em ambientes de uso constante por crianças (Figuras 15 a 17).

Figura 15 – Protótipo impresso (capa)



Fonte: Feito pela autora (2026).

Figura 16 – Protótipo impresso (páginas internas)



Fonte: Feito pela autora (2026).

Figura 17 – Protótipo impresso (páginas internas)

Fonte: Feito pela autora (2026).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O design editorial, quando articulado com os fundamentos da psicologia do desenvolvimento, transcende a função de simples organizador de informações, consolidando-se como uma potente ferramenta pedagógica. Nesse contexto, o objetivo de desenvolver um material visual capaz de mediar o reconhecimento e a compreensão das emoções básicas pelas crianças de 4 a 6 anos foi alcançado através de um processo que uniu teoria e sensibilidade projetual.

A metodologia adotada, baseada no conceito de livro-objeto de Guto Lins, permitiu que a narrativa de *Maria e o Monstro* fosse tratada como uma unidade inseparável de forma, conteúdo e materialidade. A trajetória do projeto demonstrou que a transição entre o verbal e o visual, conforme proposto por Nikolajeva e Scott, é essencial para que o público infantil não somente leia uma história, mas a vivencie como uma experiência sensorial.

Ao integrar os estágios cognitivos de Piaget e o ambiente preparado de Montessori com as estratégias de design visceral e comportamental de Norman, foi possível desenhar um material que responde às necessidades de interpretação emocional da criança, proporcionando um ambiente de aprendizado e autoconhecimento.

Portanto, este projeto contribui para o campo do design editorial ao evidenciar que o livro infantil pode ser concebido como um agente de transformação social e afetiva. Espera-se que este estudo sirva como um ponto de partida para projetos de exploração da intersecção entre a psicologia e o design no campo da educação socioemocional, reafirmando que, em um mundo cada vez mais mediado por telas e estímulos imediatos, o livro com intencionalidade psicológica, permanece como um dos espaços mais seguros e eficazes para o aprendizado infantil.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 2005.
- COUTO, Rita. **Design gráfico**: princípios, fundamentos e aplicações. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.
- HEITLINGER, Paulo. **Tipografia**: origens, formas e uso das letras. Lisboa: Dinalivro, 2007.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- LINS, Guto. **Livro ilustrado e narrativa visual**. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2004.
- MONTESSORI, Maria. **A criança**. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 1965.
- MORAES, Dijon de. **Design e comunicação visual**: a dimensão do projeto. São Paulo: Annablume, 2008.
- NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado**: palavras e imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- NORMAN, Donald A. **Design emocional**: por que adoramos (ou odiamos) os objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. 4. ed. São Paulo: Summus, 1994.
- WALKER, Sue. Typography and children's language. **In**: INTERNATIONAL CONFERENCE ON TYPOGRAPHY AND VISUAL COMMUNICATION, 2., 2005, Thessaloniki. **Proceedings...** Thessaloniki: University of Macedonia Press, 2005.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições 70, 1975.

APÊNDICE A – A HISTÓRIA DO LIVRO: MARIA E O MONSTRO

Maria adora brincar; ela usa as pontas dos dedos para seu castelo levantar.

Mas o vento soprou e o castelo caiu. E a calma de Maria logo sumiu.

As mãos viram garras e começam a crescer. E os dentes de Maria vão aparecer.

Maria corre e pula sem parar, tentando um jeito de se acalmar. Mas o coração ainda bate igual tambor, ainda com muito calor.

Maria senta e tenta se acalmar, conta até três e começa a sossegar. Ele mora num cantinho em seu peito, e para sumir precisa de calma e respeito.

Maria agora já pode brincar, pois quando a raiva vier ela vai controlar!

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

Documento assinado digitalmente
 TASSIO JOSE DA SILVA COSTA
Data: 07/04/2026 15:17:21-0300
Verifique em <https://validar.itu.gov.br>

Data e local da assinatura eletrônica