

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
CURSO DE DESIGN

HENRIQUE ALVES MEDEIROS DA SILVA

TIPOGRAFIA MOTION DESIGN PARA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS

Goiânia
2023

HENRIQUE ALVES MEDEIROS DA SILVA

TIPOGRAFIA MOTION DESIGN PARA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS

Monografia e Projeto apresentados ao curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Me. Marcos Costa de Freitas

Goiânia

2023

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer principalmente a minha família, em especial meu pai Marcos, minha mãe Lidiane, minhas irmãs Júlia e Luara, pelo suporte e rede apoio durante toda minha vida. Também sinalizo meu agradecimento à minha namorada Geovana que tem me apoiado incondicionalmente nesse processo, e aos meus amigos pelos momentos de felicidade e pertencimento. Em geral, agradeço a todos pela força, paciência e apoio, cada um foi extremamente importante nessa grande jornada. Aos meus professores de design, especialmente meu orientador Me. Marcos Costa de Freitas, sou imensamente grato pelo conhecimento passado ao longo destes anos, almejo ser um profissional de excelência seguindo o exemplo de vocês.

RESUMO

Dado que o *motion design* e a tipografia são grandes áreas de estudo do *design gráfico*, o projeto em questão busca refletir acerca das duas áreas, trazendo contexto histórico e apontando sua relevância. Compreendendo essas funções, o trabalho se adentra nas implicações sociais de termos produtos comunicacionais atrativos e acessíveis, englobando o universo da pessoa para qual aquele produto está sendo direcionado. Nasce a partir do projeto, uma animação voltada para crianças em processo de alfabetização.

Palavras-chave: *Motion Design*; Tipografia; Animação; Alfabetização Infantil.

ABSTRACT

Motion design and typography are major areas of graphic design study, the project in question seeks to reflect on the two areas, bringing historical context and reaching its inspiration. Understanding these functions, the work enters into the social solutions of having attractive and accessible communicational products, encompassing the universe of the person to whom that product is being directed. Born from the project, we have an animation aimed at children in the literacy process.

Keywords: Motion design; Typography; Animation; Children Literacy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fonte Verdana	14
Figura 2 - Fonte <i>Franklin Gothic</i>	14
Figura 3 - Fonte Arial	15
Figura 4 - Fonte <i>Times New Roman</i>	16
Figura 5 - Fonte <i>Georgia</i>	16
Figura 6 - Fonte <i>Cannia</i>	17
Figura 7 - Fonte <i>Embassy Opti</i>	18
Figura 8 - Fonte <i>Lucida Handwriting</i>	19
Figura 9 - Fonte <i>Brush Script MT</i>	20
Figura 10 - Fonte <i>Broadway</i>	21
Figura 11 - Fonte <i>Old English Text MT</i>	22
Figura 12 - Publicação do <i>Instagram</i> de Mat Voyce - “ <i>Motion is the name of the game</i> ”.....	24
Figura 13 - Publicação do <i>Behance</i> de Nikita Iziev - “ <i>36 Days Of Type 2019</i> ”....	25
Figura 14 - Painel semântico abelhas I	30
Figura 15 - Painel semântico abelhas II.....	31
Figura 16 - Painel semântico ema	31
Figura 17 - Painel semântico iguana.....	32
Figura 18 - Painel semântico onça.....	32
Figura 19 - Painel semântico urubu.....	33
Figura 20 - Apresentação da fonte utilizada na animação, <i>Darumadrop One</i>	34
Figura 21 - Pincéis utilizados na animação.....	35
Figura 22 - Vogal A da animação - Esboço da abelha.....	36

Figura 23 - Vogal E da animação - Esboço da ema.....	37
Figura 24 - Vogal I da animação - Esboço da iguana.....	38
Figura 25 - Vogal O da animação - Esboço da onça.....	39
Figura 26 - Vogal U da animação - Esboço do urubu.....	40
Figura 27 - Vogal A - Representação final da abelha.....	41
Figura 28 - Vogal A - Representação final do cenário.....	42
Figura 29 - Vogal A - Representação final da animação	42
Figura 30 - Vogal E - Representação final da ema.....	43
Figura 31 - Vogal E - Representação final da animação	44
Figura 32 - Vogal I - Representação final da iguana.....	45
Figura 33 - Vogal I - Representação final do cenário.....	45
Figura 34 - Vogal I - Representação final da animação	46
Figura 35 - Vogal O - Representação final da onça.....	47
Figura 36 - Vogal O - Representação final do cenário.....	48
Figura 37 - Vogal O - Representação final da animação	48
Figura 38 - Vogal U - Representação final do urubu.....	49
Figura 39 - Vogal U - Representação final do cenário.....	50
Figura 40 - Vogal U - Representação final da animação	50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 DELIMITAÇÃO DO TEMA	9
3 JUSTIFICATIVA	10
4 A RELAÇÃO DO TEMA COM O DESIGN	11
5 OBJETIVOS	11
5.1 Diretos	11
5.2 Indiretos	11
6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	12
6.1 Problematização	12
6.2 O Design	12
7 DESENVOLVIMENTO	13
7.1 Estilos de fonte	13
7.2 Classificações tipográficas	22
7.3 Tipografia digital	22
7.4 Motion Design	23
7.5 Alfabetização	25
7.6 Tipografia para crianças	26
7.7 Visão Freireana e Sensibilização do Indivíduo	26
8 OS PROCESSOS DE DESIGN	28
8.1 Abordagem metodológica do design	28
8.2 Os formatos de Mídias Digitais	32
8.3 O grid System	32
8.4 Técnicas e ferramentas de animação	33
8.5 Geração de alternativas	34
8.6 O produto final	39
8.7 Conclusão geral	52
	53
9 REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO

A aplicação da tipografia possui uma abrangência enorme. Com origem há 5.000 anos, a palavra que vem do grego *typos* "forma" e *graphein* "escrita", engloba o processo de criação na composição de um texto, seja ele físico ou digital.

Muito antes de usarem o alfabeto, os habitantes pré-históricos da Península Ibérica identificavam os membros das suas elites gravando desenhos em placas de xisto, visto com originalidade e solução de introdução aos sistemas mais complexos de interpretação e visualização que viriam posteriormente.

A tipografia vem evoluindo desde a sua criação em 1450. Além de ser considerada um elemento básico na vida dos seres humanos, também se classifica como uma arte a ser estudada.

Estudiosos apontam que o século XV foi o mais importante para a tipografia, pois foi o momento histórico onde surgiu a impressão. A difusão do conteúdo deve-se à invenção do alemão Gutenberg. A partir da revolução tecnológica operada por ele, a escrita passou a ficar fixada em letras de chumbo. O que era manuscrito, agora é tipografia. Assim, podemos sinalizar a evolução com o passar do tempo.

Com a mescla de tipos, passaram a existir letras fundidas (de *founts* – fontes). Gutenberg foi protagonista no desenvolvimento da língua, cultura e das ciências por toda a Europa.

O século das Luzes, também se destacou como muito importante para o desenvolvimento da tipografia. Afinal, com a chegada do livro impresso, o momento foi de excelente avanço intelectual e social.

Em sequência, a tipografia britânica aparece como novo fator comercial na concorrência das potências da Europa. E como fator revolucionário, no início do século XIX, a revolução industrial trouxe inovações importantes na tecnologia impressa.

2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

O tema se dedica ao entendimento da tipografia para além da sua mera definição, concentrando em entender o seu impacto na interpretação e no despertar de interesse daqueles que o consomem. Ou seja, falando de tipografia, o presente artigo se apegua às definições e também a sua importância

sociológica, citando, mas não aprofundando especificamente em grandes movimentos.

Se tratando do *motion design*, entenderemos suas origens e aplicações, a fim correlacionar historicamente o papel do *design* na construção do desejo e na sua representação simbólica de comunicação. Não é a finalidade entrar em detalhes dos mais variados canais e produtos, mas sim, destacar a relevância do seu uso.

Entendendo o uso das teorias acima, embasamos a finalidade através da visão freireana, nos concentrando em citar Paulo Freire a partir da sua visão acerca da alfabetização e de como devemos centralizar a realidade do sujeito histórico-cultural nos processos de aprendizados. Para além desse tópico, não é o intuito aprofundar nas demais obras e vasta genialidade do autor.

3 JUSTIFICATIVA

O artigo aqui exposto foi pensado para ser relevante em vários âmbitos e campos de estudo. Pensando em nossa sociedade, há uma crescente preocupação sobre a retenção de atenção e novos formatos de aprendizado, sobretudo quando pensamos em crianças em processo de alfabetização.

Quando utilizamos novos recursos tecnológicos e atrativos, é possível criar laços com o mundo da criança, aproveitando o momento dentro de sala, com maior atenção e produtividade.

Pensando no coletivo estudantil, há uma satisfação de entender como nós profissionais de *design* podemos contribuir de forma ativa com a transformação da sociedade. A tecnologia é uma realidade, mas há um papel contínuo do design para criar experiência, acessibilidade e atratividade para todos os produtos que consumimos.

De forma pessoal, a realização desse trabalho se justifica em ver a materialização de uma ideia que foi amadurecida durante a graduação. Para além de uma escolha profissional, o *design* é uma paixão e gosto da ideia de criar um material que seja utilizado e percebido com carinho por pessoas que ainda estão em fase de entendimento das palavras e do mundo, como as crianças.

4 A RELAÇÃO DO TEMA COM O DESIGN

O trabalho aqui exposto se define como a realização de uma curta animação com a finalidade de tornar-se, como produto final, um material pedagógico utilizado na alfabetização de crianças.

Todo o estudo se concentra em entender como o *motion design* e a criação de efeitos visuais aplicados em diversas mídias, carregam o poder de transmitir emoções.

Indo além, entendendo como é desempenhado o papel do *design* dentro da comunicação visual e principalmente a relevância e o estudo da tipografia na criação desses materiais.

A importância de estudar e aplicar os conceitos de tipografia, hierarquia visual e também entender os incansáveis estudos e preocupações em relação à legibilidade e acessibilidade. Pensando principalmente na responsabilidade dos profissionais de *design* na criação de mensagens eficazes e impactantes.

5 OBJETIVOS

5.1 Diretos

O objetivo direto do artigo aqui presente se concentra em estudar e desenvolver uma curta animação, para além de postular a união de tipografia e os conceitos de *motion design*, o intuito é a criação de um material pedagógico para auxiliar crianças em seu processo de alfabetização.

5.2 Indiretos

De forma indireta, o trabalho visa provocar debates sobre a inserção da tecnologia dentro do universo educacional, com o intuito de torná-lo mais acessível e atrativo a partir do *motion design*. Outro ponto importante que pode se resultar deste artigo é a valorização da tipografia em todos os processos educacionais, como podemos o processo mais inclusivo através da comunicação visual.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

6.1 Problematização

O tema nasce da vontade de trabalhar um material que aborda os conceitos e relevância da tipografia juntamente com o *motion design*. Pensando propriamente na tipografia, a delimitação de estudo se concentra nos estilos de fonte que propiciam melhor leitura e legibilidade. Já a escolha do *motion design* se justifica na escolha do formato final do projeto se resultar em uma animação.

Tratando da tecnicidade do projeto, a bibliografia traz autores que são referências em classificações tipográficas e outros estudos da área.

Para além do material final, o objeto de estudo busca traçar conceitos de alfabetização e estímulos durante esse processo, para isso a escolha de referências é pautada em grandes nomes da área de educação que também são reconhecidos por embasamento psicológico. Além de um capítulo dedicado a trazer Paulo Freire como principal referência.

Importante ressaltar que se trata de um trabalho voltado para apresentar uma breve conceituação e paralelo da alfabetização com os produtos finais de *design* que podem ser consumidos de forma pedagógica, não é o intuito geral abrir discussões ou aprofundar na vasta obra e genialidade de Freire.

Dito isso, o trabalho é uma animação que traz as vogais representadas por animais da fauna brasileira com o intuito de ser um material pedagógico.

6.2 O Design

De forma técnica, a estrutura de design encontrada no trabalho é a de uma tipografia *motion design* direcionada para um público-alvo específico. No caso, crianças em processo de alfabetização.

Os processos técnicos serão detalhados ao decorrer do trabalho, no entanto, os métodos utilizados para a realização se concentram em painéis semânticos, estudo de bibliografia e coleta de referências, voltado para um projeto criativo e eficiente.

7 DESENVOLVIMENTO

7.1 Estilos de fonte

Para Niemeyer (2003), a tipografia contribui com o aspecto de transmissão de mensagens e linguagem escrita, além de guiar o leitor e promover estímulos à sua percepção, facilitando compreensão e entendimento.

Para o entendimento do que está sendo lido, as fontes são um aspecto de grande relevância. Dentre os inúmeros estilos de fontes existentes, no trabalho aqui exposto vamos abordar as que mais fazem sentido para o objeto de estudo final. Elas são:

- Sem serifa;
- Com serifa (*Serif*);
- Cursivas e manuscritas (*Script*);
- Decorativa (*Dingbat*).

Pheasant (1987) afirma que a serifa contribui para distinguir as letras, de modo a propiciar a legibilidade. Para contribuir, Prince (1976) aponta que as letras sem serifa são mais legíveis que os com serifa quando sozinhos ou em sílabas sem sentido.

As primeiras letras sem serifa, surgiram por volta de 1820. Na Alemanha, eram sinalizadas como *Steinsschriften* ou *Grotesk*, por falta de estética. No início, eram utilizadas para corpos grandes, como confecções de cartazes e outras utilizações de textos curtos. Diferente da Verdana, utilizada para textos longos e corridos.

Em suma, esse tipo de fonte é definido por linhas retas e simples. Ou seja, não apresentam continuidade e possuem um foco maior na legibilidade e simplicidade que facilita uma percepção visual mais objetiva.

As fontes não serifadas também se apresentam em algumas subcategorias, onde se pode estudar a utilização do estilo grotesco, geométrico, humanista e outros.

A seguir, exemplo de algumas fontes não serifadas:

Figura 1: Fonte *Verdana*

VERDANA

A B C D E F G H I J K L M N O

P Q R S T U W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: *Microsoft Font Library*

Acesso em: 23 de junho de 2023

Figura 2: Fonte *Franklin Gothic*

FRANKLIN GOTHIC

A B C D E F G H I J K L M N O

P Q R S T U W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: *Microsoft Font Library*

Acesso em: 23 de junho de 2023

Figura 3: Fonte Arial

ARIAL
A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: *Microsoft Font Library*

Acesso em: 23 de junho de 2023

Já as fontes com serifas, se caracterizam pelos pequenos traços aplicados nas extremidades das letras.

O seu ponto de destaque é o caráter estético e aspectos funcionais primordiais para guiar os olhos de uma letra para outra trazendo uma leitura confortável. Dessa forma, sendo uma fonte bastante utilizada para textos corridos, a exemplo da *Times New Roman*.

As fontes serifadas também podem se apresentar em várias subcategorias, como estilo antigo, clássico, neoclássico, transicional e outras. Atualmente, essas fontes serifadas estão entre os tipos de letras com maior adesão, presentes em livros, documentos e até mesmo alguns logotipos.

É interessante destacar que esse estilo de fonte é caracterizado por um design mais conservador onde se percebe a presença de serifas nas partes superior e inferior da maioria das letras.

A seguir, exemplos que usam serifa:

Figura 4: Fonte *Times New Roman*

TIMES NEW ROMAN

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Microsoft Font Library

Acesso em: 23 de junho de 2023

Figura 5: Fonte *Georgia*

GEORGIA

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Microsoft Font Library

Acesso em: 29 de janeiro de 2023

Figura 6: Fonte *Cannia*

CANNIA
A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U W X Y Z
Ø 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Dafont

<<https://www.dafont.com/cannia.font>>

Acesso em: 23 de junho de 2023

Falando de fontes cursivas e manuscritas, o ponto principal é de que elas possuem similaridade com a escrita humana. São usadas com o intuito de personalização e sofisticação, a exemplo de convites de casamento. Por serem trabalhadas no detalhe, elas não são recomendadas para textos longos.

Tratando sobre classificação, essas fontes são divididas em duas principais subcategorias – formais ou casuais – e são desenhadas para gerar semelhança com a caligrafia manuscrita.

As formas, são definidas por caracóis, e geralmente, existe um apelo para o uso dessas fontes com moderação, porque podem afetar a legibilidade e tornar as letras difíceis de compreensão. As casuais, sendo mais discretas, não oferecem risco ao conforto da leitura.

Veja abaixo, exemplos de tipografia cursiva:

Figura 7: Fonte *Embassy Opti*

Embassy BT

Fonte: <<https://pt.ffonts.net/EmbassyOpti.font>>

Acesso em: 23 de junho de 2023

Figura 8: Fonte *Lucida Handwriting*

LUCIDA
HANDWRITINGNT

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Microsoft Font Library

Acesso em: 23 de junho de 2023

Figura 9: Fonte *Brush Script MT*

BRUSH SCRIPT MT

A B C D E F G H I J K L M N O

P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Microsoft Font Library

Acesso em: 23 de junho de 2023

As fontes decorativas, visivelmente mais enfeitadas, trazem a mescla do alfabeto de símbolos e figuras, remetendo a festividade ou comemorações.

Essas fontes, raramente são usadas para longas sequências de texto. Comumente utilizada para sinais em letras e palavras. Por ser muito específica, existe uma atenção quanto sua utilização, principalmente se for temática.

Mesmo com ressalvas, são excelentes para uso em logotipos. A seguir, exemplos de marcas que utilizam muito bem essa tipografia:

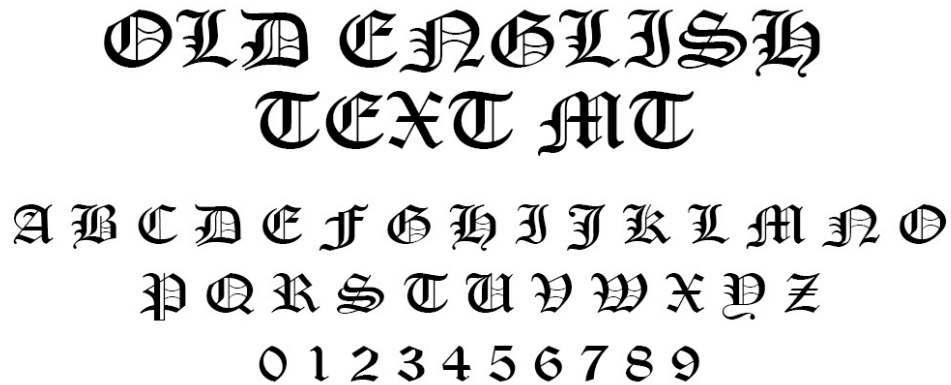
Figura 10: Fonte *Broadway*

BROADWAY
A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Microsoft Font Library

Acesso em: 23 de junho de 2023

Figura 11: Fonte *Old English Text MT*



Fonte: Microsoft Font Library

Acesso em: 23 de junho de 2023

7.2 Classificações tipográficas

Para Bringhurst (2005), a tipografia é o que elabora de forma visível a linguagem humana.

A partir de um conjunto de fontes semelhantes, é possível criar uma classificação familiar que engloba variações de espessura, as variantes tipográficas são fundamentalmente: regular, itálico, negrito e versalete.

Para Sousa (2002), a regular é escolhida para a mais legível e também a mais comum. Já para McLean (1980), as outras classificações como itálico, negrito e versalete, tem como objetivo, uma ênfase especial ou diferenciação de informação. Em casos de pouca luminosidade, o uso de negrito pode destacar a legibilidade dentro do texto. (Sanders e McCormick, 1993).

O estudo das classificações é imprescindível para uma comunicação visual assertiva, visando sua importância para uma aplicação correta em qualquer material de design.

7.3 Tipografia digital

Com o surgimento do computador pessoal, a tipografia passou por um processo de revolução. O lançamento da *Apple LaserWriter*, em 1985, balançou o percurso tipográfico da época, porque a linguagem de programação da impressora permitia que ilustrações e textos fossem impressos em uma mesma página. Como resultado, nasceu a edição computadorizada.

Assim, nasceram as fontes *bitmaps*, formadas por pequenos quadrados. Após, fontes vetoriais surgiram com alta resolução, criando novos padrões criativos para aperfeiçoar a experiência dentro do digital.

Hoje, diversas fontes em variadas estilizações podem ser compradas, licenciadas e usadas até de forma gratuita dentro do meio digital. Em suma, usadas para programação com ferramentas altamente tecnológicas e voltadas para valorização estética.

Em síntese, a Tipografia Digital, se revolucionou para proporcionar uma experiência de legibilidade e liberdade criativa em qualquer subcategoria de fonte.

Um desafio à parte que perdura até hoje, sempre como um meio de inovação, para enquadrar em meios eletrônicos o espaçamento, a melhor disposição e entender como cada usuário navega melhor no ambiente digital.

7.4 Motion Design

O *motion design* pode ser considerado um encontro entre o design gráfico com as técnicas de animação. De forma geral, abrangendo imagem, tipografia e serifa em vídeos curtos ou longos, efeitos visuais, clipes e apresentações multimídias em geral.

Desde 1990, o *motion design* vem crescendo junto aos avanços tecnológicos, levando em consideração uma sociedade globalizada que se movimenta em torno de tudo que é mais objetivo e visual.

É comumente encontrado sua sinalização como *motion graphic*, ganhando protagonismo no entretenimento e na indústria fonográfica, trazendo o conhecimento de *design* para o que temos de mais atual em mídias, principalmente no ambiente

digital, incorporando os elementos e sua distribuição em tempo e espaço, criando movimento.

Atualmente o *motion design* possui valorização e seu profissional tem bastante apelo de mercado, se inserindo em agências, empresas e até mesmo trabalhando como um profissional autônomo.

Com o aquecimento do mercado se inicia a valorização da profissão, exigindo maior técnica por parte do profissional, a exemplo de estudos de todos os tipos de movimentos e velocidades. A partir dessa mescla, os profissionais conseguem atingir produtos finais que são humanizados e completos.

A seguir, exemplos de profissionais que exploram o *motion design* na comunicação de produtos publicitários e comunicacionais:

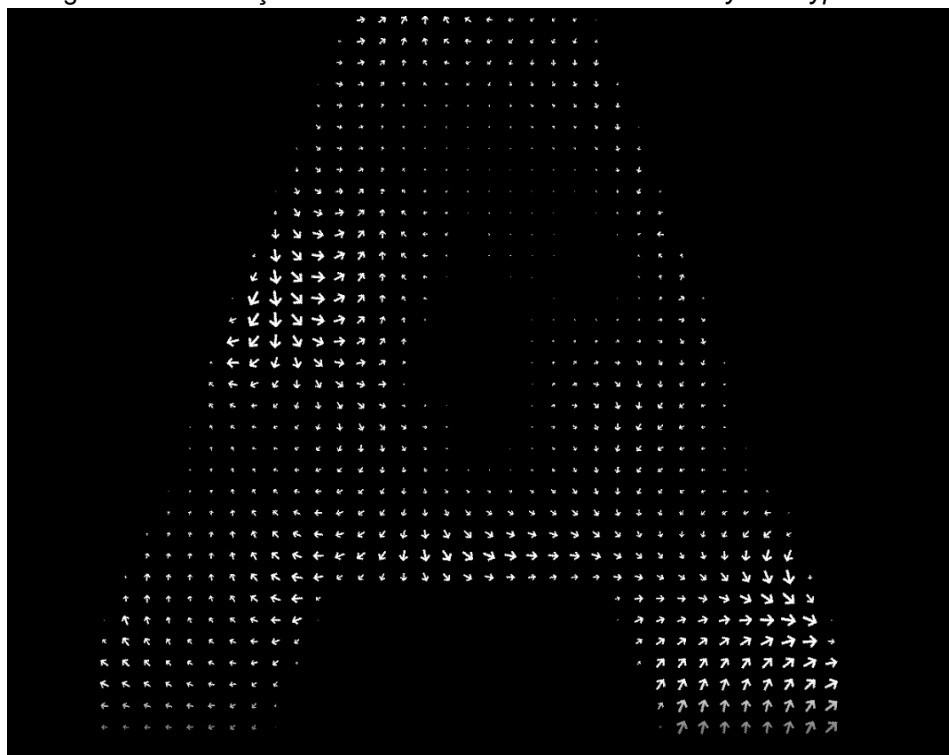
Figura 12: Publicação do *Instagram* de Mat Voyce - “*Motion is the name of the game*”



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/Ckd2nqZlgdc/>>

Acesso em: 22 de abril de 2023

Figura 13: Publicação do Behance de Nikita Izhev - "36 Days Of Type 2019"



Fonte: <<https://www.behance.net/gallery/88979175/36-Days-Of-Type-2019>>

Acesso em: 22 de abril de 2023

7.5 Alfabetização

Alfabetização não é um processo baseado em visualização e memorização, mas potencializar o desenvolvimento do intelecto.

De acordo com Soares, citada por Moraes e Albuquerque, (2007, p. 47):

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas inseparáveis do contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja, ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse ao mesmo tempo alfabetizado e letrado.

A psicóloga e pedagoga Emilia Ferreiro (1986), postula que é na interação da criança com a escrita como objeto de conhecimento, que ela passará a construir a lógica sobre esse sistema de representação, resultando no domínio do sistema alfabético de escrita.

Com o meu entendimento, a alfabetização vai muito além de um processo de percepção, para aprender a escrever e ler, é preciso construir um conhecimento conceitual de que a escrita representa graficamente a linguagem. Portanto, a

alfabetização se concretiza como o aprendizado do alfabeto e na sua utilização como comunicação a partir de um sistema de escrita que conduz a compreensão de algo que está sendo falado, visto e ouvido.

Tratando especificamente de educação infantil, uma das técnicas utilizadas é guiar o desenvolvimento do potencial e autoconfiança de cada aluno, estimulando a desenvolver suas áreas motoras e cognitivas.

Atividades em grupo ou desafios independentes, promovem percepções sensoriais. Correr, pular, desenvolver o senso de união e de percepção do outro, ajudam as crianças na percepção de mundo e também na valorização da comunicação com o outro. Em suma, entender e ser compreendido.

Outras atividades como leitura e música, são de grande importância para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico e a atenção, sendo fundamental para o processo de alfabetização e também de letramento.

7.6 Tipografia para crianças

Cohgill (1980), se posiciona como uma importante professora da *Central School of Art and Design*, que concentrou seus estudos em entender como os desenhos das letras impactam o processo de alfabetização das crianças.

Considerando o objeto de estudo, o processo de leitura e entendimento de crianças é notoriamente distinto de pessoas adultas. Afinal, sua compreensão é baseada na decifração de cada letra e nem sempre na compreensão da palavra ou frase como um todo.

Neste ponto, chegamos na diferença de legibilidade e leiturabilidade. Onde o primeiro, traz a distinção de cada palavra se aplicando a crianças, já o segundo é a compreensão dos conectivos, direcionado para outro grupo de leitores já fluentes.

Em estudos com crianças, podemos analisar alguns critérios básicos para entender como se dá a relação dela com a tipografia, a exemplo da velocidade de leitura e compreensão do texto. Ou seja, histórias que se aproximam do imaginário infantil, somadas a uma leitura sem tempo limite. Nutrindo o interesse da criança.

Para nutrir esse interesse, não basta apenas o esforço de quem leciona, mas é preciso contar com o quanto a tipografia é atrativa ou simples na decodificação das palavras, tornando o processo de alfabetização mais encorajador e assertivo.

7.7 Visão Freireana e Sensibilização do Indivíduo

Paulo Freire menciona que “não é a educação que forma a sociedade de uma determinada maneira, senão que esta, tendo-se formado a si mesma de uma certa forma, estabelece a educação que está de acordo com os valores que guiam essa sociedade” (1975, p. 30).

Em suma, a visão Freireana, apresenta a ideia de aprendizado não dissociando o que são as características histórico-culturais que cada indivíduo carrega dentro da sociedade. Ou seja, para além de toda genialidade do seu método, o que podemos ressaltar aqui é a alfabetização humanizada e a sensibilização através de geradores daquele indivíduo.

Como embasamento,

“(…) o ato de estudar, enquanto ato curioso do sujeito diante do mundo é expressão da forma de estar sendo dos seres humanos, como seres sociais, históricos, seres fazedores, transformadores, que não apenas sabem mas sabem que sabem.” (FREIRE, 2009, p.60)".

Caminhando além, podemos inferir que a visão freireana aborda a ideia de necessidade social para o entendimento da linguagem e da escrita. Uma visão ideológica que vem contribuir para a ideia de que alfabetizar é humanizar, dignificar, interagir com o meio ao qual aquele indivíduo pertence.

Tratando de forma objetiva do artigo aqui exposto, trazer elementos gráficos de dentro do universo da criança, seria um estímulo para a cativação de atenção e impulsionamento desse primeiro contato. Sensibilizando, é possível criar um espaço onde a criança possa se sentir acolhida e conectada, portanto, interessada.

Podemos destacar o interesse, ressaltando também a idade do processo de alfabetização, como um ponto extremamente positivo para o início do que seria o

contato da criança com o mundo, embasando a importância de trazer elementos que as conectem dentro do espaço de sala de aula.

A *gamificação*, de um modo geral, é a união de estímulos visuais e entretenimento. Quando aplicado para finalidades educacionais, o objetivo é unir atratividade do que seria um jogo, no entanto, voltado para o conteúdo de alfabetização com intuito de interagir e aprender.

Esse processo de aproximar o sujeito do aprendizado por meio de repertórios complexos sempre engajando e motivando a participação ativa dos alunos considerando suas vivências, é possível enxergar um ponto de convergência entre a essência do método de Freire e os conceitos contemporâneos da educação *gamificada*.

7.8 Conclusão

Em suma, é impossível dissociar a alfabetização do protagonismo humano. Isto é, para que o conteúdo seja inteligível e objeto de interesse, ele precisa estar inserido dentro do universo daquele indivíduo.

Freire afirma que “a transformação da educação não pode antecipar-se à transformação da sociedade, mas esta transformação necessita da educação” (1991, p. 84). Elencando esse fator junto ao propósito do design, de apresentar em formas, desenhos, animações e conceitos algo que é imaginado ou falado, nasce uma alternativa estratégica para o processo de alfabetização, sobretudo de crianças que ainda estão em fase de entendimento dos seus mecanismos.

Indo além, é possível combinar ainda mais ferramentas para que esse processo seja humanizado e criativo. Como citado anteriormente, a *gamificação* entraria como alternativa de incluir essa criança em um espaço comum e representativo, pois traz para dentro da sala de aula recursos antes vistos em momentos de lazer, associando entretenimento com algo que antes poderia ser distante e monótono.

Concluimos que o estudo acima embasa a finalidade da construção desse projeto, valorizando sua necessidade e importância social.

8 OS PROCESSOS DE DESIGN

8.1 Abordagem metodológica do design

Ellen Lupton (2013) afirma que métodos dentro do *design* resultam da aplicação consciente de determinadas técnicas. Durante o processo de construção do projeto, foram trabalhadas algumas ações pensando em garantir a qualidade do material final.

O projeto nasceu de um *brainstorming* unindo conceitos do *motion design* junto com a relevância da tipografia, entendendo como eles se mesclam na construção de um produto final que carregue a técnica das duas áreas.

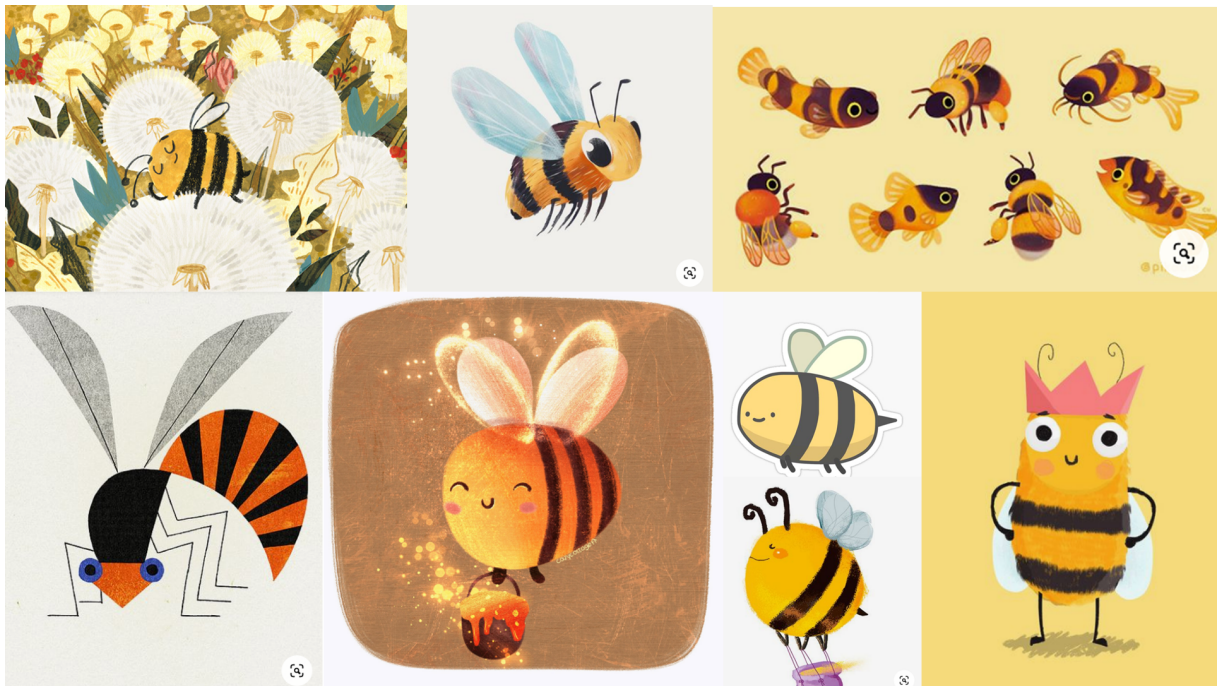
Durante a primeira fase do projeto, o *brainstorming*, iniciou com estudos sociais relacionados a retenção de atenção na atualidade, sobretudo das crianças que já nascem imersas em tecnologia, e carregam consigo uma percepção dos métodos monótonos de alfabetização.

Em relação ao *design*, foi desenhado um mapa mental de rascunho para entender qual ferramenta melhor se relacionava para a construção desse tipo de material, entendendo que o melhor caminho seria uma animação.

Na parte técnica da animação, foram construídos painéis semânticos para coleta de ilustrações e fotografias de cada elemento que seria utilizado no vídeo. A partir disso, foi iniciado o projeto de protótipo desses animais que seriam protagonistas da animação.

A seguir os painéis semânticos pensados para representação de cada animal no ensino das vogais:

Figura 14: Painel semântico abelhas I



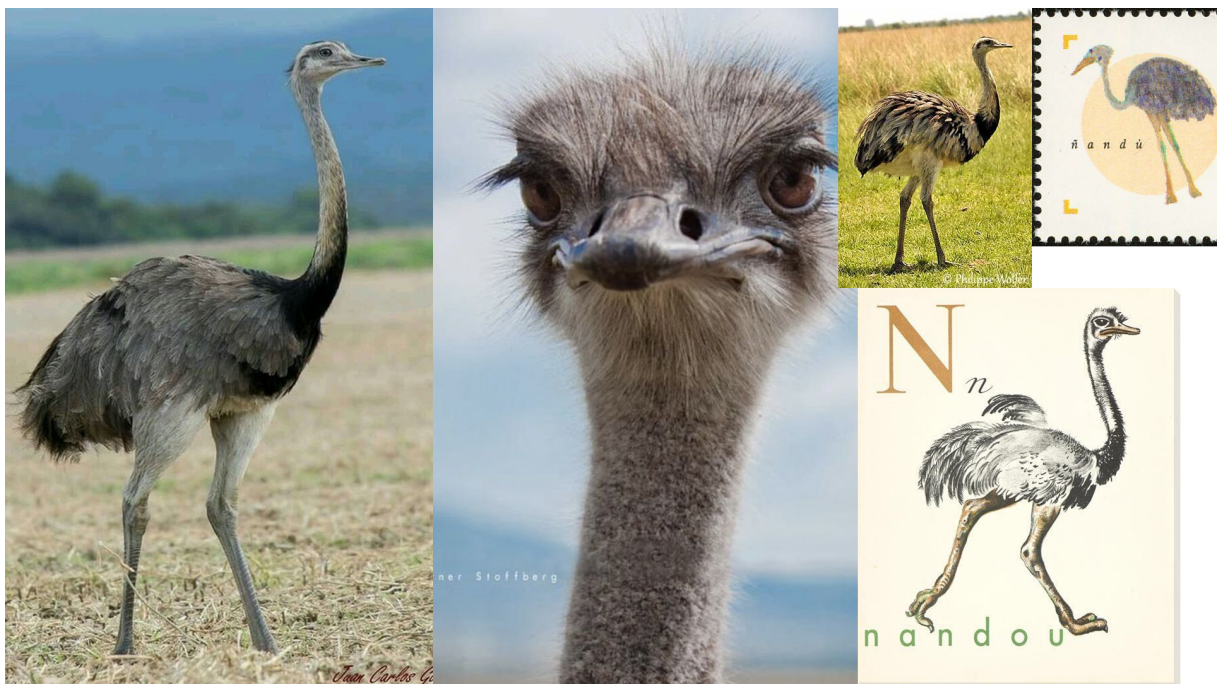
Fonte: Imagem própria

Figura 15: Painel semântico abelhas II



Fonte: Imagem própria

Figura 16: Painel semântico ema



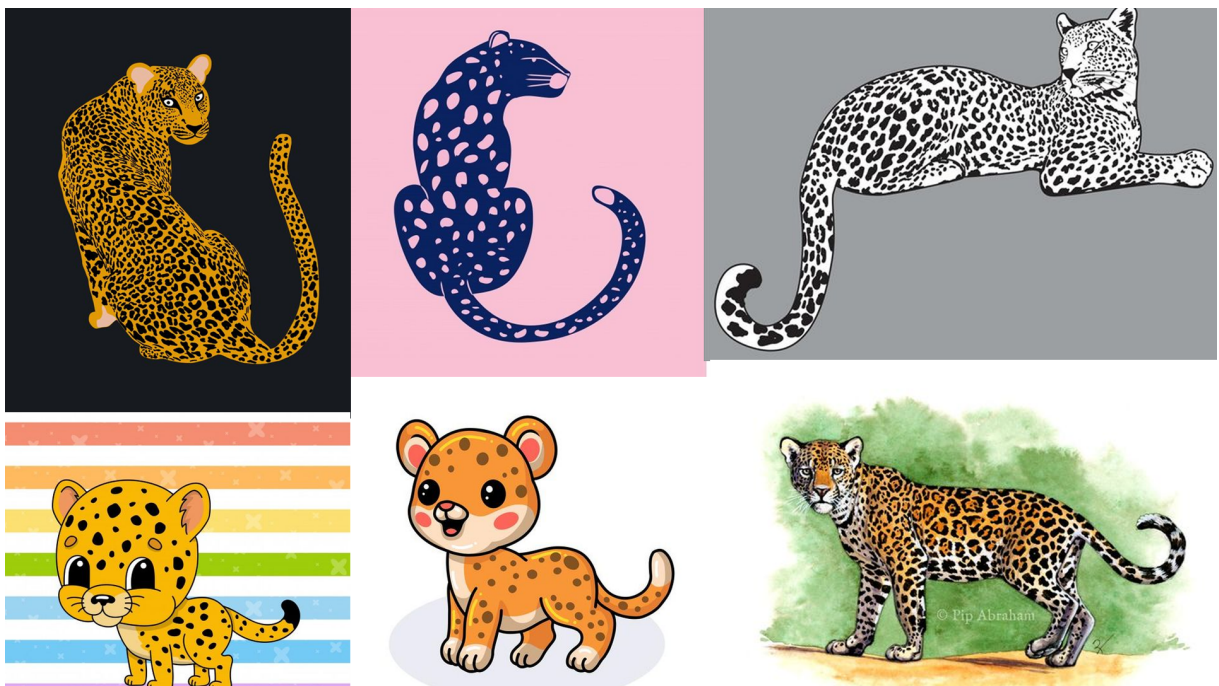
Fonte: Imagem própria

Figura 17: Painel semântico iguana



Fonte: Imagem própria

Figura 18: Painel semântico onça-pintada



Fonte: Imagem própria

Figura 19: Painel semântico urubu



Fonte: Imagem própria

8.2 Os formatos de Mídias Digitais

Tratando da distribuição do material nas mídias digitais e de como seria sua resolução, é preciso pensar na usabilidade e acessibilidade de cada formato. Se pensarmos nas principais mídias como *Youtube*, *WhatsApp*, *Instagram* e *Facebook*, cada canal possui particularidades, resolução definida e tempo de reprodução. No entanto, há padrões que são aceitos por ambas as redes, sem comprometer a qualidade da imagem.

Pensando nisso, a resolução escolhida para o projeto é de 1920x1080 *full HD*, em formato *MP4*. Se tratando de resolução, a animação é veiculada em uma duração de 1 minuto e 10 segundos, sendo 14 segundos por animal, dividido entre 10s animal e 4s de tipografia.

8.3 O grid System

De grande importância para esse projeto, a escolha de aplicação da fonte preza pela simplicidade em linearidade, alinhamento, espaçamento e sombreamento. A forma da fonte e a escolha de disposição linear, vem da familiaridade para reconhecimento da letra e melhor absorção do conteúdo durante

o processo de alfabetização.

Entendemos que o material é destinado para crianças que ainda estão em fase de incorporação daquele estímulo visual e conseqüentemente o simples é mais assertivo para o projeto.

A fonte escolhida é *Darumadrop One*, criado pelo estúdio japonês *Maniackers Design*.

Figura 20: Apresentação da fonte utilizada na animação, *Darumadrop One*.

Regular 400



Aa Bb Cc

Fonte:

<https://fonts.google.com/specimen/Darumadrop+One?preview.text=Aa%20Bb%20Cc&preview.text_type=custom&category=Sans+Serif.Display.Monospace>

Acesso em: 10 abril de 2023

8.4 Técnicas e ferramentas de animação

A técnica utilizada é a animação *frame-a-frame* desenvolvida no *Procreate*, *Photoshop* e *After Effects*. Técnica de criação que se utiliza do desenho de quadros individuais, onde cada quadro foi desenhado de forma diferente, e ao ser reproduzido em forma rápida, representa a ilusão de movimento.

Como citado anteriormente, a fonte escolhida para o projeto é *Darumadrop One*, criada pelo estúdio japonês *Maniackers Design*. As cores foram selecionadas de acordo com a realidade para criar conexão com o universo da criança, no entanto, a aposta é na combinação de texturas e cores vibrantes, dentro do propósito de reter atenção.

A seguir os principais pincéis utilizados na composição da animação:

Figura 21: Pincéis utilizados na animação



Fonte: Desenho do autor

8.5 Geração de alternativas

Iniciando a execução do projeto, os primeiros esboços dentro do *Procreate* foram executados de forma criativa, pensando em representar a fauna brasileira para cada vogal do alfabeto.

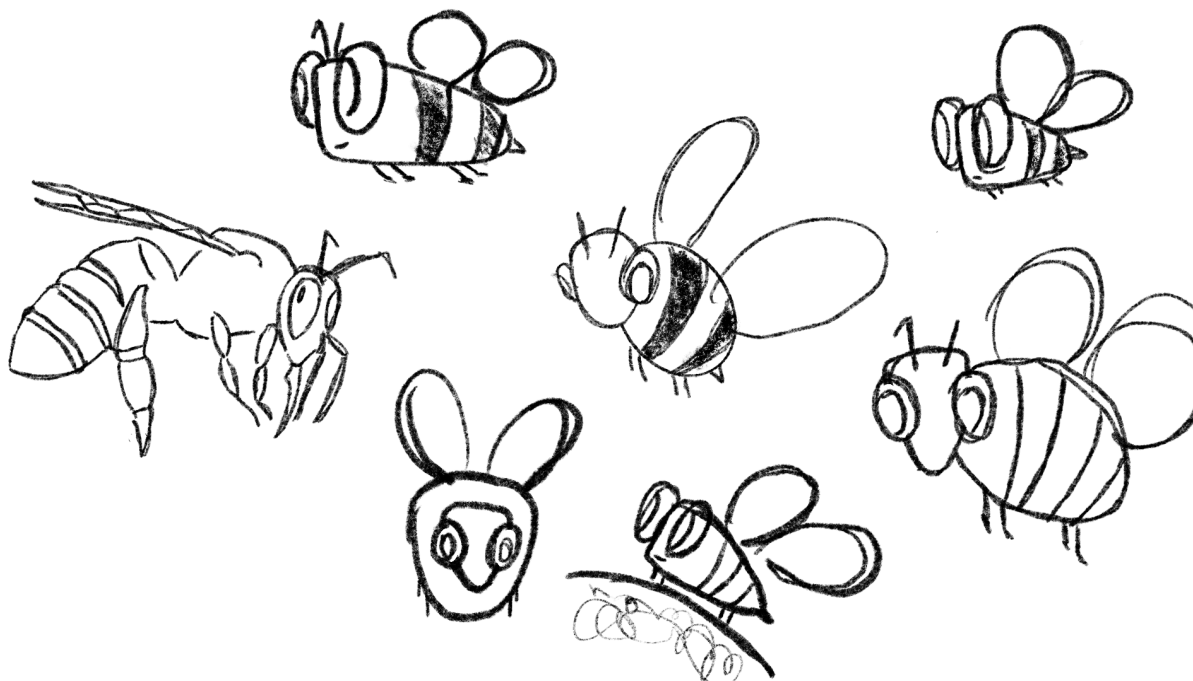
Tratando da letra A, o animal escolhido é a abelha, pensando na sua caracterização dentro da animação, a cor amarela e o zumbido característico, conseguem criar um primeiro impacto de fisgar atenção.

Uma sugestão, é que durante a apresentação do material, o professor que ministrar o conteúdo pode relacionar a letra A com outros objetos que compõem o universo de dentro da sala e relacionar com outras disciplinas, já que a animação tem o intuito de cumprir esse primeiro papel da atenção e da repetição da letra "A", entregando ainda mais movimentação.

Mencionando a parte técnica, o esboço é fiel às suas características reais, destacando seus olhos, cores e asas que dentro da animação serão um ponto de conversão da atenção.

Imagens do processo de criação da caracterização do animal:

Figura 22: Vogal A da animação - Esboço da abelha



Fonte: Desenho do autor

Pensando na letra E, segunda vogal do alfabeto, o animal escolhido é a Ema, nativa da América do Sul, o animal impressiona pelo seu grande porte e também faz parte de um universo conhecido pelas crianças, no entanto, sua escolha se deve pela forte facilidade de repetição do nome.

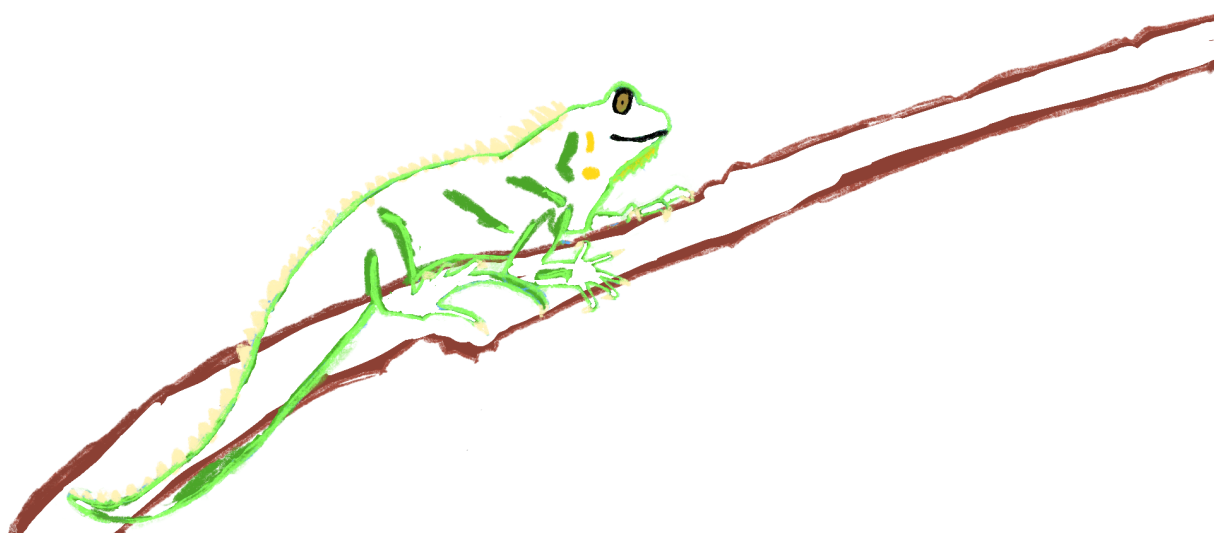
Figura 23: Vogal E da animação - Esboço da ema



Fonte: Desenho do autor

Para representar a próxima vogal, a letra I, o animal escolhido é a iguana. A iguana foi escolhida pela sua cor e pelo movimento interessante e característico com a língua na hora de se alimentar, o que seria interessante para a animação. Novamente, com a atenção da criança, o professor pode fazer o paralelo da vogal I com outras palavras do universo da criança que podem ser de fácil repetição.

Figura 24: Vogal I da animação - Esboço da iguana



Fonte: Desenho do autor

Se tratando da vogal O, a escolha da onça-pintada é feita pela sua popularidade e protagonismo em diversos ambientes, simplificando a conexão com o universo da criança. As pintinhas combinadas com o rugido característico é a aposta para o movimento central dessa peça.

Figura 25: Vogal O da animação - Esboço da onça



Fonte: Desenho do autor

Para a última vogal, a letra U, o animal escolhido é o urubu. Também presente em outros imaginários e contrastando com o colorido dos outros animais, a aposta de cenário é a de chamar atenção com seu voo no céu e pouso ao final da animação.

Figura 26: Vogal U da animação - Esboço do urubu



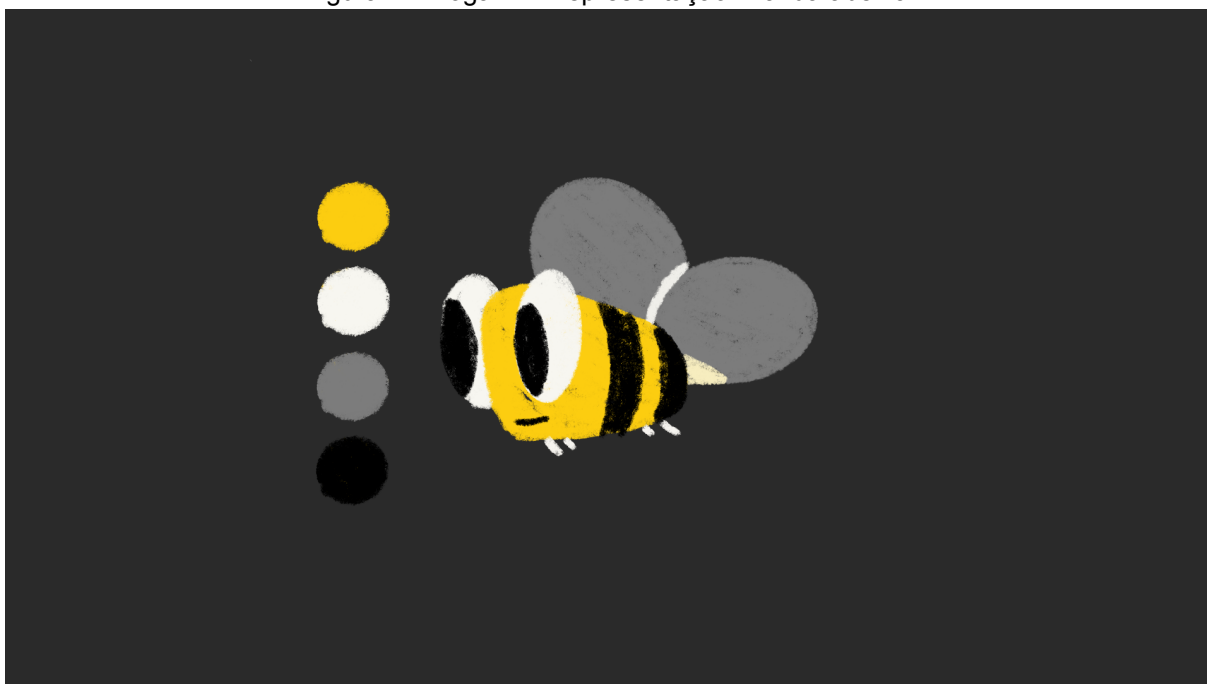
Fonte: Desenho do autor

8.6 O produto final

O produto final é uma animação de 1 minuto e 10 segundos, sendo 14 segundos por animal, dividido entre 10s animal e 4s de tipografia. O foco está nas cores vibrantes e na apresentação dos animais da fauna brasileira, resultando em um material para auxiliar o ensino de vogais dentro da alfabetização infantil. Para compor o universo da criança e atrair a sua atenção, foram mesclados desenhos e imagens reais dos animais citados.

A seguir, cenas da animação que representam o cenário criado para a vogal A, estrelando a abelha.

Figura 27: Vogal A - Representação final da abelha



Fonte: Desenho do autor

Para compor o cenário do animal, foram pensados elementos relacionados com o *habitat* da abelha. Além de mesclar elementos de desenho e também de fotos reais para criar um contraste vibrante e interessante.

Figura 28: Vogal A - Representação final do cenário



Fonte: Desenho do autor

A seguir a cena final da animação representa a primeira vogal, a letra A:

Figura 29: Vogal A - Representação final da animação



Fonte: Desenho do autor

A próxima vogal, letra E, tem seu cenário ilustrado pela Ema. A seguir a representação final do animal e cenário criado:

Figura 30: Vogal E - Representação final da ema



Fonte: Desenho do autor

O cenário que também mescla elementos reais e desenho, são propositais para fisgar a atenção e trazer de imediato a conexão do *habitat* na mente da criança em processo de alfabetização.

Seu nome de fácil memorização é um atrativo para sua escolha de protagonismo dentro do projeto. O movimento característico da abertura da boca do animal antes de aparecer o nome que representa a vogal também é mais um sinal estratégico de retenção de atenção.

A seguir a cena final da animação representa a segunda vogal, a letra E:

Figura 31: Vogal E - Representação final da animação



Fonte: Desenho do autor

Para a vogal I, o animal e cenário escolhido foi o da iguana. Por ser de porte e características diferentes dos escolhidos até então, possui um destaque. Para a animação, o movimento escolhido é o de alçar a língua para pegar o inseto.

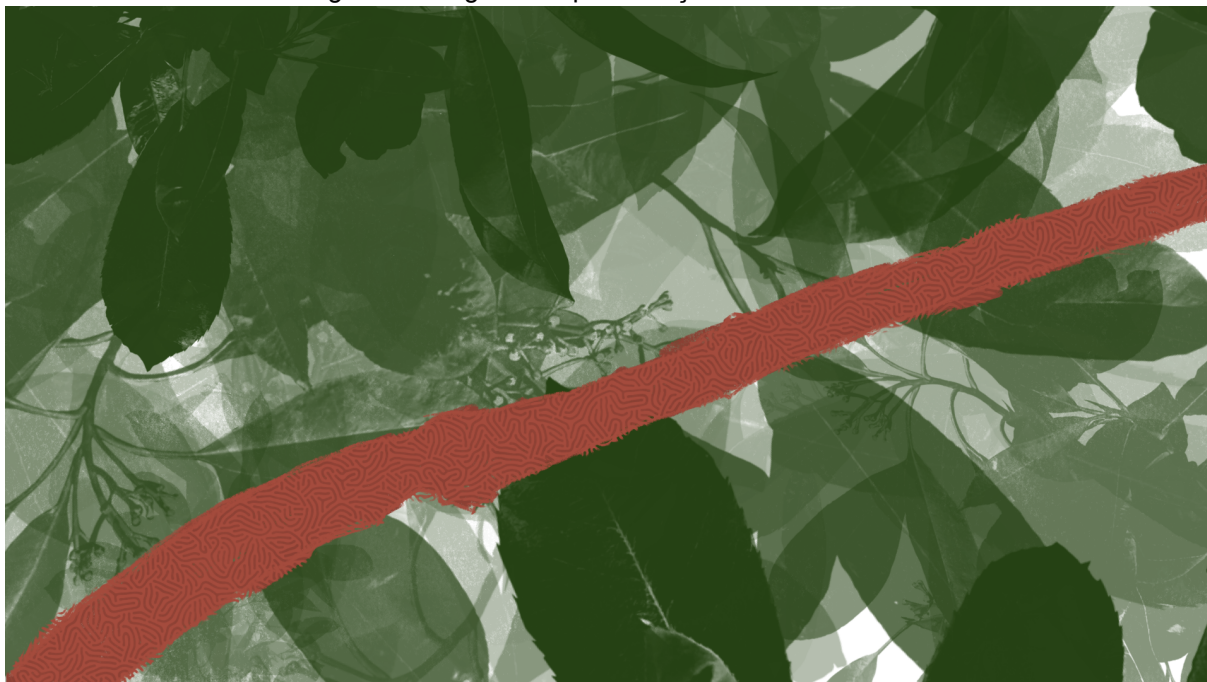
Visualização da forma final e cenário:

Figura 32: Vogal I - Representação final da Iguana



Fonte: Desenho do autor

Figura 33: Vogal I - Representação final do cenário



Fonte: Desenho do autor

A seguir a cena final da animação que representa a letra I:

Figura 34: Vogal I - Representação final da animação



Fonte: Desenho do autor

Para a vogal O, a protagonista escolhida é a onça-pintada. Com o seu rugido e porte característico, é o animal que junto a trilha sonora, se torna o mais conectado com o universo popular sendo facilmente reconhecido e memorizado.

A seguir, representação final da onça e do seu cenário:

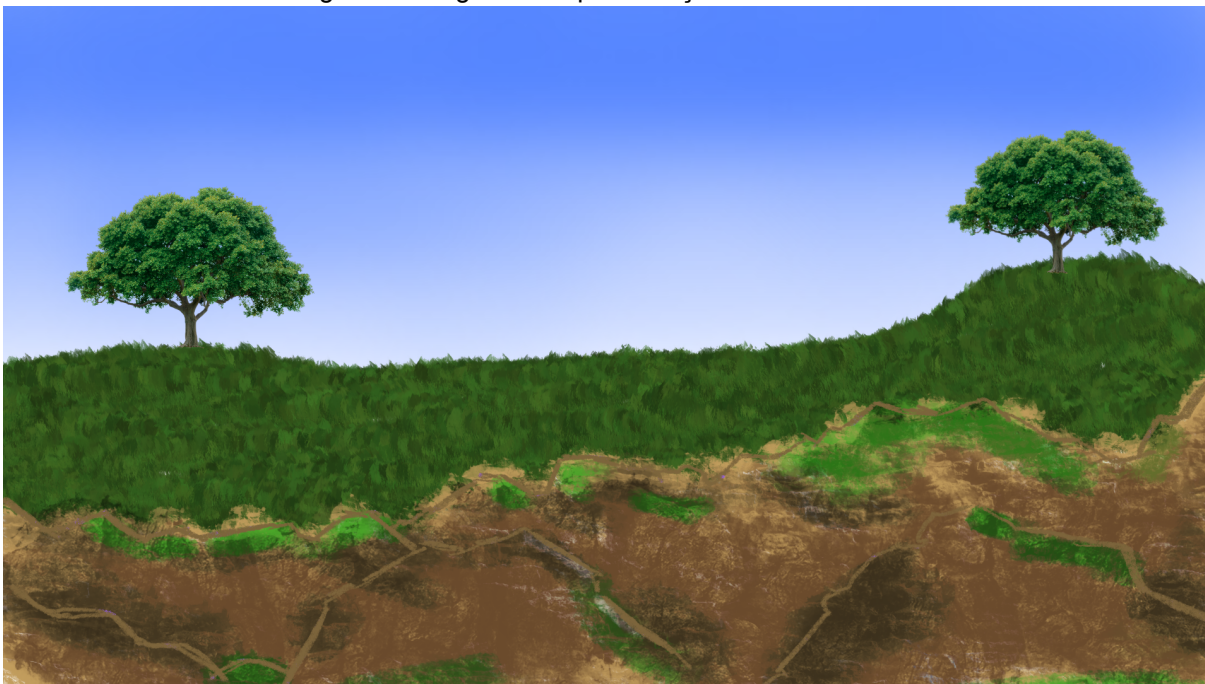
Figura 35: Vogal O - Representação final da onça



Fonte: Desenho do autor

O cenário também foi construído a partir de estudo geográfico do *habitat* do animal e mesclando desenho e imagens reais.

Figura 36: Vogal O - Representação final do cenário



Fonte: Desenho do autor

A seguir, cena final da vogal O na animação:

Figura 37: Vogal O - Representação final da animação



Fonte: Desenho do autor

Para representar a última vogal, o animal escolhido é o urubu. Seu ar misterioso, grandes asas e cor preta vibrante entregam destaque para a animação que até então trabalhava com uma paleta colorida.

No entanto, o colorido foi selecionado para compor o cenário e entregar uma sensação de continuidade, sem perder a essência de particularidades, na sequência da animação com foco no animal ali representado.

Figura 38: Vogal U - Representação final do urubu



Fonte: Desenho do autor

Figura 39: Vogal U - Representação final do cenário



Fonte: Desenho do autor

A seguir a cena final da animação que representa a letra U:

Figura 40: Vogal U - Representação final da animação



Fonte: Desenho do autor

8.7 Conclusão geral

A animação aqui apresentada tem a finalidade de ser utilizada dentro do processo pedagógico para crianças em fase de alfabetização, no entanto, também pode ser um material de entretenimento em dinâmicas de *gamificação* dentro de sala, cumprindo com seu papel de entregar a informação de forma atrativa combinado com outros estímulos e englobando outras palavras e objetos que se iniciam com as vogais citadas.

Todos os elementos utilizados, desde a escolha dos animais da fauna brasileira, até a utilização de cores vibrantes foram pensados para a entrega do projeto.

Como profissionais da área de *design*, carregamos uma enorme responsabilidade na criação de peças, vídeos, artes, conceitos e diversos formatos. Buscando não apenas a relevância do nosso trabalho, mas contribuindo com um valor social para maior acessibilidade e conexão com quem está consumindo.

O projeto final pode ser acessado através do link:
<https://www.youtube.com/watch?v=NbarHpsZM5Q>

E os arquivos de cada vogal através do drive:
https://drive.google.com/drive/folders/19GeOG1JULT2YRtt0D_PFddnO3dS4YvXt?usp=drive_link

9 REFERÊNCIAS

- BUGGY, L. **Corpo tipográfico**. Recife, PE: Serifa Fina, 2013.
- BRINGHURST, R. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005
- CARDOSO, R. **O design gráfico e sua história**. São Paulo: Senac, 2007.
- CLAIR, Kate. **Manual de tipografia: a história, as técnicas e a arte**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- COGHILL, Vera. **Can children read familiar words set in unfamiliar type? Information Design Journal**, v. 4, n. 1, p. 254-260, 1980.
- FERNANDES, Maria. **Os segredos da alfabetização**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- FERREIRO, Emilia. **Com todas as letras**. 12. ed. São Paulo: cortez, 2004.
- FERREIRO, Emília. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes médica sul, 1999.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 50.ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- FREIRE, P.& ILLICH, Ivan. **Diálogo. In: Seminario Invitación A Concientizar y Desescolarizar: Conversación permanente**, Ginebra, 1974. Atas. Buenos Aires, BúsquedaCeladec. 1975, 109 p.
- GADOTTI, Moacir. **Convite à leitura de Paulo Freire**. 2ª ed.; São Paulo: Scipione, 1991
- HAUPENTHAL, G. S. **Motion graphics como auxílio no ensino da história do design**. Porto Alegre: UFRGS, 2012.
- MCLEAN, R. **The Thames and Hudson manual of Typography**. Londres: Thames & Hudson, 1980.

MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. **Alfabetização e letramento. Construir Notícias.** Recife, PE, v. 07 n.37, p. 5-29, nov/dez, 2007.

NIEMEYER, Lucy. 2003 [2000]. **Tipografia: uma apresentação.** Rio de Janeiro: 2AB.

PHEASANT, S. **Ergonomics standards and guidelines for designers.** London: BSI Standards, 1987.

SANDERS, M. S. e McCORMICK, E. J. **Human Factors in Engineering and Design.** New York: McGraw-Hill, 1993.

SEVERINO, António Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico.** Ed. Cortez, São Paulo: 2007. Paulo: Perspectiva, 1979.(Debates 99).

SINDIGRAF-DF (Sindicato das Indústrias Gráficas do Distrito Federal). **O legado de Gutenberg.** Brasília: Sindicato das Indústrias Gráficas do DF, 2013.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 6. ed. São Paulo: Contexto, 2001.

SOUSA, M. **Guia de Tipos. (2002).** Disponível em: <http://guiadetipos.go.online.pt/>. Acesso em: 15.05.2006.

No dia 19/06/2023, às 11 horas, o (a) estudante
HENRIQUE ALVES MEDEIROS DA SILVA,
do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica de
Goiás, expôs, em Sessão Pública de Apresentação de Trabalho de Conclusão de Curso, o
trabalho intitulado TIPOGRAFIA motion DESIGN PARA ALFABETIZAÇÃO
DE CRIANÇAS
para a Banca de
Avaliação composta pelos (as) docentes:

MAURÍCIO AZEREDO (MAURÍCIO DOS SANTOS AZEREDO)
ANA PAULA NERES DE S. BANDEIRA
MARCOS COSTA DE FREITAS

O trabalho da Banca de Avaliação foi conduzido pelo (a) docente Presidente que, inicialmente, após apresentar os docentes integrantes da Comissão, concedeu _____ minutos ao (a) estudante (a) para que este (a) expusesse o trabalho. Após a exposição, o (a) docente Presidente concedeu a palavra a cada membro convidado da Comissão para que estes arguissem o (a) estudante. Após o encerramento das arguições, a Banca de Avaliação, reunida isoladamente, avaliou o trabalho desenvolvido e o desempenho do (a) estudante na exposição, considerada a trajetória deste (a) no desenvolvimento do TCC. Como resultado da avaliação, a Banca de Avaliação deliberou pela:

- () **Aprovação.**
- () **Aprovação, condicionado às correções recomendadas pelos membros da banca.** A Banca de Avaliação conclui que o(a) estudante está **APROVADO(A)** condicionado às correções de forma e/ou conteúdo recomendados. As correções deverão ser indicadas no formulário de Avaliação Final de Trabalho de Conclusão de Curso. O(A) estudante terá o prazo de 2 dias para os ajustes e entrega da versão final ao professor (a) orientador (a), contado a partir da data da sessão de apresentação pública do TCC.
- () **Reprovação,** conclui que o trabalho apresentado não satisfaz as condições mínimas e o(a) estudante está **REPROVADO(A)**.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO DO TCC	Av1	Av2	Av3
(Av1: Presidente da Banca Avaliadora, Av2 e Av3: Membros Convidados da banca avaliadora)			
SOBRE O TRABALHO ESCRITO			
Sub-total (6,0)	3.0	3.0	3.0
SOBRE APRESENTAÇÃO ORAL			
Sub-total (2,0)	1.5	1.5	1.5
SOBRE SUSTENTAÇÃO ARGUIÇÃO PELA BANCA			
Sub-total (2,0)	1.5	1.5	1.5
Nota final da Banca			6.0
Nota do Av1			6.0
Nota do Av2			6.0
Nota do Av3			6.0
Média das notas dos membros da banca examinadora			6.0

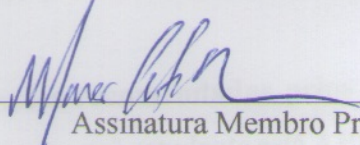
Correções recomendadas:

ELIANA BANDEIRA: REFERÊNCIA DO TEMA TIPOGRÁFICA, falta no início do projetos; REVISAR "ARQUÉTIPOS"; OS EXEMPLOS DAS MARCAS ESTÃO SEM CONTEXTO; CONSIDERAÇÕES SOBRE FREIRE - AFIRMAÇÕES CATEGÓRICAS; Metodologia - REVISAR A METODOLOGIA, MAS NÃO MAPAR UM O PRÓPRIO PROCESSO. ABEIHA, "LH" complicador/ criança. ESCOLHA DAS PALAVRAS E DOS BICHOS É UM TIPO DE DECRETO.

↳ (VERSO)

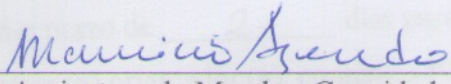
Nome (por extenso) e assinatura do Membro Presidente da Banca Avaliadora (Av1):

MARCO COSTA DE FREITAS
Nome do Membro Presidente


Assinatura Membro Presidente

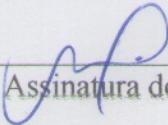
Nome (por extenso) e assinatura do Membro Convidado da Banca Avaliadora (Av2):

MAURICIO DOS SANTOS AZEVEDO
Nome do Membro Convidado


Assinatura do Membro Convidado

Nome (por extenso) e assinatura do Membro Convidado da Banca Avaliadora (Av3):

ANA PAULA NERES DE S. BANDEIRA
Nome do Membro Convidado


Assinatura do Membro Convidado

→ Layout da palavra ABEPHA - primeira letra muito alta; o "A" de ABELHA se destaca muito, pode quebrar a leitura da palavra.

- NORMAS ABNT, VAI P/ REFERÊNCIA?

MAURÍCIO -

- CONSIDERA QUE O TRABALHO NÃO CARREGA A PERSONALIDADE DO ALUNO,

- IMPORTÂNCIA DA REFERÊNCIA; PRINCIPALMENTE NA MONOGRAFIA.

→ CONFLITOS NA ABOLOGEM DO TRABALHO: É SOBRE ALFABETIZAÇÃO ou SOBRE ANIMAÇÃO ou LETRAMENTO

- A QUESTÃO DA ESCOLHA DAS PALAVRAS PARA ANIMAÇÃO, PALAVRAS COMPLEXAS E LONGAS SÃO QUESTIONÁVEIS PORQUE PODEM CONFUNDIR AS CRIANÇAS. PALAVRAS CURTAS SÃO MAIS EFICIENTES.

→ QUAL É O OBJETO DO TRABALHO