

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL

Lisara Bitencourt Ineu
Roberta Bordiga de Almeida

**LIVRO-OBJETO "PROTEGENDO O BOSQUE": NATUREZA E
SENSORIALIDADE PARA CRIANÇAS**

Santa Maria, RS
2023

Lisara Bitencourt Ineu
Roberta Bordiga de Almeida

**LIVRO-OBJETO "PROTEGENDO O BOSQUE":
NATUREZA E SENSORIALIDADE PARA CRIANÇAS**

Projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social - Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação - Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Produção Editorial.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sandra Depexe

Santa Maria, RS
2023

Lisara Bitencourt Ineu
Roberta Bordiga de Almeida

**LIVRO-OBJETO "PROTEGENDO O BOSQUE":
NATUREZA E SENSORIALIDADE PARA CRIANÇAS**

Projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social - Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação - Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Produção Editorial.

Aprovado em 19 de dezembro de 2023:

**Sandra Depexe, Prof.^a Dr.^a (UFSM)
(Presidente/Orientadora)**

Marília Araújo Barcellos, Prof.^a Dr.^a (UFSM)

Jean Silveira Rossi, Prof. Me. (UFSM)

Santa Maria, RS
2023

AGRADECIMENTOS

Desde o final de 2022 esse projeto ocupou uma parte importante e significativa das nossas vidas. Por vezes foi um caminho árduo, mas o fato de contarmos com o apoio e a ajuda de algumas pessoas foi o que nos deu o impulsionamento necessário para construirmos essa história. Agradecemos a cada um que tornou isso possível, especialmente:

Nossa orientadora, Sandra Depexe, que nos acolheu, inspirou e guiou durante essa jornada. Obrigada por sempre transformar a orientação em um momento descontraído, leve e de muito crescimento profissional. De todos os dentes-de-leão do bosque, você é o nosso preferido. Te admiramos imensamente!

Anne Giaretta, sem sua criatividade que torna os esboços mais simples em mundos mágicos e cheios de cor, nosso livro não seria tão encantador. Seu trabalho sempre nos fascina e estaremos imensamente gratas pela eternidade com a sua colaboração em nosso projeto. Obrigada por reunir confiança e atravessar o oráculo junto conosco.

Rafael Gelatti seu carinho pelo projeto, contribuições artísticas e conselhos colaboraram para o resultado final alcançado. Obrigada por nos acompanhar mesmo nas trilhas traiçoeiras do bosque, saiba que nossa gratidão à você se estende para além do horizonte e percorre toda a natureza.

As profissionais que contribuíram com seus conhecimentos, sensibilidade, dedicação e tornaram possível para que outras pessoas possam se aventurar pelo bosque junto de Ilan. Obrigada pelo cuidado e disposição.

A Coordenadora dos Anos Iniciais, Leticia Genro Schio e a professora Rosane Maria Camponogara, da Escola Básica Estadual Cícero Barreto, por oferecem um espaço para compartilharmos a nossa proposta. E, principalmente, aos nossos Guardiões da Natureza, da turma 31, por aceitarem embarcar nessa jornada conosco. O entusiasmo e o carinho de vocês fez todo o nosso esforço valer a pena.

Por fim, a Universidade Federal de Santa Maria pelo espaço de crescimento e aprendizado para que este projeto se tornasse realidade. Aos professores que nos guiaram nesses quatro anos de estudo, principalmente àqueles que tocaram em nossos corações.

AGRADECIMENTOS

À cada pessoa que foi colo, escuta e paciência durante esses anos, o meu sentimento mais verdadeiro de amor.

Em especial, às duas pessoas com quem eu mais me permito sentir e ser: minha mãe, Sara, e meu companheiro, Rafael. Obrigada por vivenciarem comigo cada caminho que escolho seguir.

Por último, mas tão importante quanto, agradeço minha companheira de jornada, Roberta, por ter me proporcionado essa experiência linda que foi a construção do nosso bosque. Obrigada por ter sido o meu lugar seguro durante todos esses anos.

Lisara Bitencourt Ineu

AGRADECIMENTOS

À Anne, que em todos os momentos foi o abrigo no qual poderia correr para o *doce nada*. Nos seus abraços pude respirar e foi graças ao seu apoio, compreensão e incentivo que me senti preparada para enfrentar tudo. Obrigada por me acompanhar pelos caminhos do bosque até chegar meu momento de evolução.

Agradeço a minha família, pai, mãe e irmã, pelo amparo e proteção durante todos esses anos, pela validação de minhas escolhas e por me aceitar independente de tudo. Por correrem em minha direção quando precisei de ajuda e por colherem as flores mais lindas que fazem parte deste livro. Espero que, como sempre, minha felicidade seja a de vocês.

Minha amiga Lisara, pelo seu apoio durante todo o curso, principalmente durante a realização deste projeto. Com certeza meus últimos anos não seriam o mesmo sem a sua companhia e conselhos. Agradeço por cada encorajamento, por cada momento de ensinamento, de risada e de paciência. Obrigada por ser tanto!

Roberta Bordiga de Almeida

RESUMO

LIVRO-OBJETO "PROTEGENDO O BOSQUE": NATUREZA E SENSORIALIDADE PARA CRIANÇAS

AUTORAS: Lisara Bitencourt Ineu e Roberta Bordiga De Almeida
ORIENTADORA: Prof.^a Dr.^a Sandra Depexe

O presente projeto experimental tem como principal objetivo construir um livro que auxilie o leitor, criança, no desenvolvimento de seus sentidos humanos e de sua autonomia. Os objetivos específicos são: criar uma narrativa que apresente algumas famílias e espécies de plantas existentes; propor atividades lúdicas que explorem a percepção sensorial do público; e aplicar o produto ao público-alvo infantil. O método de escrita utilizado foi o proposto por Sid Field (2001), no qual iniciamos pela concepção das duas personagens principais e, a partir disso, formulamos a necessidade, ação e história. Para a compreensão dos elementos narrativos utilizamos como apoio os conceitos de Stephen Koch (2008). A conceituação de livro-objeto se deu através da leitura e dos apontamentos de Edith Derdyk (2013) e Paulo Silveira (2013), enquanto o livro ilustrado foi debatido com base em Guto Lins (2003) e Sophie Van der Linden (2014). O projeto foi aplicado com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, na Escola Básica Estadual Cícero Barreto. Os resultados obtidos apontam para a satisfação do público-alvo em relação ao produto e a importância de nossa proposta, visto que, através dos momentos de realização das atividades, as crianças puderam praticar os conhecimentos de botânica, leitura, matemática básica e conhecer algumas espécies de plantas que não lhe eram familiares.

Palavras-chave: Livro-objeto. Literatura infantil. Botânica. Cinco sentidos.

ABSTRACT

BOOK-OBJECT "PROTECTING THE FOREST": NATURE AND SENSORIALITY FOR CHILDREN

AUTHORS: Lisara Bitencourt Ineu e Roberta Bordiga De Almeida

ADVISOR: Prof.^a Dr.^a Sandra Depexe

The present experimental project aims primarily to construct a book that assists the reader, a child, in the development of their human senses and autonomy. The specific objectives include create a narrative that introduces various plant families and species, propose playful and educative activities that explore the sensory perception of the audience, and apply the product to the children's target audience. The narrative's writing method employed was based on the one proposed by Sid Field (2001), wherein we began with the conception of the two main characters and, from there, formulated the need, action, and story. To comprehend the narrative elements, we utilized the concepts of Stephen Koch (2008). The conceptualization of the object-book was achieved through reading and annotations by Edith Derdyk (2013) and Paulo Silveira (2013), while the illustrated book was discussed based on the contributions of Guto Lins (2003) and Sophie Van der Linden (2014). The project was implemented with a 3rd-grade class in the Elementary School - Initial Years, at the Escola Básica Estadual Cícero Barreto. The results obtained indicate the satisfaction of the target audience regarding the product and the significance of our proposal. During the activity implementation moments, children were able to apply their knowledge of botany, reading, basic mathematics, and learn about some plant species that were unfamiliar to them.

Keywords: Object-book. Children's literature. Botany. Five senses.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Esquema visual dos capítulos metodológicos.....	11
FIGURA 2 - “Caixa preta” (1975), de Augusto de Campos e Julio Plaza.....	16
FIGURA 3 - Miolo do livro “O Monstro das Cores” (2018), de Anna Llenas.....	19
FIGURA 4 - Fluxo da narrativa.....	23
FIGURA 5 - Resumo da personalidade de cada família.....	24
FIGURA 6 - Rascunho e ilustração finalizada de Ilan.....	27
FIGURA 7 - Ilustração de Alba.....	27
FIGURA 8 - Família Lamiaceae.....	29
FIGURA 9 - Família Myrtaceae.....	29
FIGURA 10 - Família Poaceae.....	30
FIGURA 11 - Família Asteraceae.....	30
FIGURA 12 - Exemplificação do roteiro das ilustrações.....	31
FIGURA 13 - Paleta de cores.....	32
FIGURA 14 - Exemplo: Fonte Montserrat.....	33
FIGURA 15 - Satisfy.....	33
FIGURA 16 - REM.....	34
FIGURA 17 - Ausência de transição grosso-fino nos traços da fonte REM.....	34
FIGURA 18 - Distinção entre as letras “a”, “o” e “g”.....	34
FIGURA 19 - Ausência de mudança da letra “a” nas variações regular e itálico.....	35
FIGURA 20 - Josefín Slab.....	35
FIGURA 21 - Playpens Sans.....	35
FIGURA 22 - Ilustração da capa.....	36
FIGURA 23 - Teste de verificação de contraste da capa.....	37
FIGURA 24 - Capa do Protegendo o bosque.....	37
FIGURA 25 - Mancha gráfica do livro Protegendo o bosque.....	38
FIGURA 26 - Exemplificação da diagramação da Informação ao leitor.....	39
FIGURA 27 - Exemplo da Informação ao leitor.....	39
FIGURA 28 - Exemplo da indicação das atividades na história.....	40
FIGURA 29 - Itens de ilustrações.....	41
FIGURA 30 – Grid modular do Guia do futuro Guardiã.....	44
FIGURA 31 – Símbolo dos Guardiões da Natureza.....	44
FIGURA 32 - Referência visual do símbolo de Guardiã da Natureza.....	45
FIGURA 33 – Capa e contracapa do Guia do futuro Guardiã.....	45
FIGURA 34 - Entrada de seção do Guia do futuro Guardiã.....	46
FIGURA 35 – Miolo do Guia do futuro Guardiã.....	47
FIGURA 36 - Adesivo de flores para os brindes.....	48
FIGURA 37 - Frente e legenda da carta de espécie.....	49
FIGURA 38 - Verso de todas as cartas.....	50
FIGURA 39 - Legenda ícones de energia e exemplo da carta de energia.....	50

FIGURA 40 - Exemplo da carta de estação.....	51
FIGURA 41 - Exemplo de carta especial.....	52
FIGURA 42 - Moeda do jogo.....	52
FIGURA 43 - Exemplo do contador de pontos.....	53
FIGURA 44 - Caixa do jogo.....	53
FIGURA 45 - Capa do manual do jogo.....	54
FIGURA 46 - Miolo do manual do jogo.....	55
FIGURA 47 - Selo de Guardião.....	55

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - Atividades selecionadas para o livro/guia.....	12
---	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 METODOLOGIA	11
3 LIVRO-OBJETO E LIVRO ILUSTRADO	16
4 NARRATIVA	21
5 ILUSTRAÇÃO	28
6 A CONSTRUÇÃO GRÁFICA DO LIVRO PROTEGENDO O BOSQUE	34
6.1 CORES.....	34
6.2 TIPOGRAFIAS.....	35
6.3 PAPÉIS E ACABAMENTO.....	44
6.4 PARATEXTOS.....	45
6.4.1 Guia do futuro Guardião	46
6.4.2 Jogo de cartas e manual	51
6.4.3 Certificado de Guardião	58
7 APLICAÇÃO DO PROJETO	59
7.1 APLICAÇÃO DO JOGO: NATUREZA ENCANTADA.....	59
7.2 LEITURA E ATIVIDADES DO PROTEGENDO O BOSQUE.....	62
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	67
APÊNDICE A - PROTEGENDO O BOSQUE	69
APÊNDICE B - INFORMAÇÃO AO LEITOR	83
APÊNDICE C - ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES	85
APÊNDICE D - GUIA DO FUTURO GUARDIÃO	89
APÊNDICE E - CERTIFICADO DE GUARDIÃO	96
APÊNDICE F - DINÂMICA DO JOGO DE CARTAS	97
APÊNDICE G - JOGO DE CARTAS	103
APÊNDICE H - MANUAL DO JOGO DE CARTAS	108
APÊNDICE I - FOTOS DO LIVRO E SEUS PARATEXTOS	111
APÊNDICE J - FOTOS DA APLICAÇÃO NA ESCOLA	115

1 INTRODUÇÃO

O projeto experimental “Livro-objeto ‘*Protegendo o Bosque*’: natureza e sensorialidade para crianças” consiste na criação de um livro-objeto que explora os cinco sentidos humanos através da temática botânica e de atividades lúdicas¹. A ideia é que o produto possa ser trabalhado em sala de aula, com turmas do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, pois nosso público-alvo abrange crianças na faixa etária dos 7 aos 10 anos. É importante destacar que neste projeto nosso público será mencionado como criança pois, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente, na Lei nº 8.069, Art. 2º, “considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade” (p. 12).

Para contextualizar, o livro *Protegendo o bosque* traz Ilan, um espírito da natureza que tem como destino se tornar Guardiã do bosque em que vive, mas, para isso, precisa escolher uma família de plantas para fazer parte. A narrativa se passa após a personagem principal ter vivenciado todas as fases de aprendizagem necessárias para se tornar guardiã, mas, no momento de escolha de sua nova forma, a personagem fugiu, pois não conseguiu tomar uma decisão. No decorrer da história, ela apresenta ao leitor as características que mais chamaram a sua atenção de cada família e as atividades que cada planta mais gosta de fazer em seu tempo livre. Tudo isso com a esperança que no final da história Ilan consiga finalmente escolher qual será sua família.

O livro é acompanhado de paratextos, que contribuem para o envolvimento do leitor com os elementos da natureza. O primeiro deles é o *Guia do futuro Guardiã*, manual que explica o funcionamento de cada uma das atividades mencionadas na narrativa. Outro paratexto é o jogo de cartas *Natureza Encantada* e seu manual de instruções, que faz parte da narrativa. Após acompanharem a jornada de Ilan, os leitores também podem escolher de qual família desejam fazer parte, para isso, poderão utilizar o *Certificado de Guardiã*, que terá um espaço para que cada um escreva qual a sua decisão. Nossa proposta também previu a aplicação desse produto em uma escola, dividida em dois momentos. O primeiro teve como foco a apresentação do jogo de cartas *Natureza Encantada*, construído na disciplina de Projeto Experimental em Educação, no segundo semestre de 2023. Já o segundo momento foi

¹ Nossa compreensão do que é ludicidade está amparada na definição de Elizabeth Romani (2011), que propõe que o “lúdico consiste em um sistema de regras voltado a uma atividade física ou mental que permite o desenvolvimento de habilidades infantis, cognitivas e motoras, além de novos experimentos” (p. 20).

destinado à mediação da leitura do *Protegendo o bosque* e da realização de algumas das atividades presentes no *Guia do futuro Guardiã*.

O objetivo geral deste projeto é construir um livro que auxilie o leitor, criança, no desenvolvimento de seus sentidos humanos e de sua autonomia. Os objetivos específicos são: criar uma narrativa que apresente algumas famílias e espécies de plantas existentes; propor atividades lúdicas que explorem a percepção sensorial do público; e aplicar o produto ao público-alvo infantil. Acreditamos que a importância desse trabalho está na combinação do aprendizado lúdico com a estimulação do sistema sensorial do leitor. A partir das atividades selecionadas, pretendemos mostrar ao público as possibilidades de criação e diversão existentes na natureza. Nossa intenção é incentivá-lo a explorar a sua criatividade e desenvolver a sua autonomia, com propostas de brincadeiras e produções que não exigem a ajuda de um responsável.

Além do projeto gráfico, também fomos responsáveis pela criação da narrativa do livro. Optamos em trabalhar os seguintes temas: família e senso de comunidade, autonomia e escolha. O processo de criação das ilustrações teve início com pesquisas de referências visuais, que foram compartilhadas com Anne Giaretta², responsável pela criação de todas as ilustrações do livro. A construção deste projeto experimental se deu em três momentos: criação da narrativa, definição e execução do projeto gráfico e apresentação para o público-alvo. O primeiro momento foi desenvolvido em três etapas: definição dos elementos narrativos, seleção de atividades e das famílias de plantas e escrita da história. O segundo foi destinado para a pesquisa de referências, definições, testes e aplicações do projeto gráfico do livro. Por fim, o terceiro momento foi destinado para o público-alvo, com a aplicação das atividades e a mediação de leitura do livro.

Este relatório foi dividido em oito capítulos, na Metodologia, capítulo 2, há uma descrição metodológica da criação da narrativa, com o apoio teórico de Syd Field (2001) e Stephen Koch (2008). A escolha do primeiro autor se deu pela familiaridade com sua obra, pois já havíamos trabalhado com ela em outras disciplinas. Apesar de ser um texto direcionado para o campo cinematográfico, conseguimos nos apropriar das sugestões e métodos de Field e adaptá-las de acordo com a nossa necessidade. O capítulo 3, Livro-objeto e livro ilustrado, foi destinado à conceituação teórica desses dois conceitos que abrangem o nosso produto, com o apoio de Edith Derdyk (2013) e Paulo Silveira (2013) para a definição do primeiro conceito, e de Guto Lins (2003) e Sophie Van der Linden (2014) do segundo. No capítulo 4, Narrativa, nos apoiamos nas definições de Field (2001) e Koch (2008) para

² Ilustradora de semi-realismo e arte 2D, que já trabalhou em outros projetos acadêmicos com uma das autoras.

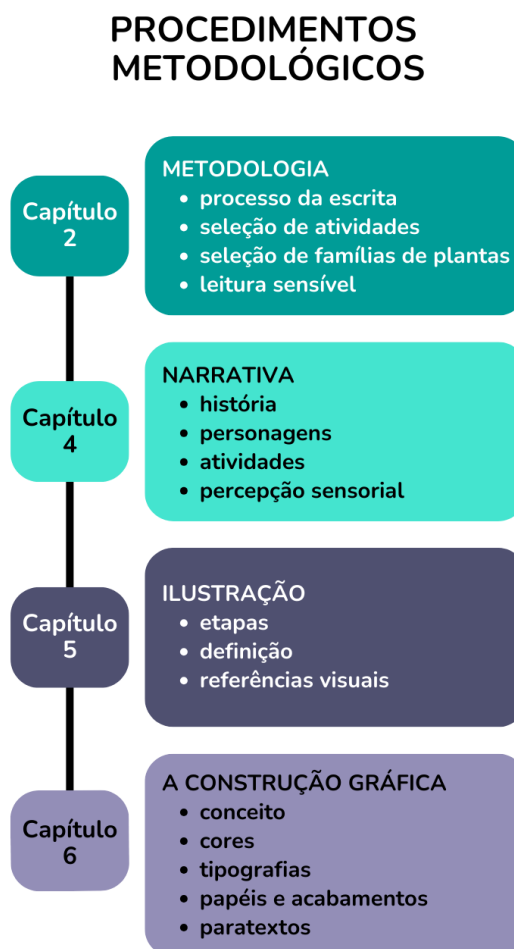
apresentarmos as personagens, a narrativa e as atividades presentes em nosso produto. Também aproveitamos esse espaço para discutirmos, brevemente, sobre a relação da percepção e dos sentidos humanos com a nossa proposta, com o suporte teórico de Adair Peruzzolo (2010) e Dondis A. Dondis (2015).

No capítulo 5, Ilustração, descrevemos as etapas deste processo e apresentamos as referências visuais das artes. No capítulo 6, A construção gráfica do livro *Protegendo o bosque*, apresentamos todas as nossas decisões editoriais e gráficas, como conceito, tipografia, paleta de cores e papéis e acabamentos. No capítulo 7, Aplicação do projeto, relatamos o trabalho desenvolvido na disciplina de Projeto Experimental em Educação e de Teorias Aplicadas em Comunicação I e II, através da descrição da apresentação do projeto na escola Escola Básica Estadual Cícero Barreto. Por fim, no Capítulo 8, Considerações finais, discutimos brevemente o trabalho que desenvolvemos, os resultados e as expectativas atingidas. No capítulo a seguir, apresentamos os procedimentos metodológicos deste projeto experimental.

2 METODOLOGIA

Em virtude deste projeto abranger diferentes áreas de experimentação, desde a escrita até a aplicação com o público-alvo, optamos pela exposição das etapas de cada processo em seu respectivo tópico. Portanto, neste capítulo da Metodologia apontaremos apenas os processos metodológicos seguidos no processo de escrita, de forma que o capítulo 4, destinado à Narrativa, possa focar apenas na apresentação da nossa história e nos conceitos teóricos aplicados na sua construção. As descrições das etapas posteriores da escrita serão encontradas nos capítulos: 5 Ilustração e 6 A construção gráfica do livro *Protegendo o bosque*. Segue abaixo um esquema visual que sintetiza todas as informações presentes em cada um destes tópicos.

Figura 1 - Esquema visual dos capítulos metodológicos.



Fonte: Autoras, 2023.

Iniciamos a criação da narrativa com a aplicação da técnica *brainstorm*, que significa “tempestade de ideias” e consiste em um processo de levantamento de sugestões para a criação ou solução de algo. A partir dela, iniciamos uma discussão sobre como poderíamos trabalhar os cinco sentidos humanos na história e, posteriormente, iniciamos a leitura do referencial teórico para compreendermos melhor o procedimento da escrita. Dessa forma, a criação da narrativa ocorreu em três etapas: definição dos elementos narrativos, seleção de atividades e de famílias de plantas e escrita da história. Para a primeira etapa utilizamos como apoio teórico as sugestões de Field (2001) sobre escrita de roteiro e as definições de Koch (2008) sobre elementos narrativos. Para a criação de uma história, Field destaca que há duas maneiras de iniciar:

Uma é ter uma ideia e depois criar os personagens que caibam nessa ideia. [...] A outra maneira de abordar um roteiro é criando um personagem; desse personagem emergirão uma necessidade, uma ação e uma história (2001, p. 34).

Em nosso projeto optamos pelo segundo método e iniciamos as definições de como seriam nossas duas personagens principais. Para isso, conferimos o roteiro de perguntas proposto por Field (2001), porém, como o manual do autor é destinado à escrita de roteiros, foi necessária uma adaptação do método proposto por ele. Portanto, estruturamos um roteiro próprio de perguntas para compreendermos e visualizarmos a vida interior e exterior das nossas personagens. A seguir, o roteiro das perguntas definidas nesse processo.

1. O que são os espíritos da natureza?
2. Como eles surgem?
3. Quanto tempo ficam nesse estado?
4. Quem pode vê-los?
5. Todos têm o mesmo destino?
6. Qual sua cor, aspecto, tamanho e formato?
7. O que eles podem fazer fisicamente?

Posteriormente iniciamos a segunda etapa, que consistiu na seleção de atividades e famílias de plantas para serem apresentadas na narrativa. Estipulamos que as atividades deveriam:

1. Trabalhar com a exploração de um ou mais sentidos da criança;
2. Utilizar alguma planta como base;
3. Estimular a criatividade do leitor;
4. Não utilizar nenhum material que possa machucar a criança.

Selecionamos dez atividades, das quais duas foram escolhidas como extra. Uma delas, de adesivos de flores, foi executada por nós como brinde para ser entregue junto ao nosso produto. As oito atividades restantes foram distribuídas entre as famílias de plantas³ escolhidas, sendo duas atividades por família. Segue abaixo quais são elas e quais os sentidos explorados a partir delas.

Quadro 1 - Atividades selecionadas para o livro/guia.

Família	Atividade	Sentido explorado
<i>Asteraceae</i>	Jogo de Cartas	Visão e tato
	Retratos	Tato e visão
<i>Lamiaceae</i>	Carimbos e pinturas com folhas	Tato e visão
	Identificação de folhas	Visão, olfato e paladar
<i>Myrtaceae</i>	Identificação de frutas	Paladar, visão e olfato
	Quadro de flores	Tato e visão
<i>Poaceae</i>	Tinta invisível	Visão e tato
	Chocalho	Audição e tato
Extra	Adesivos de flores	Tato e visão
	Chaveiro de flores	Tato e visão

Fonte: Autoras, 2023.

Compreendemos que há possibilidade das turmas serem compostas por um ou mais alunos com alguma deficiência que afete um ou mais de seus sentidos, porém, destacamos que as atividades imersivas trabalham mais de um sentido e podem ser adaptadas, de forma que todos os alunos sejam incluídos e possam vivenciar essa experiência juntos.

As plataformas utilizadas para a pesquisa de atividades foram Instagram⁴, YouTube⁵ e Pinterest⁶. Para a escolha das famílias visitamos o Herbário SMDB (Santa Maria -

³ As famílias de plantas serão apresentadas e descritas mais adiante no relatório.

⁴ Rede social de compartilhamento de fotos e vídeos.

⁵ Plataforma de compartilhamento de vídeos.

⁶ Rede social de compartilhamento de fotos e vídeos para referências.

Departamento de Biologia)⁷ e conversamos com três profissionais da equipe. Na visita, solicitamos sugestões de famílias de plantas que seguissem os critérios definidos previamente:

1. Famílias de plantas que tenham aspectos que possam estimular os cinco sentidos (conhecidas pelo cheiro, textura, sabor...);
2. Tradicionais no Rio Grande do Sul;
3. Não provocam reação alérgica ao toque, nem são venenosas;
4. Facilmente encontradas.

Durante o diálogo, elas sugeriram em torno de seis famílias, mencionando algumas espécies conhecidas de cada uma e suas características e curiosidades. Posteriormente, selecionamos quatro famílias das seis que foram recomendadas e definimos quais espécies seriam apresentadas em nosso livro, considerando os aspectos apontados pelas profissionais, como a importância de trabalharmos com plantas que fossem familiares às crianças. Portanto, optamos em trabalhar com as seguintes famílias: *Asteraceae*, *Lamiaceae*, *Myrtaceae* e *Poaceae*.

Por fim, no terceiro momento, realizamos uma pesquisa sobre as características e curiosidades das espécies selecionadas e, após essa etapa, iniciamos a escrita individual da narrativa, com a finalidade de explorarmos as diferentes possibilidades de trabalharmos as informações coletadas. A seguir, iniciamos a escrita colaborativa da narrativa, através da plataforma Google Docs. Neste momento, combinamos as ideias e propostas que mais nos agradaram de nossos textos, em uma nova escrita, considerada como a versão final. Enquanto a narrativa estava sendo construída, entramos em contato via e-mail com as coordenações dos cursos de Pedagogia e Biologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), com o objetivo de buscarmos profissionais dessas áreas que tivessem interesse em participar do nosso projeto, realizando a leitura sensível do nosso conteúdo. Para que não houvesse atrasos em nosso cronograma, estabelecemos o prazo de duas semanas para essa busca.

Posteriormente, realizamos uma reunião com as duas profissionais escolhidas para nos auxiliarem no projeto. A leitura sensível de Pedagogia, com foco na narrativa, nos paratextos *Guia do futuro Guardião* e no jogo de cartas *Natureza Encantada* foi realizada por Larissa Franco Padilha, que em 2022 se formou no Curso Normal de Aproveitamento de Estudos (Magistério) no IEE Tiaraju São Sepé e em 2023 iniciou o curso de Pedagogia na

⁷ O Herbário SMDB tem como finalidade armazenar e conservar materiais coletados, como plantas ou fungos. Está localizado no Prédio 21 da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Atualmente é participante do projeto de extensão Enactus na mesma instituição.

A leitura sensível de Biologia, com foco na narrativa e no paratexto *Guia do futuro Guardião*, foi realizada por Liana Veronica Rossato, que possui Graduação em Ciências Biológicas Bacharelado e Licenciatura, Mestrado em Bioquímica Toxicológica e Doutorado em Agronomia. Atualmente ela atua como Técnica de Laboratório/Biologia e desenvolve um projeto de ensino junto ao Jardim Botânico da UFSM, intitulado “Jardim Sensorial: Espaço de aprendizagem e inclusão”, que tem como objetivo aumentar o conhecimento em botânica através da exploração dos cinco sentidos. Ainda na área de Biologia, contamos com o apoio de outra profissional para a revisão técnica do jogo de cartas, a Letícia Lins, estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE) e participante do laboratório de Estudos Herpetológicos e Paleoherpetológicos (LEHP) em parceria com a equipe de Aracnologia de Pernambuco. Nesse laboratório ela desenvolve pesquisas, no momento, com enfoque em Ecologia e estudos comportamentais com aracnídeos.

Após as análises das leitoras, realizamos as adaptações necessárias e encaminhamos o documento da narrativa para a revisora Julia de Almeida, graduanda de Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), que trabalhou, em sua maior parte, com livros de autores independentes, e tem experiências com textos acadêmicos. Gostaríamos de salientar que todo o trabalho de leitura sensível e revisão de nosso projeto foi realizado de maneira voluntária pelas convidadas que aceitaram fazer parte do projeto.

3 LIVRO-OBJETO E LIVRO ILUSTRADO

Para iniciarmos a reflexão sobre o que é livro-objeto, partimos da definição de livro proposta por Andrew Haslam. Ao trazer os diferentes significados atribuídos a este produto nos dicionários, o autor percebe que nenhuma delas dá conta de sua magnitude. Por esse motivo, ele apresenta sua própria definição de que livro é “um suporte portátil que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço” (HASLAM, 2007, p. 9). Nesse significado não há uma preocupação em delimitar a quantidade de páginas necessárias para que determinado material seja considerado um livro, mas sim em definir a sua essência, o seu propósito. A partir desse ponto de vista, compreendemos que não é necessário seguir regras e padrões estabelecidos para que um material possa cumprir seu objetivo. Isso flexibiliza as possibilidades de produção de um livro, que pode seguir diferentes estilos, como o de artista, o livro-objeto, o livro brinquedo, livro sensorial, livro interativo, entre outros.

Diante dessas possibilidades de criação, optamos em nosso projeto pela criação de um livro-objeto, que faz parte da classificação livro de artista. Em um primeiro momento, o livro de artista se assemelha ao livro tradicional, porém, de acordo com Derdyk (2013, p. 11-12), esse formato de livro não é usual, tampouco segue o destino de ser funcional como o livro tradicional. A característica predominante desse formato é a sua essência artística, que faz com o que o produto seja uma obra de arte exposta através da forma de um livro. Há muitas possibilidades de criação, como a utilização de sanfonas, dobras, recortes, entre outras experimentações. O livro de artista exige o envolvimento e a interação do leitor para contar a história desejada, seja através de palavras ou apenas da utilização de imagens combinadas com a sua materialidade, afinal,

A estrutura narrativa em *livros de artista* pode acontecer tanto por meio de conexões inusitadas entre a palavra e a imagem, quanto por ações materiais e físicas exercidas sobre as superfícies das folhas, propondo ao leitor maneiras inéditas de manuseio do livro, como se este fosse um propositor coreográfico (DERDYK, 2013, p. 13).

Outro aspecto apontado por Derdyk é que não há como prever o que será encontrado em um livro de artista, ao contrário de livros tradicionais com conteúdos de matemática, por exemplo, pois nesses “já sabemos de antemão que conteúdos iremos encontrar. Daí a diferença gritante entre ser um livro ‘funcional’ e ser um *livro de artista*, apesar da parentesco entre um e outro” (DERDYK, 2013, p. 12-13). Cada livro de artista se distingue

de outro, pois cada um foi construído de forma que fizesse sentido com o conteúdo a ser transmitido.

A mesma liberdade é aplicada na criação de um livro-objeto, que oferece espaço para experimentações, mas, ao contrário do livro de artista, não exige que o produto final seja semelhante ao formato do livro tradicional. O autor Silveira (2013) utiliza o dicionário *Art and Architecture Thesaurus* (AAT) como apoio, que define livro-objeto como “obras esculturais únicas que incorporam ou tomam a forma de livros, mas que não comunicam da maneira característica do livro convencional, tal como a experiência sequencial” (p. 22). Um exemplo de livro-objeto apresentado pelo autor é a obra “Caixa preta” (1975), de Augusto de Campos e Julio Plaza, que consiste em uma caixa em formato de livro que abriga objetos e poemas.

Figura 2 - “Caixa preta” (1975), de Augusto de Campos e Julio Plaza.



Fonte: Itaú Cultural.

Essa distinção entre livro convencional e livro-objeto também é apontada por Cindy Guzman, que define o segundo como “formas de expressão relacionadas com o livro convencional, mas que se convertem em livros distintos, que abrem possibilidades de leitura alheias ao seu suporte, que se expandem, que se doblam e se desdobram no espaço e ampliam a capacidade de interpretação” (2015, p. 18). O livro-objeto é definido pela autora como uma

representação particular do livro de artista, cuja principal diferença entre o livro convencional é a possibilidade que ele oferece de “transformar a sua estrutura narrativa dependendo do suporte, da materialidade, da linguagem poética ou funcional” (GUZMAN, 2015, p. 18).

É pela amplitude de possibilidades de interatividade e imaginação presentes na criação desse produto que optamos pela criação de um livro-objeto, que proporciona uma experiência que requer o envolvimento do leitor, pois, como define Elizabeth Romani, neste produto, “a narrativa é explorada pelo leitor por meio da manipulação, permitindo uma forma de leitura singular” (2011, p. 17). Além disso, de acordo com Arthur Aroha da Silva (2021, p. 215), a categoria livro-objeto abrange diferentes formatos, como o *flip book*, livro *pop-up* e livros-álbuns. Durante a pesquisa de referências visuais, os dois últimos foram alvo do nosso interesse, por proporcionarem uma experiência sensorial do tato e da visão enriquecedora, afinal, os livros *pop-up* “contam com sistemas de correções e esconderijos que ocultam dobraduras que se abrem conforme as páginas são viradas, revelando ilustrações ampliadas e por vezes até mesmo objetos tridimensionais” (SILVA, 2021, p. 215). Enquanto nos livros-álbuns,

as imagens são predominantes em relação ao texto, que é bastante reduzido, e nos quais a narrativa se constrói de maneira articulada entre texto e imagem, que não funcionam isoladamente, podendo também possuir textura ou outros elementos táteis (e ocasionalmente até mesmo sonoros) (SILVA, 2021, p. 215).

Portanto, acreditamos que esse formato contribui para o alcance do nosso objetivo principal, de auxiliar o leitor no desenvolvimento de seus sentidos. Pois, conforme Silva (2021, p. 216), o fato do livro-objeto exigir o manuseio do leitor para que a história seja compreendida ocasiona uma experiência sinestésica, em que a criança faz uso de seus sentidos e de suas capacidades cognitivas. Essa experiência é definida pelo autor como uma “experiência dupla”, visto que “é tanto acessar uma informação ou história quanto explorar a si mesmo e à sua própria cognição” (SILVA, 2021, p. 216).

Além disso, conforme Silva (2021, p. 217), o livro é um objeto lúdico, que proporciona à criança um aprendizado do significado de palavras e frases, mas também a experimentação de valores estéticos e culturais. Essa característica é evidenciada no livro-objeto, pois, de acordo com o autor, esse formato transforma o leitor em um sujeito ativo na obra, deixando de ser apenas um observador neutro. Dessa forma, o livro-objeto oferece ao leitor uma experimentação que vai muito além da descoberta de uma nova história, pois abrange também o autoconhecimento e a diversão.

Já o livro ilustrado, segundo Sophie Van der Linden (2014), é aquele em que as ilustrações e o texto atuam de forma harmônica nas páginas para que a história contada aconteça. Desta forma, é demandado do leitor a compreensão e leitura das duas linguagens, tanto a imagem, quanto o texto, para que a narrativa seja articulada. Guto Lins (2003), descreve algo semelhante quando afirma que:

O texto escrito conta uma história recheada de imagens nas linhas e nas entrelinhas. A imagem complementa e enriquece esta história, a ponto de cada parte de uma imagem poder gerar diversas histórias. O texto e a imagem juntos dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa. A história **dele**. (LINS, 2003, p. 31, grifo do autor).

À vista disso, foi feita uma reflexão na maneira como as ilustrações poderiam ser trabalhadas em conjunto com a narrativa, pois os livros ilustrados são diversificados no quesito de técnicas utilizadas e Lins afirma que não há regras a serem seguidas, pois a “técnica, o estilo, o traço, tudo tem que trabalhar em conjunto, a favor do livro. Mesmo que as escolhas passem por fatores subjetivos.” (LINS, 2003, p. 48). Existem artistas que utilizam trabalhos mais pictóricos e expressionistas, enquanto outros trabalham com a materialidade das tintas ou as texturas de materiais como tecidos, objetos reciclados e massa de modelar. Um exemplo de livro ilustrado com a presença de várias técnicas e materiais de ilustração é “O Monstro das Cores” (2018) de Alana Llenas, que faz o uso da textura de giz de cera e de diferentes papéis.

Figura 3 - Miolo do livro “O Monstro das Cores” (2018), de Anna Llenas.



Fonte: Amazon.

Em relação às imagens trazidas pelo livro ilustrado, elas estão sempre ligadas umas às outras, contando a história trazida pelo autor. Pela diversidade e liberdade proporcionada pelo livro ilustrado e a intersecção com as histórias em quadrinhos, a maneira como as imagens são posicionadas podem ser divididas de três formas, segundo Linden. A primeira forma seria as imagens isoladas, onde o desenho não apresenta nenhum vínculo com o anterior ou o posterior. Já as imagens sequenciais são mais comuns em histórias em quadrinhos, onde pertencem “a uma sequência de imagens articuladas. Unidade de uma sequência, o quadrinho é necessariamente uma parcela de um todo, dependente dos outros.” (LINDEN, 2014, p. 44).

Por fim, o livro ilustrado irá desenvolver o que a autora chama de imagens associadas, que está entre a isolada e a sequencial, onde as ilustrações não são independentes das outras, mas também não formam necessariamente um plano sequencial de acontecimentos e podem representar momentos espaçados, ligadas por um outro fator como a composição artística ou pela narrativa. Desta forma, é através de todo o conjunto da obra que se cria o sentido entre as imagens apresentadas nas páginas do livro.

Já no tocante da diagramação Linden traz quatro tipos diferentes, são eles: dissociação, associação, compartimentação e conjunção. Para a construção do nosso livro decidimos fazer o uso da diagramação associativa, onde o texto e a imagem ocupam a mesma página. A autora afirma que o mais comum é a ilustração utilizar o espaço principal da página, enquanto o texto fica acima ou abaixo dela, separado das imagens por uma linha. Ela afirma que pela progressão de imagem e texto a leitura se torna mais fácil e dinâmica.

Fica claro a necessidade da integração entre todas as linguagens envolvidas no livro ilustrado, e isso só se torna possível através da concepção e planejamento do projeto em uníssono. O livro ilustrado oferece diversas possibilidades de enriquecimento e imaginação da história, proporcionando um espaço de criação ao leitor. Por isso, além da narrativa que criamos em nosso projeto, queremos que o leitor se interesse pelas plantas apresentadas, seja por suas propriedades descritas no texto, quanto pela sua aparência nas ilustrações presentes nas páginas, para que ao fim possa criar suas próprias histórias.

4 NARRATIVA

A inspiração para a narrativa surgiu a partir da nossa vontade de ensinar o público-alvo ao mesmo tempo em que ele explora seu sistema sensorial, o que não deixa de ser um ensinamento por si só. Pensamos em assuntos que interessam às crianças desta faixa etária, que ainda estão descobrindo o mundo no qual vivem, e a partir destes assuntos escolhemos nosso tema. Como queríamos fazer um livro onde houvesse o envolvimento da criança com as atividades lúdicas nele contidas, as plantas foram a temática escolhida. A partir da escolha do conteúdo que seria trabalhado, começamos a refletir sobre as inúmeras alternativas de narrativa que poderíamos criar. Por fim, optamos por uma que guia o leitor pelos ensinamentos sobre a natureza e pelas atividades que estimulem seus sentidos.

Com este projeto experimental, também trabalhamos temáticas como relações (família e senso de comunidade), autonomia e possibilidade de escolha. A primeira foi trabalhada a partir das famílias de plantas apresentadas no livro, com uma breve exposição de quais características têm em comum e as brincadeiras que gostam de fazer em seu tempo livre. Com essa temática, pretendemos provocar os sentimentos de pertencimento, identificação e afeto. A temática da autonomia foi trabalhada a partir da proposta de atividades que a criança pode realizar sem a ajuda de um responsável, pois tomamos o cuidado de que nenhum material solicitado fosse perigoso para o leitor. Todos os elementos selecionados são de fácil acesso e têm como objetivo estimular a criatividade e a curiosidade da criança. Já a temática de possibilidade de escolha está presente na ação da personagem principal, que precisa tomar uma decisão de qual família deseja fazer parte. A ideia foi que nenhum ser interferisse em sua escolha, que ela fosse a única responsável pelo seu novo caminho.

Portanto, a história do nosso livro é sobre um espírito da natureza, Ilan, que tem como destino se transformar em uma planta, ou seja, um Guardiã da Natureza. Mas antes a personagem precisa explorar as variedades de famílias existentes no bosque em que vive e escolher a sua preferida. Para isso, ela teve a orientação de seu mentor, Alba. A narrativa se passa após Ilan fugir do momento da escolha, por isso ele está apresentando ao leitor as famílias de plantas que conheceu e destaca as características e particularidades que mais lhe chamaram atenção, para que no final do livro ele decida de qual família deseja fazer parte. Entre os aspectos apresentados estão as atividades que cada família faz em seu tempo livre

para criar auras positivas que sustentam a natureza e, a partir dessas exposições, o leitor é convidado a realizar as atividades.

Já os mentores têm como propósito de vida ser Guardiões dos Espíritos e ensiná-los tudo que precisam saber para se tornarem Guardiões da Natureza. Cada um é responsável por um espírito e deve acompanhá-lo do início ao fim de sua jornada de aprendizado. A respeito de seu surgimento, entre as famílias de plantas que os espíritos podem escolher está a família mentora, que tem como destino manter o equilíbrio entre os espíritos para que não existam consequências para o bosque. No momento da escolha, os espíritos que optam por essa família se tornam mentores.

Para a concepção das personagens utilizamos como suporte as definições de Koch sobre personagens redondas e planas. Enquanto as primeiras “são redondas porque vêm 'munidas de um propósito'. Algo que elas querem ou precisam as torna capazes de mudar” (KOCH, 2008, p. 126), as planas, conforme o autor, “são construídas a partir de algum traço singular que as defina de modo inalterável, aconteça o que acontecer” (2008, p. 125). Ilan foi projetada como uma personagem redonda, que tem um objetivo a ser alcançado e que a guia no decorrer da narrativa. Nosso propósito com essa personagem é que ela não termine a história da mesma forma que começou, mas sim que as experiências e descobertas do caminho percorrido a transformem e preparem para se tornar Guardiã. Por outro lado, Alba foi imaginada como uma personagem plana, com um único traço: ser o guia de Ilan. Apesar de possuir um papel importante na narrativa, essa personagem não tem um desenvolvimento, no fim da história, Alba é a mesma do início, sem nenhuma alteração.

Por se tratar de uma narrativa que tem uma personagem que guia o leitor, constatamos a importância de que a criação dela fosse realizada com mais atenção e cuidado, afinal, a essência do nosso projeto experimental é a participação ativa da criança. Em vista disso, iniciamos nossa reflexão sobre a narrativa com a construção da personagem e, com o apoio teórico de Field (2001), definimos qual seria a necessidade dela e posteriormente a ação da nossa história. Para o autor, é através da necessidade da personagem que conseguimos estabelecer qual será o fim da nossa história (FIELD, 2001, p. 16). Dessa forma, definimos que a necessidade da nossa personagem é fazer uma escolha sobre qual planta ela quer ser, enquanto sua motivação é deixar de ser um espírito da natureza e se tornar uma Guardiã.

Conforme Koch (2008, p. 18), é a partir da motivação que surge o conflito, assim, ao chegar o momento em que a personagem precisa tomar uma decisão de qual família ela quer fazer parte, surge o conflito dela não conseguir fazer uma escolha por sentir uma insegurança que a faz pensar que não será boa o suficiente em sua missão e se arrependerá de sua decisão.

A resolução desse conflito é composta por um discurso motivacional de Alba, que consegue trazer a segurança de Ilan à tona. Após essa parte, a personagem principal consegue ir até o local em que terá sua evolução para o Estado *Plantae*. A decisão de qual família ela escolhe não é apresentada ao leitor, pois nossa intenção com esse final é não influenciar a decisão da criança e anular a sua autonomia no momento da escolha, da mesma forma que também não queremos que a personagem perca a sua chance de escolher o próprio caminho, visto que uma outra possibilidade de final seria o leitor escolher de qual família Ilan faria parte.

Como nossa intenção foi inserir as atividades lúdicas na história, de forma que a leitura não precisasse ser interrompida, optamos por uma escrita que combinasse as atividades com a apresentação de cada família. Para isso, criamos uma estrutura, que “consiste nas grandes unidades que organizam os movimentos da história e lhe conferem a forma geral” (KOCH, 2008, p. 92). Dessa forma, nossa narrativa é composta por sete unidades. A primeira é a introdução, que apresenta Ilan e o contexto em que ele está inserido, o que precisa fazer e o funcionamento de tudo. A segunda é a apresentação da família *Lamiaceae* e de suas espécies (hortelã, orégano, melissa e manjericão), a terceira é da família *Myrtaceae* e suas espécies (cereja, pitanga, jabuticaba e goiaba), a quarta é a apresentação da família *Poaceae* e suas espécies (bambu, capim rosário e capim-annoni), a quinta é da família *Asteraceae* e suas espécies (dente-de-leão, margarida, girassol e camomila). Já a sexta é composta pelo conflito e, por fim, a sétima pela resolução do conflito. Segue abaixo o fluxo da narrativa (Figura 4).

Figura 4 - Fluxo da narrativa.



Fonte: Autoras, 2023.

Para a apresentação das espécies realizamos, conforme mencionado no capítulo 2, uma pesquisa das características de cada uma, bem como dos aspectos gerais que retratam cada família. Como nossa intenção era criar uma história que combinasse um texto cativante e o tom divertido com o aprendizado de botânica, sem remeter a algo técnico, selecionamos as particularidades que desejávamos utilizar na construção da narrativa e as adaptamos. Dessa forma, as espécies e famílias possuem uma personalidade que pode causar identificação ou simpatia no leitor. Por exemplo, a família *Myrtaceae* é composta por grandes árvores, que possuem frutos saborosos, com aroma único e, além disso, florescem em alguns momentos do ano, portanto, estipulamos que um traço de sua característica poderia ser a vaidade, devido a beleza que elas proporcionam no ambiente em que estão. Segue abaixo o resumo dos aspectos que trabalhamos na construção da personalidade de cada uma das quatro famílias.

Figura 5 - Resumo da personalidade de cada família.



Fonte: Autoras, 2023.

A explicação de como realizar cada atividade mencionada na narrativa e a descrição de quais os materiais necessários para executá-las são apresentados no *Guia do futuro Guardião*, um manual de atividades que acompanha o livro. Portanto, no decorrer da história, essas atividades são identificadas com o sinal gráfico asterisco (*), seguidas de um trecho que indica em qual página do *Guia do futuro Guardião* elas podem ser consultadas. A respeito das atividades selecionadas para cada família, as da *Lamiaceae* trabalham com os sentidos de tato, visão, olfato e paladar. Uma das atividades escolhidas para essa família foi “identificação de folhas”, que ocorre através do reconhecimento dos padrões visuais das folhas de cada espécie e, em uma segunda fase, a identificação se dá pelo olfato, distinguindo os diferentes aromas de cada planta. Sua segunda atividade é “carimbo e pintura de folhas” onde os leitores usam as próprias folhas da família e de outras espécies, para criar carimbos e pintar formas e padrões.

Para trabalharmos o sentido do paladar escolhemos a família *Myrtaceae* que é formada por algumas espécies que geram frutos. Reservamos para ela, portanto, a atividade “identificação de frutas”, que consiste na experimentação de diferentes sabores de geleias e frutas. A outra atividade praticada por essa família é o “quadro de flores” que explora o tato e a visão, enquanto o leitor cria quadros com as flores de sua preferência. Com a família *Poaceae*, trabalhamos a audição e o tato ao fazer “chocalhos” com uma variedade de sementes a fim de explorar os diferentes sons que podem ser criados por elementos da natureza. Além disso, também temos a atividade “tinta invisível” que consiste na criação de duas tintas, onde a primeira só se torna visível após o uso da outra, empregando os sentidos da visão e do tato do leitor.

Por fim, para a família *Asteraceae* definimos as atividades intituladas como “jogo de cartas” e “retratos”, que estimulam a visão e o tato. Como o personagem secundário, Alba, faz parte dessa família, compreendemos que seria mais interessante trabalharmos uma atividade que abrange diversas plantas, algo que vai ao encontro do que pensamos para a família de mentores: eles devem se manter atualizados sobre todas as plantas do bosque. A outra atividade é apresentada como um passatempo para as espécies desta família, que se divertem enquanto fazem retratos de suas amigas. Nosso propósito com essas atividades é estimular a percepção do leitor. Para isso, observamos a importância de que a atenção dele fosse apreendida através de elementos que fossem de seu interesse, afinal,

As necessidades, motivos, expectativas, emoções e interesses do sujeito, que percebe, são fundamentalmente importantes na apreensão (e determinação) dos estímulos que atraem ou podem atrair sua atenção; o que significa dizer, de um lado, que as pessoas se relacionam com as outras pessoas, com as coisas, objetos e movimentos, muito mais pelo que crêem ou querem, que eles sejam, do que pelas informações, que existem sobre estes; e de outro, sua atenção somente se vê atraída por estímulos que vitalmente lhe digam respeito (PERUZZOLO, 2010, p. 40).

Portanto, selecionamos atividades que possibilitam ao leitor a experimentação de seu potencial criativo e de sua autonomia, pois acreditamos na importância desses dois aspectos para o desenvolvimento pessoal, especialmente na fase em que o nosso público-alvo está. É o início do autoconhecimento, da compreensão do que gosta, de suas capacidades e preferências, é a fase da descoberta, da curiosidade, da vontade de vivenciar e sentir tudo.

Conforme Peruzzolo (2010, p. 41), há dois níveis de atenção, a periférica e a dirigida. A primeira, “é aquela que se distribui a um sem-número de estímulos concomitantes. Ouvimos, vemos, sentimos gosto etc, sem distinguir claramente, sem selecionar e concentrar nossa atenção. É no mais das vezes involuntária”, por outro lado, através da atenção dirigida

“distinguimos, selecionamos e nos concentramos num dado objeto. Depende quase sempre de atos voluntários”. É esta última que nós desejamos receber do leitor, pois queremos que ele deposite sua concentração nas plantas apresentadas em nosso livro e perceba a particularidade de cada uma, para que, após a leitura e a realização das atividades, ele consiga distingui-las e identificá-las pelo cheiro, pela textura, pelo sabor, pelas cores, etc.

Para que essas características sejam percebidas facilmente, escolhemos quatro famílias de plantas distintas entre si, utilizando um dos fatores de seletividade perceptiva expostos por Peruzzolo, o contraste. Este fator “opera no seu nível mais básico, diferenças perceptíveis com choques de sensações: presença-ausência de forma, de cor, de luz, de movimento, de ritmo, de proporção... variações chocantes de intensidades sonoras, odoríferas, de texturas, etc.” (PERUZZOLO, 2010, p. 66). Acreditamos que o contraste entre as famílias e as espécies de plantas apresentadas em nosso livro pode contribuir para o aprendizado do leitor e, principalmente, agregar na exploração dos seus sentidos. Para além disso, as atividades incentivam a percepção dos sentidos humanos de diversas formas, auxiliando no processo de aprendizagem e visão de mundo, já que, segundo Dondis,

A primeira experiência por que passa uma criança em seu processo de aprendizagem ocorre através da consciência tátil. Além desse conhecimento ‘manual’, o reconhecimento inclui o olfato, a audição e o paladar, num intenso e fecundo contato com o meio ambiente. Esses sentidos são rapidamente intensificados e superados pelo plano icônico - capacidade de ver, reconhecer e compreender, em termos visuais, as forças ambientais e emocionais (DONDIS, 2015, p. 6).

A autora aprofunda-se neste assunto ao afirmar que é a partir da visão que ocorre o processo de escolha de preferências, gostos e desgostos de uma pessoa, portanto os sentidos têm um papel importante em nossa caminhada de vida. Nossa intenção com as atividades é que o leitor participe do processo expressando suas opiniões sobre os cheiros, texturas, gostos, sons e aparência dos elementos da natureza usados, e, com isso, forme suas preferências de maneira que ao chegar o momento de escolher sua família de plantas ele a faça conforme sua concepção do que mais o agradou.

5 ILUSTRAÇÃO

Conforme mencionado na introdução, as artes do nosso livro foram criações da ilustradora Anne Giaretta. O processo teve início com uma discussão entre nós, autoras do livro, sobre como as duas personagens principais seriam. Em virtude de todas as personagens serem plantas, com exceção de Ilan, sua aparência física foi a que mais demandou atenção e tempo da nossa parte. Decidimos, portanto, que os espíritos da natureza teriam uma estrutura arredondada, mas com algum detalhe que lembrasse uma gota de água, o componente tão fundamental para o nosso planeta. Também teriam braços e pernas e o centro de seu corpo seria iluminado (Figura 6). Já a personagem secundária, Alba, foi definida como uma pétala de um dente-de-leão, uma das espécies presentes na história, que faz parte da família de mentores (Figura 7).

Figura 6 - Rascunho e ilustração finalizada de Ilan.

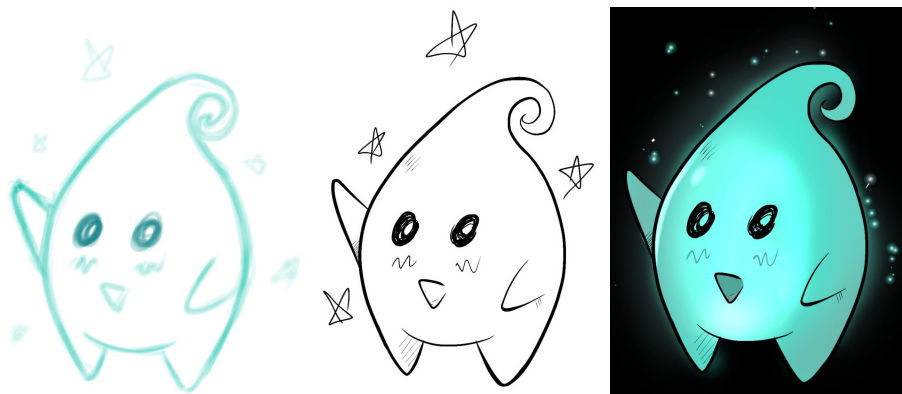


Ilustração: Anne Giaretta, 2023.

Figura 7 - Ilustração de Alba.



Ilustração: Anne Giaretta, 2023.

Posteriormente, definimos os detalhes e as características que desejávamos nas ilustrações. Para isso, realizamos uma pesquisa no Pinterest, com a finalidade de nos inspirarmos e definirmos quais as preferências comuns entre nós. Dessa forma, optamos pela escolha de paisagens com um toque expressionista, pela utilização de cores resplandcentes e vivas, com maior atenção e detalhamento na personagem principal e nas espécies que foram citadas no decorrer da narrativa.

A seguir, definimos as dimensões 20 x 23 cm para o livro, com margens superior e inferior de 1,5 cm, interna de 3 cm e externa de 2 cm. Posteriormente, apontamos os aspectos estruturais das ilustrações para a Anne. As dimensões previstas para cada arte foram 15 cm de largura e 13 cm de altura, sendo que na página para margem do lado esquerdo deveria ter 3 cm e a do direito 2 cm, enquanto na página ímpar a margem do lado direito deveria ter 3 cm e a do esquerdo 2 cm. Solicitamos que as margens da ilustração fossem definidas, mas que havia a liberdade de alguns elementos ultrapassarem a margem estipulada e, caso isso acontecesse nas margens externas, deveria haver 1 cm de respiro e, no caso das margens internas, a ilustração poderia ultrapassar poucos milímetros. Porém, ressaltamos a importância de que esses casos fossem um exceção, mas que não se repetissem na maior parte das artes. Por fim, demos liberdade para que a ilustradora escolhesse o formato das artes, se seriam retangulares, arredondadas ou ovais.

O sistema de organização utilizado foi uma pasta compartilhada no Google Drive, destinada às ilustrações. Dentro dela, criamos subpastas para as referências visuais, o esboço das ilustrações, o roteiro e as ilustrações finalizadas, que deveriam ser entregues no formato

PDF. Para as referências visuais buscamos fotografias de cada espécie. Segue abaixo algumas das fotos selecionadas e as respectivas ilustrações de cada família.

Figura 8 - Família *Lamiaceae*.



Ilustração: Anne Giaretta, 2023.

Figura 9 - Família *Myrtaceae*.

Ilustração: Anne Giaretta, 2023.

Figura 10 - Família *Poaceae*.

Ilustração: Anne Giaretta, 2023.

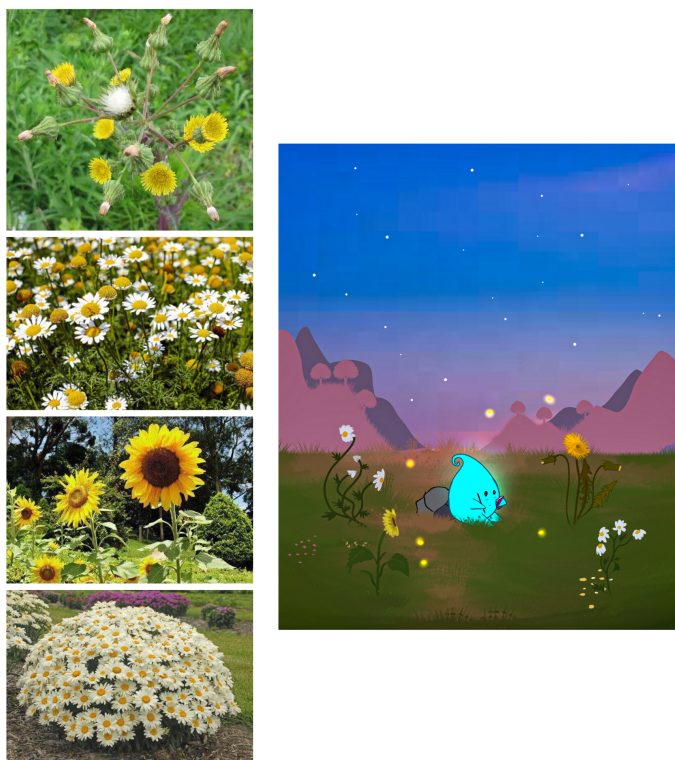
Figura 11 - Família *Asteraceae*.

Ilustração: Anne Giaretta, 2023.

Para cada parte da narrativa, criamos um roteiro com indicação do trecho, o lado que estaria na página e a descrição de como deveria ser a ilustração (Figura 12). Também marcamos a passagem do dia em cada roteiro, a partir do início da manhã até a noite, pois nossa ideia foi que a ilustradora retratasse os períodos do dia através das cores presentes na arte. Quando necessário, também inserimos na pasta de cada roteiro imagens que a Anne poderia utilizar de referência para criar algum elemento da arte como foi imaginado por nós. Os roteiros das ilustrações das sete unidades da história podem ser conferidos no Apêndice C.

Figura 12 - Exemplificação do roteiro das ilustrações.

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 5 - Asteraceae

Final da tarde

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
No canto mais ensolarado do bosque, vive a família Asteraceae, da qual os mentores fazem parte. Eles criaram um jogo de cartas* para estarem sempre atualizados sobre as características de cada planta. Gostam de ser amigas de todo mundo e regam essas amizades fazendo retratos* de cada um.	nº 23 lado direito	Uma Margarida, um Dente-de-leão, uma Camomila e um Girassol no bosque. Ilan está sentado, centralizado na página, fazendo anotações em um caderninho.

Fonte: Autoras, 2023.

6 A CONSTRUÇÃO GRÁFICA DO LIVRO PROTEGENDO O BOSQUE

Este projeto experimental foi desenvolvido com a finalidade de suscitar no leitor uma conexão com a natureza, de forma que ele perceba a possibilidade de aprender e se divertir com os elementos presentes ao seu redor. Para isso, cada aspecto do projeto gráfico foi construído com inspiração em elementos naturais, desde a aparência da nossa personagem principal até o símbolo criado para representar os Guardiões (descrito detalhadamente no tópico 6.4.1). Portanto, nossa intenção foi iniciar o contato do leitor com o meio ambiente através de detalhes presentes nos materiais, e intensificá-lo através das atividades que utilizam um ou mais componentes da natureza como base.

6.1 CORES

A respeito das artes, demos liberdade criativa para a ilustradora escolher as cores que estariam presentes em cada uma. Aproveitamos a variedade de cores presente na natureza para estimularmos o sentido da visão, pois, como afirmam Adam Banks e Tom Fraser, “experimentamos a cor por meio de apenas um sentido: a visão” (2007, p. 10). Dessa forma, nos responsabilizamos pela criação da paleta que estaria presente na diagramação dos materiais. Durante esse processo de escolha, nos interessamos pela cor turquesa e descobrimos que, “segundo o guru britânico David Icke, turquesa é a ‘cor mística do universo’. Em 2002, cientistas da Universidade Johns Hopkins anunciaram que a cor real do universo, calculada pela média da luz das galáxias observadas, era aproximadamente turquesa” (BANKS; FRASER, 2007, p. 21). Mas os autores afirmam que mais adiante, a cor do universo foi alterada para o bege claro. Porém, durante a criação do universo mágico da nossa história, essa cor prevaleceu como a que transmitia o que sentíamos com a nossa história, visto que, “do ponto de vista emocional, o turquesa está ligado com sentimentos de exaltação, generosidade, riquezas e expansividade” (BANKS; FRASER, 2007, p. 21).

Portanto, selecionamos a cor turquesa como principal, para Ilan e para o nosso projeto gráfico. A variação foi de 3 tons, o primeiro foi o turquesa profundo⁸ (C: 84 M: 27 Y: 51 K: 13) e os outros 2 foram escolhidos pela ilustradora, o turquesa vibrante (C: 59 M: 0 Y: 31 K: 0), aplicado no preenchimento do corpo de Ilan e o turquesa intenso (C: 79 M: 14 Y: 45

⁸ Com exceção do turquesa intenso, os nomes de cores mencionados neste relatório foram de nossa criação, com a finalidade de combiná-los com o nome da cor principal.

K: 1) utilizado no contorno da personagem. Também selecionamos o lilás, e os tons escolhidos foram o lilás profundo (C: 75 M: 66 Y: 33 K: 20) e o lilás de inverno (C: 49 M: 44 Y: 11 K: 0). Além disso, escolhemos também as cores preto e branco para uma maior possibilidade de contraste.

Figura 13 - Paleta de cores.



Fonte: Autoras, 2023.

6.2 TIPOGRAFIAS

Ao iniciarmos a definição das tipografias do nosso projeto, realizamos uma pesquisa com a finalidade de identificarmos quais os cuidados a serem seguidos na produção de um material para a faixa etária do nosso público. Dessa forma, identificamos que fontes sem serifa são as mais indicadas, por facilitarem a leitura. Durante a seleção das fontes, depositamos nossa atenção na busca de famílias em que as letras “a”, “o” e “g” fossem distintas entre si, de forma que não houvesse confusão na legibilidade do texto e que não houvesse alteração das letras em diferentes variações, como, por exemplo, no caso da letra “a”, que em algumas fontes é alterada na variação regular e itálico (conferir Figura 14), e isso pode dificultar a assimilação da criança.

Figura 14 - Exemplo: Fonte Montserrat.

Regular 400 Regular 400 Italic

a a

Fonte: Google Fonts.

Para nosso projeto, optamos pela utilização de quatro famílias de fontes: Satisfy, REM, Josefín Slab e Playpen Sans. Como o livro e o guia constituem as etapas necessárias para que o leitor se torne o Guardião da Natureza, e todos os conhecimentos são transmitidos

através de um mentor, neste caso, Alba, em nosso projeto gráfico buscamos por uma fonte classificada como manuscrita para os títulos do livro, do *Guia* e de suas entradas de seção. Dessa forma, ao remeter à escrita à mão, nossa intenção é que a fonte manuscrita possa ser associada ao personagem mentor, como se ele “assinasse” esses textos que iniciam o leitor na jornada de aprendizados que o espera.

Figura 15 - Satisfy.



Fonte: Google Fonts.

Ao realizarmos uma pesquisa de famílias de fontes para o corpo de texto do livro, *Guia* e manual do jogo, priorizamos aquelas que não tivessem transição grosso-fino nos traços e que fossem classificadas no estilo sem serifa. Jost Hochuli (2013) afirma que para que uma fonte seja agradável à leitura é necessário que exista uma proporção entre as letras maiúsculas e minúsculas, para que a composição das palavras não seja afetada. Desta forma, o autor afirma que, “as maiúsculas devem ser um pouco menores do que as hastes ascendentes das minúsculas” (HOCHULI, 2013, p. 14). Em nossa busca, selecionamos em torno de 5 opções de fontes que nos agradavam, porém, ao revisarmos os aspectos gráficos delas, com base nas indicações para o nosso público-alvo, percebemos que apenas uma delas abrangia todas as recomendações, a REM. Outro aspecto que foi decisivo em nossa escolha é que essa família de fontes possui uma ampla possibilidade de variação. Além disso, é uma fonte que nos remete à descontração e diversão.

Figura 16 - REM.



Fonte: Google Fonts.

Figura 17 - Ausência de transição grosso-fino nos traços da fonte REM.

Guardião

Fonte: Autoras, 2023.

Figura 18 - Distinção entre as letras “a”, “o” e “g”.

oag

Fonte: Google Fonts.

Figura 19 - Ausência de mudança da letra “a” nas variações regular e itálico.

Regular 400 Regular 400 Italic

a a

Fonte: Google Fonts.

Como nossa intenção com a Informação ao leitor foi criar interjeições educativas e humorísticas que são exteriores à narrativa e às personagens de nossa história, como se fosse uma terceira pessoa, um narrador onisciente, comentando os fatos, queríamos criar uma distinção evidente entre essa informação e os outros elementos do produto. Por esse motivo, escolhemos uma fonte dissemelhante às usadas em outro momentos, com estilo serifado e traços finos e concisos. Para isso, a família escolhida foi a Josefin Slab.

Figura 20 - Josefin Slab.

Josefin Slab

Fonte: Google Fonts.

Para as cartas e a caixa do jogo *Natureza Encantada* e os títulos de seu manual optamos pela utilização de uma fonte de estilo manuscrito, que tivesse um traço mais arredondado e remetesse à diversão e leveza. A família escolhida para essas partes foi a Playpen Sans.

Figura 21 - Playpens Sans.

Playpen Sans

Fonte: Google Fonts.

Portanto, utilizamos em nosso projeto duas fontes manuscritas, uma sem serifa e outra com. É importante destacar que tivemos o cuidado de que as duas fontes classificadas no mesmo estilo fossem distintas uma da outra, de forma que elas não fossem confundidas ou causassem conflito, mesmo que não tenham sido empregadas no mesmo material. Em todos os produtos aplicamos a combinação contrastante entre as tipografias, pois no livro utilizamos a fonte manuscrita Satisfy, a sem serifa e a com serifa, no *Guia* e no certificado combinamos a fonte manuscrita Satisfy com a sem serifa, no manual do jogo a fonte manuscrita Playpen Sans com a sem serifa e, por fim, no jogo utilizamos apenas a fonte manuscrita Playpen Sans.

A capa do livro *Protegendo o bosque* foi criada com a inserção do oráculo da história, que é o local onde os espíritos manifestam suas escolhas para, enfim, se tornarem Guardiões da Natureza. Como nossa narrativa não apresenta apenas a jornada de Ilan, mas também é um convite para que o leitor faça uma escolha assim como a personagem principal, acreditamos que a melhor forma de introduzir o público na história seria a partir de um dos elementos mais importantes dela. Como poderá ser observado no roteiro da parte 7 (Apêndice C), este oráculo foi idealizado por nós como um portal feito de guirlanda de flores e ramos.

Com a intenção de adelantarmos o processo da criação da capa, solicitamos ao Rafael Degrandi Gelatti, que possui interesse em ilustração, que fizesse um rascunho de como imaginamos nosso oráculo (Figura 22). É importante destacar que ao iniciar as artes da parte do roteiro no qual esse local aparece, Anne Giaretta teve contato com a arte criada por Rafael Gelatti, para que houvesse semelhança entre ambos os desenhos.

Figura 22 - Ilustração da capa.



Fonte: Rafael Degrandi Gelatti, 2023.

Após essa etapa, nos responsabilizamos pela vetorização da arte e, posteriormente, a criação da capa. Por se tratar de um local no qual as cores verdes predominam, escolhemos um tom de verde que não estava presente em nossa paleta de cores. A seleção do tom se deu através do auxílio da ferramenta de acessibilidade, do Adobe Color, no qual colocamos no fundo o tom de cor do papel utilizado na capa (azul) e no texto aplicamos o tom de verde escolhido (C: 89 M: 39 Y: 71 K: 40).

Figura 23 - Teste de verificação de contraste da capa.



Fonte: Adobe Color.

Figura 24 - Capa do *Protegendo o bosque*.

Fonte: Autoras, 2023.

Por se tratar de um livro destinado às crianças, realizamos testes da fonte no tamanho 11 a 14 pt para verificarmos qual ofereceria melhor legibilidade. O tamanho selecionado para o corpo de texto foi 13 pt e entrelinhamento de 15,6 pt, com o alinhamento justificado à esquerda. No fôlio aplicamos a mesma fonte do corpo de texto (REM) 11 pt, entrelinhamento de 13,2 e a cor turquesa profundo. Como utilizamos a linha base para a diagramação do material, estipulamos 1 linha de espaço entre o final do bloco de texto superior do início da ilustração e o início do bloco de texto inferior do final da ilustração. Segue abaixo a exemplificação da mancha gráfica do livro.

Figura 25 - Mancha gráfica do livro *Protegendo o bosque*.

Os Capins Rosário gostam de criar sons enérgicos e diversos artesanatos com suas sementes.



Exploram as possibilidades sonoras existentes em si e dividem seus grãos com o mundo ao seu redor, revelando que cada um de nós é um compositor.

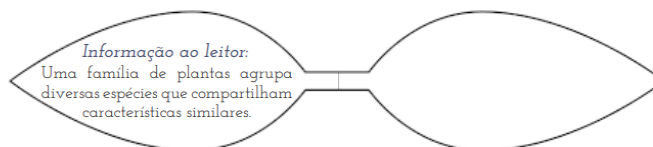
31

Fonte: Autoras, 2023.

Nossa narrativa é complementada com dois elementos externos à história: a explicação de conceitos técnicos intitulada como Informação ao leitor e as atividades apresentadas no *Guia do futuro Guardião*. Por esse motivo, decidimos que as ilustrações estariam centralizadas na página e os trechos da história distribuídos na parte superior e/ou inferior, de forma que os espaços externos das margens fossem utilizados para a Informação ao leitor. O título “Informação ao leitor” está em estilo semibold e itálico, no tamanho 14, alinhamento centralizado e com a aplicação da cor lilás profundo, já o corpo de texto está em estilo regular com tamanho de 12,7 pontos e entrelinha 14,5, alinhado justificado ao centro. Essa parte foi impressa em um papel superbond 75g/m², diferente do livro, cuja cor é verde, e foi recortado em formato de uma folha de árvore (Conferir Figuras 26 e 27) e colado com fita

dupla face nas páginas do livro, em orientações aleatórias. Nas palavras que possuem essa explicação conceitual no *Proteger o bosque*, aplicamos a cor lilás profundo, com a intenção de a diferenciarmos do restante.

Figura 26 - Exemplificação da diagramação da Informação ao leitor.



Fonte: Autoras, 2023.

Figura 27 - Exemplo da Informação ao leitor.



Fonte: Autoras, 2023.

Já as atividades foram identificadas no corpo de texto através do sinal gráfico asterisco (*) e da aplicação da cor turquesa profundo. Também inserimos, na mesma página, um retângulo com o contorno da mesma cor e dentro uma caixa de texto que indica em qual página do *Guia do futuro Guardiã* o leitor pode encontrar mais detalhes sobre as atividades mencionadas. É importante destacar que na parte pré-textual do livro, na apresentação, adicionamos uma explicação sobre isso para orientarmos o leitor.

Figura 28 - Exemplo da indicação das atividades na história.

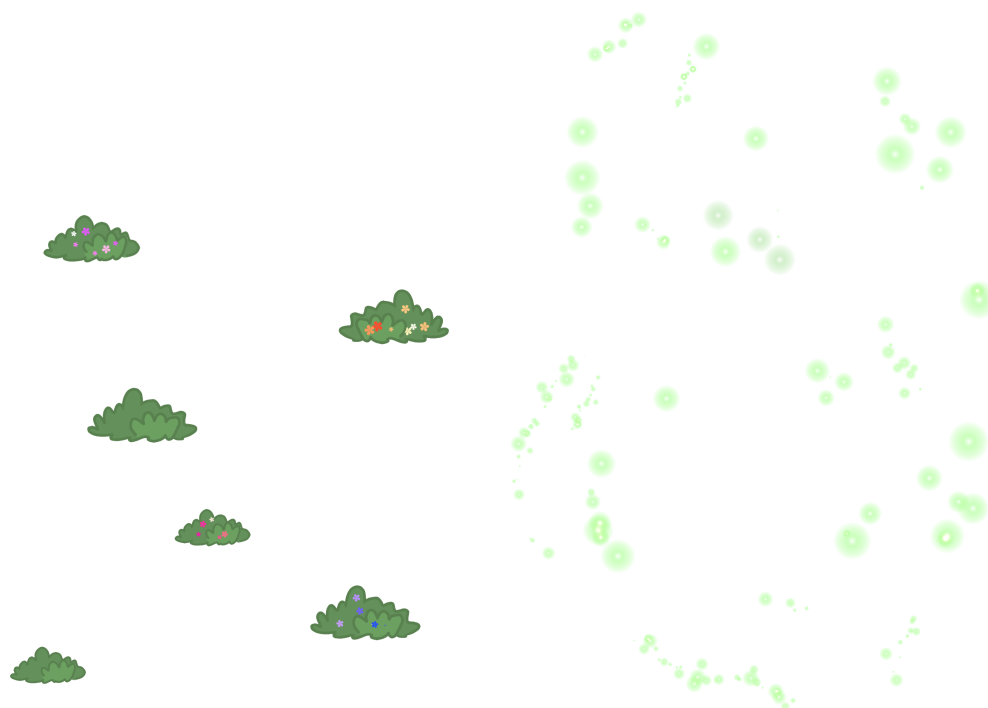
A primeira família que vamos visitar é a *Lamiaceae*. As plantas são conhecidas pelos seus aromas marcantes e por desfrutarem seus dias criando **carimbos e pinturas com suas folhas*** para presentear quem guardam no coração. Para aprender mais sobre essa família, eu e Alba brincamos de **identificação de folhas***, memorizando suas fragrâncias.



*Saiba mais sobre as atividades "carimbos e pinturas" na página 7 e "identificação de folhas" na página 8 do Guia do futuro Guardião.

Além desses dois recursos mencionados, também trabalhamos com a extrapolação de alguns itens presentes nas ilustrações das páginas (Figura 29), com a finalidade de trazer uma dinamicidade para a leitura, sem ser necessária a alteração da distribuição das artes, de forma que elas pudessem seguir conforme foram idealizadas por nós. Esses elementos gráficos foram criações da própria ilustradora do livro, e a ordenação deles nas páginas foi desenvolvida por nós, responsáveis pelo projeto.

Figura 29 - Itens de ilustrações.



Fonte: Anne Giaretta, 2023.

6.3 PAPÉIS E ACABAMENTO

A capa do livro *Protegendo o bosque* foi impressa em papel cartolina 180 g/m² e seu miolo em papel couchê fosco 170 g/m². O elemento externo Informação ao leitor foi impresso em papel superbond verde 75 g/m² e inserido nas páginas com fita dupla face de 18 mm de largura e 30 m de comprimento. Já a impressão do *Guia do futuro Guardião* foi em papel couchê fosco 170 g/m² e o acabamento foi em grampo. A impressão do *Certificado de Guardião* foi feita em papel couchê fosco 170 g/m² para os exemplares do livro. Este paratexto foi depositado no livro através de um envelope lilás de medidas 20,6 x 14 cm colado com fita dupla face na última página do livro.

As cartas do jogo *Natureza Encantada* foram impressas em papel couchê brilho 240 g/m², já a moeda em papel sulfite 180 g/m² e plastificada. Os contadores de ponto e suas flechas foram impressos em papel supremo 250 g/m² e foram unidos com a aplicação de rebites prateados, o que possibilita o giro da flecha. A caixa do jogo também foi impressa em papel supremo 250 g/m² e o manual do jogo em papel couchê brilho 140 g/m². Em virtude da caixa não acomodar os contadores e o manual, buscamos por uma embalagem que representasse o encanto desejado através do contato com o nosso jogo. Portanto, esses itens

foram organizados em uma embalagem composta de poliéster, branca, com dimensão de 14 x 20 cm, com uma fita para fechá-la.

Com a intenção de darmos unicidade ao livro e seus paratextos, desenvolvemos uma embalagem no mesmo formato que o envelope do *Certificado de Guardiã* com papel cartão azul, que pudesse abrigar todos os elementos do produto e seus brindes. Para isso, refilem o papel cartão no tamanho e formato necessário para a confecção do envelope e realizamos as dobras. Posteriormente, colamos com cola branca a parte inferior e as laterais da dobradura e para lacrar o envelope usamos um adesivo de flor artesanal de confecção própria. Dentro desta embalagem estão o livro *Protegendo o Bosque*, o *Guia do Futuro Guardiã*, o jogo *Natureza Encantada* e seu manual, e o brinde de adesivos de flores artesanais.

6.4 PARATEXTOS

Conforme mencionado em diferentes seções neste relatório, nosso livro é acompanhado de paratextos que complementam a história. O primeiro, *Guia do futuro Guardiã*, foi planejado para apresentar uma descrição dos materiais necessários para realizar cada atividade mencionada no livro e uma explicação organizada em passo a passo de como fazê-la. Esse material, construído em formato de livreto, teve como objetivo evitar a quebra do ritmo de leitura da narrativa, de forma que o leitor possa escolher entre pausar a leitura e realizar a atividade ou finalizar o livro e vivenciar as atividades posteriormente.

Todas essas atividades podem ser adaptadas de acordo com os materiais, produtos e elementos disponíveis, e não exigem nenhuma preparação prévia, com exceção do jogo de cartas *Natureza Encantada*. Como este foi idealizado por nós como uma forma de complementar o aprendizado de botânica do nosso público e evidenciar o conhecimento que a família de mentores possui, julgamos que seria interessante trabalharmos essa atividade como um paratexto do livro. A construção da dinâmica do *Natureza Encantada* teve como inspiração o jogo de cartas Pokémon, e nossa intenção foi ensinar os conceitos iniciais de botânica e meio ambiente, bem como mostrar as particularidades de algumas plantas. O baralho é composto por 90 cartas, sendo 15 cartas de espécies, 38 cartas de energia, 22 cartas de estação e 15 cartas especiais. O modo de jogar e os conteúdos de cada carta estão no Apêndice F.

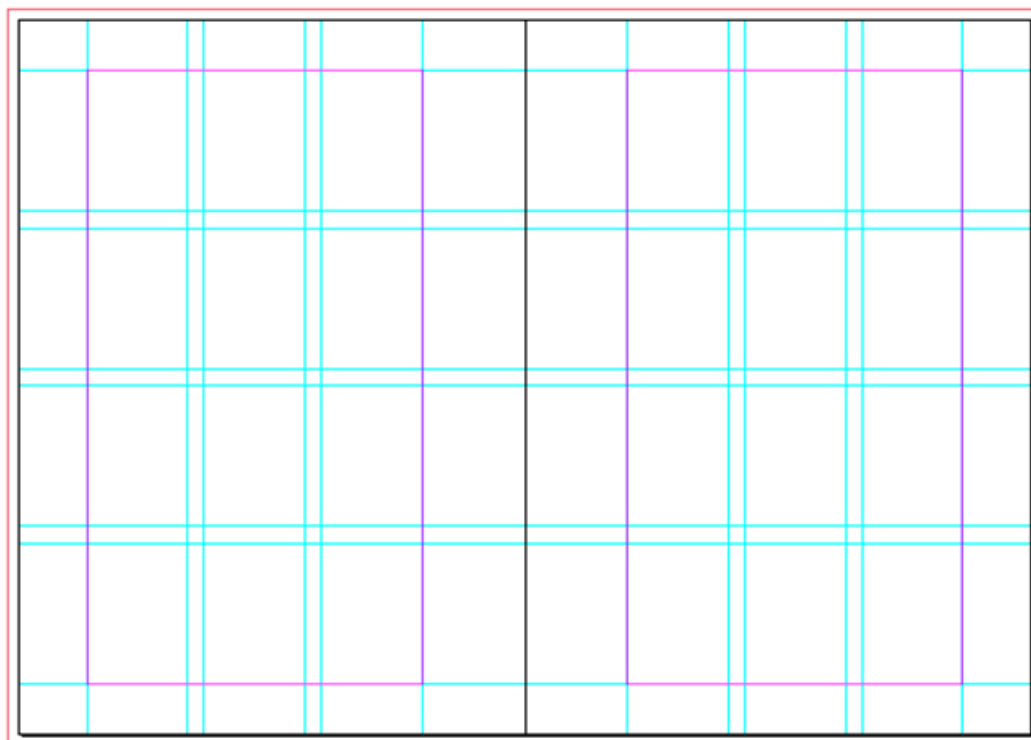
Além de criarmos a história do livro, ainda nos envolvemos com a criação dos roteiros de todas as suas ilustrações, selecionamos e escrevemos o conteúdo presente no *Guia* e desenvolvemos o projeto gráfico do livro e dos paratextos. Portanto, decidimos otimizar o

nosso tempo ao criarmos o jogo de cartas e seu manual na disciplina de Projeto Experimental em Educação, do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria, ministrada pelos professores Dr^a. Sandra Depexe, Dr. Leandro Stevens e Me. Jean Silveira Rossi. Essa ideia surgiu após percebermos que o projeto final da disciplina ia ao encontro da nossa proposta, de criação e aplicação do produto com o público-alvo. Dessa forma, nosso jogo de cartas e seu manual fazem parte de um projeto de criação de um Recurso Educacional Aberto (REA). Vale ressaltar, portanto, que apesar do nosso projeto de conclusão de curso ser composto por um livro, um livreto (*Guia do futuro Guardião*) e um certificado, consideramos o jogo de cartas como um dos elementos que compõem o nosso produto, afinal, se não houvesse a oportunidade de criação dele na disciplina, ele ainda seria uma de nossas propostas de construção no projeto experimental.

Por fim, a respeito do último paratexto, o *Certificado de Guardião*, desde a etapa de criação da história decidimos que não revelaríamos a decisão de Ilan, pois nosso interesse era convidar o leitor para que ele também fizesse uma escolha, mas sem influenciá-lo a tomar a mesma decisão da personagem principal. Ao refletirmos sobre essa possibilidade, surgiu a ideia de criarmos um certificado para que a escolha do público também fizesse parte deste material. Com isso, criamos o *Certificado de Guardião*, que finaliza essa jornada de descobertas e autonomia. No tópico a seguir elencamos os aspectos gráficos de cada um desses paratextos.

6.4.1 Guia do futuro Guardião

O arquivo do Guia foi criado em tamanho A5, com margem superior e inferior de 1,5 cm, interna de 3 cm e externa 2 cm, e sangria de 0,3 cm. Para a diagramação, escolhemos trabalhar com o grid modular, com 4 linhas e 3 colunas de medianiz 0,5 cm. A dimensão do material fechado é de 14,8 x 21 cm e aberto é de 29,6 cm.

Figura 30 – Grid modular do *Guia do futuro Guardião*.

Fonte: Autoras, 2023.

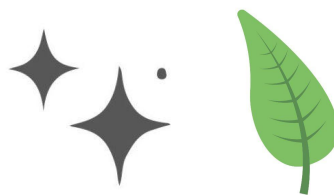
Com a intenção de darmos uma identidade visual para o nosso projeto, criamos um símbolo que representa os Guardiões da Natureza. Para isso, nos inspiramos em um formato que comumente é atribuído a um brilho e combinamos essa ideia com algum elemento que representa a natureza. Dessa forma, criamos uma folha de árvore e a replicamos nas mesmas direções que o formato do brilho. Segue abaixo o símbolo criado para os Guardiões (versão com preenchimento e versão de contorno) e abaixo suas referências visuais.

Figura 31 – Símbolo dos Guardiões da Natureza.



Fonte: Autoras, 2023.

Figura 32 - Referência visual do símbolo de Guardiã da Natureza.



Fonte: FreePik.com

Para a capa do *Guia*, criamos um padrão desse símbolo, intercalando entre as cores turquesa profundo e intenso, com o título em Satisfy. Nas entradas de seção aplicamos a mesma fonte nos títulos e replicamos o símbolo de Guardiã entre a palavra “atividades”.

Figura 33 – Capa e contracapa do *Guia do futuro Guardiã*.



Fonte: Autoras, 2023.

Figura 34 - Entrada de seção do *Guia do futuro Guardiã*.




Fonte: Autoras, 2023.

O corpo de texto do guia foi na fonte REM, em tamanho de 12 pt e entrelinhamento de 14,4 pt. Para criar uma hierarquia de informação, aplicamos nos nomes de cada atividade a variação bold, em caixa alta e na cor turquesa vibrante. O passo a passo ficou no mesmo tamanho do corpo de texto, mas em bold e em turquesa vibrante também, de forma que facilite a leitura da criança, ao identificar facilmente quantas etapas cada atividade precisa.


Figura 35 – Miolo do *Guia do futuro Guardiã*.

Se você for usar giz, lápis e canetinha você pode realizar a atividade desta forma:



Passo 2: Posicione uma das folhas que você escolheu embaixo do papel.

Passo 3: Com seu material de desenho pinte o local onde a folha está, imprimindo seu formato e particularidades no papel.



Você pode escolher a orientação e o lugar em que cada carimbo e pintura ficará, formando a paisagem e o desenho que você preferir!

IDENTIFICAÇÃO DE FOLHAS

Nesta atividade vamos precisar de folhas comestíveis, que usamos para fazer chás ou temperar nossas comidas. Além de hortelã, orégano, manjericão e melissa você pode usar alecrim, sálvia, cebolinha, agrião e folhas de saladas.

ATENTE-SE: Para a atividade devem ser usadas folhas **comestíveis**. Caso você não tenha certeza se o que você escolheu pode ser ingerido, pergunte ao seu responsável antes de iniciar a atividade.

8

Fonte: Autoras, 2023.

As ilustrações do miolo foram criadas no estilo de ícones, sendo só o contorno em branco. A intenção não foi explicarmos o passo a passo através desses desenhos, mas sim que eles remetessem a algum elemento ou aspecto mencionado na descrição de cada atividade. A respeito do conteúdo do *Guia*, dividimos em 5 seções, são elas: *Asteraceae* atividades, *Lamiaceae* atividades, *Myrtaceae* atividades, *Poaceae* atividades e Extra. As quatro primeiras trazem a explicação de como fazer cada atividade mencionada no *Protegendo o bosque*. A ordem definida para cada seção foi a alfabética.

Após elas, acrescentamos duas atividades na seção extra, que necessitam, diferentemente das outras atividades, da ajuda de um responsável para a realização, já que utilizam materiais como tesoura e cola quente. Para a atividade de adesivo de flores, fizemos a

coleta de flores e folhas e aplicamos o método de secagem entre papéis de guardanapo e pesos. Após estarem secas, colamos um pedaço de fita durex no papel manteiga, distribuimos as flores e folhas neste espaço, e colamos outra fita durex por cima. Esta produção foi usada no acabamento e embalagem do produto final. Segue abaixo uma foto desse brinde.

Figura 36 - Adesivo de flores para os brindes.



Fonte: Autoras, 2023.

6.4.2 Jogo de cartas e manual

Como o jogo é destinado às crianças, estipulamos um tamanho pequeno, que não causaria desconforto no manuseio. A dimensão de todas as cartas é de 6,3 x 8,5 cm. Por se tratar de um produto desenvolvido como REA, optamos em não utilizar as ilustrações criadas por Anne Giaretta para o nosso livro, dessa forma, todas as artes presentes no jogo foram feitas por nós, idealizadoras do projeto. Para este jogo criamos quatro tipos de cartas, são elas: espécies, energia, estação e especiais.

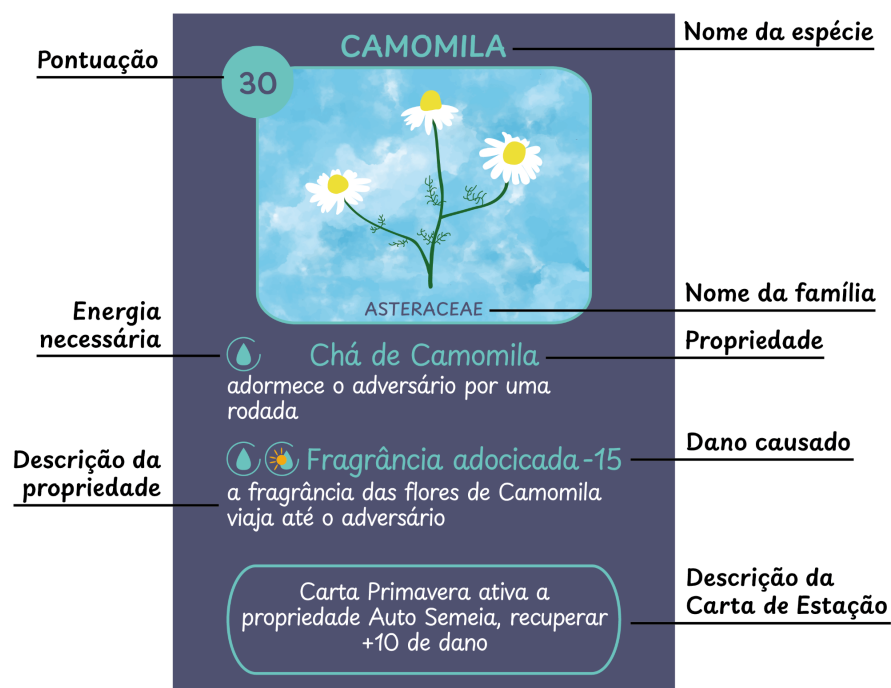
Para as cartas de espécies criamos hierarquia de informação através do uso de diferentes tamanhos e cores na parte textual. A identificação da espécie e suas propriedades ficaram em tamanho 10 pt e na cor turquesa vibrante, com apenas duas distinções: o nome da espécie ficou em caixa alta e em variação semibold. A pontuação que cada uma tem foi

inserida em um círculo com preenchimento na cor turquesa vibrante e o número na cor lilás profundo, com 10 pt.

O nome da família da qual a espécie faz parte foi centralizado no retângulo, abaixo da ilustração, em tamanho 6 pt e na cor lilás profundo. Ao fundo da ilustração, dentro do retângulo, inserimos uma textura de céu disponibilizada no Freepik.com. Os demais textos foram trabalhados na cor branca e em tamanho de 8 pt. Quando há possibilidade de usar a carta de estação na espécie em questão, enquadramos este trecho que explica sua funcionalidade dentro de um retângulo da cor turquesa vibrante.

Segue abaixo a exemplificação da frente de uma das cartas de espécie, junto com a legenda de cada elemento e seu verso, composto por um padrão da silhueta da personagem principal do livro. Aproveitamos para explicar que esse verso se repete em todos os tipos de cartas: de espécies, de energia, de estação e especiais.

Figura 37 - Frente e legenda da carta de espécie.



Fonte: Autoras, 2023.

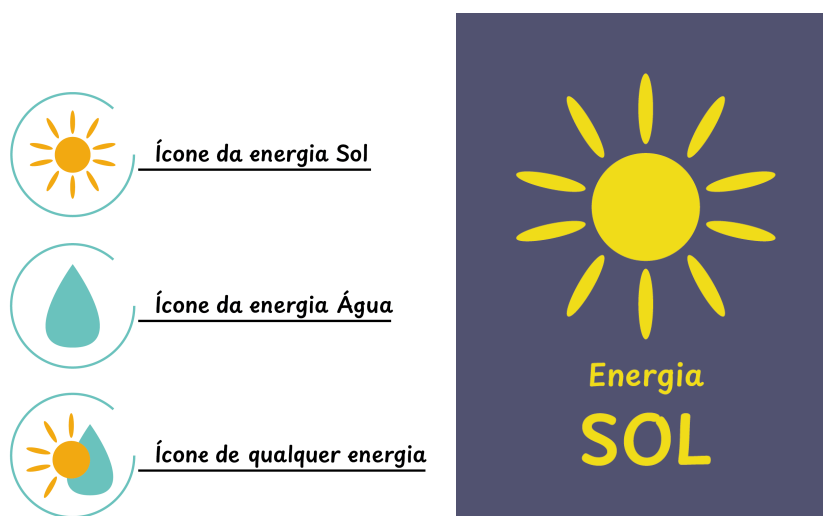
Figura 38 - Verso de todas as cartas.



Fonte: Autoras, 2023.

As cartas de energia necessárias para ativar as propriedades de cada espécie foram indicadas através de ícones nessas cartas. No jogo há 2 energias disponíveis: Água e Sol, porém, há propriedades que não exigem uma energia específica, dessa forma, o jogador pode utilizar a carta de energia que preferir. Essas cartas foram construídas com o fundo em lilás profundo e no texto aplicamos a mesma cor do ícone presente. A palavra energia ficou com 14,7 pt e a palavra referente ao elemento em tamanho 31,18 e em caixa alta. Segue abaixo a legenda dos ícones de energia presentes nas cartas de espécies e um exemplo da carta de energia presente no baralho.

Figura 39 - Legenda ícones de energia e exemplo da carta de energia.



Fonte: Autoras, 2023.

Ao iniciarmos a construção das cartas de estação nos deparamos com um problema: se seguíssemos a criação de ícones para representar cada categoria, a carta de verão seria similar à de sol. Portanto, buscamos referências visuais de como poderíamos representar as estações, e decidimos retratá-las em um único desenho, de uma árvore, que traria as marcas de suas mudanças no decorrer de cada época do ano. Essa ilustração foi criada de forma que abrangesse as quatro cartas, que foram indicadas apenas pelo nome da estação, em caixa alta, tamanho 25 pt e semibold. O fundo das cartas foi o turquesa vibrante.

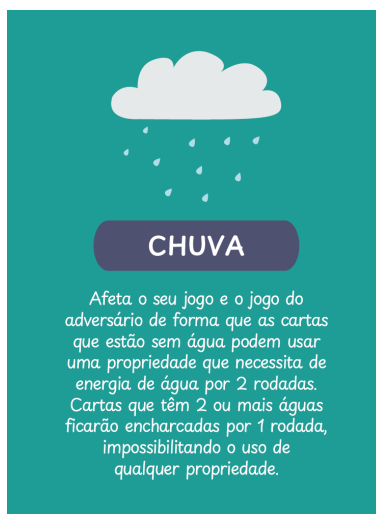
Figura 40 - Exemplo da carta de estação.



Fonte: Autoras, 2023.

As cartas especiais foram criadas com o fundo em turquesa intenso e o nome da carta ficou em caixa alta, tamanho 12 pt e semibold, inserido em um retângulo com preenchimento em lilás profundo, já a descrição da carta possui o tamanho 8 pt. Esses dois elementos textuais e a ilustração foram centralizados na carta, em virtude de haver distinção no tamanho da descrição de cada uma.

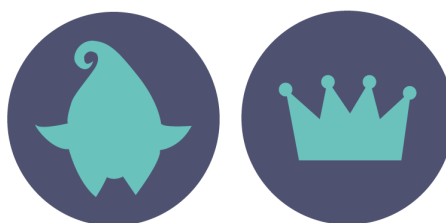
Figura 41 - Exemplo de carta especial.



Fonte: Autoras, 2023.

Como algumas cartas exigem o uso de moeda para que o jogador tire cara ou coroa, criamos um design para uma moeda com a identidade visual que construímos em nosso projeto e dimensão 3 x 3 cm.

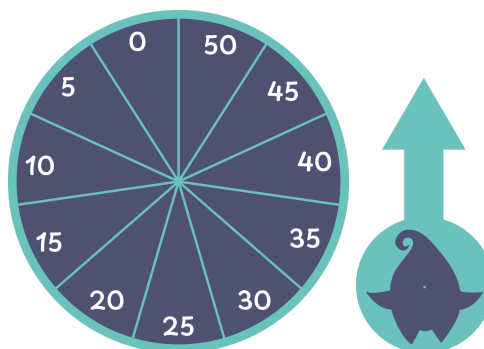
Figura 42 - Moeda do jogo.



Fonte: Autoras, 2023.

Os contadores foram criados com o objetivo de facilitar o controle da pontuação de cada jogador. Cada baralho é acompanhado por 2 contadores, de diferentes cores, um com o fundo em lilás profundo, números em branco e detalhes turquesa vibrante, e o outro com o fundo em turquesa vibrante, números brancos e detalhes em lilás profundo. A flecha de cada contador é preenchida com o tom do contador oposto e centralizado nela está a silhueta de Ilan, na mesma cor do contador ao qual ela faz parte. Os contadores possuem as dimensões 9,4 x 9,4 cm e as flechas 2,3 x 4,5 cm.

Figura 43 - Exemplo do contador de pontos.



Fonte: Autoras, 2023.

Para a caixa do jogo utilizamos as cores lilás profundo, turquesa vibrante e branco. Na parte da frente adicionamos o padrão de Ilan presente no verso de todas as cartas. Optamos pela inserção das marcas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), do curso de Produção Editorial e do EduMix na parte inferior da caixa. Também inserimos as informações de faixa etária a qual o produto é indicado e a quantidade de número de cartas do baralho em uma das laterais da caixa. Sua dimensão, aberta, é de 19,9 x 17,9 cm.

Figura 44 - Caixa do jogo.



Fonte: Autoras, 2023

O livreto do manual do jogo é de 10,5 x 14,8 cm. As margens superior, inferior, interna e externa são de 1,7 cm. Para a capa do manual utilizamos a mesma ilustração de

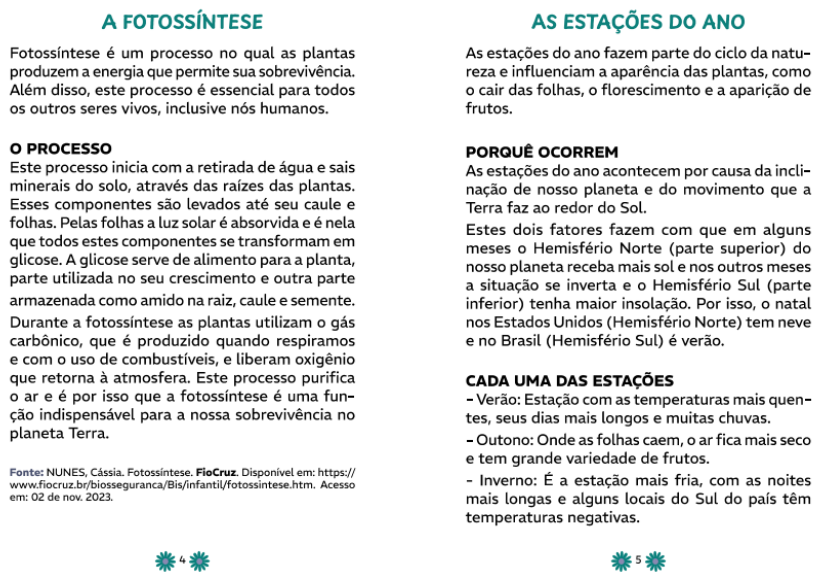
árvore das cartas de estação, com preenchimento no tom turquesa vibrante. No título do manual e nos títulos de seções utilizamos a fonte Playpen Sans. Os títulos de seções estão em caixa alta, 12 pt, bold e na cor turquesa profundo. O corpo de texto é a fonte REM, com 10 pt e entrelinhamento de 12 pt, com suas variações de bold, itálico e regular. O fôlio das páginas foi inserido no meio de duas margaridas, para isso, utilizamos a mesma ilustração da carta da espécie margarida, mas com preenchimento das pétalas no turquesa vibrante e preenchimento do miolo em lilás de inverno.

Figura 45 - Capa do manual do jogo.



Fonte: Autoras, 2023.

Figura 46 - Miolo do manual do jogo.



Fonte: Autoras, 2023.

6.4.3 Certificado de Guardião

O certificado foi criado com a dimensão de 20 x 13,4 cm. Para o design deste material também utilizamos o símbolo criado para os Guardiões da Natureza, que foi replicado em cada canto da página, conectando uma linha na outra, com a finalidade de formar uma moldura em torno do texto. A tipografia utilizada para o corpo de texto foi a REM, tamanho 12 pt e entrelinhamento 14,4 pt, já a assinatura do mentor Alba foi na fonte Satisfy, tamanho 22 pt. Também criamos um selo para os Guardiões e o inserimos no canto inferior direito do certificado (Figura 47).

Figura 47 - Selo de Guardião.



Fonte: Autoras, 2023.

7 APLICAÇÃO DO PROJETO

Como nosso propósito com este trabalho não foi apenas desenvolver um produto editorial, mas também vivenciar o contato do público-alvo com este, no final de outubro de 2023 procuramos a coordenadora Leticia Genro Schio do Ensino Fundamental - Anos Iniciais da Escola Básica Estadual Cícero Barreto, com a finalidade de propormos o teste do nosso projeto com alguma turma. A partir do diálogo, a Leticia nos indicou uma turma de 3º ano, composta por 16 alunos e de encargo da professora Rosane Maria Camponogara. Também estabelecemos duas datas para os encontros, a primeira em 13 de novembro para a aplicação do jogo de cartas *Natureza Encantada*, desenvolvido na disciplina de Projeto Experimental em Educação. A segunda data definida foi 6 de dezembro, para a leitura do livro *Protegendo o bosque* e a realização de algumas atividades mencionadas na narrativa. Nos tópicos a seguir descrevemos esses dois momentos com a turma.

7.1 APLICAÇÃO DO JOGO: NATUREZA ENCANTADA

Chegamos para a aplicação com a turma na escola às 13h30 e saímos de lá às 17h10. Iniciamos nossa aula explicando quem somos e qual seria nossa atividade do dia. Explicamos os conceitos que trazemos em nosso manual para os alunos e ligamos eles ao conteúdo do nosso jogo. A fotossíntese, por exemplo, explica porquê as espécies do jogo só conseguem fazer uso de suas propriedades com a energia Sol e a energia Água. As estações do ano, além de nos proporcionar a mudança de temperaturas, nos trazem frutos e novas paisagens. E a cochonilha é um inseto que suga a seiva das plantas e as enfraquece, o que faz com que o próximo ataque de seu adversário perca 10 pontos. Desde o início os alunos foram muito receptivos conosco, participando da aula e expressando seus pensamentos.

Após isso partimos para a explicação do jogo de cartas. Como só foi possível imprimir cinco baralhos, tivemos que dividir os 16 alunos em grupos de quatro. Realizamos a explicação geral e depois nos dividimos para explicar com mais detalhes individualmente para cada grupo. Acompanhamos de perto todos os grupos de alunos enquanto eles jogavam, auxiliando nas escolhas que poderiam tomar e suas dificuldades. Conseguimos ver como os jogos estavam sendo desenvolvidos em cada grupo, suas escolhas durante o jogo, as espécies que chamaram sua atenção, as dificuldades enfrentadas e suas opiniões das cartas.

É importante destacar que na turma tem um aluno autista e, inclusive, foi pensando nele que a coordenadora Leticia nos sugeriu essa turma, pois o hiperfoco dele é a área de

botânica. Dessa forma, durante a explicação do conteúdo teórico, ele foi muito participativo, tentando responder as perguntas da Roberta e tirando dúvidas. No início da atividade ele jogou com o grupo do qual fazia parte, porém, em um determinado momento ele se sentiu incomodado porque a carta de espécie da dupla dele não era trocada nunca. Apesar da Lisara tentar mostrar que isso era bom, pois significava que eles estavam ganhando, ele seguiu incomodado, pois queria descobrir quais eram as outras espécies do baralho. Além disso, ele também ficou impaciente por não poder tomar as decisões sozinho, visto que eram duplas contra duplas. Porém, como o nosso jogo realmente é para ser entre 2 pessoas, não consideramos essa insatisfação como algo que indique a necessidade de mudanças em nossa dinâmica.

Após um tempo de jogo, esse aluno quis encaixar as cartas de estação umas nas outras, então nós demos essas cartas do baralho que estava sobrando, de forma que o grupo do qual ele fazia parte não precisasse interromper a partida. Logo após ter encaixado as cartas, ele escolheu sentar em outra classe e desenhar. No final da tarde, ele sentiu vontade de jogar novamente e voltou para o grupo que estava, porém, um tempo depois ele cansou e foi fazer outra atividade. Embora ele não tenha participado do momento o tempo todo como os demais alunos, ele foi o primeiro a responder que gostou do jogo e a preencher o formulário de avaliação. Dessa forma, acreditamos que ele conseguiu aproveitar a atividade proposta, nos momentos em que sentiu vontade de participar.

Ao final da tarde conversamos com a turma inteira e fizemos perguntas mais específicas de nosso interesse para avaliarmos nosso trabalho, são elas e suas respostas:

P: Qual foi a maior dificuldade de vocês durante o jogo?

Recebemos dois tipos de resposta, a primeira foi a dificuldade inicial de tentar entender um jogo de cartas, algo que acreditamos que muitas pessoas têm dificuldade independente da idade. O que é preciso fazer é aprender jogando, e foi exatamente isso que a aluna respondeu, que depois ela se acalmou, jogou e conseguiu entender. A segunda resposta foi que não houve grande dificuldade para aprender.

P: Qual foi a maior dificuldade em relação às cartas?

A maioria não relatou nenhuma dificuldade, o que demonstra que após lerem as cartas conseguiram usar elas a seu favor. Tivemos uma resposta sobre a dificuldade de achar as

energias de um grupo que a Roberta acompanhou e viu que na primeira espécie elas demoraram algumas rodadas para encontrar energia Água. Este foi o único grupo onde enxergamos a dificuldade em encontrar energia, mas ainda sim levamos o comentário em consideração.

P: Dificuldade para ver as cores/imagens? Dificuldade em ler o que estava escrito? Seja pela cor, fonte, etc...

A professora declarou que achou tudo muito claro para a leitura e não havia nenhuma dificuldade nas escolhas de projeto gráfico e diagramação. Os alunos responderam que não tiveram nenhuma dificuldade ligadas a qualquer fator.

P: Acharam a partida do jogo longa?

Os alunos responderam que acharam a partida longa, mas a maioria concordou que esse aspecto não era negativo, pois eles se divertiram com a atividade. Isso também ficou evidente no momento do recreio, em que a professora pediu que ficassem na sala (por causa do tempo de chuva) e os liberou para fazerem o que quisessem. Mesmo assim, alguns optaram por seguir jogando.

Com estas perguntas respondidas passamos um formulário impresso para cada um dos alunos. Recebemos nota 10 em relação ao jogo e a vontade de jogar novamente. Já em relação ao quanto eles acreditam que aprenderam com o jogo obtivemos 8,91 de média. Vimos que muitos dos alunos não conheciam a maioria das plantas que trouxemos nas cartas e acreditamos que essa foi uma forma divertida para aprender sobre algumas espécies.

Por fim, a professora deu sua opinião à nós e à turma afirmando que o jogo veio em um momento propício, já que na segunda-feira eles realizam o “Momento da leitura” e nosso jogo foi uma forma diferente deles praticarem a leitura, em um novo formato onde eles mostraram grande interesse. Ela disse também que eles puderam aprender sobre regras, como existe os momentos deles ouvirem, se referindo ao início de nossa aula onde explicamos os conteúdos, e o momento de serem ouvidos, se referindo ao nosso auxílio nas dúvidas deles em relação ao jogo e nossa conversa final onde escutamos suas opiniões. Nenhuma mudança no jogo é necessária em sua opinião, pois ele já está “perfeito”.

Vimos em prática durante as partidas os resultados alcançados com nosso jogo e podemos afirmar que todos nossos objetivos foram cumpridos. O conteúdo que trouxemos em nosso manual foi usado durante os jogos e auxiliou as crianças a entender as informações nas

cartas. Inicialmente todos os alunos estavam um pouco tímidos e inseguros com a leitura, além de estarem apressados para jogar, o que dificultou a leituras das cartas e atrasou o aprendizado do jogo, mas com os incentivos de nós duas conseguimos fazer com que eles lessem em voz alta uns aos outros, melhorando o fluxo do jogo. Percebemos que eles puderam exercitar a matemática com o contador de pontos, subtraindo ou adicionando conforme a espécie deles era atingida, e, apesar da dificuldade de alguns, todos participaram desse processo.

7.2 LEITURA E ATIVIDADES DO PROTEGENDO O BOSQUE

No início da semana em que retornaríamos à escola, a coordenadora Leticia nos contatou para informar que, no dia 6 de dezembro, após o recreio, os alunos teriam um momento de despedida de seus professores do Pibid. Em virtude disso, foi necessário um ajuste do que havíamos planejado, pois teríamos apenas 1h e 30 minutos com eles, para não atrapalharmos a programação de final de ano letivo da turma. Dessa forma, combinamos que nosso teste se daria através da mediação da nossa história e da realização de duas atividades: chocalhos e a junção das atividades carimbos e pinturas com folhas e a atividade quadro de flores. Como não seria possível repassarmos os mínimos detalhes da narrativa com eles, nem ensinar todas as atividades, decidimos não entregar o *Certificado de Guardião*, pois acreditamos que o contato breve com a obra dificultaria o reconhecimento das particularidades de cada família, e, conseqüentemente, o processo de escolha.

Ao chegarmos na escola, todos os alunos lembraram de nós e demonstraram animação em participar da continuação do nosso projeto. Portanto, iniciamos pela mediação da história, com foco em apresentar as ilustrações e as ideias principais em cada página. A seguir, explicamos a primeira atividade, de carimbos e pinturas com folhas e flores, onde unimos a atividade de carimbo de folhas com a atividade de quadro de flores, já que no tempo estipulado não seria possível realizar atividades que abrangessem as outras três famílias de plantas participantes do projeto, e entregamos os materiais necessários, como papéis, tinta guache, pincel, entre outros. Ao fundo da sala distribuimos as folhas e flores coletadas por nós, nos dias anteriores à visita.

Após a organização, solicitamos que os alunos escolhessem em torno de duas flores ou folhas que gostariam de usar, e oferecemos a possibilidade de que eles trocassem entre si caso houvesse interesse. Também assinalamos que eles tinham liberdade para escolher a orientação do papel e a arte criada através das plantas. Durante a atividade, circulamos pelas

classes para ajudá-los caso houvesse alguma dúvida e também buscamos elogiar o trabalho que estavam desenvolvendo, com a intenção de estimular a criatividade e a autoestima deles, pois queríamos proporcionar um espaço seguro e divertido para a experimentação, sem comparação ou julgamentos.

O envolvimento da turma com a atividade superou nossas expectativas, pois, após quase 1h de pinturas, solicitamos que eles finalizassem seus desenhos para guardarmos o material e iniciarmos a atividade seguinte, porém, essa etapa de conclusão demorou mais do que imaginávamos, pois eles seguiam escolhendo novas cores e plantas para desenhar. Dessa forma, como o tempo que nos foi disponibilizado já estava quase no fim, decidimos não iniciar a próxima atividade. Afinal, a professora Rosane nos informou que ela já estava planejando uma aula de criação de algo que trabalhasse com som, então a Roberta explicou para ela e para a turma como é a construção de um chocalho e combinamos que em seguida, ainda neste ano, eles terão essa experiência com a professora. Como nós duas já havíamos comprado alguns grãos para serem utilizados na confecção, deixamos esses produtos com a Rosane, para que ela os aproveite na execução de sua ideia. Para a finalização desse momento, fizemos duas perguntas para a turma, são elas e suas respostas:

P: Vocês gostaram da atividade?

Recebemos respostas positivas de todos os alunos, que fizeram questão de mostrar o quanto gostaram dessa atividade ou mesmo que amaram.

P: Vocês já conheciam essa atividade? Já brincaram disso alguma vez?

Alguns responderam que nunca tinham brincado disso, outros responderam que já fizeram essa atividade em outras escolas que estudaram ou mesmo em casa.

Para finalizar, destacamos outro aspecto relevante e que vai ao encontro da nossa proposta com este projeto, durante nossos diálogos com as crianças observamos o interesse de algumas delas pelas plantas que disponibilizamos, desde a curiosidade em saber qual planta é até o desejo de tocá-las e sentir sua textura. Inclusive, alguns alunos nos pediram para levarem uma folha ou flor que mais gostaram para casa. Esses aspectos intensificaram a nossa percepção de que a turma realmente aprovou nosso produto e o potencial que ele tem para explorar os sentidos humanos das crianças.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto experimental “Livro-objeto ‘*Protegendo o Bosque*’: natureza e sensorialidade para crianças” teve como objetivo principal construir um livro-objeto que auxilie o leitor no desenvolvimento de seus sentidos humanos e também de sua autonomia. Os objetivos específicos foram: criar uma narrativa que apresente algumas famílias e espécies de plantas existentes; propor atividades lúdicas que explorem a percepção sensorial do público; e aplicar o produto ao público-alvo infantil.

Desde o início nossa intenção foi produzir mais de um material, para que pudéssemos ampliar nossos conhecimentos e experiências. Para isso, buscamos, através dos conhecimentos adquiridos sobre escrita com Field (2001) e Koch (2008), criarmos uma história que fosse atrativa e mantivesse o interesse do leitor, e também que possibilitasse seu desdobramento em diferentes formatos: livro, atividades e jogo. Dessa forma, as informações coletadas acerca de cada família e espécie contribuíram não apenas para a criação de suas personalidades na narrativa, mas também para que conseguíssemos visualizar quais aspectos poderiam ser trabalhados na dinâmica do jogo e quais características poderiam ser exploradas de forma física, através de atividades. Portanto, a proposta de um livro acompanhado de paratextos foi a forma que encontramos para explorarmos a percepção sensorial do público-alvo.

Porém, para otimizarmos o tempo, optamos em desenvolver o jogo de cartas *Natureza Encantada* e seu manual como trabalho final de Projeto Experimental em Educação, por ir ao encontro da nossa proposta. Ressaltamos, novamente, que o jogo complementa parte do nosso Trabalho de Conclusão de Curso e seria realizado em outro momento se não estivesse em conjunto com a disciplina. Dessa forma, enquanto utilizamos as aulas práticas para a criação da dinâmica do jogo e definição do projeto gráfico, no restante da semana nossos encontros presenciais foram destinados à construção do projeto experimental do TCC, como a finalização da narrativa e definição do projeto gráfico do livro. Após essas etapas, enviamos a narrativa para as leitoras sensíveis e, posteriormente, para a revisora. Nesse tempo, iniciamos a criação das cartas do jogo e de seus itens, e, paralelamente a isso, demos seguimento na escrita deste relatório. Ao finalizarmos a criação do jogo de cartas na disciplina, iniciamos a diagramação do *Protegendo o bosque* e do *Guia do futuro Guardião*. Enquanto ambos eram impressos, criamos o *Certificado de Guardião*.

Foram realizadas a impressão de seis livros e todos seus paratextos, três destes são para as autoras do projeto, um é para ilustradora pelos serviços prestados e os últimos dois

serão doados, um para a Universidade Federal de Santa Maria, que possibilitou a realização deste trabalho, e o outro para a biblioteca da Escola Básica Estadual Cícero Barreto, pela participação no projeto. Ao longo da impressão dos produtos encontramos dificuldades que influenciaram no resultado final. Apesar de muita pesquisa por gráficas expressas em Santa Maria que pudessem prestar o serviço necessário e a realização de diversos testes de impressão em três gráficas, ainda obtivemos grande dificuldade em alcançar o tom correto nas impressões.

Além disso, no decorrer do processo foi preciso tomar decisões difíceis e desistir de processos que consideramos importantes por questões orçamentárias, como o acabamento de papéis na capa do livro e no jogo de cartas, pois, o estabelecimento que contemplava as opções que buscávamos não era viável para o nosso projeto. Dessa forma, demos preferência para que o livro fosse impresso na gráfica cujos testes foram mais fiéis ao que foi definido, e tomamos a difícil decisão de fazer a impressão dos exemplares do *Guia do futuro Guardião* em outra gráfica, que reduziu pela metade o valor a ser investido. Ao fim de todo o processo cada exemplar do livro com todos os seus paratextos custou R\$281,00.

Outra dificuldade enfrentada corresponde aos problemas técnicos com a gráfica na qual imprimimos o livro. Apesar de nossos esforços em acompanhar o processo de impressão e acabamento, em algumas situações o que foi combinado com os profissionais do estabelecimento não foi necessariamente executado. É o caso, por exemplo, da arte da capa, que foi planejada para ser centralizada e finalizar no tronco das árvores. Ao nos enviarem uma prévia de como ficaria a capa, constatamos que o que foi compreendido por eles não correspondia ao que idealizamos.

Dessa forma, retornamos imediatamente com uma explicação mais detalhada de como deveria ser, enfatizando especialmente a centralização da arte. Ao nos retornar, o funcionário encaminhou uma prévia que contemplava a nossa ideia, porém, ao buscarmos o primeiro exemplar, observamos que a capa não correspondia ao que foi combinado. Para a resolução desse problema, solicitamos que fosse realizado um ajuste nas capas dos outros cinco exemplares (que seriam entregues posteriormente), porém, em função do tempo, não tivemos outra alternativa a não ser entregar o exemplar com esse equívoco para a banca. Além disso, também reparamos que o refile do miolo fez com que alguns fólhos ficassem muito próximos à margem inferior, se distinguindo do que foi diagramado por nós.

Portanto, concluímos este projeto com o reconhecimento de que alguns problemas poderiam ser evitados, caso houvesse mais tempo para a etapa de revisão técnica e de impressão. Porém, destacamos que, além do tempo dedicado para a escrita da narrativa, a

pesquisa e construção do *Guia* e a produção dos materiais, também foi necessário prever dois momentos para a aplicação do projeto na escola. Além disso, percebemos que alguns produtos poderiam ser impressos em um papel com maior gramatura e resistência, especialmente a caixa do jogo, os contadores e flechas, porém, no momento da impressão, julgamos que o papel supremo 250 g/m² seria o ideal. Inclusive, também seria interessante, caso houvesse oportunidade, de investirmos em acabamento na caixa do jogo e nas cartas do baralho. Também não nos sentimos satisfeitas com o papel selecionado para a impressão do elemento *Informação ao leitor*, mas essa foi a única opção disponível que contemplava o que desejávamos a respeito da cor. Optamos por utilizar o papel superbond verde 75 g/m², pois sentimos receio de utilizar outro com gramatura maior, que pudesse deixar nosso livro volumoso. Dessa forma, afirmamos que dentro de nossas limitações, os produtos criados atingiram nossa expectativa e estamos satisfeitas com o crescimento pessoal e profissional proporcionados por esse trabalho.

A narrativa que construímos apresenta trechos que podem desencadear a associação do leitor aos cheiros, sabores, cores, texturas e sons presentes na natureza. E, conforme mencionado anteriormente, todas as atividades do *Guia do futuro Guardião* estimulam um ou mais sentidos e também não exigem a ajuda de nenhum responsável, fatores que concretizam o alcance de nossos objetivos. Além disso, ao visitarmos a escola para testarmos nosso projeto, identificamos o potencial de nosso trabalho e a aprovação do nosso público-alvo. Apesar de todas as dificuldades e os desafios que nos deparamos, finalizamos essa etapa com a certeza de que alcançamos os resultados esperados. Portanto, toda essa experiência foi muito enriquecedora para o nosso aprendizado, pois tivemos a oportunidade de ver, na prática, nosso produto atingindo seus objetivos ao entrar em contato com o público-alvo.

Para o futuro de nosso projeto buscamos financiamento do governo para darmos continuidade e levá-lo a novas turmas de ensino fundamental e a novas escolas da rede pública de Santa Maria. Além disso, esperamos que o livro seja retirado e lido por outros alunos da Escola Básica Estadual Cícero Barreto, alcançando mais do nosso público-alvo e inspirando-o a estudar mais sobre plantas, aprender com a história do Ilan, desenvolver sua criatividade e estimular seus sentidos com elementos da natureza.

REFERÊNCIAS

BANKS, Adam; FRASER, Tom. **O guia completo da cor**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 de julho de 1990. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente>. Acesso em: 05 set. 2023.

DERDYK, Edith.(org). **Entre ser um e ser mil**: O objeto Livro e suas poéticas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2013.

DONDIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes-selo Martins, 2015.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GUZMAN, Cindy Triana. **Aprendendo através de imagens**: o livro-objeto. 2015. 92 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2015. Disponível em: https://bdt.ibict.br/vufind/Record/USP_cc9db7e873cb09c84296566c2c0c1e02. Acesso em: 17 de out. de 2023.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II**: Como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HEITLINGER, Paulo. Qual é a fonte mais apropriada para crianças?. **Tipógrafos**. Disponível em: <http://tipografos.net/tipos/fontes-para-crian%27as.html#:~:text=A%20fonte%20Gill%20Educational%20tem,Garde%20Gothic%20ou%20Helvetica%20n%C3%A3o.&text=Outros%20testes%20mostraram%20que%20uma,mais%20familiares%20ou%20%E2%80%9Cnormais%E2%80%9D>. Acesso em: 25 set. 2023.

HOCHULI, Jost. **O detalhe da tipografia**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

KOCH, Stephen. **Oficina de escritores**: um manual para a arte da ficção. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

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

PERUZZOLO, Adair Caetano. **Entender persuasão**. Curitiba: Honoris Causa, 2010.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. 2011. 144 p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2011. Disponível

em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_d8b77bb7f6f9772fd4a48ca5b67288e1. Acesso em: 17 de out. de 2023.

SILVA, Arthur Aroha Kaminski da. O livro como objeto transicional: Crianças, ficção e livros-objeto. **Literartes**, v. 1, n. 14, p. 207-226. 2021. DOI: 10.11606/issn.2316-9826.literartes.2021.174525. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/174525>. Acesso em: 28 de out. de 2023.

SILVEIRA, Paulo. A definição do livro-objeto. In: DERDYK, Edith.(org). **Entre ser um e ser mil: O objeto Livro e suas poéticas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2013.

APÊNDICE A - PROTEGENDO O BOSQUE*Protegendo
o Bosque*

Protegendo o Bosque

Roberta Bordiga de Almeida
Lisara Bitencourt Ineu

Ilustrações
Anne Giaretta

1ª impressão

Copyright © 2023 Roberta Bordiga de Almeida e Lisara Bitencourt Ineu

Autoria | Roberta Bordiga de Almeida

Co-autoria | Lisara Bitencourt Ineu

Ilustrações do miolo | Anne Giaretta

Orientação | Sandra Depexe

Preparação e revisão de texto | Júlia Almeida

Leitura sensível | Larissa Franco Padilha e Liana Veronica Rossato

Projeto editorial e gráfico | Lisara Bitencourt Ineu e Roberta Bordiga de Almeida

Diagramação | Lisara Bitencourt Ineu e Roberta Bordiga de Almeida

Capa | Lisara Bitencourt Ineu

Ilustração da capa | Rafael Degrandi Gelatti

Impresso no Brasil
1ª edição, 2023

Texto revisado segundo o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 2008



"Quão pouco sabemos do que somos!
E menos ainda do que podemos ser!"

Lord Byron

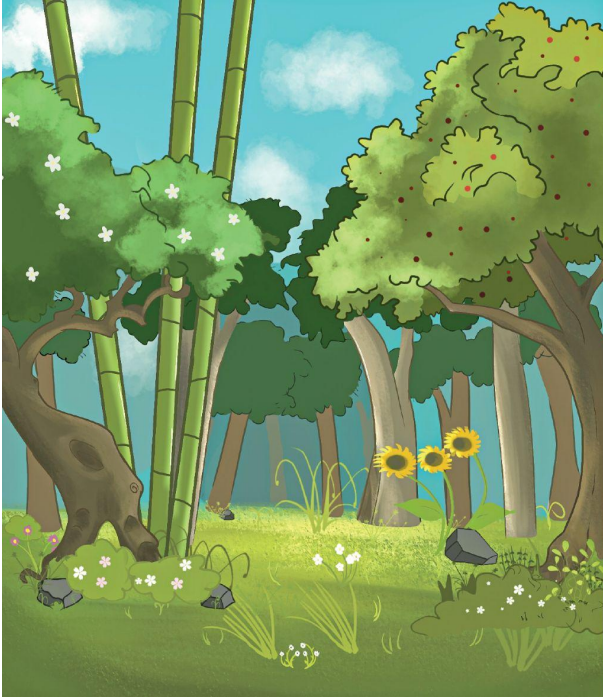
Querido leitor!

Seja bem-vindo à jornada de Ilan. No decorrer da leitura você vai aprender tudo que precisa saber para se tornar um **Guardião da Natureza**. Além disso, você vai conhecer as espécies mais especiais do nosso bosque e descobrir as atividades favoritas de cada uma.

Para saber mais sobre elas, você pode consultar o **Guia do futuro Guardião** e realizá-las no decorrer da leitura.

Por isso, fique atento às palavras que são acompanhadas do sinal **gráfico asterisco (*)**, pois elas indicam quais são essas atividades.

Contamos com a sua ajuda para manter o equilíbrio natural e proteger o nosso bosque!



A Natureza

é muito diferente do que os humanos imaginam. Ela tem aura e vários segredos, sendo um deles a Essência Mágica que regula todo nosso mundo e, junto a ela, estão os Espíritos da Natureza.

Puxa! Eu estou soando tão sério e até esqueci de me apresentar! Eu sou Ilan, um desses espíritos que são responsáveis por manter o equilíbrio natural e proteger o bosque em que vivemos.



Iniciamos essa fase de nossa existência acompanhados por um mentor que nos ensina sobre a Terra e o que é necessário para protegê-la.

Somos invisíveis para os humanos, enquanto outras biodiversidades podem nos ver a qualquer momento. Por isso, quando seu cachorro latir para o nada, ou sua gatinha ficar olhando atentamente para a parede branca, saiba que provavelmente estamos pregando peças.



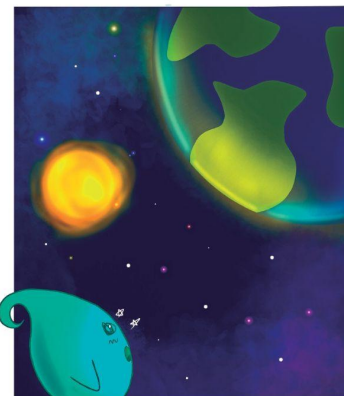
O próximo passo da nossa jornada de vida é muito empolgante! Você quer que eu te conte? Vou te contar de qualquer forma.



Através do processo de evolução do Estado Espírito para o Estado *Plantae*, nos tornamos Guardiões da Natureza. Isso não é legal?!

14

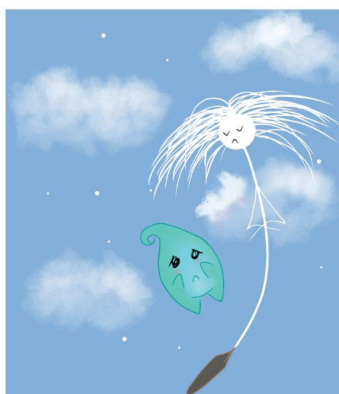
Os Guardiões podem vivenciar várias coisas novas, como fazer fotossíntese (não sei o que é isso, mas soa muito divertido!). Além disso, eles sentem uma conexão maior com o planeta, já que crescem embaixo da terra.



Sua forma permite que eles bebam água ou sintam o sol quando quiserem, eu passei noites sonhando com a sensação! Sei de tudo isso, porque Alba me apresentou a todos os habitantes de nosso bosque!

15

Durante nossos passeios, aprendi que as famílias de plantas criam diferentes auras para sustentarem a Natureza e, apesar de suas semelhanças, cada uma tem um papel diferente na missão de proteger a Terra.



— Conta pra eles o motivo de você saber disso. — diz Alba.

Ah, é...Então...

16

Ontem, eu devia ter escolhido qual família de planta eu gostaria de fazer parte para finalmente me tornar Guardiã. Mas eu não consegui, fugi correndo e me escondi dentro de uma toca abandonada.



Lá, tinham muitas penas velhas e pó, então eu comecei a chorar (juro que esse é o único motivo).

17

Por isso, hoje, Alba está me acompanhando (**de novo**) para que eu tome a minha decisão.



Você gostaria de participar dessa jornada comigo?

18

A primeira família que vamos visitar é a *Lamiaceae*. As plantas são conhecidas pelos seus aromas marcantes e por desfrutarem seus dias criando **carimbos e pinturas com suas folhas*** para presentear quem guardam no coração. Para aprender mais sobre essa família, eu e Alba brincamos de **identificação de folhas***, memorizando suas fragrâncias.



*Saiba mais sobre as atividades "carimbos e pinturas" na página 7 e "identificação de folhas" na página 8 do Guia do futuro Guardiã.

19

Durante os dias mais quentes, as Hortelãs gostam de se hidratar e inventar histórias de sua espécie, socorrendo seus amigos em perigo, principalmente quando eles estão com dor de barriga.



20

Os Oréganos têm como hobby preferido cozinhar para quem eles amam. São muito rigorosos quando precisam fazer jantares, o que faz com que chorem até desidratar.



21

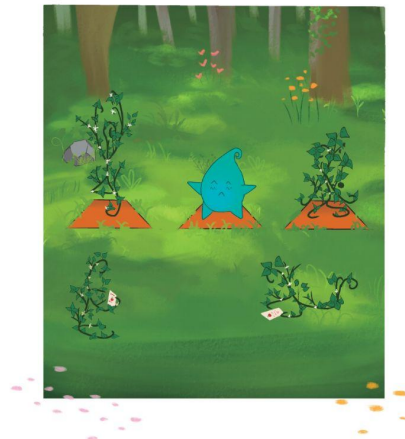
O momento favorito do dia das Melissas é quando recebem a visita das abelhas, que vêm voando de longe para polinizar suas flores.



Enquanto isso, as Melissas preparam um chá para reforçar o sistema imunológico das amigas.

22

Os Manjeriões não gostam muito de socializar com as outras plantas, preferem aproveitar sua própria companhia sentados no sol, meditando em silêncio.



23

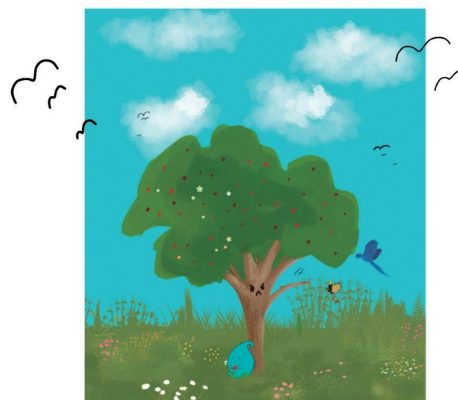
A família *Myrtaceae* possui frutos saborosos, e o que mais gostam de fazer é brincar de *identificação de frutas**, pois todos os amigos podem experimentar os sabores indescritíveis que cada uma tem. Além disso, por serem vaidosas, as *Myrtaceae* adoram registrar, no decorrer das estações do ano, sua beleza e mudanças em *quadros de flores**.



*Saiba mais sobre as atividades "identificação de frutas" na página 11 e "quadros de flores" na página 13 do Guia do futuro Guardião.

24

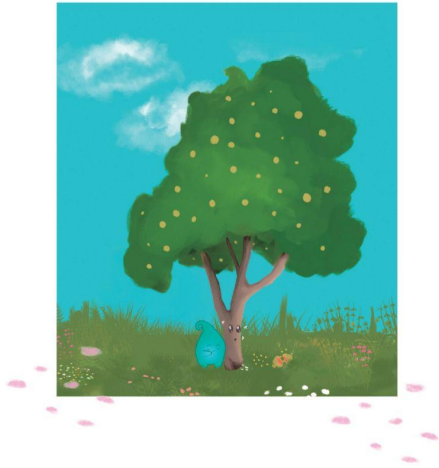
As Cerejeiras são um pouco ansiosas. Passam todo o inverno se preparando para o momento de florescer, derrubando suas folhas em sua aflição.



Estão sempre usando seus galhos para espantar os pássaros que tentam roubar seus frutos, pois não suportam a ideia de não estarem exuberantes.

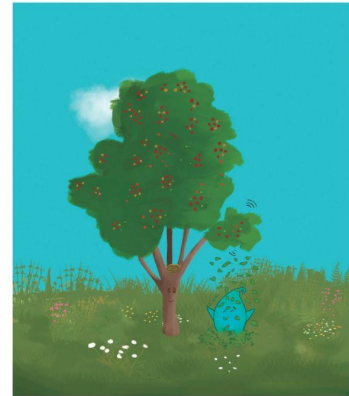
25

Apesar de apreciarem suas amigas, principalmente quando estão florescidas ou com frutos, as Goiabeiras só conseguem enxergar a beleza em si mesmas quando vêem o interior rosado de seus frutos e percebem que são coloridas como as amigas.



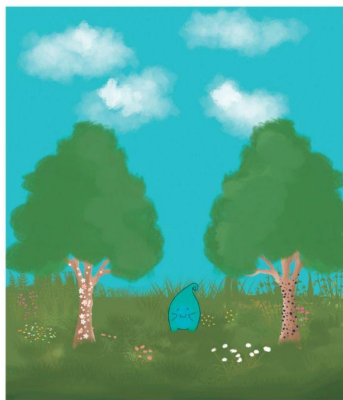
26

Já as Pitangueiras preferem, sem sombra de dúvidas, receber hóspedes quando seus frutos estão grandes e vermelhos, deixando seus galhos ornamentados!



27

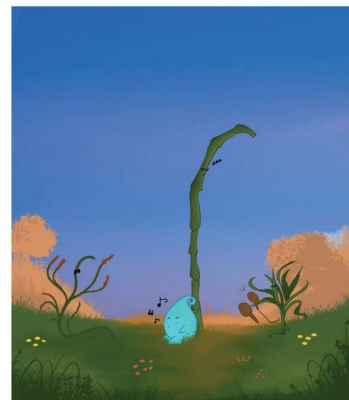
As árvores mais alternativas do nosso bosque são as Jabuticabeiras, pois suas flores e frutos nascem em seus troncos e galhos.



Isso faz com que ganhem tanta atenção que florescem duas vezes ao ano, só para causar comoção e serem admiradas mais uma vez.

28

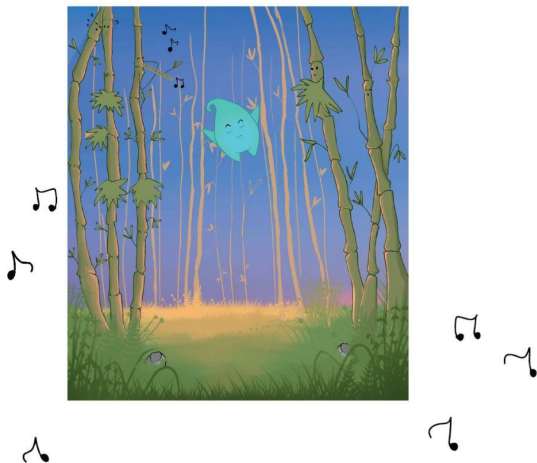
Conhecida como a mais criativa, a família Poaceae é nossa próxima visita! Elas adoram fazer pegadinhas com as outras famílias usando sua tinta invisível*. E quando nosso bosque está muito silencioso, elas adoram criar *chocalhos** para compor músicas e tocá-las até o chegar da noite.



*Saiba mais sobre as atividades "tinta invisível" na página 15 e "chocalhos" na página 16 do Guia do futuro Guardião.

29

Os Bambus são as plantas mais altas e fortes que já conheci. Gostam de construir instrumentos musicais com seus próprios galhos e troncos, que produzem um som maravilhoso.



30

Os Capins Rosário gostam de criar sons energéticos e diversos artesanatos com suas sementes.



Exploram as possibilidades sonoras existentes em si e dividem seus grãos com o mundo ao seu redor, revelando que cada um de nós é um compositor.

31

A espécie mais competitiva do bosque é o Capim-annoni, que não se cansa de convidar todos para assisti-lo arrasar em seus solos musicais, feitos com as suas folhas.



32

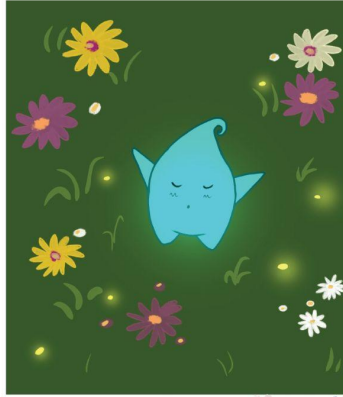
No canto mais ensolarado do bosque, vive a família Asteraceae, da qual os mentores fazem parte. Eles criaram um **jogo de cartas*** para estarem sempre atualizados sobre as características de cada planta. Gostam de conversar com todo mundo e regam essas amizades fazendo **retratos*** de cada um.



*Saiba mais sobre as atividades "jogo de cartas" e "retratos" na página 5 do Guia do futuro Guardião.

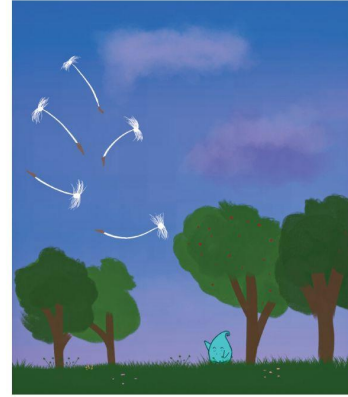
33

Quando chega o pôr do sol, as Margaridas fecham suas pétalas. Já estão entediadas em admirar o céu e brincar de bem-me-quer o dia todo.



34

Os Dentes-de-leão, espécie de Alba, adoram voar pelo bosque, especialmente nos dias em que é possível sentir o ar da chuva.



Enquanto estão no alto, tentam adivinhar o que cada planta está fazendo.

35

As Camomilas são as que mais gostam de conversar e saber o que está acontecendo na vida de cada amigo.



Quando alguém está se sentindo nervoso ou ansioso, elas sabem exatamente o que falar e fazer para acalmá-lo.

36

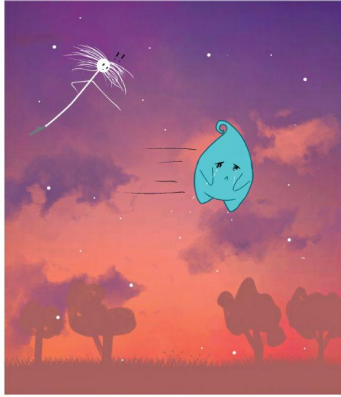
Muitas plantas do bosque comentam aos Girassóis que sua obsessão com o Sol é meio estranha.



Eles ignoram todos os comentários enquanto giram à procura de seus raios, apostando corrida para ver quem os alcança primeiro.

37

— Chegamos ao fim do bosque e a noite se aproxima, Ilan. Precisamos ir até o oráculo para você fazer sua escolha e evoluir para o Estado Plantae. Me acompanhe, por favor. — diz Alba.



Mas eu ainda tenho coisas para mostrar ao nosso companheiro, tenho coisas para aprender e fazer. Com certeza não posso ir ao oráculo agora. Eu não consigo!

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

Ah, você me achou aqui... estou com vergonha, normalmente não saio correndo e me escondo em uma toca para chorar. O problema é que eu não sinto segurança para realizar minha escolha.



Não importa qual seja minha resposta final, sempre vou pensar que decidi errado. E, lá no fundo de minha essência, acredito que vou falhar na minha missão.

— A insegurança e a dúvida fazem parte do processo de crescimento, afinal, nunca sabemos o que nos espera na fase seguinte. Mas as dificuldades e os desafios são uma parte muito importante da nossa existência, e muitas vezes eles nos levam a momentos incríveis.



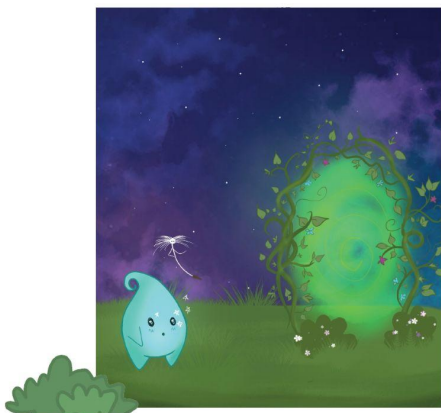
Olhe o quanto você aprendeu e cresceu em nossa jornada, tenho certeza de que o nosso bosque estará mais seguro com você. — diz Alba.

Você realmente pensa isso? Que o bosque estará mais seguro com a minha ajuda?



— Não tenho nenhuma dúvida disso, Ilan. Como seu mentor, eu sei que você já está preparado para fazer sua escolha. Você me acompanha até o oráculo? — diz Alba.
Sim, mentor, vamos até o oráculo.

Uau! Este é o oráculo?! Pensei que seria assustador, mas ele é tão verde e brilhante. Nunca vi nada igual, é lindo!



Mentor, seus ensinamentos me prepararam para eu me tornar Guardiã. Eu te encontro do outro lado, no bosque, em minha nova forma. Aaahh, mal posso esperar!

42

É aqui que me despeço de você. Agradeço por me acompanhar nessa turbulenta jornada. Talvez um dia possamos nos encontrar novamente, enquanto você passeia pelo bosque, e eu o protejo. Foi um prazer me tornar seu amigo.



Meu deus, eu tô virando uma planta! Faz cócegas hahahahaha!

43

Por nos acompanhar nesta jornada e aprender sobre a Essência Mágica e sobre o nosso bosque, você também poderá se transformar em um Guardiã da Natureza, como eu e Ilan. Agora é a sua vez de escolher de qual família deseja fazer parte. Você pode anotar sua escolha no nosso Certificado de Guardiã.

E não se esqueça, há Essência Mágica em todo o lugar e, se você for bondoso o suficiente, conseguirá vê-la também. Somos gratos por nos ajudar em nossa missão.

Até outro dia,

Alba.

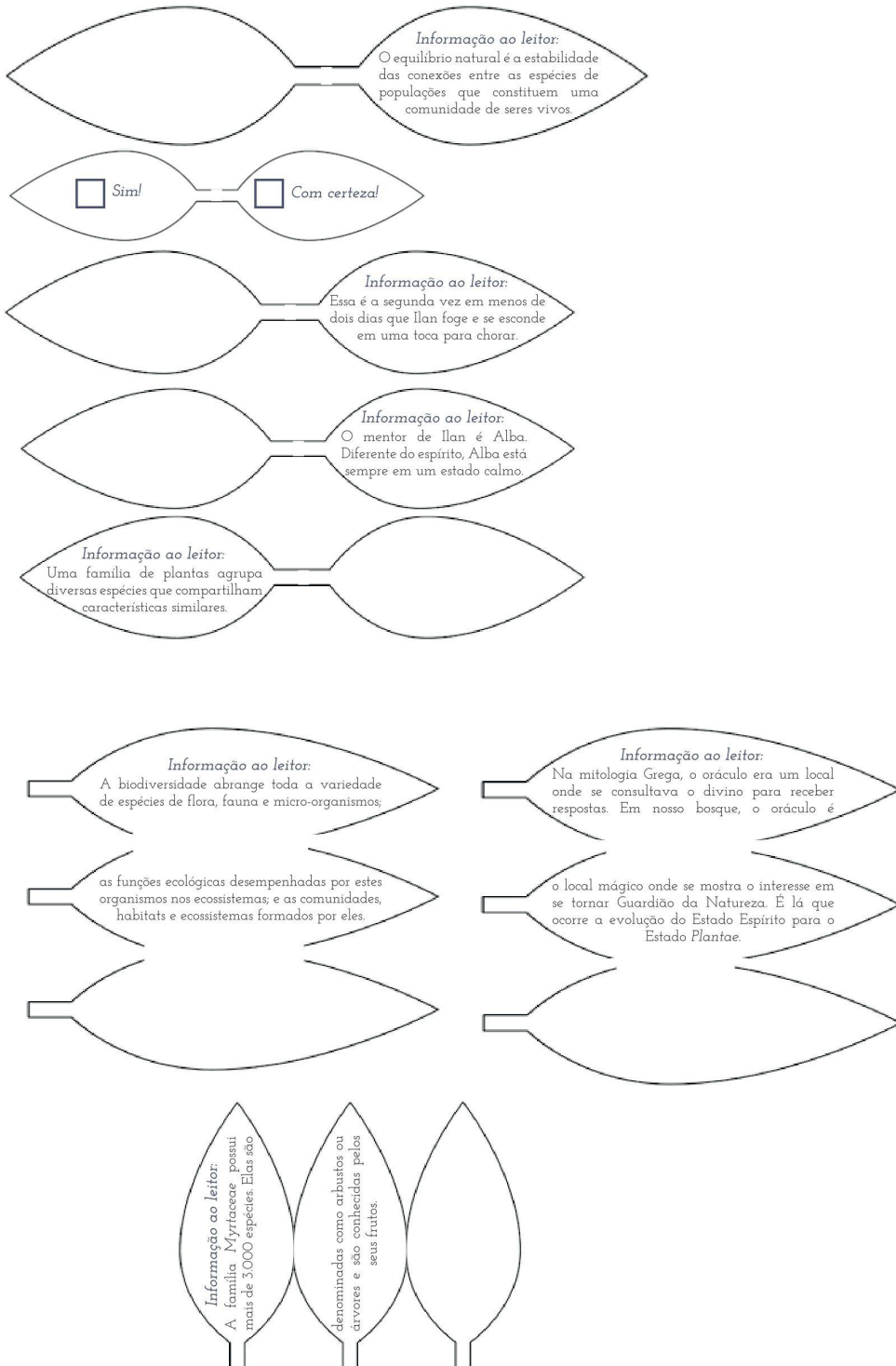


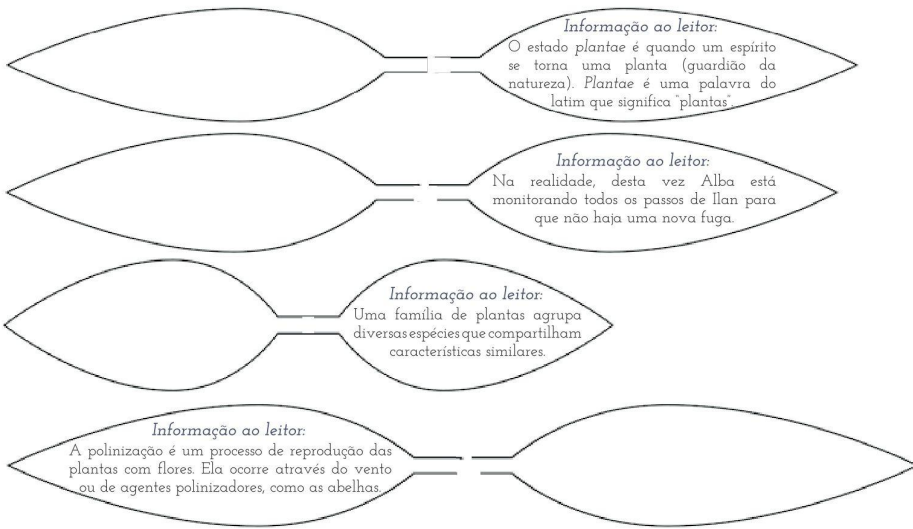


Seu certificado de guardião se encontra no envelope ao lado. Você pode preenchê-lo com seu nome e a família que deseja fazer parte!

Este livro foi composto pelas fontes Satisfy para títulos, REM para o corpo de texto e Josefin Slab para informação ao leitor. O miolo foi impresso em couchê fosco 170g/m² e a capa em cartolina 180 g/m² na Espaço Gráfico, em Santa Maria.

APÊNDICE B - INFORMAÇÃO AO LEITOR





APÊNDICE C - ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 1 - introdução

Início da manhã

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração		
A Natureza é muito diferente do que os humanos imaginam. Ela tem aura e vários segredos, sendo um deles a Essência Mágica que regula todo nosso mundo e, junto a ela, estão os Espíritos da Natureza.	nº1 / lado direito	Cenário em plano aberto do bosque no nascer do sol. Diversas espécies trazidas na narrativa convivendo em harmonia. Diferentes alturas, folhas e flores variadas. Algo que traga a sensação bucólica, um lugar calmo e acolhedor.	contar de qualquer forma. Através do processo de evolução do Estado Espírito para o Estado Plantae, nos tornamos Guardiões da Natureza. Isso não é legal?!	para cima. (Parte minha e de Lisara. NÃO FAZER: "Sua mão direita tem "Estado espírito" e na sua mão esquerda está escrito "Estado plantae".")
Puxa! Eu estou soando tão sério e até esqueci de me apresentar! Eu sou Ilan, um desses espíritos que são responsáveis por manter o equilíbrio natural e proteger o bosque em que vivemos. Iniciamos essa fase de nossa existência acompanhados por um mentor que nos ensina sobre a Terra e o que é necessário para protegê-la.	nº2 / lado esquerdo	Ilan voando no ar bem perto do "leitor", em primeiro plano fechado na tela. Atrás dela é possível ver outros pontos coloridos no céu (pode ser só um azul claro aquarela) que representam os outros espíritos da natureza voando/passeando. Atrás e ao seu lado está Alba, de mãos juntas em frente ao corpo, pose bem professoral e o rosto em branco/sem nenhuma expressão.	Os Guardiões podem vivenciar várias coisas novas, como fazer fotossíntese (não sei o que é isso, mas soa muito divertido!) Além disso, eles sentem uma conexão maior com o planeta, já que crescem embaixo da terra. Sua forma permite que eles bebam água ou sintam o sol quando quiserem, eu passei noites sonhando com a sensação! Sei de tudo isso, porque Alba me apresentou a todos os habitantes de nosso bosque!	Ilan animado* olhando para o planeta Terra do espaço (pode ser quase preto/cinza escuro com pontinhos brancos) e o sol em sua volta. *Lowkey vibe do Olaf cantando "No verão".
Somos invisíveis para os humanos, enquanto outras biodiversidades podem nos ver a qualquer momento. Por isso, quando seu cachorro latir para o nada, ou sua gatinha ficar olhando atentamente para a parede branca, saiba que provavelmente estamos pregando peças.	nº3 / lado direito	Desenho pequeno de Ilan e dois espíritos de cores diferentes. Um cachorro e um gato correndo pela página.	Durante nossos passeios, aprendi que as famílias de plantas criam diferentes auras para sustentarem a Natureza e, apesar de suas semelhanças, cada uma tem um papel diferente na missão de proteger a Terra. - Conta pra eles o motivo de você saber disso. - Alba. Ah, é...Então...	Alba em primeiro plano muito sério (lado direito da tela/folha) e Ilan (menor) atrás dele com cara envergonhada (lado esquerdo).
O próximo passo da nossa jornada de vida é muito empolgante! Você quer que eu te conte? Vou te	nº4 / lado esquerdo	Ilan está com a cara concentrada tentando parecer sábio e suas duas mãos estão com a palma		

Ontem, eu devia ter escolhido qual família de planta eu gostaria de fazer parte para finalmente me tornar Guardião. Mas eu não consegui, fugi correndo e me escondi dentro de uma toca abandonada. Lá, tinham muitas penas velhas e pó, então eu comecei a chorar (juro que esse é o único motivo).	nº 7 / lado direito	Ilan envergonhada segurando suas duas mãozinhas enquanto conta de seu desastre, seus olhos estão tristes.
Por isso, hoje, Alba está me acompanhando (de novo) para que eu tome a minha decisão. Você gostaria de participar dessa jornada comigo? *Informação ao leitor: na realidade, desta vez Alba está monitorando todos os passos de Ilan para que não haja uma nova fuga.	nº 8 / lado esquerdo	A energia de Ilan muda rapidamente e ele parece feliz ao convidar o leitor a lhe acompanhar. Alba bem no canto em segundo plano parecendo preocupado.

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 2 - Lamiales

Meio-dia

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
A primeira família que vamos visitar é a Lamiales. As plantas são conhecidas pelos seus aromas marcantes e por desfrutarem seus dias criando carimbos e pinturas com suas folhas* para presentear quem guardam no coração. Para aprender mais sobre essa família, eu e Alba brincamos de identificação de folhas*, memorizando suas fragrâncias.	nº 9 / lado direito	Ilan centralizado na página, encantado/admirado com as mãos tocando seu rosto. Está com cara de quem está sentindo um cheiro muito delicioso. Ao seu redor há as espécies da família, distribuídas de forma aleatória.
Durante os dias mais quentes, as Hortelãs gostam de se hidratar e inventar histórias de sua espécie, socorrendo seus amigos em perigo, principalmente quando eles estão com dor de barriga.	nº 10 / lado esquerdo	Plantas Hortelãs em diversos estágios (broto, crescimento, florescimento, adulta, etc). Ilan está regando a hortelã adulta em um lado/canto da página. No outro quadrante uma Hortelã broto/menor está com um balão de fala branco, dentro dele é possível ver um ramo de hortelã com uma capa de super-herói vermelha. As outras hortelãs prestam atenção na história.
Os Orégãos têm como hobby preferido cozinhar para quem eles amam. São muito rigorosos quando precisam fazer jantares, o que faz com que chorem até desidratar.	nº 11 / lado direito	Plantas Orégãos em diversos estágios (broto, crescimento, florescimento, adulta, etc). No canto inferior direito um orégano murcho e seco está chorando enquanto o seu colega do lado mexe uma panela (feita de uma casca de
		noz). Ilan está flutuando em cima da panela cheirando a fumaça que sai dela.
O momento favorito do dia das Melissas é quando recebem a visita das abelhas, que vêm voando de longe para polinizar suas flores. Enquanto isso, as Melissas preparam um chá para reforçar o sistema imunológico das amigas.	nº 12 / lado esquerdo	Plantas Melissas em diversos estágios (broto, crescimento, florescimento, adulta, etc). As melissas estão em volta de uma toalha de piquenique no chão, nela é possível ver xícaras com chá amarelado que soltam vapor. Suas amigas abelhas estão na toalha espirrando, tossindo, com lenço de folha assoando o nariz, com elas está Ilan.
Os Manjericões não gostam muito de socializar com as outras plantas, preferem aproveitar sua própria companhia sentados no sol, meditando em silêncio.	nº 13 / lado direito	Plantas Manjericões em diversos estágios (broto, crescimento, florescimento, adulta, etc). Dois manjericões estão em tapetes de yoga, em diferentes posições se alongando, com eles está Ilan se alongando também. Outros dois manjericões estão escrevendo cartas em papel branco. Uma das cartas tem o desenho de um tomate e outra está rabiscada em lápis vermelho.

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 3 - Myrtaceae

Começo da tarde

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
A família Myrtaceae possui frutos saborosos, e o que mais gostam de fazer é brincar de identificação de frutas*, pois todos os amigos podem experimentar os sabores indescritíveis que cada uma tem. Além disso, por serem vaidosas, as Myrtaceae adoram registrar, no decorrer das estações do ano, sua beleza e mudanças em quadros de flores*.	nº 14 / lado esquerdo	Uma cerejeira com frutos, uma pitangueira com frutos, uma goiabeira com frutos e uma jabuticabeira com frutos estão lado a lado (não precisa ser nessa ordem). Ilan está pendurado em um galho de uma das árvores (não a cerejeira) centralizado na página.
As Cerejeiras são um pouco ansiosas. Passam todo o inverno se preparando para o momento de florescer, derrubando suas folhas em sua aflição. Estão sempre usando seus galhos para espantar os pássaros que tentam roubar seus frutos, pois não suportam a ideia de não estarem exuberantes.	nº 15 / lado direito	Uma cerejeira com frutos exuberantes, seu rosto é no tronco e ela está com uma expressão irritada. Ela utiliza um de seus galhos para espantar cerca de 2 pássaros que estão tentando roubar seus frutos. Ilan está sentado no chão encostado no tronco da cerejeira. Ele está segurando em uma de suas mãos uma cereja. Seu rosto está sorrindo.
Apesar de apreciarem suas amigas, principalmente quando estão florescidas ou com frutos, as Goiabeiras só conseguem enxergar a beleza em si mesmas quando vêem o interior rosado de seus frutos e percebem que são coloridas como as amigas.	nº 16 / lado esquerdo	Uma goiabeira com frutos olhando admirada (suas bochechas estão vermelhas e seus olhos estão brilhando) para sua diagonal. No chão está uma de suas frutas caída e rachada ao meio. É possível ver o interior da goiaba, em um tom rosado. Ilan está ao lado da goiabeira, abraçando. Seus olhos estão fechados e ele está sorrindo.
		Já as Pitangueiras preferem, sem sombra de dúvidas, receber hóspedes quando seus frutos estão grandes e vermelhos, deixando seus galhos ornamentados!
	nº 17 / lado direito	Uma pitangueira com muitos frutos está chacoalhando um de seus galhos. Dele estão caindo várias folhas no chão. A pitangueira está satisfeita. Ilan está embaixo da chuva de folhas se divertindo.
	nº 18 / lado esquerdo	As árvores mais alternativas do nosso bosque são as Jabuticabeiras, pois suas flores e frutos nascem em seus troncos e galhos. Isso faz com que ganhem tanta atenção que florescem duas vezes ao ano, só para causar comoção e serem admiradas mais uma vez.

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 4 - Poaceae

Meio da tarde

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
Conhecida como a mais criativa, a família Poaceae é nossa próxima visita! Elas adoram fazer pegadinhas com as outras famílias usando sua tinta invisível*. E quando nosso bosque está muito silencioso, elas adoram criar chocalhos* para compor músicas e tocá-las até o chegar da noite.	nº 19 / lado direito	Um Capim rosário, um Bambu (centralizado) e um Capim-annoni no bosque. Ilan está sentado com as costas apoiadas no Bambu, assobiando (com notas musicais saindo da boca).
Os Bambus são as plantas mais altas e fortes que já conheci. Gostam de construir instrumentos musicais com seus próprios galhos e troncos, que produzem um som maravilhoso.	nº 20 / lado esquerdo	Um local cheio de bambus, sem nenhuma outra planta ao redor. Eles formam uma "floresta". Um dos bambus está tocando uma flauta feita com um de seus galhos. Ilan está dançando.
Os Capins Rosário gostam de criar sons energéticos e diversos artesanatos com suas sementes. Exploram as possibilidades sonoras existentes em si e dividem seus grãos com o mundo ao seu redor, revelando que cada um de nós é um compositor.	nº 21 / lado direito	Vários Capins rosário reunidos, eles e Ilan estão com chocalhos nas "mãos".
A espécie mais competitiva do bosque é o Capim-annoni, que não se cansa de convidar todos para assisti-lo arrasar em seus solos	nº 22 / lado esquerdo	Um Capim-annoni está tocando uma guitarra e ao seu redor vários Capim-annonis e Ilan estão aproveitando a música, com rostos animados.

musicais, feitos com as suas folhas.		
--------------------------------------	--	--

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 5 - Asteraceae

Final da tarde

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
No canto mais ensolarado do bosque, vive a família Asteraceae, da qual os mentores fazem parte. Eles criaram um jogo de cartas* para estarem sempre atualizados sobre as características de cada planta. Gostam de ser amigas de todo mundo e regam essas amizades fazendo retratos* de cada um.	nº 23 lado direito	Uma Margarida, um Dente-de-leão, uma Camomila e um Girassol no bosque. Ilan está sentado, centralizado na página, fazendo anotações em um caderninho.
Quando chega o pôr do sol, as Margaridas fecham suas pétalas. Já estão entediadas em admirar o céu e brincar de bem-me-quer o dia todo.	nº 24 lado esquerdo	Algumas Margaridas no bosque, com a maioria de suas pétalas fechadas e as restantes abertas, indicando que elas estão nesse processo de fechar as pétalas. Ilan está deitado na grama, com a barriga virada para cima, olhando para o céu.
Os Dentes-de-leão, espécie de Alba, adoram voar pelo bosque, especialmente nos dias em que é possível sentir o ar da chuva. Enquanto estão no alto, tentam adivinhar o que cada planta está fazendo.	nº 25 lado direito	O bosque sendo visto de longe, sem muitos detalhes, apenas algumas árvores e flores para indicar que é ele. Na parte superior da ilustração, alguns Dentes-de-leão estão voando e é possível ver Ilan em pé ao lado de uma das árvores, olhando para cima, em direção aos Dentes-de-leão.
As Camomilas são as que mais gostam de conversar e saber o que está acontecendo na vida de	nº 26 lado esquerdo	Algumas camomilas estão abraçando o Ilan, que tem um balão de fala com garranchos.

cada amigo. Quando alguém está se sentindo nervoso ou ansioso, elas sabem exatamente o que falar e fazer para acalmá-lo.		
Muitas plantas do bosque comentam aos Girassóis que sua obsessão com o Sol é meio estranha. Eles ignoram todos os comentários enquanto giram à procura de seus raios, apostando corrida para ver quem os alcança primeiro.	nº 27 lado direito	Alguns Girassóis estão de lado, olhando o sol. Ilan está de costas, acenando. Os outros Girassóis estão de frente, pois ainda não alcançaram o sol.

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 6 - Conflito
Pôr do sol / Anoitecer

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
<p>- Chegamos ao fim do bosque e a noite se aproxima, Ilan. Precisamos ir até o oráculo para você fazer sua escolha e evoluir para o Estado Plantae. Me acompanhe, por favor.</p> <p>- Alba</p> <p>Mas eu ainda tenho coisas para mostrar ao nosso companheiro, tenho coisas para aprender e fazer. Com certeza não posso ir ao oráculo agora.</p> <p>Eu não consigo! AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAA (sai correndo)</p>	nº 28 lado esquerdo	Ilan e Alba estão em um espaço aberto do final do bosque. Só é possível ver algumas plantas rasteiras e árvores ao longe. Os dois personagens estão voando. O rosto de Ilan demonstra medo e há lágrimas em seus olhos. Ele está em uma posição que demonstra que ele está fugindo e tem risquinhos atrás de seu corpo que mostram que ele está em movimento. Alba parece preocupado com a situação.
Ah, você me achou aqui... estou com vergonha, normalmente não saio correndo e me escondo em uma toca para chorar. O problema é que eu não sinto segurança para realizar minha escolha. Não importa qual seja minha resposta final, sempre vou pensar que decidi errado. E, lá no fundo de minha essência, acredito que vou falhar na minha missão.	nº 29 lado direito	Ilan está encolhido dentro de uma toca escura. Ele está aflito e com os olhos molhados.
- A insegurança e a dúvida fazem parte do processo de crescimento, afinal, nunca sabemos o que nos espera na fase seguinte. Mas as dificuldades e os desafios são uma parte	nº 30 lado esquerdo	Alba está dentro da toca. Sua expressão é de preocupação e empatia. Ilan continua sentado e Alba está voando perto de sua cabeça. Suas mãos estão uma sobre a outra, em frente ao seu corpo.
		<p> muito importante da nossa existência, e muitas vezes eles nos levam a momentos incríveis. Olhe o quanto você aprendeu e cresceu em nossa jornada, tenho certeza de que o nosso bosque estará mais seguro com você. - Alba.</p>
	nº 31 lado direito	<p>Ilan e Alba continuam na toca. Ilan parece mais confiante, sua postura está mais ereta e já não tem lágrimas em seus olhos. Alba está ao seu lado e demonstra orgulho.</p>
		<p>Você realmente pensa isso? Que o bosque estará mais seguro com a minha ajuda?</p> <p>- Não tenho nenhuma dúvida disso, Ilan. Como seu mentor, eu sei que você já está preparado para fazer sua escolha. Você me acompanha até o oráculo? - Alba.</p> <p>Sim, mentor, vamos até o oráculo.</p>

ROTEIRO DAS ILUSTRAÇÕES

Parte 7 - Resolução e final
Noite com estrelas

Trecho da narrativa	Nº página / lado	Ilustração
<p>Uau! Este é o oráculo?! Pensei que seria assustador, mas ele é tão verde e brilhante. Nunca vi nada igual, é lindo!</p> <p>Mentor, seus ensinamentos me prepararam para eu me tornar Guardião. Eu te encontro do outro lado, no bosque, em minha nova forma. Aaahh, mal posso esperar!</p>	nº 32 lado esquerdo	<p>Ilan (com os olhos brilhando) e Alba estão em um campo aberto, um ao lado do outro, no canto esquerdo da ilustração. No lado direito está o oráculo, grande e brilhante.</p> <p>O oráculo é um portal mágico, feito com uma guirlanda de flores e ramos do bosque, de dentro dele é possível ver diferentes tons de verde brilhando.</p>
<p>É aqui que me despeço de você. Agradeço por me acompanhar nessa turbulenta jornada. Talvez um dia possamos nos encontrar novamente, enquanto você passeia pelo bosque, e eu o protejo. Foi um prazer me tornar seu amigo.</p> <p>Meu deus, eu tô virando uma planta! Faz cócegas hahahahaha!</p>	nº 33 lado direito	<p>Nesta ilustração vemos um plano fechado do oráculo. No centro das luzes dele vemos a silhueta de Ilan com os bracinhos abertos. Brilhos verdes voam e saem do portal.</p>
<p>Por nos acompanhar nesta jornada e aprender sobre a Essência Mágica e sobre o nosso bosque, você também poderá se transformar em um Guardião da Natureza, como eu e Ilan. Agora é a sua vez de escolher de qual família deseja fazer parte. Você pode anotar sua escolha no nosso Certificado de Guardião.</p>	nº 34 lado esquerdo	<p>Alba ocupa toda a altura da ilustração e está com as duas mãos juntas em sua frente. O fundo é degradê.</p>
		<p>E não se esqueça, há Essência Mágica em todo o lugar e, se você for bondoso o suficiente, conseguirá vê-la também. Somos gratos por nos ajudar em nossa missão.</p>

APÊNDICE D - GUIA DO FUTURO GUARDIÃO



Querido leitor!

Seja bem-vindo ao Guia do futuro Guardião! Aqui você vai aprender tudo que precisa saber para realizar as atividades favoritas das famílias apresentadas por Ilan. Este espaço foi pensado com muito carinho para que você possa explorar o seu potencial criativo e a sua imaginação, por esse motivo, nenhuma das atividades propostas necessitam da ajuda de um responsável. Além disso, todas elas podem ser adaptadas, de acordo com a sua necessidade ou preferência.

Asteraceae atividades

JOGO DE CARTAS

Para conferir essa atividade, consulte o manual do jogo Natureza Encantada e veja as instruções do modo de jogar.

RETRATOS

Para fazer o retrato vamos precisar de um papel de sua escolha e os materiais necessários para a criação, como lápis de cor, giz de cera ou canetinha. Recomendamos que essa atividade seja feita ao ar livre e em um dia ensolarado.

Passo 1: Escolha um lugar para se sentar ao ar livre.



Passo 2: Selecione as flores que deseja desenhar.

Passo 3: Segure uma flor sobre o papel, na direção contrária ao sol.

Passo 4: Pinte a sombra da flor que você está vendo no papel, nas cores que preferir.



Lamiaceae

atividades

CARIMBOS E PINTURAS COM FOLHAS

Para essa atividade, vamos precisar de papel de sua escolha e de materiais como tinta guache, pincel, giz de cera, lápis de cor, canetinha, etc. Vamos lá?

Passo 1: Escolha as folhas que você quer utilizar para pintar e carimbar.

Use sua imaginação, escolha as que mais chamam sua atenção, seja pequena, grande, redonda ou estreita, você é livre para brincar.

Agora existem duas formas diferentes de fazer essa atividade, veja:

Se você for usar tinta guache e pincel você pode realizar a atividade desta forma:

Passo 2: Escolha a cor que deseja e pinte as suas folhas.



Passo 3: Pegue o papel e o carimbo, pressionando a parte pintada da folha contra o papel.



7

Se você for usar giz, lápis e canetinha você pode realizar a atividade desta forma:



Passo 2: Posicione uma das folhas que você escolheu embaixo do papel.

Passo 3: Com seu material de desenho pinte o local onde a folha está, imprimindo seu formato e particularidades no papel.



Você pode escolher a orientação e o lugar em que cada carimbo e pintura ficará, formando a paisagem e o desenho que você preferir!

IDENTIFICAÇÃO DE FOLHAS

Nesta atividade vamos precisar de folhas comestíveis, que usamos para fazer chás ou temperar nossas comidas. Além de hortelã, orégano, manjericão e melissa você pode usar alecrim, sálvia, cebolinha, agrião e folhas de saladas.

ATENTE-SE: Para a atividade devem ser usadas folhas **comestíveis**. Caso você não tenha certeza se o que você escolheu pode ser ingerido, pergunte ao seu responsável antes de iniciar a atividade.

8

Esta atividade é bem livre e você pode fazê-la sozinho ou com seus amigos. Vamos lá?

Passo 1: Inicie analisando as diferenças visuais de cada folha. Como são suas aparências? Uma é mais escura que a outra? Qual é a maior? E a menor? Qual te chamou mais atenção? Por quê?



Passo 2: Depois você pode iniciar a cheirar cada uma dessas folhas. O que elas têm de diferente? Uma tem o cheiro mais forte que outra? Qual cheiro foi o seu favorito?

Passo 3: Por fim, você pode provar um pouco de cada uma das folhas. Deixe um copo de água ao seu lado para caso você não goste de algum sabor. Compare o gosto de cada folha. Qual você mais gostou? Algum deles lhe surpreendeu? Você achou que alguma folha tinha o mesmo gosto que o cheiro? Você reconheceu algum dos sabores?

Sinta-se livre para explorar as características de cada uma das folhas que você escolheu.

9

Myrtaceae

atividades

IDENTIFICAÇÃO DE FRUTAS

Ao realizar essa atividade vamos precisar de frutas in natura ou geleia de frutas. Você pode usar o que você tiver disponível em sua casa ou escolher dentre as opções possíveis em seu contexto. Caso você não tenha disponível nenhuma dessas alternativas, você pode usar substitutos.

Agora existem duas formas diferentes de fazer essa atividade, veja:

Se você for usar frutas, você pode realizar a atividade dessa forma:



Passo 1: Começamos analisando as aparências e cores das diferentes frutas que você escolheu. Qual mais lhe agradou e chamou sua atenção?

Passo 2: Depois analise os cheiros de cada fruta. Qual te chamou mais atenção? Teve algum cheiro que você não gostou? E o seu favorito?

Passo 3: Por fim, prove cada uma das frutas. Feche seus olhos, preste atenção nos sabores e texturas que está sentindo.

11

Qual fruta você mais gostou? Teve alguma que você nunca tinha provado? Você acha que sentiu gostos diferentes nessa atividade?

Se você for usar geleias, você pode realizar a atividade dessa forma:



Passo 1: Começamos analisando a cor e o cheiro das geleias. O que você achou?

Passo 2: Primeiro prove somente as geleias. Depois experimente elas com torradas, bolachas ou outros alimentos que preferir.

Se desejar, você pode fazer novamente esta atividade, com novas frutas e geleias.

12

QUADRO DE FLORES

Para fazer o quadro de flores vamos precisar de embalagem de plástico, cola, flores e cordão.

Passo 1: Escolha as flores que mais te agradaram.



Passo 2: Corte com cuidado o plástico no formato que preferir para fazer a moldura.

Passo 3: Passe cola nas partes em que deseja colar as flores selecionadas.

Passo 4: Cole as flores no local reservado. Você pode escolher como será a distribuição e organização delas no quadro.



Passo 5: Faça 2 furos na parte superior da moldura e passe o cordão nelas.

Agora você pode pendurar onde quiser seu quadro de flores!

13

Poaceae

atividades

TINTA INVISÍVEL

Para criar essa tinta, vamos precisar de 2 vasilhas, papel sulfite, bicarbonato, água, pincel e açafrão.

Passo 1: Misture 1 colher de sopa de bicarbonato de sódio e água na vasilha.



Passo 2: Molhe o pincel nesse líquido e faça o desenho que quiser no papel sulfite.

Passo 3: Misture 1 colher de sopa de açafrão e álcool em outra vasilha.



Passo 4: Molhe o pincel nesse líquido e pinte o papel sulfite para revelar o seu desenho.

ATENTE-SE: Ao mexer com os materiais não coloque sua mão na boca ou ingira as misturas. Use somente para pintar papéis.

15

CHOCALHO

Para a criação do chocalho vamos utilizar garrafa pet, pote de iogurte ou tampinhas, balão, fita e diferentes sementes.

Passo 1: Escolha o recipiente que deseja utilizar como chocalho e coloque as sementes dentro.



Passo 2: Pegue um balão e corte a ponta em que assopramos para encher.

Passo 3: Utilize o balão para encapar o recipiente e reforce com a fita.

Pronto, agora você tem um chocalho e está pronto para arrasar fazendo músicas!

16

Uau! Você completou todas as atividades necessárias para criar as auras que ajudam a sustentar a Natureza e o planeta Terra.

Muito obrigada pela sua ajuda em proteger o bosque! Você com certeza já está pronto para se tornar um Guardião da Natureza.

Caso você ainda não seja, volte para o livro e termine a história de Ilan, temos uma surpresa para você!

17

Extra

ADESIVOS DE FLORES

Para fazer mais das figurinhas incríveis que acompanham o livro, você precisará ter um pouco de paciência. Para realizar a atividade vamos precisar de flores e/ou folhas, papel manteiga e fita larga.

Passo 1: Coloque as folhas e flores que coletou dentro de um jornal, caderno ou entre papéis que você tenha em casa.



Passo 2: Coloque em cima das suas plantas coisas pesadas para esmagá-las.

Pode ser livros, cadernos ou o que tiver disponível.

Passo 3: Espere até as plantas secarem. É neste passo que deve ter paciência, pois demora alguns dias.



Passo 4: Pegue seu papel manteiga e cubra o espaço que irá usar com a fita larga.

Passo 5: Posicione as flores e folhas no papel com fita.

19

Passo 6: Cole a fita por todo o espaço.



Passo 7: Recorte os adesivos conforme o formato das plantas, deixando uma margem de segurança.

Passo 8: Agora você pode destacar o papel manteiga e colar sua figurinha onde quiser!

CHAVEIRO DE FLORES

Para fazer seu próprio chaveiro você necessitará da ajuda de um responsável. Separe para a realização do acessório uma flor de sua preferência, dois pedaços de plástico no formato e tamanho que deseja o chaveiro, cola quente e algum cordão ou fita.

Passo 1: Pegue um dos pedaços de plástico e posicione a flor que escolheu.



Passo 2: Coloque em cima o outro pedaço de plástico e com a ajuda de um responsável cole a borda com a cola quente.

20

Passo 3: Faça um furo para passar o seu cordão e amarre.



Passo extra: Se desejar, você pode pintar a cola quente em seu chaveiro e deixá-lo mais estiloso.

21

Este Guia foi composto pelas fontes Satisfy para os títulos e REM para o corpo de texto. Impresso em papel couché fosco XX g/m² na Imprensa Gráfica da UFSM em Santa Maria.

APÊNDICE E - CERTIFICADO DE GUARDIÃO

CERTIFICADO DE GUARDIÃO DA NATUREZA

Este certificado declara que

Cumpriu com excelência e dedicação seus estudos sobre a Essência mágica e está pronto para se tornar um Guardião da natureza e proteger nosso bosque!

Agora chegou a sua vez de escolher de qual família deseja fazer parte.

Escreva no espaço abaixo a sua decisão:



APÊNDICE F - DINÂMICA DO JOGO DE CARTAS

MODO DE JOGAR

1. Embaralhe as cartas e distribua 5 para cada jogador.
2. Ao olhar suas cartas veja se você recebeu ao menos 2 cartas de espécie. Caso não tenha recebido, pegue as duas primeiras cartas de espécie que achar no baralho e embaralhe as cartas novamente.
3. Tire cara ou coroa na moeda, quem perder inicia.
4. Cada um escolhe uma carta de espécie em sua mão, a posiciona virada para cima na mesa e coloca no contador os pontos da espécie.
5. Ao iniciar sua rodada você deve comprar uma carta do baralho.
6. Para ativar as propriedades de sua espécie você deve posicionar embaixo da carta a energia necessária, conforme os símbolos ao lado da propriedade.
7. Só é possível adicionar uma carta de energia por rodada.
8. Na mesma rodada você pode utilizar, se quiser, uma carta de estação e uma carta especial.
9. Para usar a propriedade em seu adversário basta dizer “Usarei a propriedade [nome da propriedade] em você” e seu adversário deve diminuir o dano de seus pontos no contador de vida dele.
10. As cartas de estação e especiais que já foram utilizadas devem ir para a pilha de descarte.
11. Após sua espécie perder todos os pontos você deve colocar ela e suas energias em um canto do seu lado da mesa para calcular suas derrotas.
12. Caso tenha alguma outra espécie em sua mão você deve colocá-la no lugar da antiga para continuar o jogo. Essa é a única maneira de trocar de espécie.
13. O jogo termina quando um dos participantes tem 5 espécies derrotadas ou quando um dos participantes não tiver mais espécies para jogar.

CARTAS DE ENERGIA	
Ao ser aplicada em uma planta fica com ela até os pontos da planta acabar	
Carta	O que faz
Sol - 24 cartas	Ativa propriedades.
Água - 14 cartas	Ativa propriedades.
CARTAS DE ESTAÇÃO	

Pode ser usada somente 1 vez	
Carta	O que faz
Verão - 8 cartas	Ativa ou potencializa uma propriedade que só funciona nesta estação.
Outono - 4 cartas	Ativa ou potencializa uma propriedade que só funciona nesta estação.
Inverno - 4 cartas	Ativa ou potencializa uma propriedade que só funciona nesta estação.
Primavera - 6 cartas	Ativa ou potencializa uma propriedade que só funciona nesta estação.
CARTAS ESPECIAIS Pode ser usada somente 1 vez	
Carta	O que faz
Adubo - 3 cartas	Pegue 5 cartas no baralho e escolha 2. Devolva as outras 3 e embaralhe as cartas.
Chuva - 3 cartas	Afeta o seu jogo e o jogo do adversário de forma que as cartas que estão sem água podem usar uma propriedade que necessita de energia de água por 2 rodadas. Cartas que têm 2 ou mais águas ficarão encharcadas por 1 rodada, impossibilitando o uso de qualquer propriedade.
Geada - 3 cartas	Ao usar esta carta a espécie do seu adversário perde 10 pontos.
Dia de sol - 3 cartas	Ao usar esta carta a sua espécie recupera 15 pontos.
Cochonilha - 3 cartas	Essa carta enfraquece a espécie do adversário, fazendo seu próximo ataque perder 10 pontos.

FAMÍLIA: ASTERACEAE				
Espécie: Dente-de-leão (50)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Rotação das sementes	1 energia qualquer	As sementes giram ao redor do adversário e atrapalham sua visão, impossibilitando seu próximo ataque		
Voo das pétalas	1 energia qualquer	As pétalas voam em direção ao adversário	-20	

	1 energia Sol			
Espécie: Margarida (35)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Pôr do Sol	Nenhuma energia é necessária	As pétalas da flor se fecham criando um escudo por uma rodada		Carta Outono aumenta +5 pontos de ataque por duas rodadas
Bem-me-quer	2 energias Sol	Tire a sorte na moeda: se cair coroa é -10 de dano para o adversário, se cair cara é -20 de dano		
Espécie: Camomila (30)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Chá de Camomila	1 energia Água	Adormece o adversário por uma rodada		Carta Primavera ativa a propriedade Auto Semeia, recuperar +10 de dano
Fragrância adocicada	1 energia Água 1 energia qualquer	A fragrância das flores de Camomila viaja até o adversário	-15	
Espécie: Girassol (45)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Heliotropismo	1 energia Sol	a planta foge do ataque do adversário e fica protegida na próxima rodada		Carta Verão aumenta +10 suas propriedades
Impulso de sementes	2 energias Sol	as sementes do Girassol são lançadas e derrubam o adversário	-15	

FAMÍLIA: LAMIACEAE**Espécie: Hortelã (50)**

Propriedade	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Aroma Medicinal	1 energia Água	O aroma da Hortelã causa dano ao adversário	-20	

Efeito Calmante	2 energias Água	Jogue a moeda 3 vezes: 2 coroas causam -30 de dano ao adversário e 2 caras não causam dano algum		Carta Verão ativa uma segunda tentativa de jogar a moeda na propriedade Efeito calmante
Espécie: Orégano (30)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Desidratação	1 energia Sol	Retira 1 carta de água do adversário causando dano a ele	-10	
Odor Acentuado	1 energia qualquer	Distrai o adversário de sua próxima jogada, causando dano a ele	-15	
Espécie: Melissa (35)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Polinização por Abelhas	1 energia Sol	O pólen das flores viaja até o adversário	-10	Carta Primavera ao ser usada junto com a propriedade "Polinização por Abelhas" permite a compra de mais 3 cartas do baralho
Descarregamento	1 energia Sol 1 energia Água	A Melissa impulsiona seu estresse ao adversário	-20	
Espécie: Manjeriçao (45)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Isolamento	1 energia água	O Manjeriçao se isola liberando um odor	-15	A carta Verão aumenta +5 de dano suas propriedades por 2 rodadas
Sopro Aromático	2 energias qualquer	Jogue a moeda 2 vezes, se cair o mesmo lado nas 2 essa propriedade causa -30 pontos de dano	-10	







FAMÍLIA: MYRTACEAE**Espécie: Cerejeira (40)**


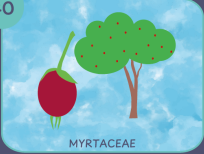

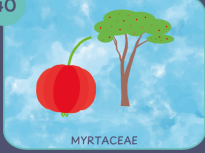
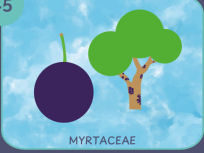




Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Investida de Frutas	1 energia Sol	Cerejas caem de seus galhos e são arremessadas no adversário	-10	Carta Inverno usada junto com a propriedade "Ataque de Folhas" aumenta +5 de dano
Ataque de Folhas	1 energia Sol 1 energia qualquer	A Cerejeira joga suas folhas no adversário	-20	
Espécie: Goiabeira (35)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Ramos Floridos	1 energia Água	Flores são lançadas no adversário	-10	
Dilúvio de Frutos	2 energias Água	As goiabas despencam dos galhos em cima do adversário	-15	
Espécie: Pitangueira (40)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Frutos caídos	1 energia qualquer	A espécie derruba todos seus frutos atingindo o adversário	-10	Carta Outono aumenta +10 de dano por 1 rodada
Folhas Festivas	1 energia qualquer 1 energia Sol	A espécie solta suas folhas liberando um aroma que causa dano	-15	
Espécie: Jabuticabeira (45)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Tronco Frutífero	1 energia Sol	As jabuticabas caem do tronco e rolam até o adversário	-15	Carta Primavera usada junto com a propriedade "Floração dupla" aumenta +5 de dano
Floração Dupla	2 energias Sol	As flores se duplicam para atingir em dobro o adversário	-25	

FAMÍLIA: POACEAE				
Espécie: Capim-annoni (50)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Adaptação	Nenhuma energia é necessária	Por 2 rodadas a planta não terá danos com nenhum ataque		Carta Inverno usada junto com a propriedade "Adaptação" causa -10 de dano
Chicote de Folhas	1 energia qualquer	As folhas super poderosas do Capim-annoni voam no adversário	-15	
Espécie: Capim rosário (40)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Chuva de Sementes	1 energia qualquer	A espécie lança suas sementes na direção do adversário	-10	Carta Verão usada junto com a propriedade "Chuva de sementes" aumenta +5 de dano
Armadilha especial	2 energias qualquer	As sementes criam obstáculos que atrapalham o adversário	-15	
Espécie: Bambu (50)				
Propriedades	Energia	Descrição	Dano	Carta de estação
Resistência	1 energia qualquer	Consegue se proteger do próximo ataque do adversário e não leva dano	-5	Carta Verão aumenta +10 pontos de ataque por 2 rodadas
Flexibilidade	1 energia Sol 1 energia qualquer	Cria um som estridente tão alto que causa dano	-20	

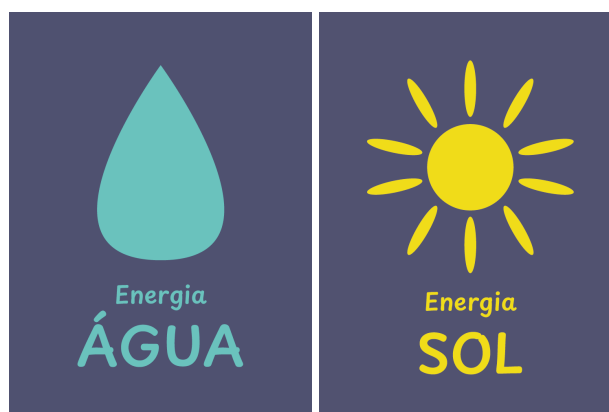
APÊNDICE G - JOGO DE CARTAS

Cartas de espécies

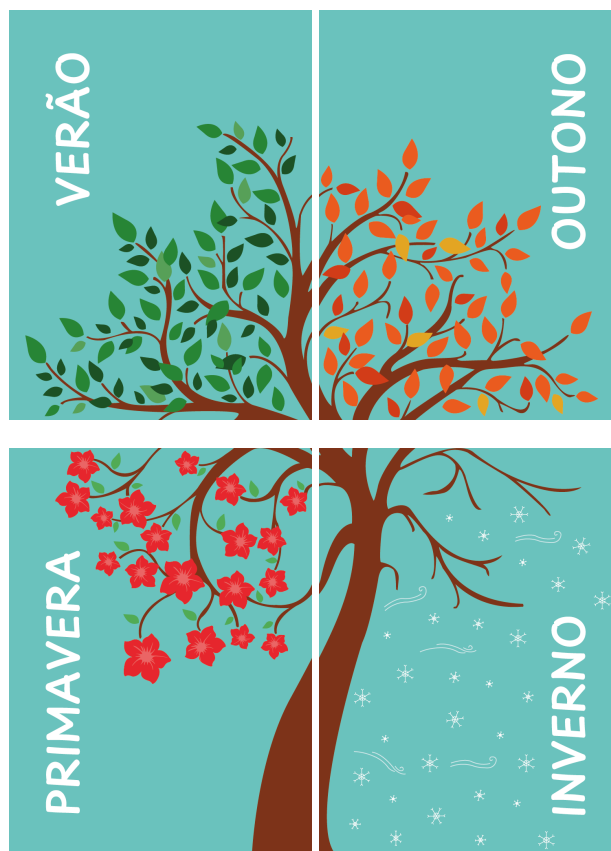
<p>50 BAMBU</p>  <p>POACEAE</p> <p>Resistência -5 Consegue se proteger do próximo ataque do adversário e não leva dano</p> <p>Flexibilidade -20 Cria um som estridente tão alto que causa dano</p> <p>Carta Verão aumenta +10 pontos de ataque por 2 rodadas</p>	<p>40 CAPIM ROSÁRIO</p>  <p>POACEAE</p> <p>Chuva de Sementes -10 A espécie lança suas sementes na direção do adversário</p> <p>Armadilha especial -15 As sementes criam obstáculos que atrapalham o adversário</p> <p>Carta Verão usada junto com a propriedade "Chuva de sementes" aumenta +5 de dano</p>	<p>50 CAPIM-ANNONNI</p>  <p>POACEAE</p> <p>Adaptação Por 2 rodadas a planta não terá danos com nenhum ataque</p> <p>Chicote de Folhas -15 As folhas super poderosas do Capim-annonni voam no adversário</p> <p>Carta Inverno usada junto com a propriedade "Adaptação" causa -10 de dano</p>
<p>30 CAMOMILA</p>  <p>ASTERACEAE</p> <p>Chá de Camomila adormece o adversário por uma rodada.</p> <p>Fragrância adocçada-15 a fragrância das flores de Camomila viaja até o adversário</p> <p>Carta Primavera ativa a propriedade Auto Semeia, recuperar +10 de dano</p>	<p>50 DENTE-DE-LEÃO</p>  <p>ASTERACEAE</p> <p>Rotação das sementes as sementes giram ao redor do adversário e atrapalham sua visão, impossibilitando seu próximo ataque</p> <p>Voo das pétalas -20 as pétalas voam em direção ao adversário</p>	<p>45 GIRASSOL</p>  <p>ASTERACEAE</p> <p>Heliotropismo a planta foge do ataque do adversário e fica protegida na próxima rodada.</p> <p>Impulso de sementes -15 derruba o adversário</p> <p>Carta Verão aumenta +10 suas propriedades</p>

<p>35 MARGARIDA</p>  <p>ASTERACEAE</p> <p>Pôr do Sol as pétalas da flor se fecham criando um escudo por uma rodada.</p> <p>Bem-me-quer tire a sorte na moeda: se cair coroa é -10 de dano para o adversário, se cair cara é -20 de dano</p> <p>Carta Outono aumenta +5 pontos de ataque por duas rodadas</p>	<p>40 CEREJEIRA</p>  <p>MYRTACEAE</p> <p>Investida de Frutas -10 Cerejas caem de seus galhos e são arremessadas no adversário</p> <p>Ataque de Folhas -20 A Cerejeira joga suas folhas no adversário</p> <p>Carta Inverno usada junto com a propriedade "Ataque de Folhas" aumenta +5 de dano</p>	<p>35 GOIABEIRA</p>  <p>MYRTACEAE</p> <p>Ramos Floridos -10 Flores são lançadas no adversário</p> <p>Dilúvio de Frutas -15 As goiabas despencam dos galhos em cima do adversário</p>
<p>40 PITANGUEIRA</p>  <p>MYRTACEAE</p> <p>Frutos caídos -10 A espécie derruba todos seus frutos atingindo o adversário</p> <p>Folhas Festivas -15 A espécie solta suas folhas liberando um aroma que causa dano</p> <p>Carta Outono aumenta +10 de dano por 1 rodada.</p>	<p>45 JABUTICABEIRA</p>  <p>MYRTACEAE</p> <p>Tronco Frutífero -15 As jabuticabas caem do tronco e rolam até o adversário</p> <p>Floração Dupla -25 As flores se duplicam para atingir em dobro o adversário</p> <p>Carta Primavera usada junto com a propriedade "Floração dupla" aumenta +5 de dano</p>	<p>50 HORTELÃ</p>  <p>LAMIACEAE</p> <p>Aroma Medicinal -20 o aroma da Hortelã causa dano ao adversário</p> <p>Efeito Calmante jogue a moeda 3 vezes: 2 coroas causam -30 de dano ao adversário e 2 caras não causam dano algum</p> <p>Carta Verão ativa uma segunda tentativa de jogar a moeda na propriedade Efeito calmante</p>
<p>45 MANJERICÃO</p>  <p>LAMIACEAE</p> <p>Isolamento -15 o Manjericão se isola liberando um odor</p> <p>Sopro Aromático -10 jogue a moeda 2 vezes, se cair o mesmo lado nas 2 essa propriedade causa -30 pontos de dano</p> <p>A carta Verão aumenta +5 de dano suas propriedades por 2 rodadas</p>	<p>35 MELISSA</p>  <p>LAMIACEAE</p> <p>Polinização por Abelhas -10 o pólen das flores viaja até o adversário</p> <p>Descarregamento -20 a Melissa impulsiona seu estresse ao adversário</p> <p>Carta Primavera ao ser usada junto com a propriedade "Polinização por Abelhas" permite a compra de mais 3 cartas do baralho</p>	<p>30 ORÉGANO</p>  <p>LAMIACEAE</p> <p>Desidratação -10 retira 1 carta de água do adversário causando dano a ele</p> <p>Odor Acentuado -15 distrai o adversário de sua próxima jogada, causando dano a ele</p>

Cartas de energia



Cartas de estação

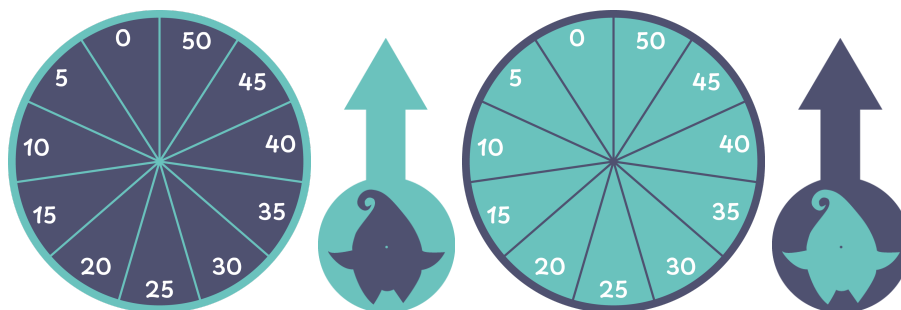


Cartas especiais

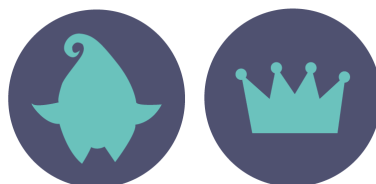




Contadores de pontos



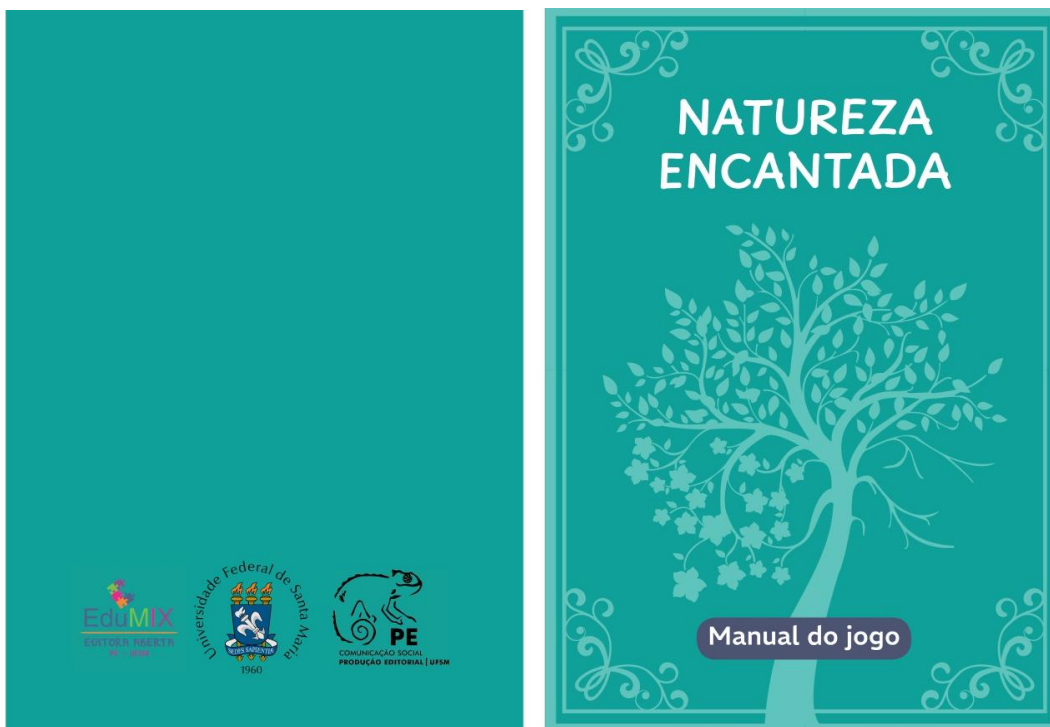
Moeda



Caixa do jogo



APÊNDICE H - MANUAL DO JOGO DE CARTAS



IDEALIZAÇÃO

Lisara Bitencourt Ineu
Roberta Bordiga de Almeida

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Lisara Bitencourt Ineu
Roberta Bordiga de Almeida

REVISÃO TÉCNICA

Letícia Lins
Larissa Franco Padilha

MOLDURA DA CAPA

A capa deste manual possui uma moldura turquesa claro, esta imagem foi encontrada em: Freepik.com

ARTE TEXTURA

As cartas de espécies possuem um fundo de céu atrás de cada planta, esta imagem foi encontrada em: Freepik.com

O PROJETO

Este jogo é uma ampliação do nosso projeto experimental de conclusão de curso, cuja proposta é a criação de um livro-objeto que **explora os cinco sentidos humanos através da botânica**, destinado ao público infantojuvenil, com faixa etária dos 7 aos 10 anos. O jogo foi produzido em 2023, como um **Recurso Educacional Aberto (REA)**, na disciplina de Projeto Experimental em Educação do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), sob orientação dos professores Dra. Sandra Dalcul Depexe, Dr. Leandro Stevens e Me. Jean Silveira Rossi.

NATUREZA ENCANTADA

Olá, Futuro Guardiã da Natureza! É tão bom te ver por aqui.

Neste jogo de cartas você vai descobrir curiosidades e propriedades sobre algumas plantas ajudando Ilan e os mentores na proteção de nosso bosque. Nas próximas páginas você encontrará alguns fatos científicos que auxiliam no entendimento da dinâmica do jogo. Convide seus amigos para se divertir nessa aventura mágica e especial!

A FOTOSÍNTESE

Fotossíntese é um processo no qual as plantas produzem a energia que permite sua sobrevivência. Além disso, este processo é essencial para todos os outros seres vivos, inclusive nós humanos.

O PROCESSO

Este processo inicia com a retirada de água e sais minerais do solo, através das raízes das plantas. Esses componentes são levados até seu caule e folhas. Pelas folhas a luz solar é absorvida e é nela que todos estes componentes se transformam em glicose. A glicose serve de alimento para a planta, parte utilizada no seu crescimento e outra parte armazenada como amido na raiz, caule e semente. Durante a fotossíntese as plantas utilizam o gás carbônico, que é produzido quando respiramos e com o uso de combustíveis, e liberam oxigênio que retorna à atmosfera. Este processo purifica o ar e é por isso que a fotossíntese é uma função indispensável para a nossa sobrevivência no planeta Terra.

Fonte: NUNES, Cássia. Fotossíntese. **FioCruz**. Disponível em: <https://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/infantil/fotossintese.htm>. Acesso em: 02 de nov. 2023.



- Primavera: É a estação onde temos mais flores e as temperaturas são amenas.

Fonte: MATIAS, Áttila. ESTAÇÕES DO ANO. **Escola Kids**. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/estacoes-do-ano.htm>. Acesso em: 03 de nov. 2023.

COCHONILHA

As cochonilhas são insetos pequenos que atacam troncos, folhas e/ou frutos de plantas. Este animal suga a seiva presente nas plantas, em casos severos causa o enfraquecimento geral e é possível ver focos dos insetos. O tratamento é a remoção das localidades afetadas.

Fonte: MOREIRA, Andréa. OLIVEIRA, José. PARANHOS, Beatriz. Cochonilhas. **Embrapa**, 2021. Disponível em: <https://www.embrapa.br/agencia-de-informacao-tecnologica/cultivos/uva-de-mesa/producao/pragas/cochonilhas#:~:text=As%20cochonilhas%20t%C3%AAm%20como%20caracter%C3%ADsticas,%2C%20ramos%2C%20folhas%20e%20frutos.> Acesso em: 05 de nov. 2023.

O JOGO

Composto por 15 espécies de 4 famílias de plantas, o objetivo deste jogo é exercitar conceitos básicos do meio ambiente e curiosidades sobre as plantas, inseridos nas cartas e na jogabilidade. O jogador deve utilizar as propriedades das espécies em sua



AS ESTAÇÕES DO ANO

As estações do ano fazem parte do ciclo da natureza e influenciam a aparência das plantas, como o cair das folhas, o florescimento e a aparição de frutos.

PORQUÊ OCORREM

As estações do ano acontecem por causa da inclinação de nosso planeta e do movimento que a Terra faz ao redor do Sol.

Estes dois fatores fazem com que em alguns meses o Hemisfério Norte (parte superior) do nosso planeta receba mais sol e nos outros meses a situação se inverta e o Hemisfério Sul (parte inferior) tenha maior insolação. Por isso, o natal nos Estados Unidos (Hemisfério Norte) tem neve e no Brasil (Hemisfério Sul) é verão.

CADA UMA DAS ESTAÇÕES

- Verão: Estação com as temperaturas mais quentes, seus dias mais longos e muitas chuvas.

- Outono: Onde as folhas caem, o ar fica mais seco e tem grande variedade de frutos.

- Inverno: É a estação mais fria, com as noites mais longas e alguns locais do Sul do país têm temperaturas negativas.




mão para retirar todos os pontos das plantas de seu adversário.

DOIS JOGADORES

COMPONENTES

- 1 manual do jogo
- 1 caixa do jogo
- 1 moeda
- 2 contadores de pontos
- 1 baralho composto por 90 cartas

Legenda das cartas de espécies

Pontuação	30	CAMOMILA	Nome da espécie
			
		ASTERACEAE	Nome da família
Energia necessária		Chá de Camomila adormece o adversário por uma rodada.	Propriedade
Descrição da propriedade		Fragrância adocicada -15 a fragrância das flores de Camomila viaja até o adversário.	Dano causado
		Carta Primavera ativa a propriedade Auto Semente, recuperar +10 de dano.	Descrição da Carta de Estação



Ícones de energia

As cartas de energia necessárias para ativar as propriedades de cada espécie serão indicadas através de ícones. No jogo há 2 energias disponíveis: Água e Sol, porém, há propriedades que não exigem uma energia específica, dessa forma, o jogador pode utilizar a carta de energia que preferir.



Ícone de energia Sol



Ícone de energia Água



Ícone de qualquer energia

MODO DE JOGAR

1. Embaralhe as cartas e distribua 5 para cada jogador
2. Ao olhar suas cartas veja se você recebeu ao menos 1 carta de espécie. Caso não tenha recebido, você pode escolher uma do baralho
3. Tire cara ou coroa na moeda, quem perder inicia
4. Cada um escolhe uma carta de espécie e posiciona virada para cima na mesa
5. Para ativar as propriedades de sua espécie você deve posicionar embaixo da carta a energia necessária, conforme os símbolos ao lado da propriedade
6. Só é possível adicionar uma carta de energia por rodada



Lista de cartas

Espécies (15 cartas)	Energia (38 cartas)
Dente-de-leão	Sol
Margarida	Água
Camomila	
Girassol	Especiais (15 cartas)
Hortelã	Adubo
Orégano	Chuva
Melissa	Geadas
Manjerição	Dia de sol
Cerejeira	Cochonilha
Goiabeira	
Pitangueira	Estação (22 cartas)
Jabuticabeira	Verão
Capim-annoni	Outono
Capim rosário	Inverno
Bambu	Primavera

ACESSO AOS MATERIAIS DO JOGO

Todos os arquivos do jogo Natureza Encantada estão disponíveis gratuitamente para serem baixados, impressos e editados, em versão colorida e preto e branco, no link abaixo:

<https://bit.ly/rea-natureza-encantada>



7. Na mesma rodada você pode utilizar, se quiser, uma carta de estação e uma carta especial

8. Para usar a propriedade em seu adversário basta dizer "Usarei a propriedade [nome da propriedade] em você" e seu adversário deve diminuir o dano de seus pontos no contador de vida dele

9. Ao finalizar sua rodada você deve comprar uma carta do baralho

10. As cartas de estação e especiais que já foram utilizadas devem ir para a pilha de descarte

11. Após sua espécie perder todos os pontos você deve colocar ela e suas energias na pilha de descarte

12. Caso tenha alguma outra espécie em sua mão você deve colocá-la no lugar da antiga para continuar o jogo

13. O jogo termina quando um dos participantes tem 5 espécies derrotadas ou quando um dos participantes não tiver mais espécies para jogar

LICENÇA CREATIVE COMMONS

**Attribution-NonCommercial-ShareAlike
4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)**

Você pode:

- Baixar e compartilhar o material gratuitamente
- Alterar o material

Desde que cumpra os termos a seguir:

- Notificar as idealizadoras qualquer alteração realizada
- Não utilizar para propósitos comerciais
- Todas as modificações e acréscimos neste produto devem ter este mesmo tipo de licença

Contato das idealizadoras do projeto:

Lisara Bitencourt Ineu

E-mail: lisarabineu@gmail.com

Roberta Bordiga de Almeida

E-mail: robordigaalmeida@gmail.com



APÊNDICE I - FOTOS DO LIVRO E SEUS PARATEXTOS









Seu certificado de guardião se encontra no envelope ao lado. Você pode preenchê-lo com seu nome e a família que deseja fazer parte!

APÊNDICE J - FOTOS DA APLICAÇÃO NA ESCOLA

Aplicação do jogo de cartas *Natureza Encantada*





Aplicação da atividade carimbo e pinturas com folhas



