

O Gato Curioso: estudo para o desenvolvimento de um pré-livro digital interativo¹

Carolina Hellmeister Danta²

Catarina de Almeida Franco³

Eloisa Marin Galbier⁴

Giovanna Zanotello⁵

Tomas Guner Sniker⁶

Pontifícia Universidade Católica de Campinas – PUC-Campinas

RESUMO

O Gato Curioso é um pré-livro digital interativo desenvolvido no âmbito do projeto “Histórias Mágicas”, como parte da disciplina Projeto Integrador: Produção Gráfica Baseada em Vetores do curso de Design Digital da PUC-Campinas. A proposta é direcionada ao público infantil em fase de alfabetização, buscando transmitir o ensino da História da Arte por meio de elementos da disciplina reescritos de forma atraente e divertida. *O Gato Curioso* narra a jornada de um gato disposto a explorar um mundo fantástico atribuído a ele; o universo do livro verifica o estudo do Modernismo Brasileiro por meio da representação de obras da Tarsila do Amaral. Após a fase de desenvolvimento, o pré-livro foi testado com estudantes da escola parceira, Escola Estadual Professora Idalina Caldeira de Souza Pereira, pertencentes ao público-alvo.

PALAVRAS-CHAVE: pré-livro; design digital; história da arte; aprendizagem; interação.

INTRODUÇÃO

O projeto “Histórias Mágicas”, desenvolvido a partir de uma parceria entre a Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas) e a Escola Estadual Professora Idalina Caldeira de Souza Pereira, objetiva criar pré-livros digitais interativos para crianças em fase de alfabetização. Este projeto é uma experiência prática que se insere no contexto da disciplina Projeto Integrador: Produção Gráfica Baseada em Vetores, parte do curso de Design Digital da PUC-Campinas. O desenvolvimento do pré-livro digital interativo busca unir design gráfico, tecnologias digitais e pedagogia, por meio da apresentação e da exploração de movimentos artísticos, como o Modernismo Brasileiro, para criar uma experiência sensorial rica para o público infantil.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Produção Editorial, evento integrante da programação do 28.º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Estudante do Bacharelado em Design Digital da PUC-Campinas. E-mail: carolinahdantas@gmail.com.

³ Estudante do Bacharelado em Design Digital da PUC-Campinas. E-mail: franco.almeida.catarina@gmail.com

⁴ Estudante do Bacharelado em Design Digital da PUC-Campinas. E-mail: elogalbier@gmail.com

⁵ Estudante do Bacharelado em Design Digital da PUC-Campinas. E-mail: giozanotello25@gmail.com

⁶ Professor do Bacharelado em Design Digital da PUC-Campinas. E-mail: caad.design_digital@puc-campinas.edu.br

A ideia central do “Histórias Mágicas” consiste em proporcionar uma nova abordagem à leitura para crianças, utilizando o formato do pré-livro, criado por Bruno Munari na década de 1950 (Munari, 2008), mas com a adaptação para o contexto digital. Munari introduziu o conceito de pré-livros como objetos interativos e visuais, sem textos, pensados para estimular a curiosidade e o aprendizado das crianças. Este projeto amplia essa proposta ao integrar a interatividade digital, visando envolver as crianças em uma experiência lúdica e educativa.

A alfabetização transcende o simples ensino da leitura e escrita, sendo fundamental para o desenvolvimento cognitivo e crítico das crianças. Segundo o Instituto Vem Ser (2022), desde o início da alfabetização, a leitura expande o vocabulário, melhora a compreensão textual e estimula o pensamento crítico, fomentando a curiosidade e a criatividade, auxiliando as crianças a compreenderem o mundo ao seu redor e a expressarem melhor suas ideias.

Tradicionalmente, o processo de alfabetização utiliza métodos repetitivos. No entanto, com o avanço das tecnologias, novas abordagens tornam a aprendizagem mais dinâmica e envolvente. A utilização de jogos e brincadeiras, especialmente no contexto digital, pode tornar esse processo mais eficaz. De acordo com um estudo publicado na revista *Educação Pública* (Silva; Souza, 2023), as brincadeiras propiciam interesse em aprender, incentivam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração, favorecendo a interação social e despertando a motivação e a curiosidade das crianças.

Ao brincar, as crianças adquirem novos conhecimentos de forma natural e prazerosa. A integração de recursos digitais, como os pré-livros, transforma a leitura em uma atividade interessante e criativa, estimulando a participação ativa das crianças na construção da narrativa. Essa abordagem lúdica e interativa é fundamental para a difusão da arte e da leitura, permitindo que as crianças desenvolvam suas habilidades de forma divertida e no seu próprio ritmo. Segundo um artigo da *Revista Perspectivas em Diálogo* (Almeida; Costa, 2021), os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização contribuem para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, social e da linguagem das crianças, promovendo um aprendizado mais significativo.

MODERNISMO BRASILEIRO, TARSILA DO AMARAL E O GATO CURIOSO

Para o projeto *O Gato Curioso*, a abordagem escolhida fundamentou-se no Modernismo Brasileiro, desenvolvendo adequadamente o tema realizando estudos e pesquisas a respeito de diferentes artistas e vertentes do movimento. O exame revelou a importância do Modernismo para a ascensão de um novo movimento artístico no Brasil, intrinsecamente ligado às questões socioeconômicas do país. Investigar os motivos por trás do engajamento político do Modernismo brasileiro aumentou ainda mais o interesse pela figura do artista social, que utiliza a arte como meio de conscientização sobre os desafios enfrentados pela sociedade em relação à mudança, levando ao contexto de seu surgimento. Promover a abordagem da realidade social brasileira no ambiente educacional, tanto na disciplina de Arte quanto em outras áreas, despertaria maior interesse dos estudantes pelos aspectos sociais e ampliaria seu conhecimento sobre a história e a realidade do país.

Por fim, com o objetivo de tornar o tema mais lúdico e didático possível, a artista Tarsila do Amaral foi escolhida como foco. Com o objetivo de tornar o tema mais lúdico e didático, escolheu-se focar na artista Tarsila do Amaral. Reconhecida como uma das figuras centrais do modernismo brasileiro, Tarsila desempenhou um papel fundamental na primeira fase desse movimento artístico no país. Nascida em Capivari, interior de São Paulo, em 1886, ela integrou o “Grupo dos Cinco”, ao lado de Anita Malfatti, Menotti Del Picchia, Mário de Andrade e Oswald de Andrade, grupo que buscava promover a cultura brasileira por meio da arte moderna (Gotlib, 2022).

Tarsila foi responsável por introduzir elementos do cubismo na arte brasileira, incorporando influências europeias para criar uma estética nacional única. Ela explorou temas brasileiros, retratando paisagens rurais e urbanas, além de elementos da fauna, flora e folclore do país. Ao longo de sua carreira, a artista transitou entre diferentes técnicas e estilos, resultando em três fases distintas em sua obra: Pau-Brasil, Antropofágica e Social (Amaral, 2010).

Retomando a proposta do projeto, que consiste em abordar o modernismo em um livro infantil, escolheu-se a fase Antropofágica. Essa fase é conhecida por obras que apresentam paisagens, elementos culturais e naturais, juntamente com cores vibrantes e atrativas, características que tornam a arte de Tarsila especialmente adequada para o público infantil (Braga, 2018).

Após a escolha do movimento e da artista, o projeto seguiu com a criação de personagens e cenários. A narrativa desenvolveu-se a partir da jornada de um gato, personagem principal, através do ateliê da artista. O animal foi responsável por apresentar ao público, conforme passeia pelo cômodo, o universo das obras de Tarsila, assim, as obras *O Mamoeiro*, *O Pescador*, *Abaporu*, *Os Operários*, *Urutu* e *A Lua* tornaram-se parte dessa jornada de aprendizagem.

Figura 1 – Capa do Pré-livro *O Gato Curioso*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

A respeito do protagonista da história, o gato, atribuímos a ele características típicas do animal e que justificariam as confusões e percursos que ele toma durante a trama. Assim, o fato dele ser curioso e independente justificou a narrativa de explorar os cenários e interagir com os elementos da história. No decorrer do semestre, foram criados roteiros (os quais não deveriam contar com textos), storyboards e wireframes; em sequência, inicializaram o processo de ilustração com esboços a lápis, posteriormente vetorizando-os com o software Adobe Illustrator. A vetorização seguiu um estilo definido que também contava com a paleta de cores e a tipografia escolhida de acordo com a temática. A interatividade do livro foi prototipada no Figma, incorporando botões e elementos que induzissem as crianças a explorar a arte de forma lúdica, intuitivamente com as narrativas visuais.

Figura 2 – Ilustração interna do Pré-livro baseada na obra *Operários* (1933) de Tarsila do Amaral



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 3 – Ilustração interna do Pré-livro baseada na obra *Abaporu* (1928) de Tarsila do Amaral.



Fonte: Elaborado pelos autores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “Histórias Mágicas” demonstrou o potencial do pré-livro digital interativo como uma ferramenta educativa para o público infantil. A experiência com as crianças evidenciou que a interação digital pode tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Como próximo passo, será implementada a Biblioteca Digital “Histórias Mágicas”, disponibilizando as produções para estudantes da Região Metropolitana de Campinas e de outras partes do país. Dessa forma, o projeto amplia seu alcance e contribui para a democratização do acesso a conteúdo educativo interativo. A apresentação do pré-livro digital na Escola Estadual Professora Idalina Caldeira de Souza Pereira demonstrou a eficácia da abordagem ao despertar nas crianças uma curiosidade a respeito do conteúdo apresentado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R.; COSTA, M. Jogos e brincadeiras no processo de alfabetização: uma abordagem lúdica para o aprendizado infantil. **Revista Perspectivas em Diálogo**, v. 8, n. 2, p. 45-62, 2021.

AMARAL, A. **O modernismo brasileiro e o contexto cultural dos anos 20**. São Paulo: Revista USP, 2021.

AMARAL, A. **Tarsila**: sua obra e seu tempo. São Paulo: Edusp, 2010.

BRAGA, A. **Contando a arte de Tarsila do Amaral**. São Paulo: Global Editora, 2018.

GOTLIB, N. **Tarsila do Amaral**: a modernista. 6. ed. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022.

IMBROISI, M; MARTINS, S. Manifesto antropofágico. **História das Artes**, 2025.

INSTITUTO VEM SER. **A leitura e sua importância no processo de alfabetização infantil**. 2022.

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

SILVA, T.; SOUZA, P. Tecnologias digitais e ludicidade no processo de alfabetização: verificando a aplicação de uma sequência didática mediada por recursos tecnológicos. **Educação Pública**, v. 24, n. 44, p. 12-28, 2023.

SOUZA, E. **A arte moderna de Tarsila do Amaral**: um olhar sobre duas de suas principais obras: Abaporu e Operários. Brasília: UnB, 2013.