

2025

**MARIA DA
CONCEIÇÃO
MONTEIRO NUNES**

**LITERATURA INFANTIL COMO NARRATIVA
TRANSMÉDIA: O UNIVERSO DA SUPER-
HEROÍNA MARY KATE COMO NARRATIVA
TRANSMÉDIA**

2025

**MARIA DA
CONCEIÇÃO
MONTEIRO NUNES**

**LITERATURA INFANTIL COMO NARRATIVA
TRANSMÉDIA: O UNIVERSO DA SUPER
HEROÍNA MARY KATE COMO NARRATIVA
TRANSMÉDIA**

Projeto apresentado ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação e à Faculdade Online da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Multimédia realizado sob a orientação científica do Doutor Milton Cappelletti, Professor Auxiliar da Universidade Europeia.

Dedico este projeto a todas as pessoas que perderam alguém querido devido a acidentes que podiam ter sido evitados.

Aos profissionais que trabalham na prevenção de acidentes e na promoção da segurança infantil.

Ao meu filho Gabriel e a todas as crianças, para que possam crescer num ambiente seguro e aprender sobre a importância da segurança na prevenção de acidentes.

Que estas iniciativas possam contribuir para a redução de acidentes e lesões, garantindo um futuro melhor para todos.

Que este trabalho inspire e motive ações que protejam e preservem a vida.

agradecimentos

Começo por agradecer ao meu filho Gabriel, pela troca de ideias sobre super-heróis e vilões. As nossas conversas ajudaram-me e eram muito divertidas.

Agradeço a todos os que ajudaram a cuidar do meu filho, permitindo-me focar no desenvolvimento deste projeto.

A todos os familiares, namorado e amigos que me deram força ao longo desta caminhada.

Ao meu orientador, Doutor Milton Cappelletti, pela confiança, orientação e por me incentivar a ser criativa.

Quero agradecer a mim mesma por não ter desistido, por ter persistido mesmo nos momentos mais desafiantes.

Agradeço a Deus.

palavras-chave

Transmídia, literatura infantil, segurança infantil, educação

resumo

O projeto tem por objetivo, educar crianças de 5 e 6 anos sobre segurança, através de uma narrativa transmídia. Perante o crescente uso de dispositivos digitais e a perda de relevância da leitura tradicional entre as crianças, este projeto busca promover o desenvolvimento infantil saudável, incentivando a imaginação, a socialização e a atividade física.

Ao longo da narrativa, as crianças completam diversas tarefas, que incluem brincar com uma casa de cartão, interagir com personagens de madeira, preencher uma lista de verificação e finalizar exercícios do livro. O objetivo consiste em ajudar a super-heroína Mary Kate a capturar os três vilões – Fogo, Eletricidade e a Água e, ao mesmo tempo, aprender sobre segurança. Após completarem as atividades, as crianças são recompensadas com uma moeda de "Inspetor de Segurança Nível 1", uma t-shirt e um certificado.

Além do livro, o projeto utiliza media secundários, como um canal YouTube com coreografias de dança das personagens e o merchandising, nomeadamente roupas e jogos para crianças. O projeto oferece uma abordagem transmídia, com o objetivo de educar, e interagir com as crianças utilizando diferentes média.

Deste modo, a autora espera não só entreter, mas também educar as crianças sobre segurança,

promovendo uma consciencialização que poderá contribuir para a redução dos acidentes infantis. Serve ainda como modelo para futuras iniciativas educacionais como narrativas transmídia que promovam a saúde e segurança das crianças.

A importância deste projeto é particularmente relevante no contexto da União Europeia e Portugal, onde os acidentes são uma das principais causas de mortalidade infantil, resultando em milhares de mortes e internamentos anuais.

Keywords

Transmedia, children's literature, child safety, education

abstract

The project aims to educate 5 and 6-year-old children about safety through a transmedia narrative. Given the increasing use of digital devices and the declining relevance of traditional reading among children, this project seeks to promote healthy childhood development by encouraging imagination, socialization and physical activity.

Throughout the narrative, they complete various tasks, including playing with a cardboard house, interacting with wooden characters, filling out a checklist and completing book exercises. The goal is to help superheroine Mary Kate capture three villains – Fire, Electricity and Water, while simultaneously learning about safety. Upon completing the activities, children are rewarded with a "Level 1 Safety Inspector" coin, a t-shirt and a certificate.

In addition to the book, the project utilizes secondary media, such as a YouTube channel with characters' dance choreographies and merchandise, including children's clothing and games. The project offers a transmedia approach aimed at educating and engaging with children through different media.

Thus, the author hopes not only to entertain but also to educate children about safety, fostering awareness that could contribute to reducing childhood accidents. It

also serves as a model for future educational initiatives that use transmedia narratives to promote children's health and safety.

The importance of this project is particularly relevant in the context of the European Union and Portugal, where accidents are one of the leading causes of child mortality, resulting in thousands of deaths and hospitalizations annually.

Índice

1. Introdução	11
1.1. Contexto	11
1.2. Problema de Investigação e Objetivos	12
1.3. Metodologia	13
1.4. Motivação pessoal	15
1.5. Estrutura do projeto.....	17
2. Narrativa Transmídia	19
2.1. Conceito e características	19
2.1.1. Os sete princípios de Henry Jenkins	22
2.2. Como se faz um projeto transmídia.....	23
2.3. Worldbuilding e Storyworld.....	26
2.3.1. Worldbuilding	26
2.3.2. Storyworld.....	29
3. Heróis, narrativas e o envolvimento do público	32
3.1. Considerações sobre histórias heroicas e personagens	32
3.2. A jornada do herói.....	33
4. Segurança infantil	50
4.1. Acidentes na infância	40
4.2. Perigos e riscos de lesões	42
4.3. Como prevenir acidentes infantis.....	43
5. Literatura infantil	47
5.1. Conceito de Literatura infantil	48
5.2. Caracterização da literatura infantil	78
5.3. Importância da literatura infantil.....	51
5.4. Desafios.....	53

6. Crianças e a exposição aos média	55
6.1. Riscos e recomendações.....	55
6.2. Impactos positivos e benefícios.....	55
7. Desenho do projeto.....	58
7.1. Questionário	58
7.1.1. Conceito e características do questionário	58
7.1.2. Benefícios de usar questionários no âmbito do projeto.....	60
7.1.3. Estrutura do questionário	61
7.1.4. Resultados	62
7.2. Moodboard	58
7.2.1. Resultados e justificação	66
8. Narrativa transmídia.....	69
8.1. Conceito de narrativa transmídia.....	69
8.2. Worldbuilding e Storyworld.....	70
9. Desenvolvimento do projeto	79
9.1. Livro	79
9.1.1. Sinopse	79
9.1.2. Ficha de personagem.....	79
9.1.3. Plano editorial e descrição técnica	81
9.1.4. Storyboard	83
9.2. Merchandising.....	85
9.3. Canal Youtube.....	88
10. Grupo Focal	91
11. Discussão	99
12. Conclusão	101
13. Bibliografia	103
14. Apêndices	108

Índice de Figuras

Figura 1	Elaboração própria, gráfico ilustrativo do desenho de investigação	14
Figura 2	Adaptação da Jornada do Herói.....	35
Figura 3	Código QR: Questionário para Mary Kate e os 3 vilões	62
Figura 4	Gênero da amostra	63
Figura 5	Número de filhos da amostra	63
Figura 6	Frequência de leitura com os filhos da amostra.....	64
Figura 7	Formato físico e características dos livros comprados pela amostra.....	64
Figura 8	Porcentagem de crianças que utilizam ou não utilizam o youtube	64
Figura 9	Compra de roupas ou brinquedos relacionados com super-heróis/desenhos animados...65	
Figura 10	Medidas de prevenção, perigos e riscos considerados mais importantes pela amostra..65	
Figura 11	Moodboard do projeto	67
Figura 12	Plano editorial do livro	81
Figura 13	Storyboard do livro “Mary Kate e os 3 vilões”	84
Figura 14	T-shirt com o símbolo da moeda de inspeto	87
Figura 15	T-shirt com desenhos de borboletas.....	87
Figura 16	Saia de tule tutu para criança com desenhos de borboletas	87
Figura 17	Leggins de criança com o desenho da bailarina Mary Kate com asas de borboleta.....	87
Figura 18	Jogos de matemática com cubos de madeira com a ajuda da super-heroína.....	88
Figura 19	Coreografia de dança da super-heroína Mary Kate.....	89
Figura 20	QrCode Canal Youtube MK Dance Project Kids.....	90
Figura 21	Colagem, desenhos realizados pelas crianças e as moedas gravadas em madeira.....	95
Figuras 22 e 23	Criança a brincar com a casa e as personagens da história.	95
Figuras 24, 25 e 26	Crianças a realizar as atividades do livro.....	95
Figura 27	As t-shirts com o símbolo da moeda.....	95
Figura 28	Resultados da sessão Grupo Focal com a colaboração de 6 crianças de 5 e 6 anos	101
Figura 29	Fotografias da terceira sessão (Grupo Focal).....	102

Índice de Tabelas

Tabela 1 Elaboração própria baseada em Jenkins (2009)	23
Tabela 2 Elaboração própria baseada em Pratten (2015).....	28
Tabela 3 Worldbuilding da narrativa transmídia.....	70
Tabela 4 Elementos do Storyworld.....	74
Tabela 5 Ficha de personagem da super-heroína Mary Kate.....	80

Lista de abreviaturas

AAP – Academia Americana de Pediatria

APSI – Associação para a Promoção da Segurança Infantil

BMG – Empresa de pesquisa BMG Research

CIAV – Centro de Informação Antivenenos

CIES – Centro de Investigação e Estudos de Sociologia

CIES-IUL – Centro de Investigação e Estudos de Sociologia do Instituto Universitário de Lisboa

CUF – Companhia União Fabril

DGC – Direção Geral do Consumidor

DGS – Direção Geral da Saúde

ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

NAEP – National Assessment of Educational Progress

PNL – Plano Nacional de Leitura

SNS – Serviço Nacional de Saúde

TICs – Tecnologias de Informação e Comunicação

1. Introdução

1.1. Contexto

Um estudo realizado pela APSI (2024, p.1) revelou que “entre 2002 e 2022 ocorreram 305 afogamentos com desfecho fatal em crianças e jovens.

O relatório mostra que “os acidentes rodoviários continuam no topo do nº de mortes acidentais APSI (APSI, 2024, p.7)”. A APSI (2024, p. 11) argumenta que “o número de internamentos devido a quedas é maior entre os 5-9 anos e os 10-14 anos; por acidentes rodoviários dos 15 aos 18 anos; por objetos estranhos, intoxicações, afogamentos, asfixia e exposição a fumos, incêndio e chamas dos 0 aos 4 anos”.

De acordo com a APSI (2024, p.7) “os afogamentos continuam a ser a segunda causa de morte acidental”. Por sua vez, “a sufocação, asfixia e estrangulamento surgem como terceira causa APSI (APSI, 2024, p.7)”.

A APSI (2024, p.19) defende “a existência de um programa nacional de visitas domiciliárias que inclua a educação para a prevenção de quedas, afogamentos, intoxicações, queimaduras, asfixia e estrangulamento”.

Este projeto de Mestrado destaca a importância de abordar riscos enfrentados pelas crianças em ambientes domésticos, escolares e comunitários, com foco na prevenção de acidentes.

Considerando estes números, pode ser importante proporcionar uma educação precoce sobre segurança, capacitando as crianças a reconhecerem situações de perigo. Os dados apresentados mostram que a falta de conscientização pode resultar ferimentos graves e até mesmo perda de vidas infantis.

É importante envolver as crianças na aprendizagem e na promoção de comportamentos seguros. A educação pode ter um impacto significativo na redução de riscos e na promoção de ambientes mais seguros para as crianças.

Neste contexto, surge a necessidade de adotar abordagens inovadoras para a educação em segurança infantil. A narrativa transmédia, que combina elementos de múltiplas plataformas para contar uma história, emerge como uma estratégia para alcançar esse objetivo.

É com esse propósito que este projeto de Mestrado é concebido. O objetivo é desenvolver e implementar um projeto transmídia para crianças de 5 e 6 anos, em torno da super-heroína Mary Kate.

Através da criação de um livro, pretende-se não apenas transmitir conhecimento, mas também incentivar a participação ativa das crianças na construção de um ambiente mais seguro.

A partir dos 4 anos de idade, é importante falar com as crianças “sobre determinados perigos e sobre as consequências de não cumprir as regras. É essencial começar a ensinar-lhe a importância de adotar comportamentos seguros em diferentes situações (Janela Aberta à Família, 2020, p.1)”.

Nesse sentido “o adulto deve acompanhar de perto este aumento de autonomia, sem, contudo, confiar demasiado nas capacidades da criança. Apesar de aprender rapidamente, não é certo que se lembre e consiga cumprir sempre o combinado (Janela Aberta à Família, 2020, p.1).”

Assim como na abordagem educacional desenvolvida por (Montessori, 1907) onde os materiais e atividades são cuidadosamente selecionados com o objetivo de promover a exploração e a descoberta, o mesmo acontece com o livro a desenvolver neste projeto.

1.2. Problema de Investigação e Objetivos

Quivy et al (2002, p.31) explicam que “a dificuldade de começar de forma válida um trabalho tem, frequentemente, origem numa preocupação de fazê-lo demasiado bem e de formular desde logo um projeto de investigação de forma totalmente satisfatória. É um erro. Uma investigação é, por definição, algo que se procura. É um caminhar para um melhor conhecimento e deve ser aceite como tal, com todas as hesitações, desvios e incertezas que isso implica. Muitos vivem esta realidade como uma angústia paralisante; outros, pelo contrário, reconhecem-na como um fenómeno normal e numa palavra, estimulante (Quivy et al., 2002, p.31)”.

Segundo Gil, “o problema [de investigação] deve ser formulado como pergunta. Esta é a maneira mais fácil e direta de formular um problema. Além disso, facilita a sua identificação por parte de quem consulta o projeto ou o relatório da pesquisa. O problema deve ser claro e preciso. Um problema não pode ser solucionado se não for apresentado de maneira clara e precisa (Gil, A, 2002, p.27)”.

Desta forma, o problema de investigação centraliza-se na seguinte questão:

Como um projeto transmídia pode promover a consciencialização para a segurança infantil, tendo como media principal um livro?

Este problema de investigação surge da necessidade de ensinar sobre segurança infantil. Aproveitando as características da narrativa transmídia, a autora irá criar uma experiência educativa para crianças entre os 5 e 6 anos.

Os objetivos do projeto são:

- Descrever o que é Storytelling Transmídia e suas características;
- Definir e contextualizar os conceitos de segurança infantil;
- Definir e caracterizar a literatura infantil;
- Desenvolver uma narrativa transmídia a partir da história da super-heroína Mary Kate
- Descrever o processo de criação do livro de atividades “Mary Kate e os 3 vilões - Fogo, Eletricidade e a Água”;
- Descrever os media secundários da narrativa transmídia
- Discutir os resultados do desenvolvimento projetual e verificar se os objetivos foram alcançados.

1.3. Metodologia

O presente projeto segue uma metodologia exploratória. De acordo com Selltiz (1967) citado por Gil (2002, p.41), as pesquisas exploratórias “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. O autor descreve que as pesquisas exploratórias “envolvem: levantamento bibliográfico; e análise de exemplos que estimulem a compreensão”.

Para Quivy (2002, p.185) “a escolha dos métodos de recolha dos dados influencia, portanto, os resultados do trabalho de modo ainda mais direto; os métodos de recolha e os métodos de análise dos dados são normalmente complementares e devem, portanto, ser escolhidos em conjunto, em função dos objetivos e das hipóteses de trabalho”.

Assim, para atender aos objetivos propostos e à necessidade de criar produtos audiovisuais e multimédia dentro do contexto de uma narrativa transmédia, a autora desenvolveu uma metodologia, que foi dividida em quatro fases distintas para ilustrar as etapas do desenvolvimento do projeto. O diagrama a seguir ilustra a pesquisa exploratória utilizada.

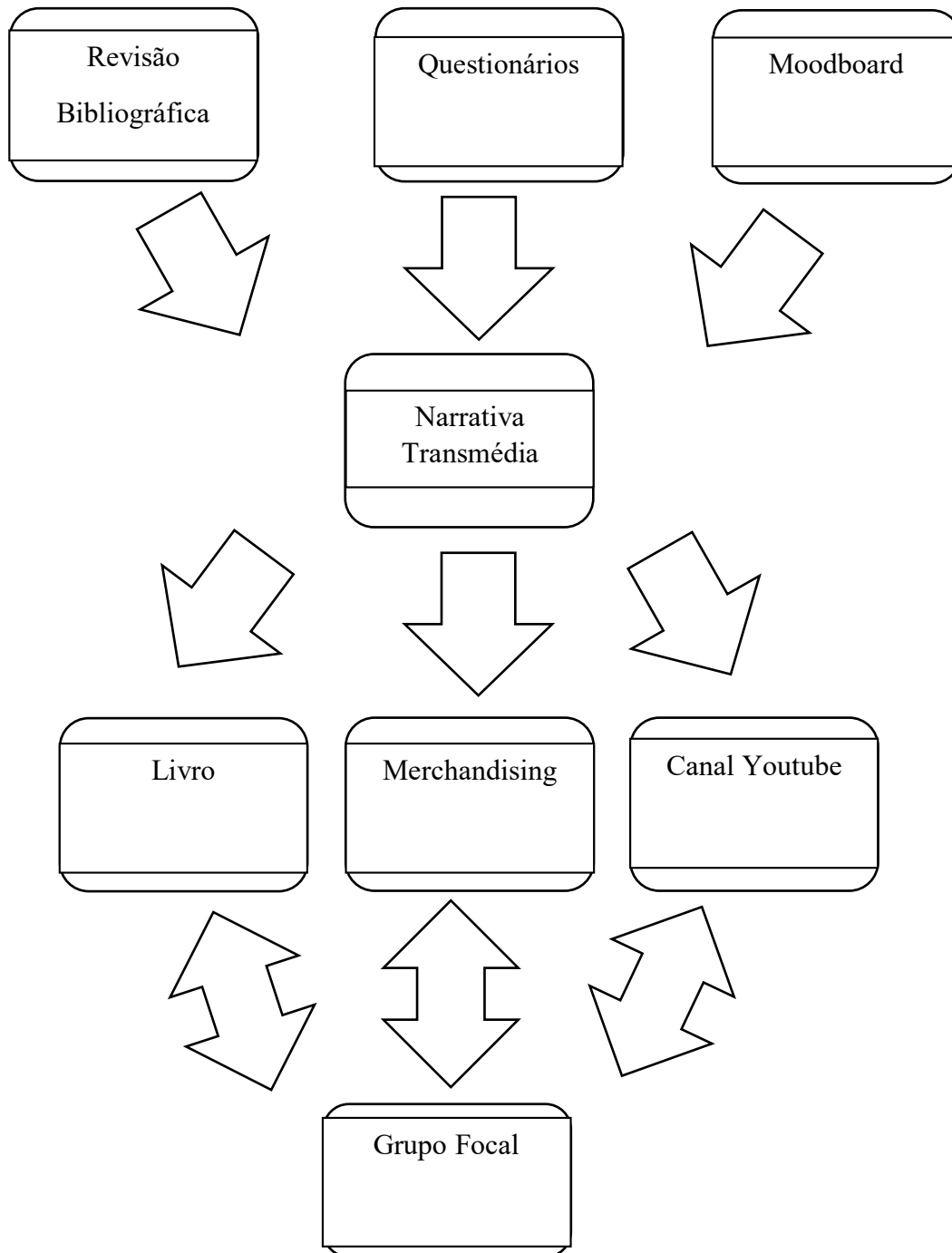


Figura 1- Elaboração própria, gráfico ilustrativo do desenho de investigação

Foi realizada uma revisão bibliográfica, onde vários estudos foram analisados, como, por exemplo, relatórios e estatísticas de acidentes, prevenção de acidentes, literatura infantil, estudos sobre as crianças e a sua exposição aos média.

Foram também realizados questionários aos pais com o objetivo de obter informações sobre as preferências dos mesmos e de uma forma indireta, dos seus filhos. O questionário ajudou a validar as hipóteses, a perceber, por exemplo, se as crianças utilizam o Youtube, se leem e que livros costumam comprar.

O Moodboard, por sua vez, funcionou como inspiração para a autora. Consistiu numa colagem de ideias relacionadas com a super-heroína Mary Kate.

Como resultado destes instrumentos metodológicos, surge o conceito da narrativa transmídia deste projeto. A história da super-heroína Mary Kate foi desenvolvida em diferentes formatos e através de múltiplas plataformas.

Foi desenhado um protótipo do livro de atividades, o media principal deste projeto, com uma checklist de segurança, certificado, moeda de inspetor de segurança, bonecos em madeira e a casa de cartão. Este livro tem por objetivo levar as crianças a completar uma missão enquanto inspetores de segurança.

O merchandising baseia-se em roupa para crianças, jogos e bonecas de pano. Por sua vez, o canal de Youtube consiste em coreografias de dança divertidas para crianças e movimentos da super heroína Mary Kate.

O Grupo Focal contou com a participação de 6 crianças. Estas crianças realizaram desenhos, colagens que foram posteriormente utilizadas na realização do protótipo do livro. As crianças realizaram todas as atividades do livro e no fim foram premiadas com alguns produtos, como por exemplo as t-shirts, a moeda.

1.4. Motivação pessoal

Atualmente a investigadora exerce, desde 2021, o cargo de chefe no Gabinete de Segurança, na qualidade de Diretora de Segurança e Saúde Ocupacional, Segurança na Aviação militar e

Armamento numa base militar, ao serviço dos Estados Unidos. (Cargo de chefia exercido enquanto o titular se encontra ausente)

A autora exerce, em simultâneo, funções de técnica superior de higiene e segurança no trabalho, há cerca de treze anos. A sua jornada profissional baseia-se numa busca contínua por maneiras de promover a segurança.

Um técnico de segurança tem por objetivo tornar o local de trabalho, o mais seguro possível, para os trabalhadores, eliminar ou diminuir os perigos, educar os trabalhadores, etc. Com um background com vários cursos, formações e experiência prática nesta área, como por exemplo, inspeções, investigações de acidentes; é interessante para a investigadora explorar como se pode utilizar essa experiência em segurança e transmiti-la às crianças.

Ao iniciar este projeto de mestrado, ao ouvir a apresentação das ideias dos colegas, feedback dos professores, a autora pensou que esta seria uma oportunidade de unir a sua experiência em segurança com as suas paixões pela multimédia, dança e educação infantil. A super-heroína Mary Kate, com o seu compromisso com a segurança das crianças, reflete a preocupação da investigadora com a segurança infantil.

A educação é muito importante para a prevenção de acidentes e a promoção de comportamentos seguros desde tenra idade. No entanto, a autora reconhece que é importante adaptar a mensagem à linguagem das crianças de 5 e 6 anos, de forma que elas compreendam.

Este projeto é uma oportunidade de criar um ambiente interativo para as crianças, onde a aprendizagem sobre segurança é integrada através de um jogo/missão que estará no livro. O projeto tem por objetivo educar, permitir que as crianças explorem o tema segurança e que no futuro sejam elas a promover a segurança infantil.

O laço escolhido como símbolo central deste projeto, não só representa a lembrança de uma familiar querida, mas também simboliza empatia e amizade. A autora espera que este projeto, através da sua abordagem, possa não apenas educar, mas também tocar os corações das crianças e das suas famílias, incentivando uma cultura de segurança.

A investigadora está comprometida em tornar este projeto não apenas uma realização académica, mas também uma contribuição para um futuro mais seguro para todos.

1.5. Estrutura do projeto

O relatório do projeto está dividido em doze capítulos.

O primeiro capítulo consiste na introdução, inclui o contexto, mostrando através de dados de um estudo para a promoção da segurança infantil a importância da segurança infantil; inclui também o problema de investigação, objetivos do projeto e desenho de investigação.

No segundo capítulo, a autora aborda o conceito e características da narrativa transmédia, como esta incentiva a interação do público e como as narrativas se desdobram em várias plataformas. Este capítulo aborda também os sete princípios da narrativa transmédia segundo Henry Jenkins.

O terceiro capítulo incide sobre considerações sobre histórias heroicas e as personagens; a autora desenvolve também o tema a “jornada do herói” e as suas etapas.

O quarto capítulo remete para a importância da segurança infantil, alguns estudos realizados nesta área e estatísticas. Estudos mostram milhares de mortes e internamentos anuais resultantes de acidentes.

O quinto capítulo consiste nas características, desafios da literatura infantil e mostra a importância do livro ser adaptado às crianças e à sua maturidade.

O sexto capítulo aborda o tema crianças e a sua exposição aos media, nomeadamente os seus riscos e benefícios. Os riscos são imensos e é importante que haja sempre supervisão das crianças. Contudo, a exposição aos media é inevitável; com supervisão e utilizada de uma forma consciente e equilibrada, pode trazer benefícios e enriquecer a aprendizagem das crianças.

O sétimo capítulo consiste no desenho do projeto; definição, características, benefícios, estrutura do questionário e resultados. Por fim, inclui o Moodboard do projeto, com o objetivo de transmitir a essência do projeto.

O oitavo capítulo desenvolve o conceito de narrativa transmédia e como esta narrativa proporciona uma experiência de consumo não linear. A autora apresenta o worldbuilding e os elementos do storyworld do projeto transmédia.

O nono capítulo consiste no desenvolvimento do projeto. É apresentada a sinopse curta do livro e a ficha da personagem principal. É apresentado o plano editorial do livro e aspetos considerados na criação do livro. Este capítulo contém o storyboard do livro “Mary Kate e os três vilões”, a estrutura do livro, o merchandising e o canal youtube.

No décimo capítulo encontra-se o grupo focal. Este capítulo inclui a definição de grupo focal, objetivo e como foram organizadas as três sessões com o grupo de crianças.

No décimo primeiro capítulo a investigadora apresenta a discussão; as plataformas que usou, os testes realizados, a capacidade da narrativa se estender e seguir os sete princípios de Henry Jenkins. Por fim, a autora mencionou alguns obstáculos e limitações metodológicas.

Por fim, a conclusão encontra-se no décimo segundo capítulo. A conclusão consiste num balanço da caminhada percorrida pela autora durante o Mestrado e o surgimento da narrativa transmédia como resultado desse processo.

2. Narrativa Transmídia

2.1. Conceito e características

O mundo está imerso numa era digital, onde o consumo de conteúdo é cada vez mais participativo por parte dos consumidores. Os projetos transmídia representam uma mudança na forma como a cultura é consumida e produzida, permitindo que as mensagens sejam transmitidas em diversos formatos e diferentes plataformas digitais.

Segundo Polson (2014, p.vii), “o uso de diferentes plataformas mediáticas para contar histórias tornou-se uma prática padrão no cenário digital contemporâneo. As partes constituintes de tais projetos transmídia têm valor por si mesmas, mas o ‘todo’ composicional resultante gera uma interface única que facilita experiências dinâmicas, capturando a atenção de profissionais criativos, partes interessadas da indústria, pesquisadores e outros envolvidos nas práticas de novos media”. ^1

Marsha Kinder criou o termo transmídia no seu livro intitulado *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, de 1991. Este termo foi posteriormente explorado por Henry Jenkins, em 1993, e descreve a prática de contar histórias através de múltiplos meios de comunicação, incentivando a participação do público. Essas narrativas se desdobram em várias plataformas, proporcionando uma experiência de consumo não linear e permitindo que os usuários desempenhem um papel ativo na criação e desenvolvimento da história.

Para Pratten (2015, p.2), “uma definição tradicional de narrativa transmídia seria: contar uma história através de múltiplas plataformas, permitindo a participação do público, de preferência, de forma que cada plataforma aumente o entusiasmo do público. O problema com a definição tradicional é que esta foca-se no ‘como’ da narrativa transmídia e não no ‘porquê’ - ela descreve a produção e não o consumo. Se colocarmos o público no centro da definição, obteremos um foco muito melhor para o nosso trabalho”.

^1 Todas as traduções de citações em língua estrangeira foram realizadas pela autora, mantendo-se o mais próximo possível do significado original.

Em sentido oposto, a narrativa transmídia podia ser descrita como: levar o público numa jornada emocional que vai de momento a momento.

Para Pratten (2015, p.2) a narrativa transmídia “é uma filosofia que ainda se encontra na infância, embora muitas pessoas contem histórias em múltiplas plataformas há muito tempo. A diferença crucial entre narrativa transmídia e narrativa multiplataforma é a tentativa de criar sinergia entre o conteúdo e o foco numa experiência emocional e participativa do público”.

Ao contrário das narrativas lineares tradicionais, onde a participação do espectador é limitada, as narrativas transmídia priorizam a participação do consumidor, validando o feedback da audiência e promovendo uma ligação entre os elementos do projeto e a comunidade. Essas histórias fragmentadas criam um universo autónomo, que se estende além dos limites de uma única plataforma.

A evolução tecnológica, incluindo o surgimento de novos dispositivos, como os smartphones e tablets, juntamente com as redes sociais, têm impulsionado o desenvolvimento dessas narrativas transmídia, criando um vasto universo de histórias que se desdobram em diferentes perspetivas e formatos de tela.

De acordo com Scolari (2013, p.247), a narrativa transmídia “é um tipo de história em que a história se desenrola através de múltiplas plataformas de media e comunicação, e na qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão”.

Nesse sentido, Scolari (2013) adverte que uma narrativa transmídia não é simplesmente a adaptação de uma linguagem narrativa para outra, como por exemplo acontecem com as adaptações de livros para filmes. A palavra-chave aqui é a expansão, seja através de diferentes sistemas de significado (verbais, icónicos, audiovisuais, interativos, etc.), seja através de diferentes media (cinema, banda desenhada, televisão, videojogos, teatro, etc.)

Segundo Fidalgo et al. (2013, pp.315-316), com as narrativas transmídia existe “a possibilidade do recetor/consumidor participar na construção da narração, fundamentalmente através da sua interação em plataformas como as redes sociais”.

Para Sanglas,(2024, p.42), “a literatura interativa e as narrativas transmídia são duas formas emergentes de contar histórias que têm ganho uma atenção significativa nos últimos anos. Estes meios inovadores revolucionaram a forma como as histórias são narradas e consumidas,

esbatendo as fronteiras entre a literatura tradicional. A literatura interativa refere-se a narrativas que envolvem ativamente os leitores, permitindo-lhes participar na história e moldar o seu desfecho. Esta forma de consumo de histórias tem sido transferida para diferentes esferas”.

Segundo Pedreira (2024, p. 2), “a importância das narrativas transmédia na produção cultural e artística contemporânea tem um impacto direto na esfera educativa, uma vez que os educadores devem preparar os alunos para se tornarem recetores interativos, capazes de integrar informações provenientes de diferentes meios para construir o universo relacionado com a narrativa que estão a aceder. López et al. (2015) conceptualizam este processo de receção como uma experiência mediática integrada”.

Para Scolari (2013, p.27), “é um tipo de história em que a história se desenrola através de múltiplas plataformas de media e comunicação, e na qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão”.

De acordo com Pratten (2015, p.3), a diferença crucial entre a narrativa transmédia e a narrativa tradicional é a tentativa de criar sinergia entre o conteúdo e o foco numa experiência emocional e participativa para o público. “Simplesmente lançar um website para um programa de TV não caracteriza uma história transmédia – especialmente se não houver história”.

Segundo “Faisal (2020) citado por Molpeceres et al, (2014), a narrativa transmédia é um conceito em que todo o universo apenas pode ser compreendido através de extensões de media que se relacionam entre si e ampliam os relatos. Para que este fenómeno ocorra de forma eficaz, é necessária uma estratégia baseada na cocriação de conteúdos e na interação constante”.

De acordo com Rodríguez (2020) citado por Cardíaca (2024 pp.246-247), “essa estratégia deve ser pull (Aguilera-Moyano et al., 2016), ou seja, deve estar orientada para conteúdos que sejam interessantes e procurados pelos utilizadores, sendo estes os que os buscam. Além disso, são mais eficazes os conteúdos que são transmitidos através de narrativas, pois os utilizadores /consumidores atuais respondem à designação de homo fabulator”.

Ao criar uma narrativa transmédia, devemos criar histórias para diferentes media e/ou suportes, de modo a aproveitar ao máximo as suas possibilidades. Devemos conceber ainda cada uma destas histórias como autossuficientes e, ao mesmo tempo, como pontos de entrada para um conjunto de outras histórias que pertencem à mesma narrativa transmédia.

2.1.1. Os sete princípios de Henry Jenkins

De acordo com Jenkins (2006, p.100) uma narrativa transmedia “para se transformar um trabalho num objeto de culto, tem de haver a possibilidade de quebrá-lo, deslocá-lo, desarticulá-lo, de modo que se possa lembrar apenas partes dele, independentemente da sua relação original com o todo”.

Para Jenkins (2009), a narrativa transmédia tem sete princípios:

<p>Potencialidade de compartilhamento x Profundidade</p> <p>Considera-se o equilíbrio entre a facilidade de compartilhamento dos conteúdos transmédia e a criação de uma experiência envolvente e imersiva para os consumidores durante a exploração desses conteúdos. A narrativa é horizontal e vertical em simultâneo.</p>
<p>Continuidade x Multiplicidade</p> <p>Refere-se à busca por uma narrativa transmédia coesa e envolvente. Permite que a audiência participe ativamente na criação de versões alternativas do universo transmédia. Consiste na capacidade da história se estender.</p>
<p>Imersão x Extração</p> <p>Enfatiza-se a participação da audiência na construção da narrativa, contrastando com o consumo dos elementos transmédia através de, por exemplo, produtos comerciais. A extração pode ser colecionar os objetos daquela história.</p>
<p>Construção de Universos</p> <p>Explora-se a inclusão de elementos diferentes que enriquecem a história principal do universo transmédia, oferecendo diversidade e profundidade à experiência narrativa.</p>

<p>Serialidade</p> <p>As narrativas transmídia, muitas vezes, incorporam elementos de serialidade, com histórias que se desdobram ao longo do tempo. Estas diferentes partes são espalhadas por múltiplas plataformas e incentivam o envolvimento contínuo do público.</p>
<p>Subjetividade</p> <p>Refere-se à diversidade de pontos de vista e narrativas primárias e secundárias, que oferecem uma variedade de perspectivas aos consumidores e enriquecem a experiência transmídia. Consiste em contar uma história sob pontos de vista diferentes.</p>
<p>Desempenho</p> <p>Aborda a participação ativa da audiência na criação de conteúdo, ampliando a narrativa por meio de extensões e contribuições feitas pelos próprios consumidores.</p>

Tabela 1 Elaboração própria baseada em Jenkins (2009)

2.2. Como se faz um projeto transmídia

De acordo com Pratten (2015, p.5), “devemos criar experiências que combinem personalização, participação, comunicação multiplataforma e conexão social”.

Segundo Flores (2023, p.573), “o Universo Cinematográfico da Marvel evidencia que o valor de uma ficção reside na sua universalidade, a qual permite que a audiência, seguindo os parâmetros da inteligência coletiva, contribua para a história, respeitando as tramas internas e a identidade dos personagens”.

Segundo Gambarato (2015, p.94), “a organização de um projeto transmídia, a disposição dos seus elementos constitutivos e a forma como estes se inter-relacionam podem oferecer elementos concretos para serem analisados. Um mapa visual ou gráfico dos seus elementos no espaço e no tempo pode facilitar a visualização do projeto como um todo”.

O autor cita Hayes quando sugere que “um ou dois gráficos muito detalhados mostrarão como as plataformas, e os canais dentro delas, estão interligados e como os conteúdos e dados fluem neste ecossistema técnico (Gambarato, 2015, p.94)”.

Segundo Pratten (2015, p.23), “saber por onde começar pode ser o primeiro desafio ao criar um projeto transmídia. O problema reside no facto de que a história e a experiência da história precisam de estar em harmonia. Como produtor, pode abordar o seu projeto nesta ordem: decidir o formato (por exemplo, o tipo geral de experiência do público); desenvolver o mundo da história (por exemplo, as personagens, os locais, os períodos de tempo e outros atributos); desenvolver histórias que existam nesse mundo e que se desenrolem no formato escolhido”.

Nesse sentido “como escritor é possível abordar o projeto de forma diferente: desenvolver uma história; desenvolver um mundo que suporte essa história e muitas outras (por exemplo, expandir as personagens, os locais, os períodos de tempo e outros atributos); decidir quais formatos podem comunicar as histórias e o storyworld (Pratten, 2015, p.23)”.

Segundo Gomez (2013, p.1), “é importante compreender a linguagem das plataformas mediáticas que temos à disposição. É preciso desenhar a história de forma a aproveitar os pontos fortes e evitar os fracos. Desenvolver esta sensibilidade para o design das plataformas disponíveis ajudará a criar e, no final, produzir a história”.

Assim sendo, “é preciso pensar e, eventualmente, construir uma arquitetura para diálogo em torno da implementação transmídia. Isto, essencialmente, dá ao público a capacidade de fornecer feedback. Podes tornar este processo mais elaborado e integrá-lo na narrativa, permitindo que as personagens comuniquem diretamente com o público, embora isso não seja obrigatório e seja complicado de executar (Gomez, 2013, p. 1)”.

Para Pratten (2015, p.23), “não existe uma maneira certa ou errada; geralmente depende de onde vem a inspiração ou das oportunidades que identifica”.

Nesse sentido, (Pratten, 2015) “apresenta um fluxo de trabalho em quatro etapas para criar um projeto transmídia. O processo funciona da seguinte forma: definir o que pretende alcançar, qual é o seu objetivo ao criar esta experiência?; desenvolver as ideias e criar um esqueleto, um protótipo, uma estrutura base da experiência, como será esta experiência?; desenhar a experiência

em detalhe e documentar como cada aspeto será implementado; entregar a experiência ao seu público (Pratten, R., 2015, p.43)”.

Para Ardiaca et al. (2024, p.258) “a estratégia de comunicação foca-se na interação com os seguidores, que agem como divulgadores do conteúdo publicado, difundindo assim os valores de marca e a narrativa. O fã deve sentir-se parte da comunicação”.

Segundo Campalans et al. (2014, p.9) “Cada história de um projeto transmédia deve ser percebida pela audiência como uma parte cuidadosa e devidamente separada e não como um pedaço cortado à esmo”.

O autor defende que “isto é, a separação das partes da história completa não pode ser feita de modo arbitrário ou aleatório, o ideal é que seja estudada de modo a manter íntegra aquela parte até os seus últimos filamentos narrativos que assim a caracterizam (Campalans et al., 2014, p.9)”.

Na perspetiva de Pratten (2015, p.49) “os títulos principais da história-experiência incluirão: sinopse curta – o que acontece; objetivo do jogador? – o que se espera que o público faça?; conceito principal – como é que a história se transmite através das várias plataformas? O termo "conceito principal" é muito utilizado no mundo do cinema e eu adotei-o porque acho que é um bom ponto de partida: é um parágrafo que comunica facilmente o seu projeto; premissa – o que está a tentar dizer? este é o ponto de vista da história; tema – qual é o motivo recorrente ou a ideia unificadora que mantém tudo junto? Tente reduzir isto a uma única palavra, como "obsessão", "tentação" ou "coragem"; género – que público vai gostar deste projeto?”.

Segundo Ryan (2018, p.24), “o conceito de transmédia deverá encontrar uma forma de explorar os recursos dos media que utiliza e terá de aprender a distribuir conteúdo narrativo entre esses media sem frustrar os utilizadores; ou seja, sem alterar a integridade dos seus componentes individuais. No seu pior lado comercial, transmédia é a prática extremamente rentável de dar ao público o que este quer. No seu melhor lado criativo, a ideia de transmédia pode inspirar o público a sair da zona de conforto do seu medium preferido, a fim de obter uma experiência mais completa dentro de um universo narrativo, estimulando, deste modo, a reflexão sobre o poder expressivo dos media”.

De acordo com Harvey (2015) citado por Guynes (2017, p.162) “a memória é um fator definidor na narrativa transmédia, uma vez que personagens, enredos, cenários, mitologias e temas

necessariamente têm de ser recordados de elemento transmídia para elemento transmídia para que os vários elementos sejam considerados como parte do mesmo universo narrativo”.

Nesse sentido, Pratten (2015, p.24) recomenda que “se comece a escrever para a plataforma com a qual nos sentimos mais confortáveis. Mesmo que o conceito principal identifique histórias noutras plataformas, complete a maior parte de uma plataforma antes de começar a trabalhar nas outras. Depois, pode sempre voltar para modificar ou corrigir a primeira plataforma, mas tentar escrever para todas as plataformas ao mesmo tempo pode transformar-se numa dor de cabeça monumental que vale a pena evitar”.

Segundo (Campalans et al.,2014) “a interatividade tem sido conceito chave para caracterizar as mídias atuais em oposição às tradicionais, que tinham o público como mero recetor de conteúdos. Essa busca de diferentes formas de interação, de participação, é cada vez mais facilitada pelas tecnologias de comunicação (Campalans et al., 2014, p.9).”

Nesse sentido, “para criar uma história interativa transmídia, estes são os passos a seguir: escrever uma sinopse tanto para a história como para a participação da audiência; dividir a experiência da história em atos, cenas e batidas; criar diagramas apropriados para documentar a experiência; implementar a tecnologia e criar o conteúdo (Pratten, 2015, p.100)”.

2.3. Worldbuilding e Storyworld

2.3.1. Worldbuilding

Worldbuilding consiste no processo de construção de um storyworld. A construção de mundos (worldbuilding) é o processo de construir um mundo ou cenário imaginário, que poderá estar associado a um universo fictício. Para muitos autores de ficção científica ou fantasia, é importante dar ao mundo características coerentes, como história, geografia, cultura e ecologia.

A construção de mundos frequentemente envolve a criação de geografia, uma história de fundo, flora, fauna, habitantes, tecnologia, pode ter diferentes povos por exemplo. Isso pode incluir costumes sociais, bem como línguas inventadas. Este mundo pode ser muito vasto, como vários planetas espalhados pelo espaço, ou mais limitado, como uma pequena aldeia. A construção de mundos pode ser encontrada em romances, filmes, videojogos, banda desenhada, etc.

Segundo Finn et al. (2024, p.xv), “os defensores da aprendizagem transmédia também viram a construção de mundos transmédia como uma entrada para o pensamento sistémico”.

Neste contexto, “o designer de produção e educador Alex McDowell ofereceu a seguinte definição: “A construção de mundos é uma prática de design/narrativa que combina uma investigação científica rigorosa com valores humanísticos para criar todo o contexto — o mundo — que rodeia um problema ou questão (Finn et al., 2024, p. xv)”.

Para Finn et al. (2024, p.xv), “esta exploração profundamente contextualizada permite-nos alcançar soluções inesperadas, inovadoras, profundamente satisfatórias e tangíveis que podem ser testadas e manifestadas tanto em mundos virtuais como reais”.

Segundo Gambarato (2015, p.11), “o mundo em que a história habita determina a própria narrativa e, além disso, a possibilidade de expandir a história transmédia”.

Nesse sentido, “um universo narrativo ou mundo ficcional deve ser suficientemente robusto para suportar expansões, indo além de uma única história. O mundo pode ser considerado o personagem principal da sua própria história (Gambarato, 2015, p.11)”.

Para Gambarato (2015, p.95), “os elementos visuais e sonoros de um projeto transmédia também devem contribuir para a atmosfera geral e melhorar a experiência difundida por várias plataformas dos média”.

Deste modo, “componentes de design, como interfaces, paletas de cores, gráficos, tipografias, formas, texturas, sons, entre outros, caracterizam um universo narrativo transmédia e são ferramentas poderosas para atrair e manter o envolvimento do público. Os elementos de design não funcionam como meras ilustrações do conteúdo; na verdade, eles fazem parte da própria narrativa (Gambarato, 2015, p.95)”.

De acordo com Jenkins (2009, p.1) antes “apresentava-se uma história porque, sem uma boa história, não se tinha realmente um filme. Mais tarde, quando as sequelas começaram a ganhar destaque, apresentava-se um personagem, porque um bom personagem podia sustentar várias histórias”.

Assim sendo, “agora, apresenta-se um mundo, porque um mundo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias através de vários meios (Jenkins, 2009, p.1)”.

Para (Pratten, 2015) existem quatro etapas na criação de um worldbuilding (Pratten, 2015, p.6)”.

1ª - Definição do mundo	Nesta fase, define-se a narrativa transmídia, quem é o possível público, as plataformas que farão parte da narrativa, os seus objetivos, as experiências e como serão executadas. Trata-se, portanto, de um planeamento geral de uma narrativa transmídia.
2ª - Definição da história	Nesta fase define-se: a premissa – a mensagem que o autor deseja transmitir e o que acredita ser verdade; os temas que serão explorados; define-se quem são os personagens principais ou mais interessante; os locais principais ou mais interessantes; os períodos significativos, pensando na linha do tempo do mundo da história; os objetos significativos; as principais rivalidades ou tribos ou seitas; as hierarquias, hierarquias que existem.
3ª - Definição da participação	Esta etapa consiste na geração de ideias para diferentes oportunidades de participação do público. Considera-se quatro tipos de atividades: Observar – que informações ou questões podem ser apresentadas ao público para fazê-lo refletir?; explorar – que informações adicionais pode o público explorar?; jogar – que escolhas (morais) podem ser oferecidas ao público para fazê-lo vivenciar a premissa? interpretar papéis (role-playing) – como permitirá que o público interprete papéis e crie o seu próprio entretenimento? Neste tipo de participação, o público cria o seu próprio entretenimento com as ferramentas, aplicações, suportes, adereços (físicos e digitais), entre outros, que lhes forem fornecidos, bem como com as orientações dadas.

<p>4ª – Definição da execução</p>	<p>A execução de um storyworld deve levar em consideração que conteúdo e experiências serão disponibilizados e quando. Isto implica, por exemplo, definir as plataformas onde as histórias estarão disponíveis e o plano de lançamento, de modo a estabelecer uma linha de tempo de experiência do utilizador. Durante a etapa de execução, deve-se definir quais os conteúdos estarão sempre disponíveis e aqueles que terão um lançamento calendarizado, além de apontar os conteúdos que são interativos e permitem participação e aqueles que não.</p>
--	--

Tabela 2 Elaboração própria baseada em Pratten (2015)

2.3.2. Storyworld

Ao criar uma narrativa transmídia, é importante criar histórias para diferentes media ou diferentes suportes, de forma a aproveitar ao máximo todas as possibilidades. Todas as histórias devem ser autossuficientes.

O storyworld é a base que dá suporte às histórias, consiste num conjunto de histórias, comunicadas de forma separada, num media ou vários media, com alguns elementos que podem ser vistos nas múltiplas histórias de uma mesma narrativa transmídia.

Segundo Pratten (2015, p.32), “storyworld é o conjunto de detalhes que tornam uma história credível. Quando a história se passa num cenário contemporâneo e familiar, tendemos a não reparar no mundo narrativo: assumimo-lo como garantido... está simplesmente “ali”. Quando a história se desenrola num cenário desconhecido, como Hogwarts, Marte ou a selva, o mundo narrativo torna-se mais evidente – nos trajes, na arquitetura, na linguagem, nos adereços e assim por diante”.

Nesse sentido, “os mundos narrativos são mais visíveis e importantes quando há muitas histórias contadas sobre os mesmos personagens, lugares, objetos ou períodos de tempo. Isto porque o mundo narrativo serve de base para sustentar essas histórias (Pratten, 2015, p.32)”.

Segundo Herman, citado por Ayiter (2019, p.164) “afirma que um mundo narrativo não é uma mera sequência de eventos a ser seguida, mas sim um mundo emocionalmente envolvente no qual os participantes se situam e através do qual se cria o campo associativo que pode dar origem a uma narrativa”.

De acordo com o autor, “os criadores/participantes destes mundos não se limitam a reconstruir uma sequência de eventos e um conjunto de elementos existentes, mas habitam imaginativamente um mundo em que as coisas têm importância, agitam, exaltam, repelem, proporcionam motivos para o riso e a tristeza, entre outros – tanto para os participantes como para os intérpretes da história (Ayiter, E., 2019, p.164)”.

Para Ayiter (2019, p.164), “os mundos narrativos são “ambientes mental e emocionalmente projetados, nos quais os intérpretes são chamados a vivenciar combinações complexas de respostas cognitivas e imaginativas”.

Segundo Wolf citado por Pratten (2015, p.32) “os mundos, ao contrário das histórias, não precisam de depender de estruturas narrativas, embora as histórias sejam sempre dependentes dos mundos em que ocorrem. Mundos estendem-se para além das histórias que ocorrem neles, convidando a especulação e exploração através de meios imaginativos”.

Dentro de um storyworld, devemos pensar como as histórias se localizam dentro do que Pratten chama de espaço narrativo. Trata-se de um espaço abstrato no qual as várias histórias com as suas respetivas tramas, subtramas e personagens se localizam simultaneamente, de modo que um autor possa desenvolver novas histórias sem perder a coerência.

Existem vários elementos que compõem um storyworld. Um autor de uma narrativa transmédia deve ter em consideração estes elementos de modo a garantir a coesão das histórias. Nem todos os elementos mencionados são obrigatórios; essa decisão depende da história, o género narrativo e o meio utilizado, uma vez que alguns elementos farão mais sentido que outros.

Os elementos do storyworld devem ser pensados não apenas no momento de criação da narrativa transmídia, pois devem também garantir a futura produção de outras histórias dentro da mesma narrativa.

Os elementos incluem: língua, costumes, moeda, filosofia, mitologia, genealogia, artefactos, instituições, ideias, tecnologias, aspetos naturais como a zoologia, biologia, raças, espécies, história e geologia e elementos ontológicos, que se referem a conceitos como a existência e a realidade das personagens e do espaço que habitam.

De acordo com Pratten (2015, p.11) “os storyworlds do futuro terão as seguintes características: pervasivos, a história será construída à volta do público, conectando-se com ele através de dispositivos; persistentes, a história evoluirá ao longo do tempo, reagindo ao envolvimento do público; participativo, o público irá interagir com as personagens e outros membros da audiência personalizados”.

Para o autor “a história lembrará decisões e conversas, tornando-se adaptada a cada membro do público; conectados, a experiência conectará plataformas e o mundo real, permitindo que a história seja contextual, integrando condições como o tempo, marés, qualidade do ar, entre outros (Pratten, R., 2025, p. 11)”.

Desta forma, permitindo que o maior número possível de pessoas desfrute da história, mesmo em diferentes níveis de profundidade e sofisticação; assentes na nuvem, uma inteligência em rede controlará a história e a experiência a partir de um núcleo central, capaz de controlar todo o conteúdo e toda a audiência (Pratten, 2025, p. 11)”.

3. Heróis, narrativas e o envolvimento do público

3.1. Considerações sobre histórias heroicas e personagens

Segundo Pratten, (2015, p.114), “os personagens são a cola que mantém o envolvimento do público entre episódios de vídeo, entre temporadas de TV e entre plataformas”.

Nesse sentido, “É importante notar que o nosso cérebro não distingue entre histórias e a vida real – percebemos eventos imaginados e reais como se fossem a mesma coisa. É por isso que boas histórias são tão viciantes – satisfazem necessidades humanas fundamentais (Pratten, R., 2015, p.114).”

O autor argumenta que “mesmo uma ligação com uma personagem fictícia é interpretada pelo cérebro como seria com uma pessoa real! Ao escrever uma história, pode-se identificar os seguintes tipos de personagens: Protagonista (herói), Antagonista (vilão), Companheiro/amigo, Mentor, Rival, Cético (Pratten, 2015, p.114).”

Segundo Murdock, (2022) citado por Vogler (2022, p.1) “Agora, mais do que nunca, precisamos de histórias de triunfo e recuperação”.

Para Vogler (2022, p.x) “as histórias heroicas também servem a nossa saúde mental coletiva, ao refletirem a sociedade, as suas necessidades e os seus desejos. Espelhadas nas lutas e triunfos de super-heróis quase divinos, conseguimos ver as nossas próprias batalhas ampliadas e considerar estratégias para melhorar no jogo da vida”.

De acordo com o autor, “os contos heroicos influenciam e ajudam a formar a sociedade, ligando-nos através de referências culturais partilhadas e fornecendo-nos sistemas de crenças coletivas, códigos de honra e modelos a seguir (Vogler, C., 2022, p. x)

No entanto, “o género de filmes de super-heróis corre o risco de se tornar lamentavelmente formulaico e precisa de ser continuamente renovado com experimentação e a disposição para romper com os antigos modelos de narrativa. (Vogler, 2022, p. x)”.

Para Vogler (2022, p.x), “para manter o público envolvido, os contadores de histórias devem conhecer os padrões antigos e, ainda assim, quebrá-los intencionalmente de alguma forma em cada composição”.

Segundo Pratten (2015, p.24), “é necessário um herói cativante (protagonista) com quem o público se importe. O personagem precisa superar adversidades: sem adversidades não há conflito, e sem conflito não há drama”.

Deste modo, “o personagem tem um objetivo – algo que deve alcançar; o personagem tem necessidades – tipicamente uma necessidade psicológica primária que, muitas vezes, entra em conflito com o objetivo (por exemplo, a necessidade de ser aceito ou de preservar a sua reputação) (Pratten, R., 2015, p.24)”.

Como argumenta Pratten (2015, p.24), “o personagem evolui ao longo da história – começa com inseguranças ou visões mal concebidas do mundo e, ao enfrentar as adversidades, emerge mais forte e sábio”.

O autor refere os “três atos – início (apresentação), meio (conflito) e fim (resolução): apresenta-se rapidamente o personagem e o objetivo, introduz-se muitos obstáculos que desafiem o personagem e proporcionem oportunidades de aprendizagem (por exemplo, para lidar com os seus problemas) e, no final, encerra-se tudo – geralmente, o herói alcança o objetivo e compreende-se melhor ou muda a sua perspectiva/opinião (Pratten, 2015, p.24)”.

3.2. A jornada do herói

De acordo com Vogler (2022, p.xii) “a jornada do herói é uma renovação eterna de um padrão ancestral que retrata as lutas das personagens — sejam elas pessoas comuns, deuses, reis ou super-heróis — contra forças implacáveis de morte e destruição. Vez após vez, ao longo do tempo, esta batalha atemporal será travada”.

Nesse sentido, “apesar da sua variedade infinita, a história do herói é sempre uma jornada. Um herói abandona o seu ambiente confortável e comum para se aventurar num mundo desafiador e desconhecido (Vogler, 2022, p.7)”.

O autor argumenta que “pode tratar-se de uma jornada exterior para um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade ou país estranho, um novo local que se torna a arena do seu

conflito com forças antagonistas e desafiadoras. Mas há tantas histórias que levam o herói numa jornada interior, uma jornada da mente, do coração, do espírito (Vogler, 2022, p.7)”.

Para Vogler (2022, p.7), “em qualquer boa história, o herói cresce e muda, passando de uma forma de ser para outra: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da insensatez à sabedoria, do amor ao ódio, e de volta novamente. São essas jornadas emocionais que captam o público e tornam uma história digna de ser vista”.

Dessa forma, “as etapas da Jornada do Herói podem ser identificadas em todos os tipos de histórias, não apenas naquelas que apresentam ação física ou aventura “heroica”. O protagonista de qualquer história é o herói de uma jornada, mesmo que o caminho o leve apenas à sua própria mente ou ao reino das relações humanas (Vogler, 2022, p.7)”.

As etapas da Jornada do Herói surgem naturalmente, mesmo quando o escritor não tem consciência delas, mas algum conhecimento sobre este guia tão antigo para a narrativa é útil para identificar problemas e contar histórias melhores (Vogler, 2022, p.7)”.

Para Campbell citado por Rodrigues et al. (2014, p.37) “compara a narrativa humana à jornada do herói e sugere que as histórias que prevalecem são as que possuem desafios e aventura, tanto no plano real, como no místico. O arquétipo no centro destas aventuras é o herói – o que ouve o chamamento”.

Como refere Davenport (2018, p.1), "o herói pode ter um nascimento incomum ou nasceu com poderes únicos. Pode ter nascido numa família real, mas ser enviado para viver com alguém com uma existência mais comum. Não importa o seu nascimento, há algo diferente nele que permanece desconhecido para os outros e para si mesmo. Pode ser isolado pelos outros devido a essa diferença”.

Na perspectiva de Vogler (2022, p.10), “a primeira etapa da jornada do herói consiste no Mundo Comum. “A maioria das histórias tira o herói do mundo ordinário e mundano para o levar a um Mundo Especial, novo e desconhecido. Esta é a familiar ideia do “peixe fora de água”, que deu origem a inúmeros filmes e programas de televisão”.

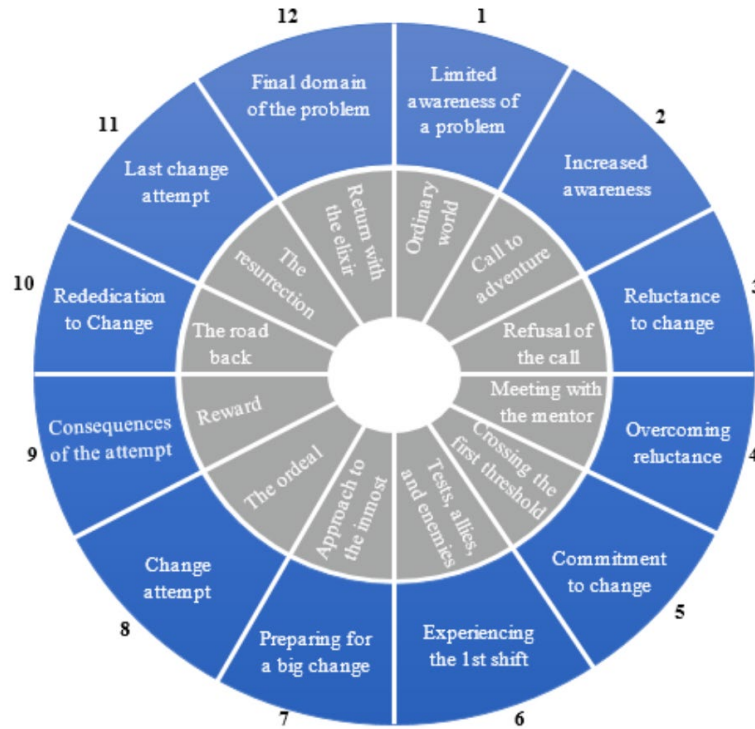


Figura 2 – Adaptação da Jornada do Herói, comparando etapas narrativas com o processo científico (Munaro et al., 2023)

Nesse sentido, ao “mostrar um peixe fora do seu elemento habitual, primeiro precisa de mostrá-lo no seu Mundo Ordinário para criar um contraste vívido com o novo mundo estranho que está prestes a explorar (Vogler, 2022, p.10)”.

Segundo Davenport (2018, p.1), “muitas vezes, a história começa num mundo não muito diferente do nosso, e, em contraste com a primeira etapa, o herói pode ser apenas o teu vizinho comum que mora na mesma rua”.

Para Vogler (2022, p.11) “a segunda etapa consiste no chamado à aventura. “O herói é confrontado com um problema, desafio ou aventura a empreender. Uma vez apresentado com o Chamado à Aventura, ele já não pode permanecer indefinidamente no conforto do Mundo Ordinário”.

Nesse sentido, “o Chamado à Aventura estabelece o que está em jogo e deixa claro o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor, obter vingança ou corrigir uma injustiça, alcançar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar uma vida (Vogler, 2022, p.11)”.

De acordo com Campbell (1989, p.18), “o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito”.

O autor argumenta que “um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (Campbell, 1989, p. 18)”.

Para Vogler (2022, p.11), “a terceira etapa consiste na recusa do chamado. “Este momento é sobre o medo. Muitas vezes, neste ponto, o herói hesita diante do limiar da aventura, recusando o chamado ou expressando relutância. Afinal, está a enfrentar o maior de todos os medos: o terror do desconhecido. O herói ainda não se comprometeu totalmente com a jornada e pode até estar a pensar em voltar atrás”.

Deste modo, “alguma outra influência — uma mudança de circunstâncias, uma nova ofensa contra a ordem natural das coisas ou o encorajamento de um Mentor — é necessária para que ele supere este momento de medo (Vogler, C., 2022, p.11)”.

Como refere Vogler (2022, p.12) a quarta etapa consiste no Mentor, “a relação entre o herói e o Mentor é um dos temas mais comuns na mitologia e um dos mais ricos em valor simbólico. Ela representa o vínculo entre pai e filho, professor e aluno, médico e paciente, deus e homem”.

Nesse sentido, “a função dos Mentores é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Podem dar conselhos, orientações ou equipamentos mágicos. No entanto, o Mentor só pode acompanhar o herói até certo ponto. Eventualmente, o herói terá de enfrentar o desconhecido sozinho. Às vezes, é necessário que o Mentor dê ao herói um empurrão, ou um "pontapé no traseiro", para que a aventura comece (Vogler, 2022, p.13)”.

Segundo Kiliç (2023, p.1431), “no contexto junguiano, a jornada do herói não é apenas uma aventura externa, mas uma busca interior. Envolve a descida do herói aos reinos inconscientes da psique, enfrentando vários desafios e, por fim, alcançando um nível superior de autoconsciência e integração. O herói representa o indivíduo que embarca nesta jornada transformadora, procurando tornar-se completo e equilibrado”.

Para Vogler (2022, p.13), a quinta etapa consiste na Travessia do primeiro limiar. “Agora, o herói finalmente se compromete com a aventura e entra completamente no Mundo Especial da história pela primeira vez ao Atravessar o Primeiro Limiar. Ele concorda em enfrentar as consequências de lidar com o problema ou desafio apresentado no Chamado à Aventura. Este é o momento em que a história descola e a aventura realmente começa”.

Assim sendo, “os filmes são frequentemente estruturados em três atos, que podem ser vistos como representando: 1) a decisão do herói de agir, 2) a ação propriamente dita, e 3) as consequências dessa ação. O Primeiro Limiar marca o ponto de viragem entre o Ato Um e o Ato Dois. O herói, tendo superado o medo, decidiu confrontar o problema e agir. Ela está agora comprometida com a jornada e não há volta atrás (Vogler, 2022, p.13)”.

Nesse sentido, a sexta etapa são as Provas, aliados e inimigos. “Uma vez atravessado o Primeiro Limiar, o herói encontra naturalmente novos desafios e Provas, faz Aliados e Inimigos, e começa a aprender as regras do Mundo Especial (Vogler, 2022, p.14)”.

Na perspectiva de Vogler (2022, p.15), a sétima etapa consiste na Aproximação da caverna secreta. “Finalmente, o herói chega à beira de um lugar perigoso, por vezes nas profundezas da terra, onde o objetivo da busca está escondido. Frequentemente, é a sede do maior inimigo do herói, o local mais perigoso no Mundo Especial, a Caverna Mais Profunda”.

Deste modo, “quando o herói entra nesse lugar temível, ele cruzará o segundo grande limiar. Os heróis muitas vezes fazem uma pausa à entrada para se preparar, planejar e enganar os guardas do vilão. Esta é a fase da Abordagem. A Abordagem cobre todos os preparativos para entrar na Caverna Mais Profunda e enfrentar a morte ou o perigo supremo (Vogler, 2022, p.15)”.

Para Vogler (2022, p.16) a oitava etapa consiste na provação. “Aqui, a sorte do herói atinge o fundo em um confronto direto com o seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade de morte e é levado à beira disso numa batalha com uma força hostil”.

Como refere o autor, “a Provação é um “momento negro” para o público, pois ficamos em suspense e tensão, sem saber se ele vai viver ou morrer. A Provação é um momento crítico em que o herói deve morrer ou parecer morrer para que possa nascer de novo (Vogler, 2022, p.16)”.

Nesse sentido, “ é uma fonte importante da magia do mito heroico. As experiências das fases anteriores nos levaram, o público, a nos identificarmos com o herói e o seu destino (Vogler, 2022, p.16)”.

Para Vogler (2022, p.17) a nona etapa consiste na Recompensa. “Tendo sobrevivido à morte, derrotado o dragão ou matado o Minotauro, o herói e o público têm motivos para celebrar. O herói agora toma posse do tesouro que veio buscar, a sua Recompensa.

Assim sendo, “pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um objeto simbólico, como o Graal ou algum elixir que possa curar a terra ferida. O herói também pode tornar-se mais atraente como resultado de ter sobrevivido à Provação. Ele conquistou o título de "herói" por ter corrido o risco supremo em nome da comunidade (Vogler, 2022, p.17)”.

De acordo com Vogler (2022, p. 18) a décima etapa consiste no Caminho de volta. “O herói ainda não está fora de perigo. Estamos a atravessar para o Ato Três agora, à medida que o herói começa a lidar com as consequências de ter confrontado as forças escuras da Provação.

O autor argumenta que “se ela ainda não conseguiu reconciliar-se com o pai, os deuses ou as forças hostis, estas podem vir furiosamente atrás dela. Algumas das melhores cenas de perseguição surgem neste ponto, enquanto o herói é perseguido na Estrada de Volta pelas forças vingativas que ele perturbou ao Apanhar a espada, o elixir ou o tesouro (Vogler, 2022, p.18)”.

Como refere Vogler (2022, p.18), “esta fase marca a decisão de regressar ao Mundo Comum. O herói percebe que o Mundo Especial deve eventualmente ser deixado para trás, e ainda há perigos, tentações e testes à frente”.

Nesse sentido décima primeira etapa é a Ressurreição. “Nos tempos antigos, caçadores e guerreiros tinham de ser purificados antes de regressarem às suas comunidades, porque tinham sangue nas mãos. O herói que foi ao reino dos mortos deve renascer e ser purificado numa última Provação de morte e Ressurreição antes de regressar ao Mundo Comum dos vivos. Este é frequentemente um segundo momento de vida ou morte, quase uma repetição da morte e renascimento da Provação. A morte e a escuridão tentam uma última e desesperada investida antes de serem finalmente derrotadas. É uma espécie de exame final para o herói, que

deve ser testado mais uma vez para ver se realmente aprendeu as lições da Provação. O herói é transformado por esses momentos de morte e renascimento, sendo capaz de regressar à vida comum renascido como um novo ser com novos conhecimentos (Vogler, C., 2022, p.19).”

Para Vogler (2022, p.20) a décima segunda etapa consiste no Retorno com o elixir. “O herói regressa ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido a menos que ela traga de volta algum Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial”.

Como defende Vogler (2022, p.20), “o Elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que cura magicamente a terra ferida, ou simplesmente pode ser conhecimento ou experiência que poderá ser útil à comunidade um dia”.

O autor argumenta que “às vezes o Elixir é um tesouro conquistado na busca, mas pode ser amor, liberdade, sabedoria ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe e pode ser sobrevivido. Às vezes, é simplesmente regressar a casa com uma boa história para contar (Vogler, 2022, p.20)”.

Como resultado, “a menos que algo seja trazido da Provação na Caverna Profunda, o herói está condenado a repetir a aventura. Muitas comédias usam este final, em que um personagem tolo recusa aprender a sua lição e embarca na mesma loucura que o colocou em apuros em primeiro lugar (Vogler, 2022, p.20)”.

4. Segurança Infantil

4.1. Acidentes na infância

Segundo Dantas et. al. (2024, p.3), “um acidente é caracterizado como um evento casual, não intencional, causado por fatores externos, que resulta em danos corporais ou mentais. Por sua vez, os acidentes domésticos estão diretamente ligados ao ambiente em que a criança reside”.

Nesse sentido “na jornada do desenvolvimento infantil, a exploração do mundo ao redor é inerente ao processo de aprendizagem e crescimento. No entanto, esse período de descoberta e curiosidade traz muitos desafios, e os acidentes são uma preocupação frequente para pais, cuidadores e profissionais da saúde (Dantas et al., 2024, p.7)”.

Nesse sentido, Dantas baseado em Silva et al. (2023), “os acidentes influenciam de forma significativa na morbidade e mortalidade infantil, resultando em altas taxas de internação hospitalar e impactando negativamente o desenvolvimento da criança, podendo levar até mesmo ao óbito (Dantas et al., 2024, p.7)”.

De acordo com Silva et al. (2024, p.2), “os acidentes têm contribuído para aumentar a taxa de morbimortalidade infantil, já que estão intimamente relacionados à própria fase da infância, além de refletir, muitas vezes, a carência de capacidade protetora da família e o desconhecimento das situações de risco que permeiam o cotidiano da criança”.

Assim sendo, “a nível global, a ocorrência de acidentes domésticos na infância demanda investimento em políticas públicas que reduzam as iniquidades sociais e a exposição aos riscos, atentando-se para os diferentes contextos nos quais as crianças estão inseridas. Assim, considera-se necessário implementar medidas preventivas que envolvam a participação de toda a sociedade, como famílias, profissionais das áreas da saúde e educação, governos, instituições religiosas, entre outros grupos (Silva, et al.,2024, p.7).”

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), “os acidentes são caracterizados como: “acontecimentos independentes da vontade humana”, porém a sociedade associa os acidentes como inevitáveis e imprevisíveis e assim vem sofrendo alterações e uma nova concepção o conceitua sendo previsível (Nascimento et al., 2024, p.3)”.

Como argumenta Fassarella et al. (2021) citado por Nascimento et al. (2024, p.3) “capaz de gerar lesões irreversíveis e até o óbito de crianças; tendo uma íntima relação com a idade do menor, uma vez que quanto mais nova a criança for, maior será a sua curiosidade e desejo de realizar coisas novas e isso diminui sua compreensão frente ao risco”.

Nesse sentido, “a ocorrência de acidentes domésticos é um relevante problema de saúde pública, estima-se que em média 10 milhões de crianças têm marca de lesão e 1 milhão morrem vítimas de acidentes domésticos. Os estudos sobre o tema de acidentes que ocorrem na infância apontam que 50% dos casos ocorrem no ambiente domiciliar (Nascimento et al., 2024, p. 3)”.

Segundo Ramos et al. (2013) citado por Santos et al. (2022, p.3), “a infância consiste na fase da vida em que a curiosidade natural das crianças representa o impulso para as descobertas do ambiente que as rodeia (Ramos et al., 2013). Toda esta curiosidade é benéfica e saudável, no entanto quando está acompanhada de fatores inerentes ao fato de ser criança e outros relativos aos seus cuidadores e ao ambiente que as envolve, parece ter impacto na ocorrência de acidentes”.

Segundo Laguna et al. (2024, p.1), “acidentes na infância têm uma alta taxa de morbidade e mortalidade e, muitas vezes, podem ser evitados, o que reforça a importância de medidas educacionais para evitar lesões não intencionais”.

Deste modo, “acidentes envolvendo crianças são, na sua maioria, não intencionais e apresentam altas taxas de morbidade e mortalidade, tornando-se uma das principais causas de morte entre crianças dos 5 aos 14 anos. Podem também ter consequências graves, impactos potenciais a longo prazo e afetar a qualidade de vida do indivíduo (Laguna et al., 2024, p. 1)”.

Para Laguna et al. (2024, p.1), “estas lesões não intencionais podem resultar de acidentes de trânsito, quedas, afogamento, queimaduras, envenenamento, asfixia ou práticas desportivas.

Dito isto, “afetam crianças de todas as condições de vida, mas são menos frequentes entre famílias com maior estatuto económico e níveis de educação mais elevados. Os países em desenvolvimento apresentam um maior peso económico e estatísticas de mortalidade mais elevadas devido a estes acidentes (Laguna et al., 2024, p. 1)”.

4.2. Perigos e riscos de lesões

Segundo Vieira et al. (2024, p.3), “uma das populações mais vulneráveis ao afogamento é a infantil. Esse tipo de acidente continua sendo uma das principais causas de morte entre crianças em todo o mundo, ocupando a segunda posição globalmente”.

Assim sendo, “o afogamento infantil é particularmente perigoso, pois pode ocorrer de forma rápida e silenciosa, muitas vezes em ambientes familiares que parecem seguros, mesmo em pequenas quantidades de água (Santos et al., 2024, p.3)”.

Segundo Ferreira et al. (2024, p.2), “as crianças tornam se propensas a sofrerem queimaduras, devido à imaturidade, curiosidade e desconhecimento dos riscos.

Deste modo “o nível de gravidade e comprometimento causado pela queimadura, pode levar o indivíduo a óbito ou apresentar sequelas significativas. Sendo assim, é importante frisar a importância de difundir o conhecimento sobre os acidentes infantis, visando a prevenção, possibilitando a redução desses acidentes (Ferreira et al., 2024, p. 2)”.

De acordo com Martins (2025, p.1) “acidentes “simples” também podem terminar em situações drásticas. Deixar um aparelho conectado na tomada por muito tempo, deixar o gás vazando ou até mesmo fios de eletricidade à vista de crianças, são alguns exemplos destes acidentes que podem terminar em momentos desastrosos. Manter atenção redobrada em algumas situações, pode salvar vidas”.

Para Silva (2017, p. 226) “a maioria dos acidentes em idades inferiores aos 10-12 anos ocorre em casa. Estes locais são difíceis de alcançar com medidas preventivas passivas. Assim, urge intervir junto dos cuidadores, tornando estes ambientes menos hostis.

Assim sendo, “as autoras advogam que a promoção da segurança começa na educação. Os pediatras e médicos de família devem continuar a trabalhar diligentemente para evitar lesões na infância, alertando e informando os pais e trabalhando com os legisladores (Silva et al., 2017, p. 226)”.

Segundo SNS (2023, p.1), “o Centro de Informação Antivenenos (CIAV) recebe cerca de 30 mil chamadas, das quais 30% correspondem a situações envolvendo crianças. No grupo das crianças, a faixa etária entre os 1 e 4 anos representam 65% dos casos”.

Dito isto, “a esmagadora maioria das situações de exposição a tóxicos ocorre em casa. Em 90% dos casos o contacto com o tóxico é feito por ingestão. Os medicamentos são o principal agente envolvido em cerca de 50% dos casos. Os detergentes, lixívias e outros produtos de utilização doméstica, representam em média 20% (SNS, 2023, p.1)”.

Segundo SNS (2023, p.1), “os afogamentos são uma das principais causas de morte entre crianças e jovens, logo a seguir aos acidentes de viação”.

Segundo dados da Organização Mundial da Saúde “mais de metade das mortes por afogamento ocorre em pessoas com idades abaixo dos 25 anos, sendo, aliás, uma das 10 principais causas de morte no mundo até essa idade (SNS, 2023, p.1)”.

Deste modo, “em termos de idades, as taxas mais elevadas de afogamento encontram-se entre as crianças de 1 a 4 anos de idade (SNS, 2023, p.1)”.

Segundo Ramos (2014, p.46) “o termo lesão não intencional, ao contrário do que ocorre com o termo acidente, subentende a valorização das características previsíveis e capazes de serem prevenidas e não acidentais das lesões”.

Assim sendo, “como lesão não intencional entende-se ‘um incidente imprevisto no qual não houve intenção por uma pessoa de causar lesão, lesão ou morte, mas que resultou em lesão’ (Ramos, et al., 2014, p. 46)”.

Para Ramos et al. (2014, p.46), “integram-se nos mecanismos de lesão não intencional as quedas, os afogamentos, as intoxicações, as queimaduras, a asfixia, os cortes e a eletrocussão”.

De acordo com Mohan et al. (2000) citado por Ramos et al. (2014, p.46), “a segurança constitui um recurso essencial ao desenvolvimento da pessoa, pois consiste num estado em que os riscos e as condições potenciadores de risco são controlados, tendo como objetivo preservar a saúde e aumentar o bem-estar dos indivíduos e das comunidades”.

4.3. Como Prevenir Acidentes Infantis

Segundo Faleiro (2015, p.1) alertar e ensinar é fundamental. Não se deve apenas proibir a criança de fazer determinada coisa, devemos “procurar ensiná-la e alertá-la para os riscos que certos atos envolvem, para que ela possa desenvolver a noção de perigo e de comportamentos perigosos”.

Assim sendo, “não devemos desistir, mesmo quando se trata de uma criança pequena e a explicação requer muita paciência (Faleiro, 2015, p.1)”.

Para Faleiro (2015, p.1) “é importante dar o exemplo, pois as crianças imitam os adultos. A criação e manutenção de ambientes seguros para crianças e jovens são fundamentais para a redução da sua exposição ao risco de acidentes graves. Os perigos dentro de casa podem tornar-se uma armadilha para a criança”.

Segundo a NSC (2022, p.1), “a prevenção eficaz requer uma combinação de leis, políticas, modificações ambientais e de produtos, bem como ações de sensibilização e educação por parte do governo, do setor privado e da sociedade civil. No entanto, os pais e cuidadores também desempenham um papel fundamental e são muitas vezes a primeira linha de defesa para manter as crianças em segurança”.

Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS) “as queimaduras causam cerca de 180.000 mortes ao ano, sendo um problema de saúde pública, tornando-se a quinta causa mais comum de acidentes fatais na infância. O Ministério da Saúde ressalta que 90% dos acidentes na infância podem ser evitados com ações preventivas (Ferreira et al., 2024, p. 2).”

Segundo Cavalcanti (2025, p.1) “prevenir é o melhor remédio. Mas nem sempre é possível evitar que acidentes aconteçam com as crianças, principalmente no período de férias escolares, então é preciso que mães, pais e responsáveis saibam como agir em casos de queimaduras, cortes, quedas ou mordidas de animais”.

Desto modo, “basta uma distração para uma criança encostar numa estrutura metálica, que, devido as altas temperaturas, é capaz de causar queimaduras. Colocar as mãos em um ferro elétrico quente ou na porta de um forno são exemplos de outras situações que podem deixar a pele da criança queimada, causando dor, vermelhidão e bolhas (Cavalcanti, 2025, p.1)”.

Segundo Laguna et al. (2024, p.1), “investir na prevenção e na melhoria destes esforços é crucial para minimizar lesões evitáveis. As intervenções educativas multimodais devem priorizar o conhecimento, as atitudes e os comportamentos mais seguros das crianças”.

Assim sendo, “estas intervenções podem assumir a forma de ensino em sala de aula, aconselhamento familiar, palestras e materiais educativos, como cartazes, mensagens, histórias, vídeos, jogos, abordagens de realidade virtual e muito mais. No entanto, é necessária uma

sistematização e avaliação do impacto destas estratégias, pois a literatura atual carece de tais avaliações (Laguna et al., 2024, p. 1).”

Como refere Silva et al. (2017, p.222), estima-se que a implementação uniformizada de estratégias preventivas poderia evitar até 90% das lesões acidentais em crianças. “Em Portugal, cerca de 26% das mortes entre os 0 e os 19 anos poderiam ser evitadas, caso a taxa de mortalidade por lesões fosse reduzida ao nível do país mais seguro da Europa (Holanda)”.

Para Laguna et al. (2024, p.1) “as tecnologias educativas permitem o acesso a diferentes inteligências e competências, incorporando tanto a linguagem escrita como a não escrita, o que resulta num maior envolvimento dos utilizadores e profissionais com os temas abordados”.

Deste modo, “o processo de ensino e aprendizagem na infância possibilita o desenvolvimento educativo das crianças sob perspetivas de orientação, estruturação, motivação, resolução de problemas e criatividade (Laguna et al., 2024, p. 1)”.

De acordo com Laguna (2024, p.1), “o caráter lúdico na educação infantil proporciona diferentes possibilidades de expressão, análise e pensamento crítico dos alunos, facilitando a compreensão da realidade adulta a partir da perspetiva da criança e, conseqüentemente, estimulando a autonomia e a capacidade de tomada de decisão”.

Deste modo, “a partir deste entendimento, a arte reafirma-se como uma ferramenta fundamental para a aprendizagem e para o desenvolvimento de hábitos mais seguros a longo prazo, mobilizando aspetos afetivos e emocionais aliados ao conhecimento teórico para promover redefinições e novas interações capazes de fomentar a prevenção de diversas problemáticas (Laguna et al., 2024, p. 1)”.

Nesse sentido, “fornecer orientação aos cuidadores, adaptar espaços residenciais e identificar fatores de risco, especialmente considerando o estágio de desenvolvimento infantil e os hábitos comportamentais típicos de cada faixa etária, são fundamentais para a implementação de intervenções eficazes (Laguna et al., 2024, p. 1)”.

Segundo Dantas et al. (2024, p.8), “o conhecimento dos pais/cuidadores ainda merece uma dedicação maior independente do nível de escolaridade dos mesmos”.

Deste modo, “é necessário que reconheçam os causadores e potenciais riscos de acidentes domésticos, como por exemplo: intoxicação exógena (muitas vezes causadas por remédios, produtos de limpeza, entre outros (Dantas et al., 2024, p.8).”

O autor refere que “afogamentos e asfixias (que podem ser causados por líquidos que não foram desprezados de forma correta e até mesmo por cobertores, lençóis e travesseiros), queimaduras causadas por líquidos quentes e manipulação indevida de fonte de fogo, quedas, entre outros (Dantas et al., 2024, p.8)”.

De acordo com Araújo et al. (2021) citado por Nascimento et al. (2024, p.7), “as crianças têm uma afinidade natural com brincadeiras e fantasias, tornando as atividades lúdicas uma maneira mais eficiente de prepará-las para cuidar de si e dos outros”.

5. Literatura Infantil

5.1. Conceito de Literatura Infantil

A literatura infantil consiste numa forma de literatura direcionada para crianças. Embora não haja uma definição precisa que estabeleça as fronteiras entre a literatura infantil e a literatura em geral, a literatura infantil tende a enfatizar a estimulação sensorial através dos livros, com foco nos aspectos sonoros, visuais, táteis ou olfativos.

Para (Mariano (2024, p.1), “a literatura infantil é um gênero literário que abrange obras escritas especialmente para crianças, com o objetivo de entreter, educar e estimular a imaginação. Este segmento é fundamental no desenvolvimento cognitivo e emocional dos pequenos, pois promove a leitura desde cedo, contribuindo para a formação de hábitos saudáveis e o amor pela literatura”.

Deste modo, “a literatura infantil desempenha um papel crucial na transmissão de valores, cultura e moral, ajudando as crianças a compreenderem o mundo ao seu redor (Mariano, 2024, p.1)”.

Para Collaro (2023, p.1), “uma possível definição de literatura infantil é aquela que considera a intenção do autor, ou seja, a obra é infantil quando o escritor tem como objetivo comunicar-se com as crianças, levando em conta suas especificidades, interesses e necessidades. Nesse sentido, a literatura infantil seria um gênero literário que se diferencia dos demais pela forma como se relaciona com o leitor”.

Nesse sentido, “outra possível definição de literatura infantil é aquela que considera a recepção do leitor, ou seja, a obra é infantil quando as crianças se identificam com ela, independentemente da intenção do autor. Nesse caso, a literatura infantil seria uma categoria de leitura que se constrói na interação entre o texto e o leitor (Collaro, 2023, p.1)”.

Segundo Collaro (2023, p.1), “há ainda uma terceira possível definição de literatura infantil, que é aquela que considera a mediação do adulto, ou seja, a obra é infantil quando é selecionada, indicada ou apresentada pelo adulto para as crianças, seja na escola, na família ou em outros espaços”.

Deste modo, "a literatura infantil seria uma prática social que envolve diferentes agentes e contextos. Essas três definições não são excludentes, mas complementares. Elas mostram que o conceito de literatura infantil é complexo e dinâmico, pois depende de vários fatores que podem

variar ao longo do tempo e da história. O importante é reconhecer que a literatura infantil é uma forma de arte que expressa a imaginação, a criatividade e a sensibilidade das crianças e dos adultos que se comunicam com elas (Collaro, 2023, p.1)”.

Segundo Silva (2024, p.2), “a literatura infantil representa um fenômeno de expressão criativa que retrata o mundo, o ser humano e a vida por meio das palavras, conduzindo a criança à exploração de um universo onde os sonhos e a realidade se entrelaçam”.

Para o autor, “a literatura possibilita que a criança embarque em viagens de descoberta, permitindo-lhe envolver-se em um mundo mágico onde ela pode formar suas próprias conclusões e, eventualmente, influenciar ou não a realidade (Silva, 2024, p.2)”.

Segundo Araújo et al. (2021) citado por Silva (2024, p.2), “semelhante a outros hábitos, a promoção e o desenvolvimento da literatura infantil devem iniciar desde os primeiros anos, considerando os inúmeros benefícios, especialmente no que diz respeito à formação do hábito e do gosto pela leitura”.

5.2. Caracterização da literatura infantil

Segundo Mariano (2024, p.1), “uma das principais características da literatura infantil é a linguagem simples e acessível, que facilita a compreensão das histórias por parte das crianças. Os autores utilizam vocabulário adequado à faixa etária, evitando termos complexos e construções gramaticais difíceis. Além disso, as narrativas costumam ser curtas e diretas, mantendo a atenção dos jovens leitores e proporcionando uma experiência de leitura prazerosa e envolvente (Mariano, 2024, p.1)”.

De acordo com Literary Somnia (2023, p.1), “a literatura infantil evoluiu para uma visão mais globalizada, na qual se procura acolher todas as produções artísticas que tenham a criança como destinatária”.

De acordo com Bortolussi (1985, p. 16) citado por Literary Somnia, (2023, p.1) “a literatura infantil é a obra estética destinada a um público infantil”.

Desta forma “esta definição procura distinguir a literatura infantil de outros tipos de livros e propõe alargar as suas fronteiras para incluir produções como lengalengas, canções de roda, jogos

com base literária, bandas desenhadas, discos, televisão e cinema, desde que tenham um enfoque criativo e artístico (Literary Somnia, 2023. p1)”.

Nesse sentido, “a literatura infantil é um género literário cujo principal objetivo é captar a atenção e o interesse das crianças. Por essa razão, as suas características centram-se em ser educativas, divertidas e de fácil compreensão para o público infantil. Na literatura infantil, é comum encontrar histórias com enredos simples e diálogos fáceis de entender, frequentemente acompanhados de ilustrações que complementam e enriquecem a experiência de leitura. Além disso, estes livros tendem a ser curtos, de forma a adaptar-se à capacidade de atenção limitada das crianças (Literary Somnia, 2023. p1)”.

Assim sendo, “outra característica importante é o seu papel educativo, transmitindo valores e princípios de uma forma lúdica e envolvente. A literatura infantil também incentiva a criatividade e a imaginação, através de histórias fantásticas e personagens imaginários (Literary Somnia, 2023. p1)”.

Como refere Literary Somnia (2023, p.1), “é um género dirigido a um público amplo e diversificado, pelo que se destaca ainda pela inclusão e pela representação de diferentes culturas, etnias e realidades sociais”.

Assim sendo “a literatura infantil caracteriza-se pelo seu enfoque educativo, lúdico e acessível às crianças, bem como pela sua capacidade de transmitir valores, estimular a criatividade e promover a diversidade (Literary Somnia, 2023. p1)”.

Para Weitzel et al. (2022, p.1), “a literatura para uma criança deve ser prazerosa, pois é um papel importante que estabelece o mundo real e o imaginário. Desse modo, é sabido que o contato da criança com a literatura auxilia no processo de aprendizagem e desenvolvimento”.

Na literatura infantil utilizam-se personagens que personificam o extraordinário, como super-heróis ou animais dotados de poderes mágicos.

Como defende Cademartori (2014, p.1) “o texto deve ser adequado à competência linguística da criança para ler os signos, assim como às suas experiências de vida. Elas podem permitir, ou não, que o texto produza certos sentidos no leitor”.

Deste modo, “há, ainda, uma terceira competência: a competência textual, da qual depende a relação entre texto e leitor que efetiva a leitura. Exemplo: um livro com muitas páginas, letras miúdas, pouco espaçamento, ausência de ilustração requer do leitor maturidade que uma criança pequena não tem (Cademartori, 2014, p.1)”.

Deste modo, “um livro de literatura infantil, portanto, constitui uma forma de comunicação que prevê a faixa etária do possível leitor, atende aos seus interesses e respeita as suas possibilidades. A estrutura e estilo das linguagens verbais e visuais procuram adequar-se às experiências da criança. Os temas são apresentados de modo a corresponder às expectativas dos pequenos e, ao mesmo tempo, superá-las, mostrando algo novo (Cademartori, 2014, p.1)”.

Para o autor, “a literatura infantil apresenta diversas modalidades de processos verbais e visuais. As melhores obras são aquelas que respeitam seu público, permitindo ao leitor infantil possibilidades amplas de dar sentido ao que lê (Cademartori, 2014, p.1)”.

Segundo Pimenta (2016, p.1) “a leitura é uma das formas mais eficientes de aprendizagem, que supera os recursos audiovisuais tão presentes na atualidade. Pela leitura, temos acesso aos conhecimentos das diferentes áreas, o que faz com que ela tenha um lugar especial na formação tanto do educador quanto do educando”.

Desta forma, “dificilmente um estudante terá desempenho satisfatório em Matemática, Geografia ou História se não souber interpretar um texto. No entanto, os textos, em suas diversas formas (literária, formativa e informativa), não têm sido apresentados de maneira compreensiva e crítica, o que compromete todo o trabalho que se tem tentado fazer nas escolas (Pimenta, 2016, p.1)”.

Segundo (Ramos, 2017) “toda a literatura é educativa. Toda a literatura passa uma mensagem. Não há leitura sem ideologia, seja para crianças, ou seja, para adultos. Tudo o resto vem por acréscimo. Toda a literatura infantil deve ser, em primeiro lugar, literatura de pleno direito e ter qualidade literária, qualidade estética, qualidade artística (Ramos, 2017, p.1)”.

Para Mariano (2024, p.1), “os temas abordados na literatura infantil são variados, mas geralmente giram em torno de aventuras, amizade, família, natureza e a descoberta do eu. Histórias que envolvem animais falantes, contos de fadas e fábulas são bastante populares, pois estimulam a imaginação e a criatividade das crianças. Esses temas ajudam os pequenos a se identificarem com os personagens e a refletirem sobre suas próprias experiências e emoções”.

Assim sendo, “outra característica marcante da literatura infantil é a interatividade. Muitos livros infantis incentivam a participação ativa das crianças, seja por meio de perguntas, atividades ou elementos pop-up. Essa abordagem torna a leitura mais dinâmica e divertida, promovendo um envolvimento maior com a história. A interatividade também ajuda a desenvolver habilidades motoras e cognitivas, tornando a experiência de leitura ainda mais enriquecedora (Mariano, 2024, p.1)”.

Na perspectiva de Mariano (2024, p.1), “a diversidade na Literatura Infantil é um aspecto cada vez mais valorizado. Livros que abordam diferentes culturas, etnias e realidades sociais ajudam as crianças a entender e respeitar as diferenças. Autores contemporâneos têm se empenhado em criar histórias que refletem a pluralidade do mundo, promovendo a inclusão e a representatividade”.

Como argumenta Bettencourt et al. (2000, p.304) “o famoso filósofo inglês John Locke, que, em 1693, escreveu um tratado sobre aspectos da educação das crianças intitulado *Some Thoughts Concerning Education*, influenciou muitos escritores de literatura infantil devido à sua ideia de que a instrução deveria ser combinada com o entretenimento. Segundo Locke, as crianças aprendem mais depressa quando se estão simultaneamente a divertir”.

5.3. Importância da literatura infantil

Segundo Raphael (2024, p.1) “a literatura infantil desempenha um papel fundamental no crescimento e na formação das crianças, contribuindo para seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social”.

Desta forma, “desde cedo, a exposição a histórias e livros proporciona uma série de benefícios que moldam o universo interno e externo dos pequenos (Raphael, 2024, p.1)”.

Para Raphael (2024, p.1), “a literatura infantil é uma maneira de estimular a imaginação e a criatividade nas crianças. Por meio de ilustrações e histórias envolventes, podem explorar diferentes mundos, personagens e situações, desenvolvendo suas próprias habilidades de contar histórias”.

Como argumenta Raphael (2024, p.1), “quem nunca ficou querendo criar mundo com base naquilo que acabou de ler? Além disso, os livros oferecem um espaço seguro para as crianças

explorarem e compreenderem suas emoções. Ao se identificarem com personagens e suas experiências, elas cultivam empatia, compaixão e inteligência emocional”.

De acordo com Saraiva Educação (2023, p.1), a literatura infantil “ potencializa a imaginação e criatividade através da exploração de histórias fictícias, a leitura infantil impulsiona a imaginação, levando crianças a visualizar cenários, conceber ideias originais e ser criativo, habilidades essenciais para o crescimento cognitivo. Com os livros, os pequenos estão diante de novas possibilidades!”.

Para Brites (2021, p.1), “O desenvolvimento cognitivo está ligado a habilidades como inteligência, raciocínio, linguagem e processamento de informações.”.

Assim sendo, “a leitura ajuda as crianças a compreender o mundo ao seu redor, conhecimento que elas usam para entender o que leem, favorecendo o seu desenvolvimento cognitivo (Brites, L., 2021, p.1)”.

Para Silva (2024, p.2), “complementa-se que engajar-se na leitura, seja por prazer ou por obrigatoriedade, proporciona uma verdadeira viagem através do nosso imaginário, permitindo-nos explorar diversos lugares. Esse processo revela a notável capacidade das crianças de interpretar os textos que leem, ou que são lidos para elas”.

De acordo com Barbosa (2021) citado por Silva (2024, p.2) A leitura literária, rica em conhecimento e situações, oferece uma oportunidade única de conexão entre a ficção e a realidade das crianças. Este enriquecimento possibilita que a criança relacione a leitura com sua própria experiência, analisando, contextualizando e formando novas concepções. Nesse contexto, destaca-se a importância crucial da literatura infantil no desenvolvimento da leitura durante a educação infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental”.

Nesse sentido, “a literatura infantil se revela como um instrumento poderoso na formação das crianças, nutrindo a imaginação, desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais, e preparando-as para a alfabetização. É crucial reconhecer a importância dessa abordagem desde os primeiros anos, envolvendo a escola, os pais e os educadores no desafio de cultivar leitores críticos, imaginativos e apaixonados pela leitura (Silva, 2024, p.3)”.

Com refere Leite et al. (2022, p.491), “apresentar o livro objeto na primeira infância, é deixá-las desfrutar da mais bela estética cultural para ir ao encontro de uma humanização. Ademais, ler

para o outro é partilhar de um momento único de contato humano, carregado de afetividade durante essa interação, a criança pequena necessita disso e por isso devemos ler sim para elas na primeiríssima infância”.

Assim sendo, “é possível afirmar então que a leitura para os bebês e crianças pequenas é de extrema importância para a formação do sujeito de forma a potencializar um desenvolvimento integral (Leite et al., 2022, p. 491)”.

Para Meireles (2021, p.8) “as temáticas presentes na obra e a linguagem bastante elaborada podem contribuir para a ampliação do conhecimento de mundo e do vocabulário, assim como para o desenvolvimento intelectual, emocional e criativo da criança”.

Na perspectiva de Ramirez (2025, p.1) “a leitura de um conto tem vários objetivos. O principal é desfrutar da história, embora também se acionem outros propósitos, como o de levar a criança a relaxar, ajudá-la a manter a atenção, permitir que as palavras contribuam para a aquisição de novo vocabulário ou que ganhe mais fluência na leitura”.

Com base nisto, “sem se aperceber, a criança também desenvolve o pensamento crítico. Esta capacidade, tão necessária para refletir, analisar e até questionar afirmações ou raciocínios do dia a dia, pode começar a ser trabalhada desde a infância e é reforçada através do diálogo (Ramirez, 2025, p.1)”.

5.4. Desafios

De acordo com o Instituto BH Futuro (2023, p.1), “diversos fatores têm contribuído para a diminuição da leitura entre as crianças nos dias atuais. Um dos principais motivos é o crescente uso de dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets e videogames, que têm ocupado grande parte do tempo de lazer das crianças”.

Segundo Almeida (2023, p.1), “os livros de hoje não reconhecem a criança de hoje. Isso porque eles ainda trazem as temáticas da literatura do início do século passado. As crianças estão carentes de livros que dialoguem com elas, e este diálogo só pode acontecer com as temáticas deste tempo”.

Deste modo, “a criança de hoje quer ser protagonista, quer ser o ator de sua história, quer se ver e se reconhecer em suas características. Nesse caso, o livro infantil não dá esta possibilidade (Almeida, 2023, p.1)”.

6. Crianças e a exposição aos média

6.1. Riscos e recomendações

O presente projeto propõe uma narrativa transmídia através de diferentes média, daí a importância da exposição aos média.

Segundo Magalhães (2020, p.1), “quando uma criança entre os 2 a 8 anos é exposta a cenas de violência ela pode concluir que a agressão é um caminho aceitável para resolver os problemas”.

Segundo Ribeiro (2021, p.80), “o uso excessivo de ecrãs, pode exacerbar sintomas de perturbação de linguagem, dificuldades de comunicação, causando ainda perturbações de sono, com o consequente agravamento do comportamento nestas crianças”.

Por esta razão pode ser importante estabelecer limites adequados e promover um uso consciente e supervisionado das tecnologias, equilibrando o tempo de ecrã com outras atividades e interações face a face.

Segundo a (OMS, 2020) crianças e adolescentes, entre os 5 e 17 anos devem “limitar o tempo dedicado a atividades sedentárias, especialmente o tempo de lazer em frente a um ecrã (OMS, 2020, p.3)”.

Nesse sentido, “a OMS recomenda que crianças de até cinco anos de idade não devem passar mais de 60 minutos por dia em atividades passivas diante de uma tela de smartphone, computador ou televisão(TV), enfatizando que bebês com menos de 12 meses de idade não devem passar nem um minuto na frente de dispositivos eletrónicos (Santos et al., 2024, p.170)”.

Para Santos et al. (2024, p.178) “Um estudo mostrou que a utilização das telas em crianças muito pequenas se torna um fator de risco para o bem-estar psicológico, e o aumento do uso da televisão entre os 18 meses de idade foram associados a reatividade emocional, agressão e comportamentos externalizantes”.

De acordo com Santos et al. (2024, p.180), “é imprescindível que os pais estejam informados dos efeitos positivos e negativos do uso das TICs”.

Desta forma, “os pais são primordiais para gerir o tempo gasto frente as telas de seus filhos, educando e elevando a conscientização, impondo limites e ajudando no controle comportamental (Santos et al., 2024, p.180)”.

Nesse sentido, a Sociedade Portuguesa de Neuropediatria (2024, p.2) recomenda “entre os 4 aos 6 anos, limitar o uso de ecrãs a 30 minutos por dia de programação de alta qualidade”.

De acordo com a Sociedade Portuguesa de Neuropediatria (2024, p.2), “os pais devem modelar comportamentos saudáveis em relação ao uso de tecnologia, demonstrando equilíbrio entre o uso de dispositivos e outras atividades; incentivar atividades físicas diárias e oportunidades para interações sociais presenciais”.

6.2. Impactos positivos e benefícios

De acordo com Santos et al. (2024, p.179), um estudo evidenciou que os impactos no desenvolvimento quanto ao uso das TICs podem ser positivos e negativos. Quando falamos do mecanismo cognitivo as telas possibilitam contribuir para educação, informação e aprendizagem, porém o uso precoce foi ligado a menores habilidades cognitivas e desempenho académico”.

Nesse sentido, dados de 2024 “mostram que o bem-estar digital das crianças melhorou no geral, após uma queda registada no ano passado. No seu melhor, o mundo online é uma fonte brilhante de inspiração, criatividade e diversão. Por isso, é maravilhoso saber que os jovens sentem que estar online os está a ajudar a descobrir novos passatempos e a planear o seu futuro (BMG, 2024, p.2)”.

De acordo com BMG (2024, p.35), “para estar bem num mundo digital, pode-se beneficiar de: oportunidades para a criatividade e autoexpressão, como, por exemplo, a curadoria online de links relacionados com passatempos; oportunidades para ser autêntico, validar-se a si mesmo e fortalecer a autoestima”.

Para BMG (2024, p.35) também “acesso a informação sobre métodos de autorregulação, como aplicações de meditação com temporizador; canais que permitem expressar emoções e validar experiências, como grupos de interesse específico nas redes sociais; exposição a modelos positivos a seguir; estratégias inofensivas para distração e gestão da dor emocional;

oportunidades para participar em atividades alegres e prazerosas, como criar ou interagir em mundos virtuais de jogos”.

Deste modo, “a ciência indica que diferentes tecnologias, e em diferentes idades, podem ter diferentes tipos de benefícios. Por exemplo, em crianças entre os dois e os cinco anos, quando acompanhadas por adultos, a visualização de desenhos animados e programas educativos apropriados pode ajudar no desenvolvimento da linguagem e na socialização. Já nas crianças entre os seis e os 11 anos de idade, os videojogos, quando adequados à idade, podem ajudar a melhorar a capacidade de orientação espacial e de raciocínio lógico (Rosado, 2024, p.1)”.

Para Silva (2024, p.1), “quando usada de forma moderada e com a supervisão dos pais, a tecnologia pode ser uma ferramenta poderosa no desenvolvimento das crianças. Jogos educativos, aplicativos de aprendizado e plataformas de comunicação contribuem para o fortalecimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais”.

Deste modo, “o equilíbrio é a chave. Com o uso correto, as telas podem ser grandes aliadas no processo de aprendizado e bem-estar infantil, ajudando as crianças a se prepararem para os desafios do futuro digital (Silva, 2024, p.1)”.

Nesse sentido, “o uso da tecnologia na educação infantil pode ser uma ferramenta poderosa para enriquecer o aprendizado e promover a inclusão, desde que utilizada de maneira consciente e equilibrada. Cabe aos educadores e responsáveis mediar o uso dessas ferramentas, garantindo que elas complementem e não substituam experiências fundamentais para o desenvolvimento infantil (Oliveira, S., 2024, p.1).”

Assim sendo, “ao compreender os benefícios e adotar os cuidados necessários, é possível transformar a tecnologia em uma aliada no crescimento saudável e integral das crianças (Oliveira, 2024, p.1)”.

7. Desenho do Projeto

Segundo a metodologia descrita na introdução desta investigação, o desenho do projeto começou com a primeira etapa, a revisão bibliográfica.

Relativamente à revisão de literatura, foi realizada uma análise de diversos artigos, relatórios e estudos sobre segurança infantil, literatura infantil e sobre crianças e a sua exposição aos média.

Dito isto, a investigadora apresenta o questionário e o moodboard.

Na sequência, estes correspondem às fases anteriores à pré-produção da narrativa transmídia.

7.1. Questionário

7.1.1. Conceito e características do questionário

Para Quivy et al. (2022, p.187), “um questionário consiste num método de recolha de informações e é utilizado para testar hipóteses de investigação, ‘o inquérito por questionário ou a análise de conteúdo são exemplos de métodos de investigação em ciências sociais’”.

Deste modo, “um inquérito por questionário “consiste em colocar a um conjunto de inquiridos, geralmente representativo de uma população, uma série de perguntas relativas à sua situação social, profissional ou familiar, às suas opiniões (Quivy et al., 2002, p.187)”

Os autores complementam com perguntas relativas “à sua atitude em relação a opções ou a questões humanas e sociais, às suas expectativas, ao seu nível de conhecimentos ou de consciência de um acontecimento ou de um problema, ou ainda sobre qualquer outro ponto que interesse aos investigadores (Quivy et al., 2002, p.187)”

Um questionário é uma ferramenta composta por uma série de perguntas destinadas a coletar informações com um propósito específico. Os questionários variam em estilos e formatos, adaptando-se à finalidade específica de cada um.

Para Gil (1999, p.128) citado por Chaer et al. (2013, p.260) o questionário consiste na “técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc”

Como refere Frade (2024, p.39), “os questionários online são um método de recolha de dados, de autorrelato, em que os/as participantes respondem a um conjunto de questões através de plataformas digitais e têm acesso ao questionário, geralmente, através de uma hiperligação para uma página da web”.

O questionário é uma ferramenta utilizada na pesquisa científica. Ele permite aos pesquisadores coletar muitas informações. Ao ser aplicado ao público-alvo, o questionário ajuda a validar e testar hipóteses. A sua flexibilidade em termos de estilos e formatos torna o questionário adaptável a diferentes estudos.

Para Quivy et al. (2022, p.188), “o inquirido por questionário de perspectiva sociológica distingue-se da simples sondagem de opinião pelo facto de visar a verificação de hipóteses teóricas e a análise das correlações que essas hipóteses sugerem”.

Como argumenta Quivy et al. (2002, p.188), “o questionário chama-se << de administração indireta>> quando o próprio inquiridor o completa a partir das respostas que lhe são fornecidas pelo inquirido. Chama-se <<de administração direta>> quando é o próprio inquirido que o preenche”.

Na perspectiva de Chaer et al. (2013, p.262) “num questionário, as questões deverão ser “em número suficiente para que se consiga ter acesso às respostas para as perguntas formuladas, mas também em número que não seja grande a ponto de desestimular a participação do investigado. Ainda, deve ser observada a ordem das questões, de forma que uma questão terá necessariamente conexão com a anterior”.

Relativamente à formulação das perguntas, estas devem estar bem organizadas. Um questionário deve ser organizado por temáticas claramente enunciadas, reservando-se as questões mais difíceis para a parte final.

Para Bäckström (2008, p.60), “habitualmente um questionário integra vários tipos de perguntas: perguntas de identificação que, como o nome indica, são as que se destinam a identificar o inquirido, não nominalmente (muitas vezes os questionários são anónimos), mas referenciando-o a certos grupos sociais específicos (de idade, género, profissão, habilitações académicas, etc.)”.

Deste modo, “perguntas de informação, que têm por objetivo colher dados sobre factos e opiniões do inquirido; perguntas de descanso, muitas vezes sem tratamento posterior, que servem para

intencionalmente introduzir uma pausa e mudar de assunto, ou para introduzir perguntas que ofereçam maior dificuldade manifesta ou inibam o respondente pela sua natureza melindrosa; perguntas de controlo, destinadas a verificar a veracidade de outras perguntas inseridas noutra parte do questionário. (Bäckström, 2008, p.60)”.

O questionário é diferente de uma sondagem de opinião, o questionário não serve apenas para coletar dados, mas irá validar ideias, hipóteses e analisar a relação entre as mesmas.

A organização das perguntas de um questionário é importante para garantir a sua eficácia. As perguntas devem ser claras, a ordem deve ser planeada e as perguntas mais difíceis devem ser as últimas.

7.1.2. Benefícios de usar questionários no âmbito do projeto

O uso de questionário no âmbito deste projeto tem por objetivo validar ideias e coletar dados sobre as preferências dos pais e filhos.

Como defende Frade (2024, p.40), “os questionários online conseguem chegar de forma mais rápida, e por vezes mais fácil, a um conjunto alargado e diversificado de participantes”.

Nesse sentido “os/as participantes têm flexibilidade para preencherem os questionários quando lhes for mais conveniente. Isto é, independentemente de quando recebe a hiperligação para o questionário, o/a participante, habitualmente, pode escolher qual o momento em que quer responder ao questionário (Frade, 2024, p. 40)”.

Os questionários poderão permitir obter feedback dos pais relativamente às ideias propostas, o livro, o merchandising e o canal YouTube. Poderão, também, permitir que a investigadora consiga obter mais informação, por exemplo, sobre o merchandising, sobre os livros utilizados pelas crianças, se utilizam ou não o canal YouTube e se este media é autorizado pelos pais.

Os questionários podem ajudar a validar e a direcionar as propostas do projeto antes de sua implementação e desenvolver produtos mais alinhados com as preferências do público-alvo.

Embora o público-alvo direto sejam as crianças de 5 e 6 anos, a opinião dos pais também é muito importante na tomada de decisões. O público-alvo indireto, os pais, irão realizar os questionários.

A validação dos pais é muito importante, uma vez que são eles que compram o livro e autorizam ou não que a criança veja determinado vídeo no YouTube ou compre o livro, por exemplo.

7.1.3. Estrutura do questionário

O questionário está dividido em seis secções. A primeira, refere-se ao perfil demográfico do inquirido, com as seguintes questões obrigatórias: “Género, Idade, Ocupação e Localidade de habitação.”

As informações demográficas são essenciais para entender o perfil dos participantes do estudo. Estes dados vão permitir analisar se há alguma correlação entre características demográficas e as respostas às perguntas relacionadas com hábitos de leitura, consumo, uso da tecnologia, e preocupações com a segurança infantil.

A segunda secção, contém duas perguntas: “Quantos filhos têm?” e “Qual a idade dos seus filhos?”

Estas perguntas são importantes para segmentar as respostas de acordo com o número e a faixa etária dos filhos dos participantes, o que pode influenciar nas preferências de consumo, uso da tecnologia e preocupações com a segurança infantil.

A terceira secção, contém três perguntas: “Quantos livros leram em 2024?”, “Com que frequência lê com o seu filho?” e “Que livros costuma comprar?” (formato físico e características do livro)

Essas perguntas ajudam a compreender o envolvimento dos pais na leitura com seus filhos, bem como as suas preferências e critérios na compra de livros infantis.

Esta informação é relevante para o desenvolvimento de uma narrativa transmédia que seja atrativa tanto para os pais quanto para as crianças.

A quarta secção, contém três perguntas: “Costuma mostrar websites aos seus filhos/as ou deixa-os/as visitar websites?”, “Se sim, que tipos de websites o seu filho/a costuma visitar?” e “O seu filho/a usa o Youtube?”

Entender os hábitos de uso da internet pelas crianças irá influenciar a criação de um canal no YouTube, como média secundário.

A quinta secção contém a seguinte pergunta: “Costuma comprar roupas ou brinquedos relacionados com os super-heróis ou desenhos animados preferidos do seu filho?”

Esta informação é útil para o desenvolvimento de novos produtos ou criar novas experiências.

A sexta secção é composta por uma pergunta: “Que medidas de prevenção, perigos e riscos considera mais importantes ensinar às crianças?”

Esta secção tem por objetivo compreender as opiniões e preocupações dos pais em relação à segurança infantil e sua perceção sobre a importância de ensinar as crianças sobre prevenção de acidentes.

Em geral, todas as respostas são importantes para validar o projeto transmédia que proponho como trabalho final. As respostas irão influenciar o desenvolvimento da narrativa transmédia, que será desenhada tendo por base as necessidades e preferências do público-alvo direto, as crianças e indireto, os pais.

O questionário foi criado utilizando o Google Forms. É possível ter acesso ao mesmo através do código QR abaixo:

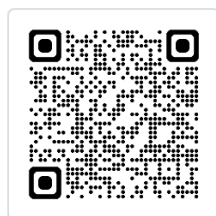


Figura 3 - Código QR: Questionário para Mary Kate e os 3 vilões

O público-alvo do questionário foram os pais das crianças. O questionário foi partilhado na conta pessoal da investigadora no Facebook.

7.1.4. Resultados

O questionário foi partilhado do dia 28 de Maio ao dia 1 de Junho de 2024 e contou com 18 submissões em 5 dias. Todos os inquiridos são residentes da ilha Terceira.

Foram aceites todas as respostas. 75 % dos inquiridos são do sexo feminino e 25 % do sexo masculino, com idades entre 33 e 56 anos.

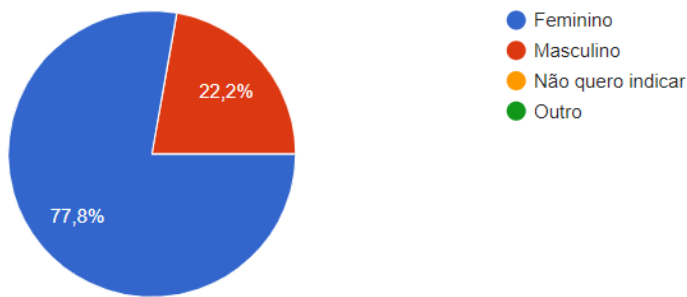


Figura 4 – Gênero da amostra

As ocupações são variadas: Gestora de recursos, Despachante de veículos de emergência, Funcionária Pública, Assistente operacional, Nutricionista, Dirigente, Técnica de Frio, Gerente fábrica de gelados, Técnica de Segurança, Professora, Farmacêutica Hospitalar, Enfermeira, Relações Públicas, Educadora, Várias/ Não especificaram.

Questionados sobre o número de filhos, surge o gráfico seguinte:

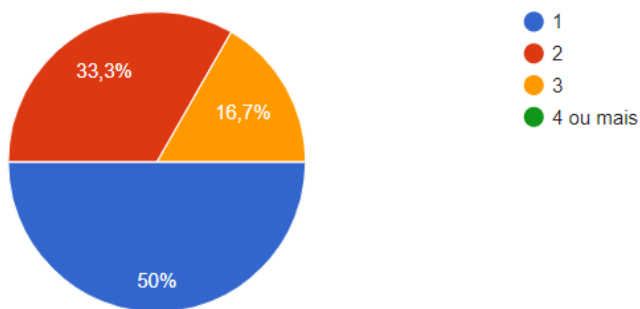


Figura 5 – Número de filhos da amostra

A seguir, vemos os resultados da frequência de leitura e formato dos livros. Seguem os dois gráficos.

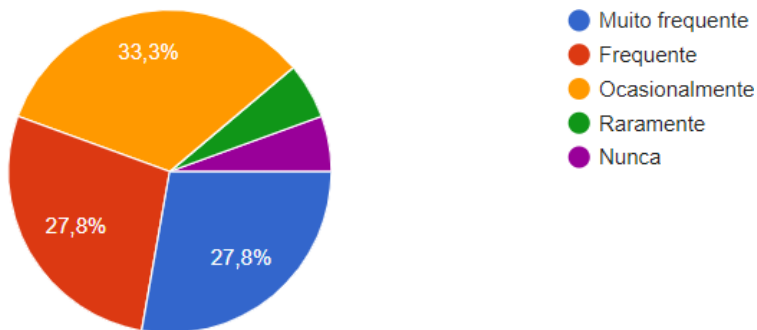


Figura 6 – Frequência de leitura com os filhos da amostra

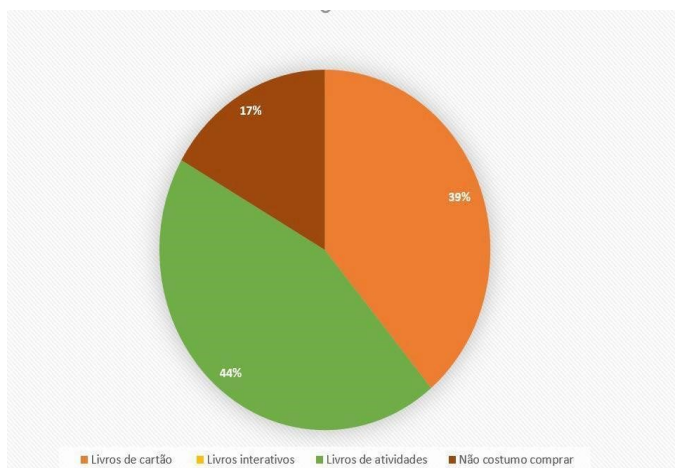


Figura 7 – Formato físico e características dos livros comprados pela amostra

O gráfico demonstra que 44,4 % leu três ou mais livros em 2024. 33,3% lê ocasionalmente com os seus filhos e 44% dos inquiridos comprou livros de atividades.

A seguir vemos os resultados sobre a utilização do Youtube e compra de roupas, brinquedos.

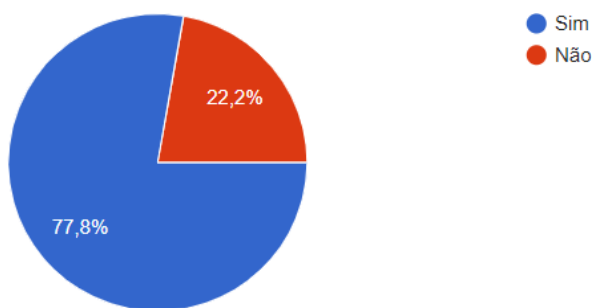


Figura 8 – Percentagem de crianças que utilizam ou não utilizam o youtube, relativo aos filhos da amostra

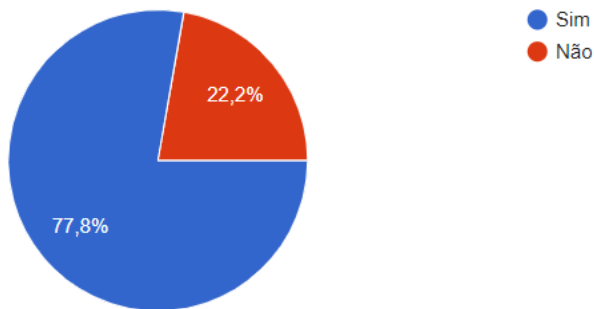


Figura 9 – Compra de roupas ou brinquedos relacionados com super-heróis/desenhos animados

O gráfico abaixo mostra quais os perigos e riscos que mais preocupam a amostra.

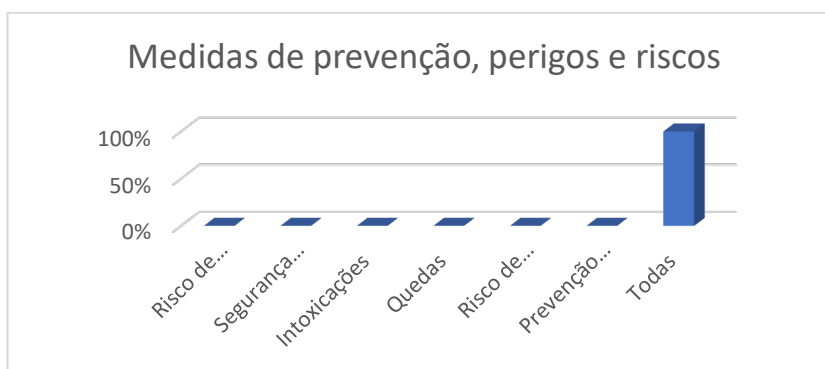


Figura 10 – Medidas de prevenção, perigos e riscos considerados mais importantes, pela amostra, de ensinar às crianças

Os gráficos mostram que 77,8% dos inquiridos responderam que os filhos –usam o Youtube. 77,8% compra roupas ou brinquedos de super-heróis ou desenhos animados preferidos dos filhos. Relativamente às medidas de prevenção, os pais responderam que todas são importantes.

O questionário realizado foi utilizado para testar hipóteses. Através do questionário foi possível saber as opiniões dos pais sobre os livros que costumam comprar, se utilizam websites, se usam youtube, se costumam comprar roupa ou brinquedos relacionados com super-heróis.

Através do questionário foi possível perceber as opiniões e preocupações dos pais em relação à segurança infantil. Os resultados demonstram que 72,2 % dos pais leram um ou mais livros em 2024 e 88,9% costumam ler com os seus filhos ocasionalmente, frequente ou muito frequentemente. Esta percentagem poderá mostrar que o livro deve ser o media principal.

Os livros de atividades são os mais comprados pelos pais que responderam ao questionário. 44 % dos inquiridos compraram livros de atividades. Esta percentagem valida a ideia do livro de atividades.

Os resultados do questionário mostram também que 77,8% respondeu que o seu filho/a usa o Youtube e que compram roupas ou brinquedos relacionados com super-heróis/desenhos animados. Nesse sentido, valida os medias secundários do projeto – merchandising e o canal youtube.

Relativamente às medias de prevenção, perigos e riscos considerados mais importantes de ensinar às crianças, 100% dos pais responderam que todos os riscos eram importantes, nomeadamente o risco de afogamento, segurança online, intoxicações, quedas, risco de eletrocussão e prevenção de incêndio. Esta percentagem, poderá significar a preocupação e a importância que os pais dão à segurança dos seus filhos.

7.2. Moodboard

De acordo com Fernandes (2024), um moodboard consiste numa “ferramenta visual que ajuda a transmitir a essência de um projeto, seja ele de design gráfico, moda, decoração ou qualquer outra área criativa. Consiste em uma coleção de imagens, texturas, cores e elementos que representam a atmosfera e o estilo desejado para o trabalho em questão (Fernandes, 2024, p.1)”.

Neste sentido, a investigadora optou por elaborar um moodboard para ajudar a definir a expressão visual do presente projeto.

7.2.1. Resultados e justificação

A seguinte imagem demonstra os resultados do Moodboard.



Figura 11– Moodboard do projeto

As imagens 1, 3, 4, 5, 8, 9 e 20 foram selecionadas para representar a comercialização de produtos relacionados com a personagem principal, como t-shirts, livros, acessórios do cabelo, fantasias para as crianças, bonecas e outros brinquedos. A imagem 20 está associada à venda de brinquedos, especificamente relacionados com o tema de inspeção de segurança - kits de inspeção para investigação de acidentes, por exemplo, e gravação de relatos de acidentes ou incidentes.

As imagens 2, 16 e 17 estão relacionadas com o media principal deste projeto final de mestrado - o livro. Este livro apresentará três vilões principais - eletricidade, fogo e água.

A imagem 4 simboliza o próprio livro a ser desenvolvido. Assim como o clássico "Os Três Porquinhos", este livro contará com três vilões principais: fogo, eletricidade e água. Além disso, assim como a experiência interativa deste livro, a intenção é que o livro proposto estimule a criatividade e a brincadeira nas crianças.

A imagem 5, retratando uma menina fantasiada de super-heroína, representa tanto a personagem principal quanto a ideia de fantasia, criatividade e criação de peças relacionadas com o tema.

As imagens 6, 7, 15 e 13 simbolizam a inspeção/ a procura de perigos relacionados com segurança e higiene. A presença de uma lupa nessas imagens representa essa busca por identificar perigos. Além disso, as imagens 7 e 15 apresentam o uso de um laço (papillon) no pescoço, símbolo distintivo deste projeto.

As imagens 9, 10 e 21 representam os diversos temas que compõem o universo narrativo. O laço rosa está associado à dança, enquanto os laços preto e vermelho e o laço preto estão relacionados com o tema higiene e segurança e os laços usados pelos inspetores de segurança nesta história, que serão as crianças.

As imagens 11 e 19 simbolizam a dança, coreografias e a diversão das crianças.

As imagens 3, 13 e 15 simbolizam também a diversidade das crianças. Simboliza histórias que destacam a beleza da diversidade e promovem a empatia e a compreensão entre as crianças.

Por fim, a imagem 18 simboliza o próprio livro proposto, destacando a criatividade e imaginação das crianças, que são transportadas para aventuras através da leitura.

8. Narrativa transmídia

8.1. Conceito de narrativa transmídia

Após a realização da etapa do desenho do projeto, foram identificadas algumas ideias e insights que ajudaram a definir o conceito da narrativa transmídia.

No caso do questionário, este serviu para testar hipóteses, validar ideias. Através do questionário foi possível obter feedback sobre as ideias propostas. Ajudou a validar, perceber as preferências dos pais e obter informação sobre as propostas antes da sua implementação.

Os resultados do questionário mostraram que a maioria dos livros comprados pela amostra são livros de atividades, que a maioria das crianças utiliza o Youtube e que a maioria dos pais compram roupas ou brinquedos relacionados com super-heróis, desenhos animados. Estes resultados ajudaram a alinhar a direção do projeto, tentando que este fosse ao encontro dos resultados do questionário, ou seja, as preferências dos pais.

Por sua vez, o moodboard consistiu numa colagem de ideias relacionadas com a personagem principal, tendo em conta os resultados do questionário. Através das imagens, o moodboard mostra ideias relacionadas com o livro, inspeção de segurança, mas também, a dança e as roupas das crianças.

Para Comparato (2000, p.23), “ideias são por vezes sutis e difíceis de alcançar. No entanto, terão de converter-se no fundamento do roteiro, e isso exige o maior cuidado para as descobrir, isolar e definir”.

Realizada esta discussão dos resultados, surge o universo da super-heroína Mary Kate, uma narrativa transmídia constituída pelo livro de atividades “Mary Kate e os 3 vilões”, o merchandising, as roupas, as bonecas, jogos e o canal Youtube com as coreografias de dança e movimentos da super-heroína.

Tal qual explica Pratten (2015), uma narrativa transmídia consiste em contar uma história através de múltiplas plataformas, contudo, é importante haver uma experiência emocional e participativa do público-alvo.

Neste sentido, a história de Mary Kate é contada através de múltiplas plataformas. Esta narrativa é horizontal e vertical em simultâneo. Trata-se de uma história com capacidade de se estender. Há

a possibilidade de extração, ou seja, colecionar objetos desta história. Os objetos a colecionar podem ser, por exemplo, as moedas de inspetor, os laços da super-heroína, as bonecas de pano, as t-shirts.

Esta narrativa é transmitida em diferentes formatos e plataformas digitais, oferecendo diferentes experiências às crianças. Esta narrativa proporciona uma experiência de consumo não linear.

Estas diferentes histórias da Mary Kate espalham-se por diferentes plataformas de uma forma autónoma. São todas histórias, desafios, preocupações e paixões da personagem Mary Kate que são exploradas separadamente através do livro, merchandising e canal Youtube.

O livro por exemplo, aborda a participação ativa das crianças principalmente quando utilizam a checklist de segurança presente no livro, para verificarem se existem perigos. Esta atividade incentiva uma discussão, troca de ideias entre as crianças sobre perigos de segurança.

8.2. Worldbuilding e Storyworld

Assim como foi escrito anteriormente, no worldbuilding explora-se a inclusão de elementos diferentes. Elementos diferentes foram adicionados com o objetivo de enriquecer a história. Existe também, um potencial de expansão nesta história. Outras histórias poderão ser criadas, até mesmo pelas crianças.

Nesse sentido, a tabela abaixo mostra o worldbuilding da narrativa transmédia.

1- Definição do mundo	O possível público consiste nas crianças entre os 5 e 6 anos. As plataformas que farão parte da narrativa serão o livro, o canal youtube e o merchandising. O objetivo do livro consiste em entreter e envolver as crianças numa missão, estas irão realizar as atividades do livro e ao mesmo tempo, irão aprender mais sobre segurança. O merchandising por sua
------------------------------	---

	<p>vez, poderá criar um maior envolvimento do público-alvo com a narrativa. O merchandising irá consistir em roupas de crianças com desenhos relacionados com a super heroína, com o universo. A t-shirt poderá ser uma forma de premiar as crianças por completarem as atividades do livro, mas também podem ser utilizadas durante a realização dos movimentos da super-heroína que se encontram no livro, mas também no canal Youtube. O merchandising pode incluir também jogos, bonecas de pano; mais uma vez com o objetivo de envolver o público alvo e também permitir a sua participação e até criação de novas histórias. O canal Youtube ao mostrar os movimentos da super heroína presentes no livro, irá ajudar as crianças a realizar esses mesmos movimentos e poderá no futuro ter outros movimentos, que podem ser criados pelas crianças.</p>
<p>2- Definição da história</p>	<p>As personagens principais da narrativa transmídia serão: a super-heroína Mary Kate e os 3 vilões, o fogo, a eletricidade e a água. Os temas que serão explorados são: prevenção de acidentes infantis, super-heróis, movimentos da super-heroína. O local principal irá consistir</p>

	<p>no bairro Estrela-Luna, onde irá viver a super-heroína. Este estará presente, desenhado em algumas atividades do livro. O bairro Estrela-Luna consiste num lugar mágico e fará parte de um mundo paralelo. A história passa-se no presente, contudo, no bairro Estrela-Luna, tudo é possível, até viajar no tempo. É importante que as crianças entendam que este é um mundo fictício, não é real. Contudo, os perigos de segurança mencionados no livro, estão também presentes no mundo real. Neste mundo paralelo, acontecem também, coisas que não são possíveis no mundo real, a super-heroína poderá ter asas de borboleta e voar e animais poderão falar. Estes irão falar apenas com as crianças. O laço é um objeto, um desenho significativo, estará presente nos diferentes media, de diferentes formas e cores. Por exemplo na roupa da super-heroína, na roupa das crianças, no canal Youtube.</p>
<p>3 – Definição da participação</p>	<p>Neste projeto transmídia, as principais questões apresentadas ao público-alvo são relacionadas com segurança, prevenção de acidentes. Por exemplo, ao realizarem as atividades do livro, o objetivo é que as crianças aprendam mais, reflitam sobre prevenir acidentes.</p>

	<p>Irão interpretar o papel de inspetor de segurança e conseguirão ajudar a super-heroína a derrotar os vilões, ao certificarem que o local inspecionado está seguro. O público alvo pode também explorar outras características da super-heroína, como a dança, os seus movimentos. As crianças poderão imitar os movimentos da super-heroína que estarão presentes no livro e canal Youtube. Para o fazerem poderão optar por utilizar roupas relacionadas com a super-heroína, ou com símbolos presentes na narrativa.</p>
<p>4 – Definição da execução</p>	<p>Relativamente à etapa de execução, o livro estará sempre disponível, assim como os movimentos da super-heroína presentes no canal Youtube, que representam os movimentos presentes no livro. Relativamente ao merchandising, os produtos serão lançados gradualmente, como por exemplo, roupas de crianças com novos desenhos, outras peças de vestuário, outros brinquedos.</p> <p>O livro e os vídeos do Youtube terão uma componente interativa, participativa das crianças, em que elas por exemplo brincam ao “faz de conta” e são inspetores de segurança enquanto realizam as atividades do livro. Ao</p>



	<p>realizarem os movimentos da super-heroína poderão interagir com outras crianças e é possível que criem novos movimentos de super-heróis. Relativamente ao vestuário, serão produzidos sem a interação das crianças. Contudo, o uso das roupas relacionadas com a narrativa, poderá criar um maior envolvimento das crianças.</p>
--	---





Tabela 3 – Worldbuilding da narrativa transmédia

Para executar o worldbuilding foram desenvolvidos vários elementos que garantem a produção de várias histórias dentro da narrativa “Mary Kate e os 3 vilões”.

Estes elementos são indicados na tabela a seguir:

Nome do elemento	Imagem	Descrição
Laço		<p>O laço encontra-se presente nos diferentes média. No livro, o chapéu da super-heroína contém um laço vermelho. O laço encontra-se também no merchandising, nomeadamente nas t-shirts. Está presente</p>

		<p>no canal Youtube, na imagem principal do canal e também no início do vídeo. O laço rosa poderá simbolizar amizade, doçura e está associado à dança e aos movimentos da super-heroína. O laço vermelho poderá simbolizar coragem e força e poderá estar associado à prevenção de acidentes, segurança infantil.</p>
<p>Moeda – Inspetor de Segurança Nível 1</p>		<p>As moedas – Inspetor de Segurança Nível 1 fazem parte do livro. As crianças recebem a moeda como recompensa por completarem todas as atividades do livro, ou seja, a missão. O símbolo da moeda está, também,</p>

		<p>presente nas t-shirts das crianças.</p>
<p>Asas de Borboleta</p>		<p>As borboletas estão presentes no merchandising, nas t-shirts, saias, calças. Estarão também presentes nos vídeos do Youtube. A super- heroína tem asas de borboleta.</p>
<p>Bairro Estrela-Luna</p>		<p>O bairro Estrela-Luna está presente no livro. As imagens foram desenhadas tendo por base as casas desenhadas pelas crianças durante as sessões realizadas (grupo focal).</p>
<p>Personagem principal Mary Kate</p>		<p>A personagem Mary Kate estará presente em todos os média. Iremos encontrar imagens da super heroína no livro de atividades, nas roupas de criança, jogos e no canal</p>




		<p>Youtube durante a coreografias de dança e movimentos da super heroína.</p>
<p>As personagens Fogo, Água e Eletricidade</p>		<p>Estes personagens estão presentes no média principal, o livro. São os vilões da história. Os riscos de segurança abordados no livro são baseados no fogo, água e eletricidade.</p>
<p>Roupa de criança</p>		<p>Todas as roupas de crianças contém desenhos relacionados com a narrativa transmédia, como por exemplo a t-shirt com o desenho da moeda, saia de tule e t-shirt com desenhos de borboletas com asas iguais às da super-heroína.</p>

Tabela 4 – Elementos do Storyworld

A tabela acima está dividida em três colunas. A primeira coluna contém o nome dos elementos do storyworld, na segunda coluna a autora adicionou imagens dos elementos nos diferentes média. A terceira coluna consiste na descrição dos elementos do storyworld, descreve o espaço narrativo onde estes elementos se desenvolvem.

9. Desenvolvimento do Projeto

9.1. Livro

9.1.1. Sinopse

O título do livro será “Mary Kate e os 3 vilões”.

O livro "Mary Kate e os 3 Vilões" será um livro de atividades, com o objetivo de levar as crianças a aprender sobre segurança, de uma forma divertida.

Segundo (Doc Comparato, 2000) " na sinopse é fundamental a descrição do caráter das personagens principais. Por outras palavras, a sinopse é o reino da personagem. É ela quem vai viver essa história, onde e quando a situamos (Doc Comparato, 2000, p. 25).”

A sinopse curta do livro é a seguinte:

Os vilões atacaram o Bairro de Estrela-Luna. Torna-te um inspetor de segurança e ajuda a Mary Kate a derrotá-los!

Se complementares a Missão, ganharás a Moeda de Inspetor de Segurança Nível 1.

9.1.2. Ficha da personagem

Segundo Capoia (2025), uma ficha de personagem “é um documento no qual o autor registra todas as informações relevantes de um personagem, de maneira detalhada e de fácil compreensão. É como uma biografia resumida das figuras centrais da sua história. A finalidade de uma ficha de personagens não é apenas escrever textos a respeito dele, mas sim, criar listas com características físicas, psicológicas e sociais (Capoia, F., 2025, p.1)

Segundo Comparato (2000), as personagens movem-se “juntas para construir um argumento. Em qualquer caso, as personagens sustentam o peso da ação e são o ponto de atenção mais imediato para os espectadores e para os críticos (Comparato, 2000, p. 24)”.

Nesse sentido, “o desenvolvimento da personagem faz-se através da elaboração do argumento ou sinopse. Nesta fase começaremos a desenhar as personagens e a localizar a história no tempo e no espaço: a história começa aqui, passa por ali e acaba assim (Comparato, 2000, p. 25)”.

Para Comparato (2000, p.111), “a personagem vem a ser algo assim como personalidade e aplica-se às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração”.

A tabela a seguir representa a ficha de personagem da super-heroína Mary Kate.

FICHA DE PERSONAGEM	
Nome	Mary <u>Kate</u> Nunes
Idade	10 anos
Local de nascimento	Bairro de Estrela-Luna
Aspectos físicos relevantes	Cabelos castanhos cacheados compridos, olhos azuis, aparência física atlética, 1,40m altura. O laço é um símbolo sempre presente na roupa ou usado como acessório.
Aspectos sociais relevantes	Mary <u>Kate</u> é querida na sua comunidade por ajudar os outros. Ela é uma líder e inspira os seus amigos com a sua força e determinação. Mary <u>Kate</u> preocupa-se com as crianças e com a segurança infantil.
Descrição da personalidade	Uma menina animada, cheia de energia e um pouco vaidosa. Sociável, corajosa, determinada, líder, gentil e sempre pronta a ajudar os outros.
Defeitos	Desastrada e trapalhona. Apesar dos seus tropeços, erros e trapalhadas, Mary <u>Kate</u> nunca desiste.
Hobbies e Paixões	Gosta de borboletas, princesas, laços cor de rosa, dançar, desenhar, trabalhos manuais, ler e futebol.
Biografia	Mary <u>Kate</u> Nunes nasceu no Bairro de Estrela-Luna. Gosta das tradições e festividades do bairro onde nasceu. O maior desafio de Mary <u>Kate</u> é equilibrar sua vida de estudante com suas responsabilidades de super-heroína. Ela enfrenta obstáculos e adversidades, mas sempre encontra uma maneira de superá-los com coragem e determinação.



Tabela 5 – Ficha de personagem da super-heroína Mary Kate

A ficha de personagem da super-heroína Mary Kate contém as principais características da personagem, nomeadamente aspetos físicos, sociais e psicológicos, defeitos, hobbies e paixões. Uma preocupação relevante consiste na sua preocupação com a segurança infantil.

9.1.3. Plano editorial e descrição técnica

Um plano editorial consiste num documento que organiza a produção de conteúdos, neste caso, organiza a produção dos conteúdos do livro “Mary Kate e os 3 vilões”. O plano editorial define temas, formatos, público-alvo, objetivos, cronograma e responsáveis por cada etapa da produção.

O plano editorial do livro pode ser visto a seguir:

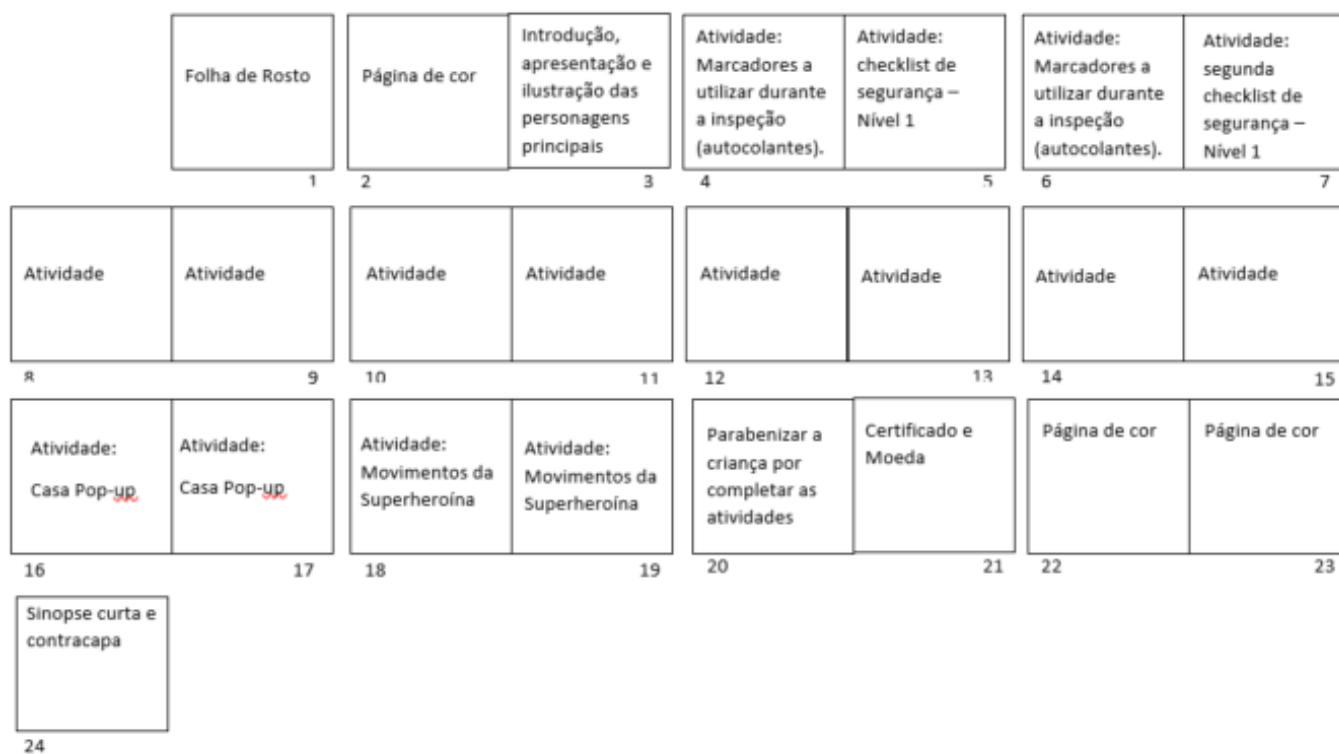


Figura 20 – Plano editorial do livro

No âmbito do plano editorial, a imagem acima representa as páginas do livro “Mary Kate e os 3 vilões”. O livro terá 24 páginas e tem como público alvo crianças entre os 5 e 6 anos.

Na criação deste livro, foram considerados vários aspetos, incluindo o tamanho, grossura do papel, dimensões, encadernação e também a psicologia das cores, com o objetivo de captar a atenção das crianças.

O livro possui dimensões de 22,8 cm x 22,8 cm e é composto por 17 páginas. Será utilizado um papel grosso de 150 a 200 g/m² com uma textura lisa. A encadernação escolhida é a lombada quadrada. O objetivo passa por desenhar um livro de qualidade, mais duradouro e resistente, tendo em conta o público alvo.

O livro estará dentro de uma caixa plástica transparente, contendo uma prancheta de plástico. A prancheta/porta-papéis será utilizada durante as inspeções das crianças, onde elas colocarão as suas checklists. Dentro da caixa, também haverá uma lupa, bonecos de pano ou madeira representando os três vilões e a super-heroína Mary-Kate, feitos com costura criativa ou madeira.

Relativamente à estrutura do livro, a capa será desenhada no Adobe Illustrator, apresentará o título "Mary Kate e os 3 Vilões" e uma ilustração do bairro de Estrela-Luna.

A página 1 consiste na folha de rosto, contém o título do livro e ilustração das personagens principais. A página 2 é uma página de cor, irá conter o nome do autor, ilustrador e editora. A página 3 consiste numa apresentação da super-heroína Mary Kate. Ela precisa de ajuda para capturar os vilões que chegaram ao bairro de Estrela-Luna antes que causem problemas. Os vilões são o Fogo, a Eletricidade e a Água. Contém uma introdução, apresentação e ilustração das personagens principais. Na página 4 são dadas indicações que deverão ser utilizados os autocolantes presentes na página durante a inspeção/checklist apresentada na página seguinte. Na página 5 está uma checklist para recortar e colocar no porta-papéis. As crianças seguem esta checklist durante a sua inspeção de segurança. Na página 6, à semelhança da página 4, estão autocolantes de "certo" e "errado" para as crianças colarem na segunda checklist durante a inspeção. Na página 7 está a segunda checklist de segurança que as crianças irão usar como referência durante a sua inspeção de segurança e irão colocar no porta-papéis. As páginas 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, e 15 contém atividades, desafios visuais, labirintos para as crianças realizarem e também algumas dicas de segurança. As páginas 16 e 17 consistem numa casa pop-up, representativa do Bairro Estrela-Luna, onde as crianças podem brincar juntamente com os personagens em madeira ou feitos em costura criativa. Na página 18 e 19 foram utilizadas imagens do website Pexels com movimentos representativos da superheroína Mary Kate. São

oito movimentos simples e as crianças devem fazê-los para completar a missão. Foi adicionado também o Qr code do canal youtube MK Dance Project Kids, onde as crianças podem ver um vídeo com os movimentos da super-heroína, como no livro. Na página 20 são dados os parabéns à criança por completar a missão. Agora é um Inspetor de Segurança. A página 21 inclui um certificado para recortar, com uma linha para a criança escrever o seu nome e uma moeda de super-herói de segurança para ser entregue à criança com um aperto de mão. As páginas 22 e 23 são páginas de cor e por fim a página 24 contém uma sinopse curta, um resumo do conteúdo do livro e objetivo.

9.1.4. Storyboard

Segundo Hewitt (2017, p.34), storyboard consiste em “contar histórias com uma sequência de imagens, é uma habilidade inestimável não apenas para cineastas e cartunistas, mas também para qualquer designer que trabalhe com tempo e interatividade. O propósito de um storyboard é explicar a ação com uma série concisa de imagens.”

Ainda segundo o autor, “para construir um storyboard, os designers planejam o arco de uma narrativa e decidem como resumir a história em um número limitado de quadros (Hewitt, 2017, p.34)”.

O autor argumenta “como a história começa e termina? Em qual cenário? Onde estão os pontos de maior intensidade da história? Os personagens ou outros objetos entram em cena caminhando, correndo ou rolando — ou aparecem magicamente em uma explosão de confete?”

De acordo com Hewitt (2017, p.34) “storyboards para animações ou vídeos indicam movimentos da câmara, além dos pontos principais da trama”.

Este storyboard será posteriormente entregue a um ilustrador, designer que irá executar as ideias.

Desta maneira, a investigadora optou por produzir o storyboard do livro de modo a desenvolver visualmente as ideias descritas no plano editorial. Nesta etapa do desenvolvimento do projeto, não havia a preocupação com o formato ou a técnica de ilustração, mas com a organização da narrativa e das atividades no espaço das páginas, bem como a possível disposição de imagens e textos.

A imagem a seguir demonstra o storyboard.

Todas as imagens encontram-se no Apêndice deste trabalho. Estas foram produzidas pela autora com o auxílio do software Adobe Illustrator e Adobe InDesign.

<p>Mary Kate e os 3 vilões Fogo, Eletricidade e a Água</p>		<p>Olá, eu sou a Mary Kate! Adoro dançar, jogar futebol e desenhar. Hoje tenho uma missão muito importante e preciso da tua ajuda!</p> <p>O Fogo, a Eletricidade e a Água estão a atacar o bairro de Estrela-Luna. Preciso que sejas inspetor de segurança. Agarra a tua lupa e a tua checklist!</p> <p>Juntos, vamos apanhar os vilões!</p>	<p>Utiliza estes marcadores durante a inspeção.</p> <table border="1"> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> </table>	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗
✓	✗												
✓	✗												
✓	✗												
✓	✗												
✓	✗												
Página 1	Página 2	Página 3	Página 4										
<p>Checklist de Segurança - Nível 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Todos os materiais inflamáveis, como o papel, roupas, cortinas ou tapetes não podem estar perto de aquecedores, fogões ou lareiras. 2- Fios e tomadas não podem estar ao alcance das crianças. 3- Crianças não devem brincar perto das tomadas, fios elétricos e não podem usar objetos nas tomadas. 4- Todos os fios elétricos desencapados devem ser substituídos. 5- As crianças não devem nadar sozinhas, nem mergulhar em zonas cuja profundidade desconhecem. 	<p>Utiliza estes marcadores durante a inspeção.</p> <table border="1"> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> <tr><td>✓</td><td>✗</td></tr> </table>	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗	<p>Checklist de Segurança - Nível 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Os comprimidos não podem estar ao alcance das crianças. 2- Produtos tóxicos, detergentes, líquidos e outros produtos de limpeza não devem estar ao alcance das crianças. 3- Bateria, tampas, rolos de garrafas, moedas pequenas, pregos, brinquedos com peças pequenas são atraentes para crianças até 3 anos, que gostam de levar tudo à boca. 4- Altas temperaturas podem levar a queimaduras. É importante ficar longe do ferro elétrico, perto de fôrmas e fogão. 5- Os líquidos quentes, podem causar queimaduras. <p>Atenção!</p>	<p>Ajuda a Mary Kate a chegar ao Bairro Estrela-Luna!</p>
✓	✗												
✓	✗												
✓	✗												
✓	✗												
✓	✗												
Página 5	Página 6	Página 7	Página 8										
<p>Que confuso! Quais e quantos vilões estão a atacar o bairro? Escreve o número de vilões no quadrado indicado.</p>	<p>Sabias que.... Deves andar de gatas se houver fumo! Perto do chão há a respirar melhor!</p> <p>Nas áreas que ocorra um incêndio, ajuda a Mary Kate a apanhar os vilões!</p>	<p>Sabias que... O contato com fios elétricos expostos pode causar queimaduras!</p> <p>Bora lá apanhar os vilões!</p>	<p>Sabias que... As crianças não devem nadar sozinhas e devem manter-se perto das margens.</p>										
Página 9	Página 10	Página 11	Página 12										
<p>Conta os vilões e liga-os ao número correspondente.</p> <p>• 5</p> <p>• 4</p> <p>• 3</p>	<p>Liga cada vilão à sua sombra.</p>	<p>Chegam mais vilões ao bairro. Conta todos os vilões e escreve o número no retângulo.</p>											
Página 13	Página 14	Página 15	Página 16										

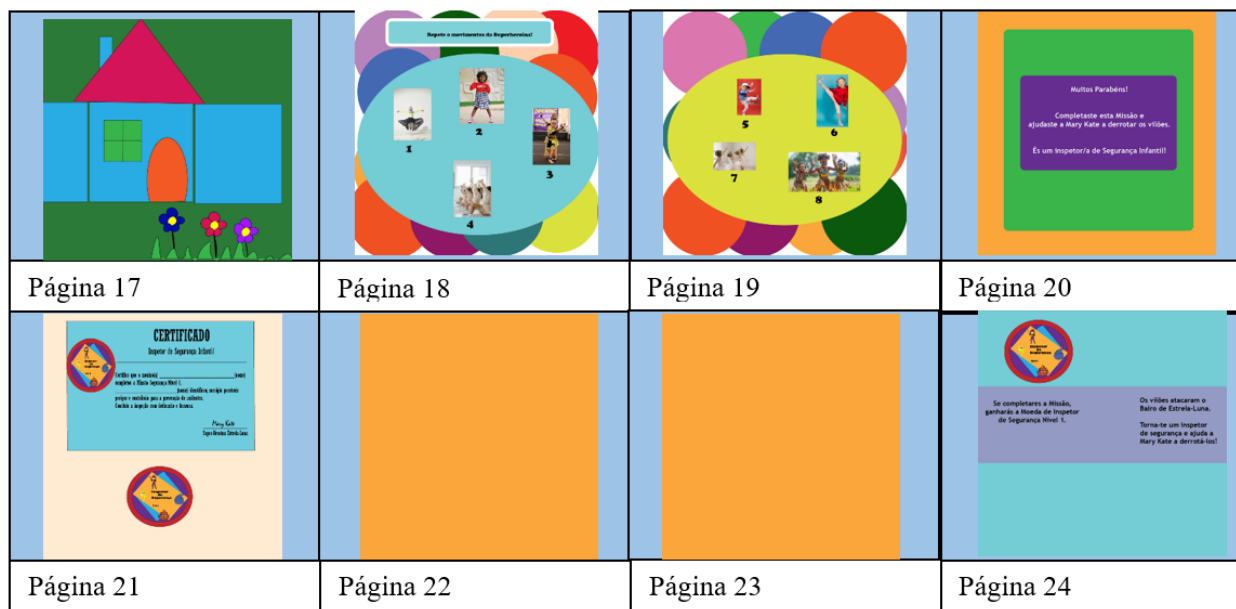


Figura 24 – Storyboard do livro “Mary Kate e os 3 vilões

A imagem acima representa o storyboard do livro. Cada quadrado representa uma das páginas.

9.2. Merchandising

O merchandising é outro complemento que vem expandir a história da super heroína Mary Kate. As roupas, jogos, a boneca de pano e outros brinquedos fazem parte da estratégia transmédia e irão proporcionar uma experiência mais imersiva e participativa, convidando o público a envolver-se no universo de aventura da Mary Kate.

Além da diversão, os jogos irão também ajudar as crianças a aprender sobre diferentes disciplinas de uma forma divertida. Pode ser muito benéfico na aprendizagem deste público alvo, que já ingressou ou brevemente ingressa no 1º ciclo.

Um conjunto de merchandising relacionado com a super-heroína Mary Kate, irá permitir o envolvimento do público com a personagem de modo a ampliar o alcance e influência da marca Mary Kate.

Os fãs ao usarem estes itens de merchandising, podem criar novos conteúdos e espalhá-los pela Internet. Por exemplo, usar as roupas da super-heroína Mary Kate numa coreografia de dança publicada na internet.

Nessa perspetiva, “as diferentes peças que serão comercializadas sob o guarda-chuva do merchandising são textos que fazem parte do mundo narrativo transmédia (Scolari, 2015, p.159)”.

De acordo com Anderson (1994) citado por Scolari (2013, p.273), “as produções televisivas como Disneyland geraram um movimento centrífugo que levava os consumidores para além da experiência textual imediata: os recetores procuravam mais obras da Disney, novos produtos e experiências”.

A comercialização de produtos relacionados com a superheroína Mary Kate poderá levar o público alvo a desejar novos produtos e novas experiências.

Para Scolari (2013, p.274) “a comercialização de brinquedos inspirados em Star Wars foi uma das apostas vencedoras de George Lucas. Segundo Paul Grainge, autor de Brand Hollywood (2008).”

De acordo com Scolari (2013, p.275), “Star Wars demonstrou que as longas-metragens tinham perdido força como mercadorias isoladas e se tinham tornado plataformas para um tipo de branding que se expressa através de múltiplos suportes audiovisuais (cinema, TV, VHS, DVD, etc.), experiências transmédia (romances, videojogos) e bens de consumo (brinquedos, bebidas, fast food)”.

Deste modo, “essa proposta de valor pode ser o entretenimento (por exemplo, convidando o consumidor a descobrir o produto através de um videojogo), o envolvimento social (por exemplo, permitindo que colabore numa campanha solidária) ou a criatividade (fazendo com que o consumidor participe no desenvolvimento de produtos artísticos relacionados com a marca). Em suma, qualquer proposta de valor que leve o consumidor a interessar-se e a envolver-se com as comunicações de marketing da marca (Scolari, 2013, p.300).”

Assim sendo, “as marcas que não basearem as suas comunicações nestas propostas de valor vão progressivamente perder o contacto com os consumidores, que serão atraídos por outras marcas com as quais passarão mais tempo (a jogar, a colaborar, a refletir) e com as quais desenvolverão laços emocionais e pessoais mais fortes (Scolari, 2013, p.300)”.

O merchandising que a investigadora propõe poderá ajudar a tornar a narrativa transmédia, vai permitir que o público continue a interagir com a história de diferentes formas.

Ao utilizar os produtos da superheroína Mary Kate, as crianças poderão criar novas histórias.

As imagens a seguir ilustram o merchandising da narrativa Mary Kate a partir de elementos do seu storyworld.



Figura 14 – T-shirt com o símbolo da moeda de inspetor



Figura 15 – T-shirt com desenhos de borboletas



Figura 16 – Saia de tule tutu para criança com desenhos de borboletas



Figura 17 – Leggings de criança com o desenho da bailarina Mary Kate com asas de borboleta



Figura 18 – Jogos de matemática com cubos de madeira com a ajuda da super-heroína

9.3. Canal Youtube

O presente projeto transmedia inclui um canal de Youtube chamado MK Dance Project Kids.

Para Pratten (2011, p.4), “contar histórias através de múltiplas plataformas permite criar conteúdos com a dimensão certa, no momento certo e no local certo, formando uma experiência maior, mais lucrativa, coesa e gratificante. Só com a narrativa transmédia é que conseguimos colocar o público no centro daquilo que fazemos”.

Neste sentido, o canal Youtube vai permitir a expansão da história da super-heroína Mary Kate através de diferentes formatos audiovisuais, com vídeos, músicas, animações, dança, movimentos da superheroína etc. O Youtube tem um vasto alcance global e é acessível por diversos dispositivos. As crianças podem partilhar e comentar com a ajuda dos pais, sugerir novas ideias, novos movimentos, estilos de dança, ou até mesmo novas coreografias. No futuro, pode haver uma partilha de costumes, trajes, danças e movimentos baseados em diferentes culturas, o que na opinião da autora pode ser muito enriquecedor para a narrativa.

O canal no Youtube será uma extensão da experiência transmédia desenvolvida no projeto, focado em proporcionar coreografias de dança fáceis e músicas divertidas, criadas para crianças. Este canal não apenas servirá como um espaço de entretenimento, mas também como uma ferramenta educativa.

Os vídeos apresentados no canal terão por objetivo captar a atenção das crianças através de coreografias simples e movimentos da superheroína que incentivam o movimento. Cada vídeo terá como protagonista a super-heroína, uma ou várias crianças, que apareceram com uma roupa

especialmente desenhada para as sessões de dança, destacando as suas asas de borboleta. Além da super-heroína, outros personagens do universo do projeto também participarão, criando um ambiente animado onde todos dançam juntos. O aspeto visual do canal será cuidadosamente desenvolvido para transmitir uma sensação de alegria e diversão. Os vídeos serão repletos de cores vivas e brilhantes, que capturam a imaginação das crianças e criam um ambiente positivo e estimulante. As canções dos vídeos serão compostas por músicas alegres e fáceis de acompanhar. O objetivo principal do canal é incentivar a atividade física de maneira divertida, ao mesmo tempo que reforça os temas e valores apresentados no projeto.

Através dos vídeos, músicas e coreografias, o canal Youtube irá mostrar ao público alvo conteúdos complementares sobre as personagens, estabelecendo uma ligação com o livro “Mary Kate e os 3 vilões”.

Os movimentos da super-heroína presentes no livro, estarão presentes no canal Youtube com o objetivo de incentivar as crianças a realizar a atividade proposta.

O canal Youtube é também uma forma de mostrar os produtos, como por exemplo as roupas de criança, os símbolos, como por exemplo o laço rosa, associado ao projeto de dança Mary Kate; um exemplo pode ser uma t-shirt com um laço rosa, usada por uma criança num vídeo do youtube, ao fazer os movimentos da super heroína Mary Kate.



Figura 19 – Coreografia de dança da super-heroína Mary Kate

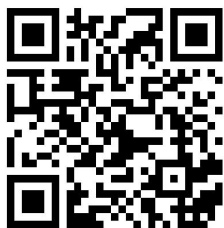


Figura 27 – QrCode Canal Youtube MK Dance Project Kids

Para realização do vídeo disponível no canal Youtube, a autora imitou os movimentos da super-heroína Mary Kate.



Figura 20 – Canal Youtube, vídeo “Aprende os movimentos”

A investigadora foi responsável pela sua própria filmagem. O vídeo foi editado com recurso ao software Adobe Express, que permitiu a montagem do vídeo.

O vídeo tem por objetivo ajudar as crianças a completar a missão do livro “Mary Kate e os 3 vilões”, que passa, também, por realizar estes movimentos.

Para a edição do vídeo disponível no Youtube, a autora imitou os movimentos do livro filmou e foi utilizado o Adobe Express; a ferramenta permitiu a montagem do vídeo, com inserção de fundos coloridos, imagens. O Qr code está também disponível nas páginas 18 e 19 do livro.

10. Grupo Focal

Para Chaplan (1990) citado por Dias (2024, p.3), “os grupos focais são “pequenos grupos de pessoas reunidos para avaliar conceitos ou identificar problemas”, constituindo-se em uma ferramenta comum usada em pesquisas de marketing para determinar as reações dos consumidores a novos produtos, serviços ou mensagens promocionais”.

De acordo com Dias (2024, p.3), “O objetivo central do grupo focal é identificar percepções, sentimentos, atitudes e ideias dos participantes a respeito de um determinado assunto, produto ou atividade. Seus objetivos específicos variam de acordo com a abordagem de pesquisa. Em pesquisas exploratórias, seu propósito é gerar novas ideias ou hipóteses e estimular o pensamento do pesquisador, enquanto que, em pesquisas fenomenológicas ou de orientação, é aprender como os participantes interpretam a realidade, seus conhecimentos e experiências.

Assim sendo, “no caso de pesquisas clínicas, há uma modalidade de grupo focal, conhecida como entrevista de grupo focal em profundidade (in-depth focus group interview), cujo objetivo é identificar informações mais profundas do que as que se encontram acessíveis nos relacionamentos interpessoais (Dias, 2024, p.3)”.

Como refere Dias (2024, p.3), “O grupo focal se inicia com a reunião de seis a dez pessoas selecionadas com base em suas características, homogêneas ou heterogêneas, em relação ao assunto a ser discutido. Alguns autores citam grupos com sete, oito ou até doze pessoas. O número de pessoas deve ser tal que estimule a participação e a interação de todos, de forma relativamente ordenada. Por experiência prática com dinâmicas de grupo, pode-se considerar que 6 pessoas são suficientes para promover uma discussão”.

Tendo isto em conta, “com menos de seis pessoas, as ideias e interações tendem a ser mais esparsas e há maior probabilidade de algumas pessoas se sentirem intimidadas pelos mais extrovertidos. Grupos com mais de 10 pessoas, por outro lado, são mais difíceis de serem gerenciados quanto ao foco da discussão e à distribuição do tempo disponível para a participação efetiva de todos (Dias, 2024, p.3)”.

Como defende Dias (2024, p.4), “a discussão ocorre durante aproximadamente duas horas, sendo conduzida por um moderador que utiliza dinâmicas de grupo a fim de compreender os sentimentos expressos pelos participantes. Sob o ponto de vista do participante,

a reunião é completamente flexível e não estruturada, dando margem à discussão sobre qualquer assunto. Entretanto, sob a perspectiva do moderador, a técnica não é tão flexível assim”.

Deste modo, “antes da reunião propriamente dita, há um planeamento sobre o que deve ser discutido e quais são os objetivos específicos da pesquisa. Em geral, o moderador atua no grupo de maneira a redirecionar a discussão, caso haja dispersão ou desvio do tema pesquisado, sem, no entanto, interromper bruscamente a interação entre os participantes (Dias, 2024, p.4)”.

Como argumenta Dias (2024, p.5), “é importante ressaltar que o grupo focal visa à geração de ideias e opiniões espontâneas, sendo extremamente importante a participação de todos, porém sem coação. O moderador deve promover a discussão entre os participantes, sem perguntar diretamente a cada um, isto é, sem que a reunião pareça uma série de entrevistas individuais.

Assim sendo, “o papel do moderador é muito mais passivo do que o de um entrevistador. Diferente de outras técnicas de reunião, seu objetivo é a sinergia entre as pessoas e não o consenso. Quanto mais ideias surgirem, melhor (Dias, 2024, p.5)”.

Segundo Dias (2024, p.11), “a natureza da pesquisa qualitativa não a limita a nenhuma técnica como sendo a melhor. Outras técnicas são tão boas quanto os grupos focais, e devem ser exploradas. A maior ameaça à pesquisa qualitativa não é a falta da capacidade de generalizações, mas a falta de validade. A validade só pode ser atingida a partir do uso de múltiplos métodos”.

Segundo Powell et al. (1996, p.500), “Um grupo focal é um grupo de indivíduos selecionados e reunidos por investigadores para discutir e comentar, a partir da sua experiência pessoal, o tema que é objeto da investigação. Como técnica de investigação, o grupo focal utiliza a discussão orientada e interativa como meio de gerar "detalhes ricos de experiências complexas e o raciocínio por detrás das ações, crenças, perceções e atitudes [de um indivíduo]”.

Para Powell et al. (1996, p.501), “O número ideal de sessões de grupos focais depende da natureza e complexidade do tema em investigação, bem como do uso que se pretende dar aos dados gerados pelo grupo focal. Normalmente, entre uma e dez sessões são suficientes para a maioria dos estudos, já que, a certa altura, a discussão do grupo começa a replicar dados já existentes, tornando desnecessárias novas sessões.

Assim sendo, “uma sessão de grupo focal dura aproximadamente entre 90 a 120 minutos (a duração da sessão é geralmente determinada pela complexidade do tema em análise ou pelo

número de participantes no grupo). A marcação do horário das sessões deve ter em consideração os outros compromissos dos participantes. Ao planejar uma sessão, é aconselhável avisar os membros do grupo com 10 a 14 dias de antecedência, permitindo-lhes assim organizar as suas agendas para incluir este compromisso adicional (Powell et al., 1996, p.501)”.

De acordo com Saupe et al. (2005, p.11), “em relação ao número de encontros, varia de acordo com a complexidade da temática e o interesse da pesquisa, podendo ser alterado após análise conjunta (do moderador e observador) dos dados coletados”.

Segundo Oliveira et al. (2021, p.34), “o Grupo focal é uma técnica eficiente de investigação interativa entre os participantes de um determinado grupo de interesse do pesquisador, respeitando-se o princípio da não diretividade”.

Na perspectiva de Oliveira et al. (2021, p. 44), “em relação ao papel do moderador na condução do Grupo Focal, é necessário que este tenha respeito ao princípio da não diretividade, e também deve ter cuidado para que a comunicação se desenvolva sem ingerências, tais como opiniões particulares, formas de intervenções diretas ou conclusões”.

Com base nisto, segundo GATTI (2005) citado por Oliveira et al. (2021, p.44) o moderador deverá fazer encaminhamentos referentes ao tema, intervenções que favoreçam as trocas, bem como estar atento aos objetivos de trabalho do grupo. Ressalta, ainda, que é imprescindível experiência e flexibilidade que propiciem condições favoráveis à participação dos integrantes do grupo”.

Para Godim et al. (2003, p. 152), “o uso dos grupos focais está relacionado com os pressupostos e premissas do pesquisador. Alguns recorrem a eles como forma de reunir informações necessárias para a tomada de decisão; outros os veem como promotores da autorreflexão e da transformação social e há aqueles que os interpretam como uma técnica para a exploração de um tema pouco conhecido, visando o delineamento de pesquisas futuras”.

No decorrer deste projeto, foi realizado um grupo focal com seis crianças de cinco e seis anos, com o objetivo de testar as propostas do livro desenvolvido. Foram realizadas três sessões. Para a execução dessas atividades, foi construída uma casa em cartão e as páginas do livro foram impressas. A super-heroína, os vilões e as moedas foram gravados em madeira e as crianças realizaram alguns desenhos.

Relativamente às atividades do livro, as crianças mostraram grande entusiasmo e participação. Algumas delas pediram para repetir as atividades, o que demonstra que as atividades foram adequadas à idade do público alvo. A interação com a casa em cartão proporcionou momentos de brincadeira, onde as crianças puderam encenar com a super-heroína e os vilões, enriquecendo ainda mais a experiência.

A checklist de segurança, uma das ferramentas educativas do projeto, foi muito bem-recebida pelas crianças. Ela foi utilizada para inspecionar uma casa, e as crianças, assumiram o papel de pequenos inspetores. Com o auxílio de um adulto, participaram ativamente na atividade. Durante essa inspeção, demonstraram conhecimento sobre alguns dos riscos de segurança, o que evidencia o impacto positivo da atividade. Após completarem todas as missões propostas, cada criança foi recompensada com uma moeda, um certificado de participação e uma t-shirt.

As crianças divertiram-se e ao mesmo tempo aprenderam conceitos importantes sobre segurança, o que valida a eficácia educativa da atividade. A escolha de gravar os vilões e a super-heroína em madeira mostrou-se acertada e deve ser mantida em futuras implementações do projeto.

É importante mencionar que foi necessário auxílio na leitura do livro, pois as crianças ainda não possuem habilidades de leitura desenvolvidas. Este fato sugere que, para um público de cinco ou seis anos, as atividades devem ser acompanhadas por um adulto que ajude na leitura.



Figura 21 – Colagem e desenhos realizados pelas crianças, a super-heroína Mary Kate, os Vilões e as moedas gravadas em madeira.



Figuras 22 e 23 – Criança a brincar com a casa e as personagens da história



Figuras 24, 25 e 26 – Crianças a realizar as atividades do livro



Figura 27 – As t-shirts com o símbolo da moeda

Após duas sessões, foram realizadas algumas alterações, foi adicionada uma segunda checklist de segurança. Após a testagem, a autora concluiu que havia interesse das crianças em continuar a

checklist. Foram também adicionadas duas páginas com oito movimentos da super-heroína Mary Kate. Estas alterações foram testadas numa terceira sessão.

Foi importante a interação com as crianças para o desenho do livro, porque somente a partir das opiniões, reações e feedback das crianças foi possível pensar um livro próximo das suas realidades. Outro fator importante consistiu em garantir que o grau de dificuldade das atividades do livro era adequado à idade do público alvo. Sem saberem, as crianças contribuíram para alguns desenhos do livro e a autora conseguiu testar o nível de dificuldade das atividades do livro.

As sessões foram realizadas na casa de dois pais. As sessões contaram com a participação de seis crianças com idades compreendidas entre 5 e 6 anos de idade. Cada sessão teve uma duração de cerca de duas horas.

A primeira sessão foi realizada no dia 8 de junho de 2024. Nesta sessão as crianças utilizaram papel e cartolinas coloridas para desenhar e realizar colagens com imagens da super-heroína e os três vilões. Uma das crianças já conhecia um pouco sobre a história. Uma vez que as outras crianças ainda não conheciam a história, a autora fez uma breve introdução ao tema “Mary Kate e os 3 vilões”.

A segunda sessão foi realizada no dia 27 de agosto de 2024. Nesta sessão as crianças resolveram as atividades do livro, impressas, sozinhas. De seguida brincaram um pouco com a casa de cartão e as personagens impressas em madeira.

Assim que terminaram, com a ajuda da autora, utilizaram a checklist do livro para inspecionar a casa. As crianças foram os “senhores inspetores de segurança” e em conjunto verificaram se havia perigos elétricos, perigo de incêndio, etc. Além da checklist, surgiram discussões muito engraçadas, em que os pequenos inspetores se mostraram muito entendidos na matéria.

Após completarem a missão, as crianças foram premiadas com a moeda “Inspetor de Segurança nível 1”, um certificado e uma t-shirt amarela com o símbolo da moeda de inspetor.



Figura 28 – Resultados da sessão Grupo Focal com a colaboração de 6 crianças de 5 e 6 anos - imagens 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, e 11 elaboradas e desenhadas pelas crianças

A imagem 1, foto do livro os três porquinhos, é importante porque a casa pop-up foi inspirada neste livro, assim como o título “Mary Kate e os 3 vilões”.

As imagens 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 11 foram desenhadas por crianças, estes desenhos serviram de inspiração e vários desenhos foram incorporados no protótipo do livro de atividades, embora os desenhos tenham sido desenhados em Adobe Illustrator. A imagem 10 representa a checklist de segurança infantil presente no livro, para ser utilizada pelas crianças.

As imagens 12 e 13 são as moedas que são usadas pela Força Aérea Americana; estas são dadas como forma de reconhecimento aos militares e trabalhadores civis. O média principal escolhido para este projeto também inclui uma moeda e um certificado no fim do livro, como forma de reconhecimento das crianças por terem completado a missão e todas as atividades do livro.

No dia 6 de Agosto de 2025 foi realizada a terceira sessão. Esta sessão foi semelhante à segunda sessão e contou com a participação de 6 crianças. As crianças completaram as atividades; desta vez haviam duas checklists, a inspeção de segurança durou mais um pouco. As crianças testaram também as duas páginas adicionadas ao livro com os movimentos da super-heroína Mary Kate. As crianças fizeram os movimentos com facilidade e por vezes queriam mostrar que conseguiam, por exemplo, levantar mais a perna, ou seja, fazer o movimento ainda melhor. As crianças

mostraram interesse nesta nova atividade. Por esta razão, na opinião da autora, estas alterações foram bastante positivas e melhoraram o livro.



Figura 29 – Fotografias da terceira sessão (Grupo Focal)

11. Discussão

Para criar uma narrativa transmídia a autora utilizou diferentes plataformas mediáticas. Cada uma das plataformas poderá ter valor por si só, mas a junção de todas, poderá como defende Polson (2014, p.vii) facilitar experiências dinâmicas.

A investigadora priorizou a participação do público-alvo. No desenho do livro foram desenhadas casas idênticas às casas desenhadas pelas crianças durante a primeira sessão (grupo focal). Contudo, a autora sentiu alguma dificuldade em que houvesse uma co-criação. Por exemplo, que as crianças desenhassem a super-heroína.

Contudo, os mídias e as alterações foram testadas durante as sessões com as crianças, sempre com o objetivo de melhorar a experiência. A autora verificou que a junção das diferentes mídias enriqueceu a experiência, como é o exemplo do vídeo no Youtube. O vídeo ajudou as crianças a completar a missão do livro, ajudando-as a realizar os diferentes movimentos da super-heroína. A presença de um adulto também é positiva, pois dá alguma orientação. Este desafio levou as crianças a querer mostrar que conseguem fazer movimentos ainda melhores. O livro e o vídeo do Youtube apenas tinham oito movimentos. Se tivessem mais movimentos, as crianças teriam continuado.

Este projeto transmídia pode ser importante na esfera educativa, pode ser utilizado na escolas, em casa, ou outras instituições que apelem à segurança infantil.

Esta metodologia pode ser utilizada para outras problemáticas ou educação sobre saúde infantil, por exemplo. Obviamente, junto de profissionais de saúde, pediatra.

O Qr code presente no livro, poderá também ser adicionado às t-shirts das crianças. Embora as crianças de 5 e 6 anos não saibam o que é um Qr code, pode ser uma forma de despertar a curiosidade dos pais e envolvê-los também. Embora não façam parte do público-alvo principal, os pais constituem um público importante, uma vez que as crianças não terão acesso a nenhum dos mídia acima mencionados sem a sua autorização.

Esta narrativa transmídia tem a capacidade de se estender, e seguir os sete princípios de Henry Jenkins (2009). Esta narrativa tem potencialidade de compartilhamento, é horizontal e vertical em simultâneo. A crianças podem também criar novas versões do universo transmídia, novas histórias, novos movimentos da super-heroína.

Existe também a possibilidade de extração, ao colecionar objetos desta história, por exemplo, a moeda de segurança, roupas, brinquedos.

Diferentes elementos, diferentes versões da super-heroína foram adicionadas a este projeto. Outras histórias sobre os vilões podem ser criadas, outras versões da história. Através de um livro sobre o fogo, por exemplo, mostrar a utilidade do mesmo e que ele não precisa ser um vilão. É possível criar outras histórias com contribuições das crianças.

Na testagem do livro “Mary Kate e os 3 vilões”, as crianças brincaram de inspetores de segurança e verificaram as checklists de segurança em ambientes domésticos. Segundo Silva, (2024, p.2) “os acidentes têm contribuído para aumentar a taxa de morbimortalidade infantil”. Educar as crianças sobre segurança através de uma narrativa transmédia pode ser muito importante e ter um impacto positivo na prevenção de acidentes infantis.

Como defende Mariano (2024, p.1) “uma das principais características da literatura infantil é a linguagem simples e acessível”. O texto presente no protótipo do livro é bastante simples e este livro consiste num livro de atividades. Apesar do texto ser simples, é importante referir que as crianças entre 5 e 6 anos presentes nas sessões (grupo focal) precisaram de ajuda na interpretação do texto ou na leitura. Relativamente às atividades, conseguiram fazer sozinhas após a explicação de um adulto.

O livro “Mary Kate e os 3 vilões” poderá incentivar a participação ativas das crianças através das atividades, casa pop-up. Segundo Mariano (2024, p.1) esta “abordagem torna a leitura mais dinâmica e divertida, promovendo um envolvimento maior com a história”.

Relativamente ao vídeo disponível no canal Youtube foi testado de forma conjunta e de forma isolada com as crianças de 5 e 6 anos. Este contém 34 segundos, obedece às recomendações da OMS (2020, p.3) que defende que “crianças até cinco anos de idade não devem passar mais de 60 minutos por dia em atividades passivas diante de uma tela de smartphone, computador ou televisão”.

Na realização deste projeto a autora encontrou alguns obstáculos, limitações metodológicas, nomeadamente o tempo disponível para a realização do trabalho, o facto da investigadora não ser ilustradora e não ter qualquer experiência ou formação em escrita criativa.

12. Conclusão

O relatório do projeto apresentado resulta do percurso realizado no âmbito do Mestrado, no período de 2023-2025, para a obtenção do grau de mestre em Comunicação e Multimédia.

Este projeto transmédia teve como principal objetivo promover a consciencialização sobre a segurança, um tema muito importante para todas as idades. Estatísticas revelam que milhares de mortes e internamentos ocorrem anualmente devido a acidentes, demonstrando que apesar das diversas intervenções e campanhas de sensibilização, ainda persistem lacunas na prevenção. Assim, torna-se fundamental que autoridades, profissionais de saúde e cuidadores atuem em conjunto para criar ambientes mais seguros, especialmente para as crianças.

A narrativa transmédia desenvolvida neste projeto facilita a compreensão dos perigos e riscos, ao apresentar as informações de forma lúdica e envolvente, permitindo que o público-alvo, especialmente as crianças, absorvam conhecimentos cruciais sobre segurança enquanto se divertem. Através desta abordagem, pretende-se que as crianças assumam o papel de "inspetores de segurança", avaliando os riscos no ambiente que as rodeia, contribuindo assim para torná-lo mais seguro, tanto para elas próprias quanto para os outros.

Neste contexto, foram cumpridos os objetivos delineados, tais como a criação de uma narrativa transmédia, o desenvolvimento de um livro de atividades, a descrição e conceção de materiais de merchandising, bem como a descrição do canal YouTube. A autora conclui que este projeto conseguiu transmitir de forma eficaz regras fundamentais de segurança, que podem prevenir acidentes. Destaca-se, neste âmbito, a importância da checklist de segurança incluída no livro de atividades, que permite às crianças aprenderem de maneira divertida e interativa.

Este livro é uma introdução ao tema higiene e segurança, consistindo em atividades de "Inspetor Nível 1". Para uma segunda etapa, a autora sugere o desenvolvimento de um "Nível 2", que poderia incluir desafios mais complexos, adequados para crianças mais velhas ou que já tenham completado o primeiro nível.

Em termos de aplicação prática, este projeto mostrou ser uma ferramenta educativa, com potencial para ser utilizada nas escolas ou em casa, promovendo a educação sobre segurança desde cedo. Para futuras pesquisas, seria interessante expandir o número de participantes,

incluindo crianças de diferentes idades, e testar a eficácia de um segundo livro com atividades com um maior nível de dificuldade.

Podemos inferir, assim, que este projeto tem o potencial de gerar um impacto muito positivo na promoção da segurança infantil, contribuindo para a criação de ambientes mais seguros não só para as crianças, mas para todos. O caráter lúdico da abordagem facilita a aprendizagem e promove uma maior sensibilização, o que pode ter um impacto muito positivo a nível global.

13. Bibliografia

Abiúde, N., Nogueira, L. T., & da Silva, A. R. V. (2024). Acidentes domésticos por queda infantil: Estudo transversal. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, 58, e20230435.

<https://www.scielo.br/j/reeusp/a/yGFd8xZ9Jt8ZhDr9xzxKbhy/?format=pdf&lang=pt>

APSI. (2022). *Relatório de avaliação: 30 anos de segurança infantil em Portugal*.

https://www.apsi.org.pt/images/PDF/2022/APSI_RELATORIO_30.pdf

APSI. (2024). *Relatório de afogamentos de crianças e jovens em Portugal*.

https://www.apsi.org.pt/images/PDF/2024/Afogamentos_em_crianças_e_jovens_2005_a_2023_Principais_resultados_COMPLETO_julho04.pdf

Asociación Española de Comprensión Lectora; Universidad de Málaga. (2024). *Investigaciones sobre lectura*.

Ayiter, E. (n.d.). Spatial poetics, place, non-place and storyworlds: Intimate spaces for metaverse avatars. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=c4f3be12-c954-43e3-a4e7-7147afeeb3e1%40redis>

Bäckström, B. (2008). *Metodologia das Ciências Sociais: Métodos Quantitativos*.

https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/9499/1/MetodologiaCienciasSociais_Caderno_Apoio.pdf

Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. (2014). *Narrativas transmedia: Entre teorias e práticas*.

Campbell, J. (1989). *O herói de mil faces* (Edição em português). Pensamento.

Chaer, G., Diniz, R., & Ribeiro, E. (2013). A técnica do questionário na pesquisa educacional. http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/maio2013/sociologia_artigos/pesquisa_social.pdf

Comparato, D. (2000). *Da criação ao roteiro: Teoria e prática*. Rio de Janeiro: Edições Arte & Comunicação.

Comissão Nacional de Proteção de Dados e Privacidade e Comunicação Social (CNPDPCCJ). (n.d.). *EU Kids Online Portugal, usos, competências, riscos e mediações da internet reportados*

por crianças e jovens (9-17 anos).

<https://www.cnpdpcj.gov.pt/documents/10182/14804/EU+Kids+Online+Portugal/2c703971-a675-4f8a-9ae6-3b7cbb38aa66>

Coutinho, C. P. (2005). Metodologia de investigação em ciências sociais: Teoria e prática. *Revista da Educação*, 13, 25–45.

Duarte, A. (2021). Desenvolvimento infantil e o brincar. *Revista de Psicologia e Educação*, 8(2), 113–129.

Erickson, E. H. (1993). *Infância e sociedade* (7.^a ed.). Zahar.

Ferreira, A. S., & Gomes, J. R. (2020). Crianças e o risco de quedas: Estratégias preventivas. *Cadernos de Saúde Pública*, 36(4), e00102019. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00102019>

Ferreira, L. L., & Monteiro, S. A. (2023). Perceção de perigos em contexto lúdico: Estudo com educadores de infância. *Revista Portuguesa de Educação*, 36(1), 89–108.

<https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/27839>

Ferreira, L. M., Skroch, S. S., & Osternack, K. T. (2024). Gamificação na prevenção de queimaduras: Desenvolvimento de um jogo infantil. *Revista Espaço para a Saúde*, 25(1), 97–109. <https://espacoparasaude.fpp.edu.br/index.php/espacosaude/article/view/1001/714>

Fin, E., Beard, B., Eschrich, J., & Wylie, R. (Eds.). (2024). *Imagining transmedia*. MIT Press. https://archive.org/details/mit_press_book_9780262377508/page/XV/mode/2up

Gambarato, R. R. (2015). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. https://www.researchgate.net/publication/286416890_Transmedia_Project_Design_Theoretical_and_Analytical_Considerations

Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*.

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf

Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.

<https://publications.aap.org/pediatrics/article/119/1/182/70699>

- Gonçalves, R. P., & Lopes, V. M. (2018). O papel do educador na prevenção de acidentes infantis. *Educação & Realidade*, 43(2), 317–332. <https://doi.org/10.1590/2175-623674395>
- Gondim, S. M. G. (2021). Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: Desafios metodológicos. *Paideia*, 31(80).
<https://www.scielo.br/j/paideia/a/8zzDgMmCBnBJxNvfk7qKQRF/?format=pdf&lang=pt>
- Guynes, S., & Hassler-Forest, D. (Eds.). (2017). *Star Wars and the history of transmedia storytelling*. Amsterdam University Press. <https://archive.org/details/oapen-20.500.12657-31149/page/n9/mode/2up>
- Harvey, C. (2015). *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Palgrave Macmillan.
- Hewitt, C. (2017). *Design is storytelling*. Smithsonian Design Museum. <https://static.fnac-static.com/multimedia/PT/pdf/9788584521746.pdf>
- Huamán Flores, F. (2023). La audiencia social en la narrativa transmedia de Marvel. *Revista Doxa Comunicación*, 18(34).
<https://revistascientificas.uspceu.com/doxacomunicacion/article/view/2457/4604>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2009, 22 dezembro). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling. Recuperado de https://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jorge, A. (2006). Henry Jenkins – *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York Press. Recuperado de <https://fabricadesites.fcsh.unl.pt/polocicdigital/wp-content/uploads/sites/8/2017/04/13recensao4.pdf>
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games*. Recuperado de <https://publishing.cdlib.org/ucpressebooks/view?docId=ft4h4nb22p;brand=ucpress>
- Kiliç, V. (2023). A Jungian hero's journey as individuation process in J.K. Rowling's *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*: A Jungian approach. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/374868383_A_Jungian_Hero's_Journey_as_Individualization_Process_in_JK_Rowling's_Harry_Potter_and_the_Sorcerer's_Stone_A_Jungian_Approach

Oliveira, R. B. (2021). Projeto de desenvolvimento de um jogo educacional digital com foco no autismo. *Revista de Iniciação Científica da FFC*, 21(1), 230–244.
<https://revistas.usc.br/ojs/index.php/RIC/article/view/8571>

Palacios, M., & Fidalgo, M. (2019). Convergencia, narrativa transmedia e interatividade no universo expandido de Harry Potter. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(1), 159–174.
<https://doi.org/10.5209/ESMP.62268>

Pereira, J. P. M., & Peres, A. (2022). O brincar e o desenvolvimento infantil: Reflexões e possibilidades. *Revista de Estudos Interdisciplinares da Universidade Federal do Tocantins*, 1(1).
<https://revistas.uft.edu.br/index.php/rei/article/view/12244>

Pimenta, S. G., & Gomes, M. S. (2006). *Didática e prática de ensino: Interfaces com diferentes saberes e lugares formativos*. Cortez.

Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (2008). *Manual de investigação em ciências sociais*. Gradiva.

Ramos, J. P., & Gomes, C. C. (2020). A gamificação como instrumento para promoção da aprendizagem significativa. *Revista Docência do Ensino Superior*, 10(2), 1–13.
<https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/16220>

Rogers, S., & Twidle, J. (2013). Contextualizing children's play: The role of toys. *Journal of Early Childhood Research*, 11(3), 262–274. <https://doi.org/10.1177/1476718X13492943>

Rosa, M. L. da. (2016). A educação na infância: A importância do brincar na Educação Infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia-do-brincar>

Sicilia, A. (2021). Storytelling, gamificação e narrativa transmedia: Uma experiência para a promoção de aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais. *Educação, Formação & Tecnologias*, 14(2), 99–114. <https://revistas.rcaap.pt/efut/article/view/28888/21643>

Smythe, D. (1977). Communications: Blindspot of Western Marxism. *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 1(3), 1–27.

Vygotsky, L. S. (2000). A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores (4ª ed., L. C. Oliveira, Trad.). Martins Fontes.

14. Apêndices

Protótipo do livro “Mary Kate e os 3 vilões” – Página 1





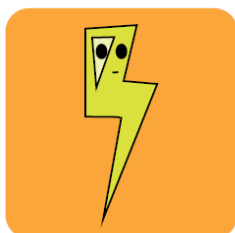
**Olá, eu sou a Mary Kate!
Adoro dançar, jogar futebol e desenhar.
Hoje tenho uma missão muito importante
e preciso da tua ajuda!**













**O Fogo, a Eletricidade e a Água estão a
atacar o bairro de Estrela-Luna.**

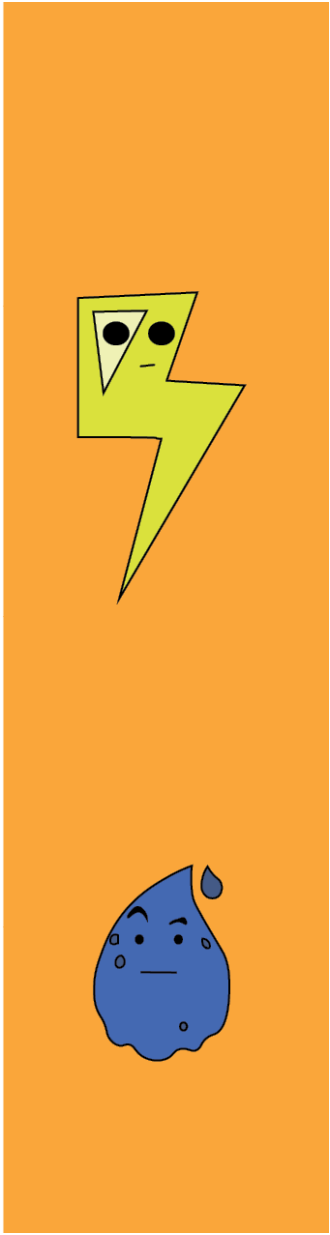
**Preciso que sejas inspetor de segurança.
Agarra a tua lupa e a tua checklist.**






Juntos, vamos apanhar os vilões!













Utiliza estes marcadores durante a inspeção.

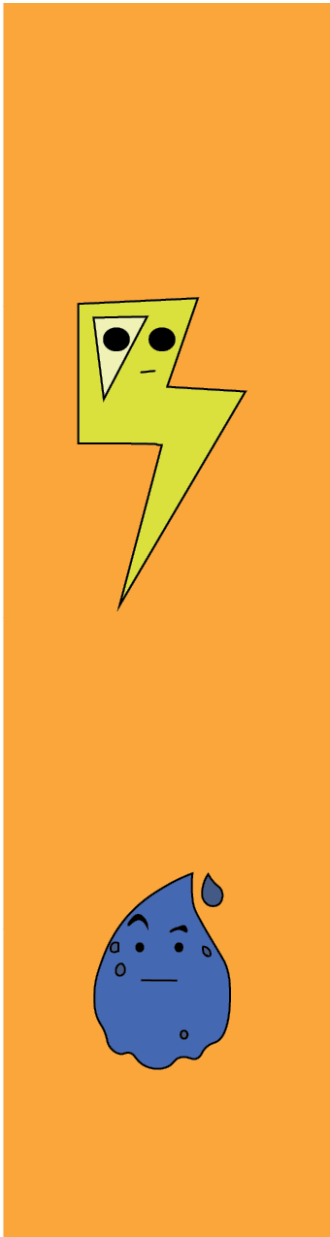
	
	
	
	
	

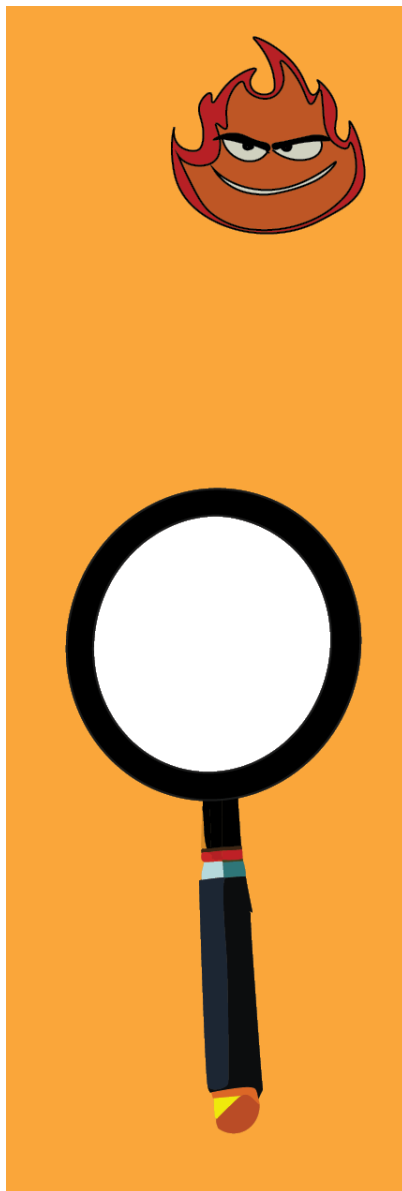


	Checklist de Segurança - Nível 1		
	1- Todos os materiais inflamáveis, como o papel, roupas, cortinas ou tapetes não podem estar perto de aquecedores, fogões ou lareiras.		
	2- Fósforos e isqueiros não podem estar ao alcance das crianças.		
	3- Crianças não devem brincar perto das tomadas, fios elétricos e não podem usar objetos nas tomadas.		
	4- Todos os fios elétricos descarnados devem ser substituídos.		
	5- As crianças não devem nadar sozinhas, nem mergulhar em zonas cuja profundidade desconhecem.		

Utiliza estes marcadores durante a inspeção.





Checklist de Segurança - Nível 1



1- Os comprimidos não podem estar ao alcance das crianças.

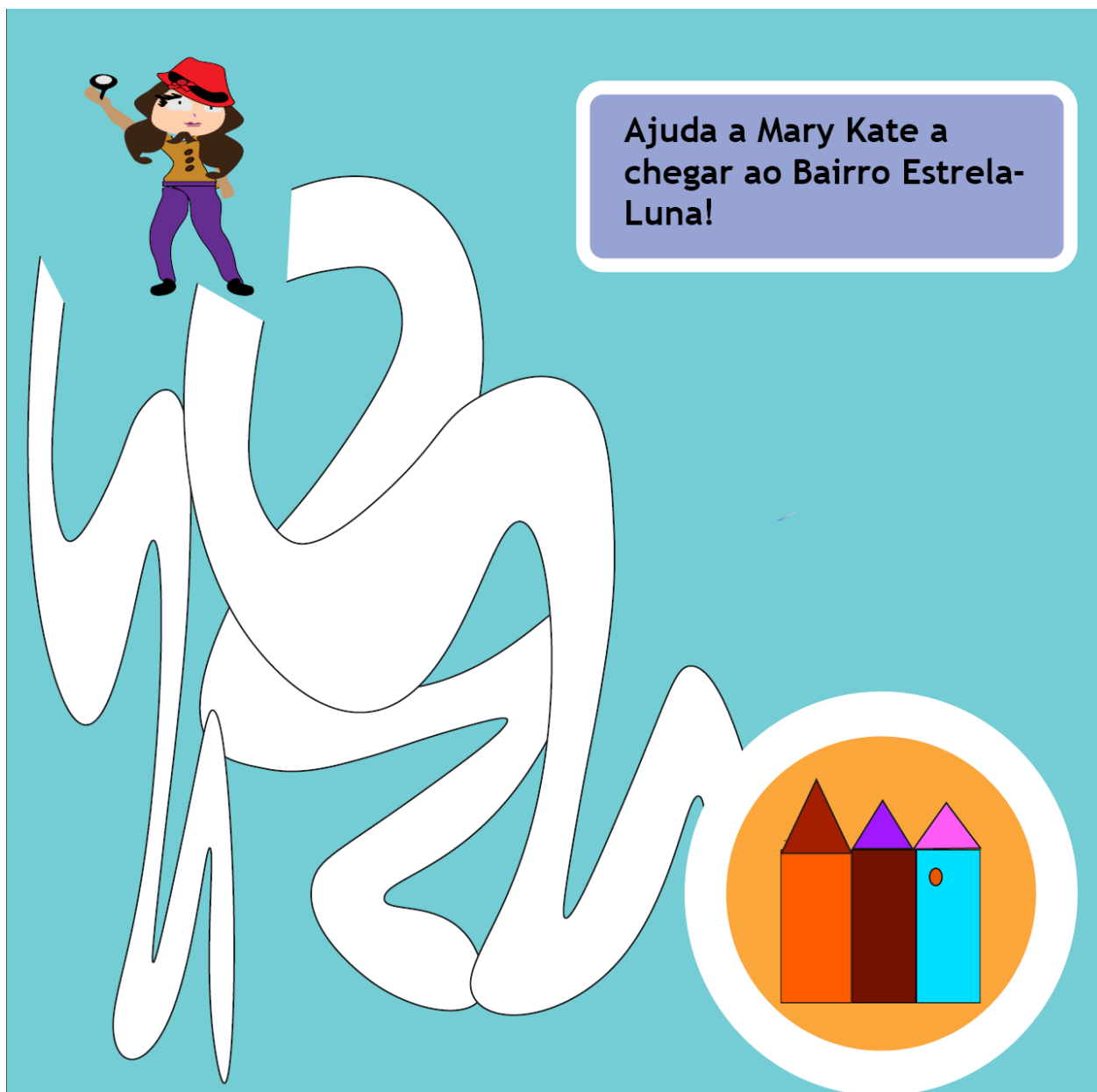
2- Produtos tóxicos, detergentes, lixívia e outros produtos de limpeza não devem estar ao alcance das crianças.

3- Botões, tampas, rolhas de garrafas, moedas pequenas, pregos, brinquedos com peças pequenas são atrativos para crianças até 3 anos, que gostam de levar tudo à boca.

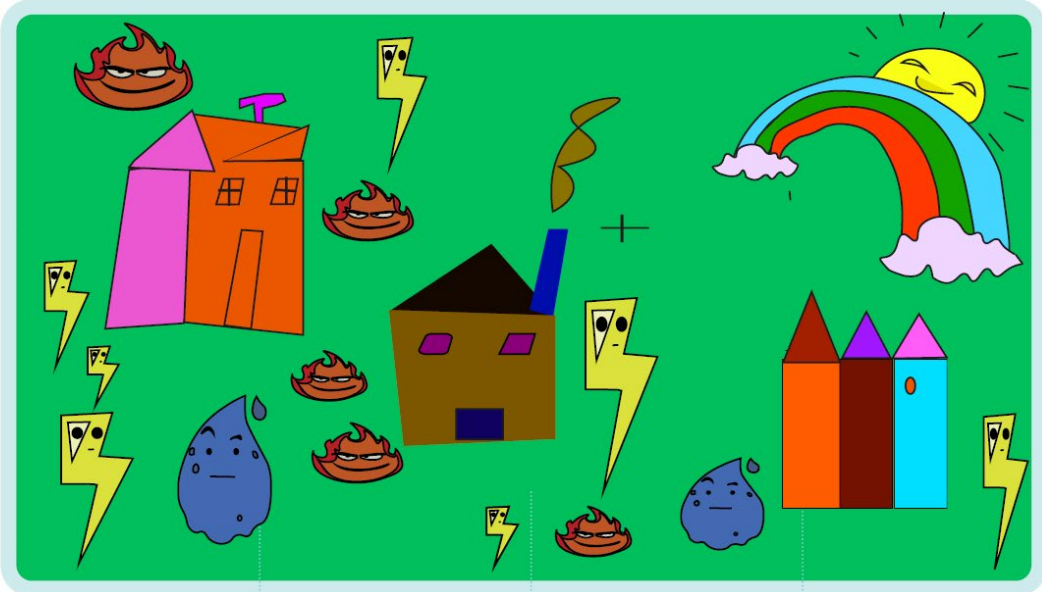
4- Altas temperaturas podem levar a queimaduras. É importante ficar longe do ferro elétrico, porta do forno e fogão.

5- Os líquidos quentes, podem causar queimaduras.

Atenção!



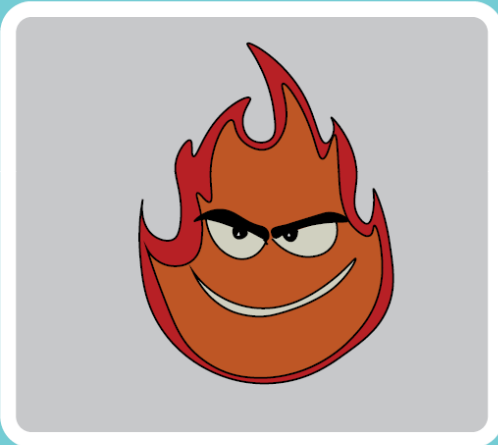
Que confusão! Quais e quantos vilões estão a atacar o bairro? Escreve o número de vilões no quadrado indicado.



□

□

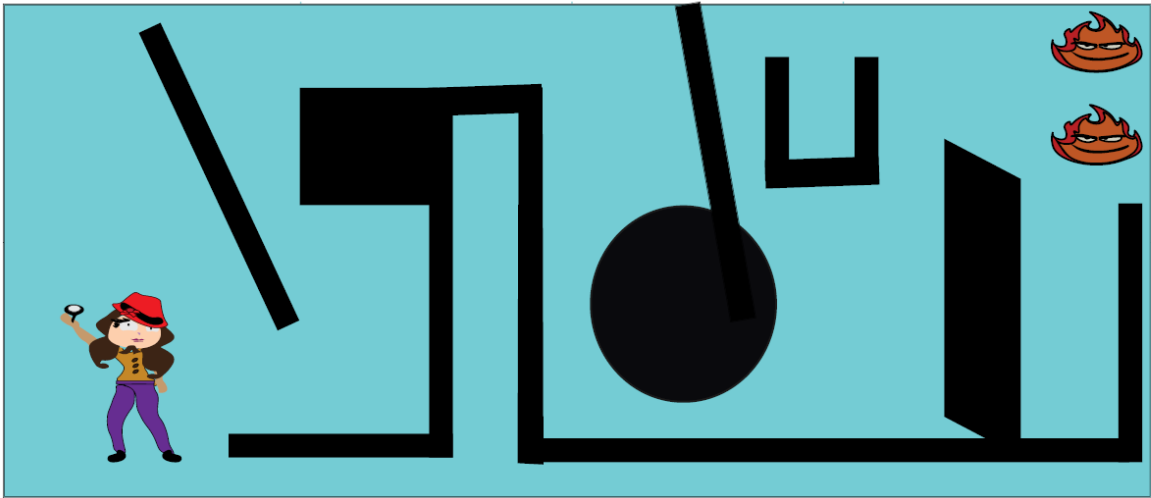

□



Sabias que.....

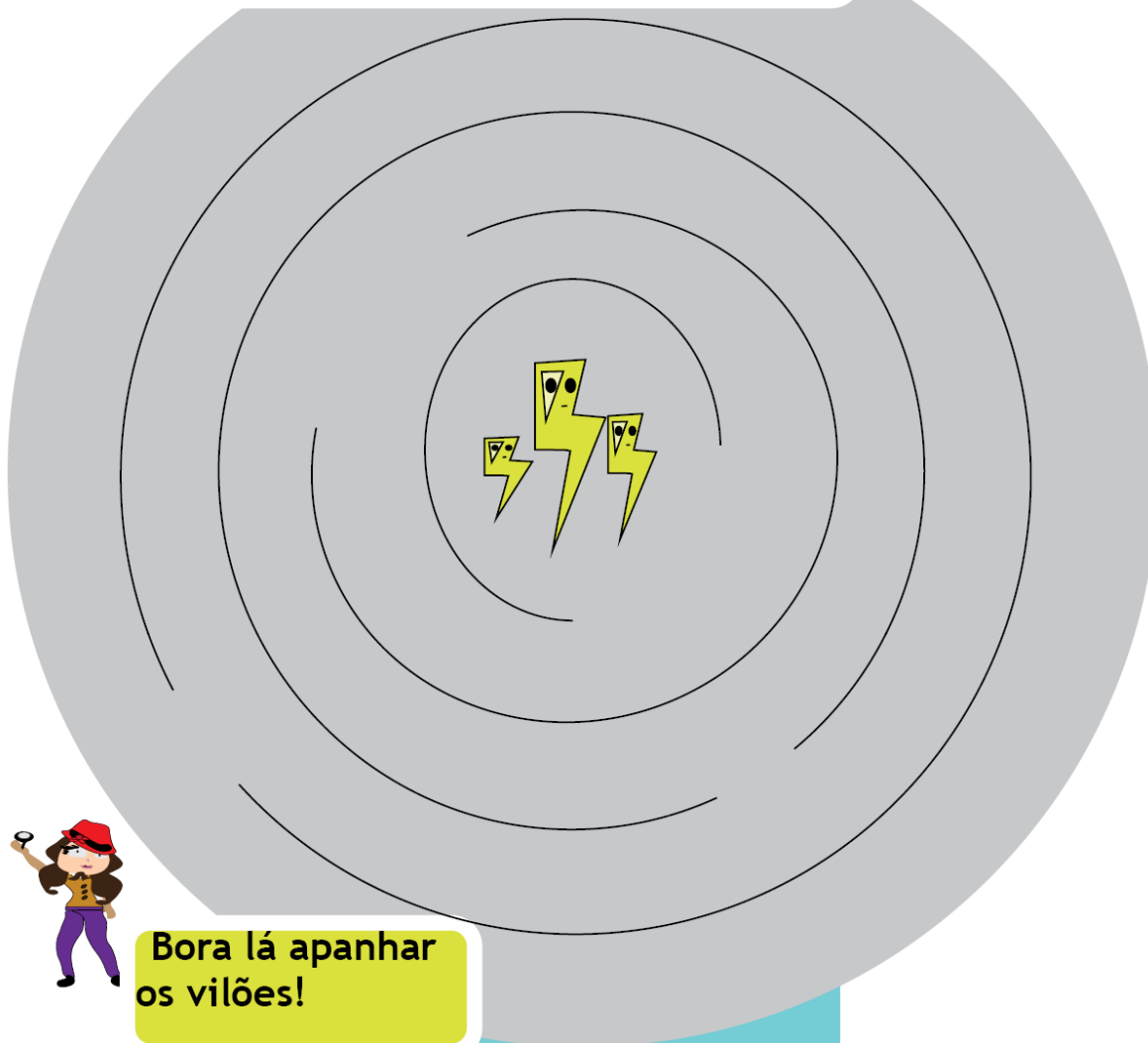
**Deves andar de gatas se houver fumo!
Perto do chão irás respirar melhor.**

Mas antes que ocorra um incêndio, ajuda a Mary Kate a apanhar os vilões!



Sabias que...

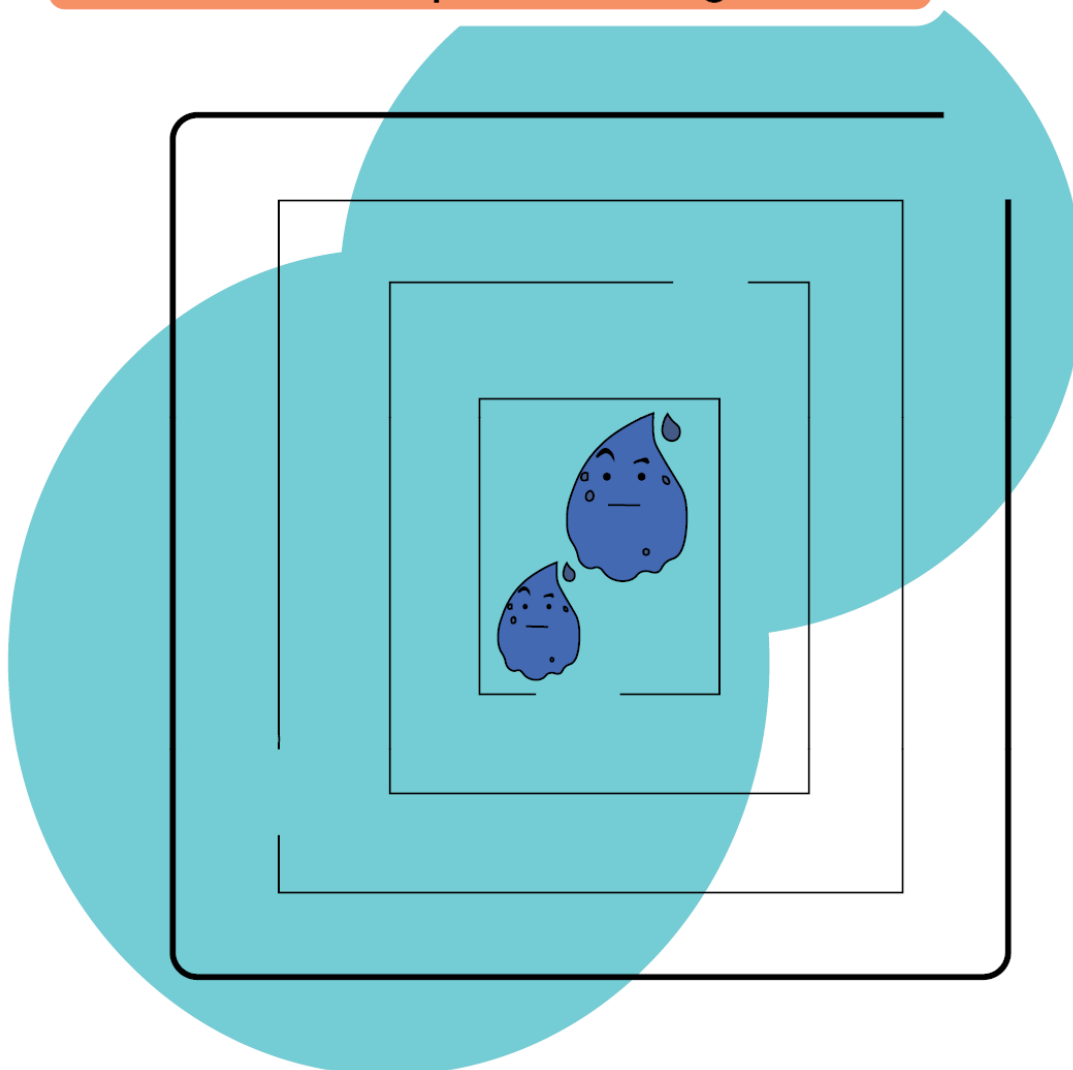
**O contato com fios elétricos expostos
pode causar queimaduras!**



**Bora lá apanhar
os vilões!**

Sabias que...

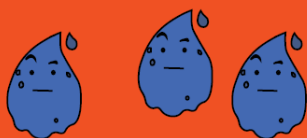
As crianças não devem nadar sozinhas e devem manter-se perto das margens.



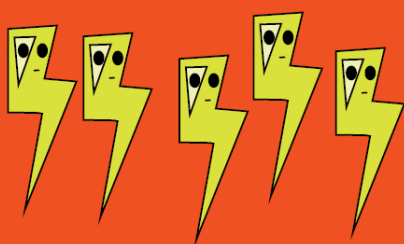
Conta os vilões e liga-os ao número correspondente.



• 5

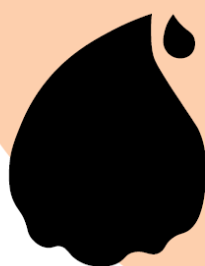


• 4

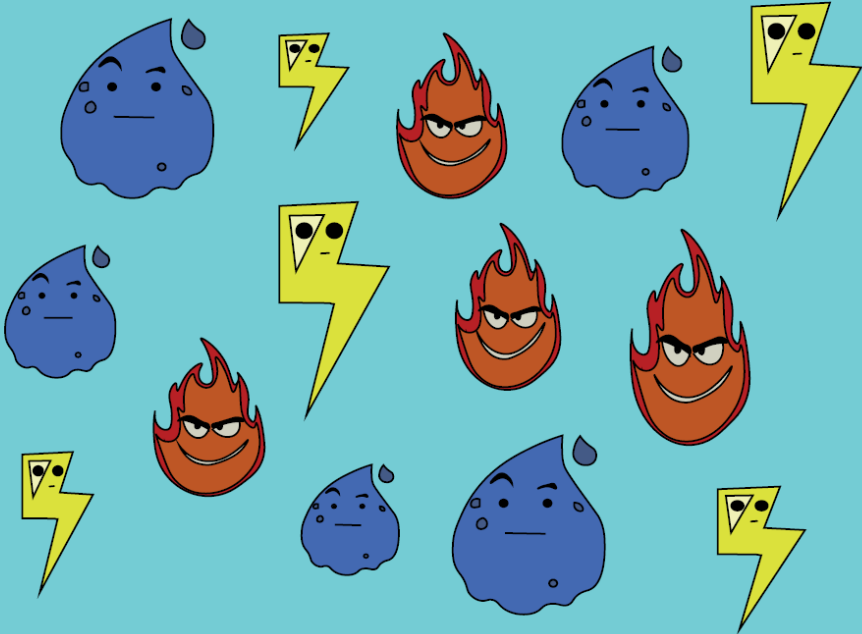


• 3

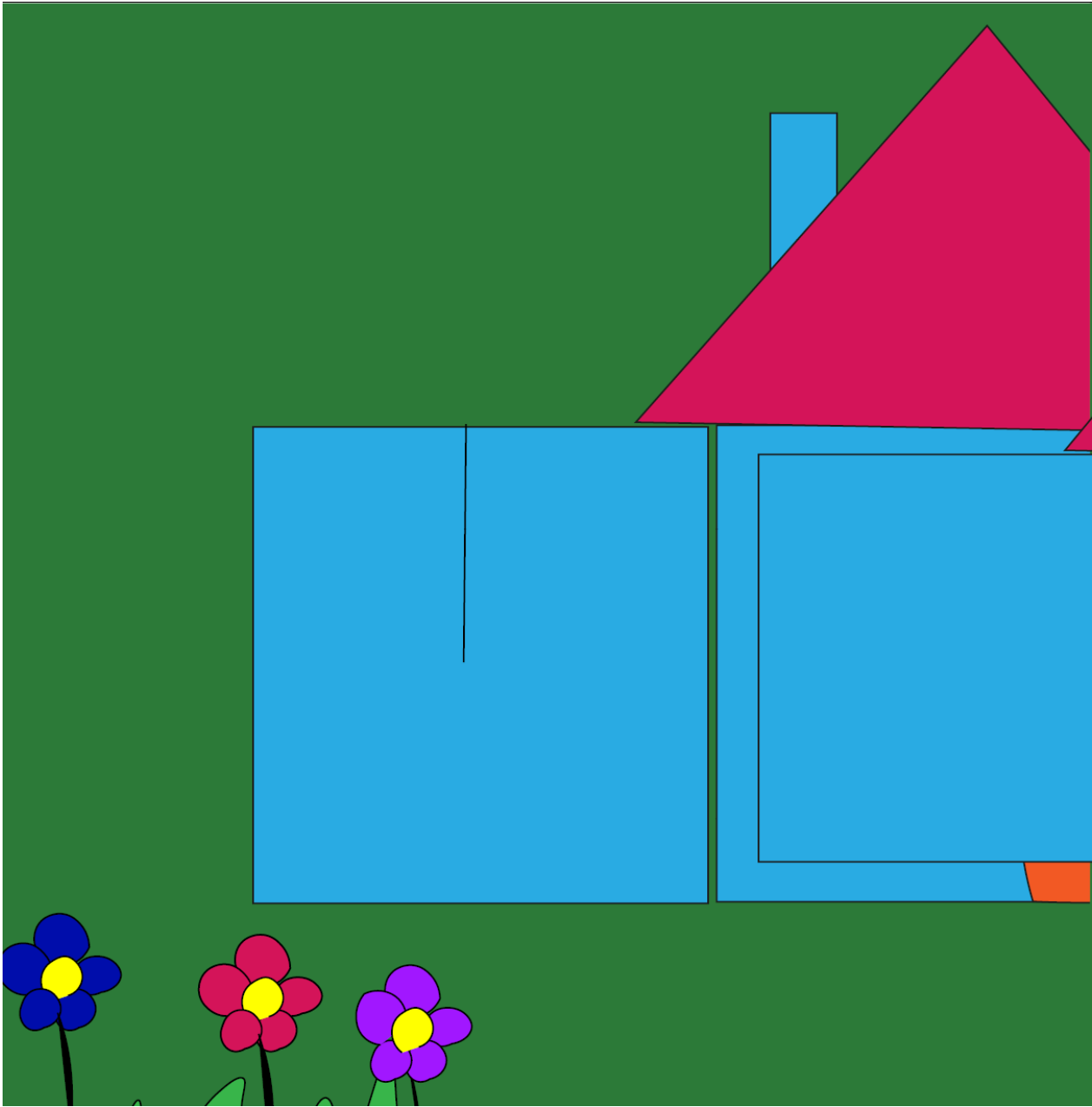
Liga cada vilão à sua sombra.



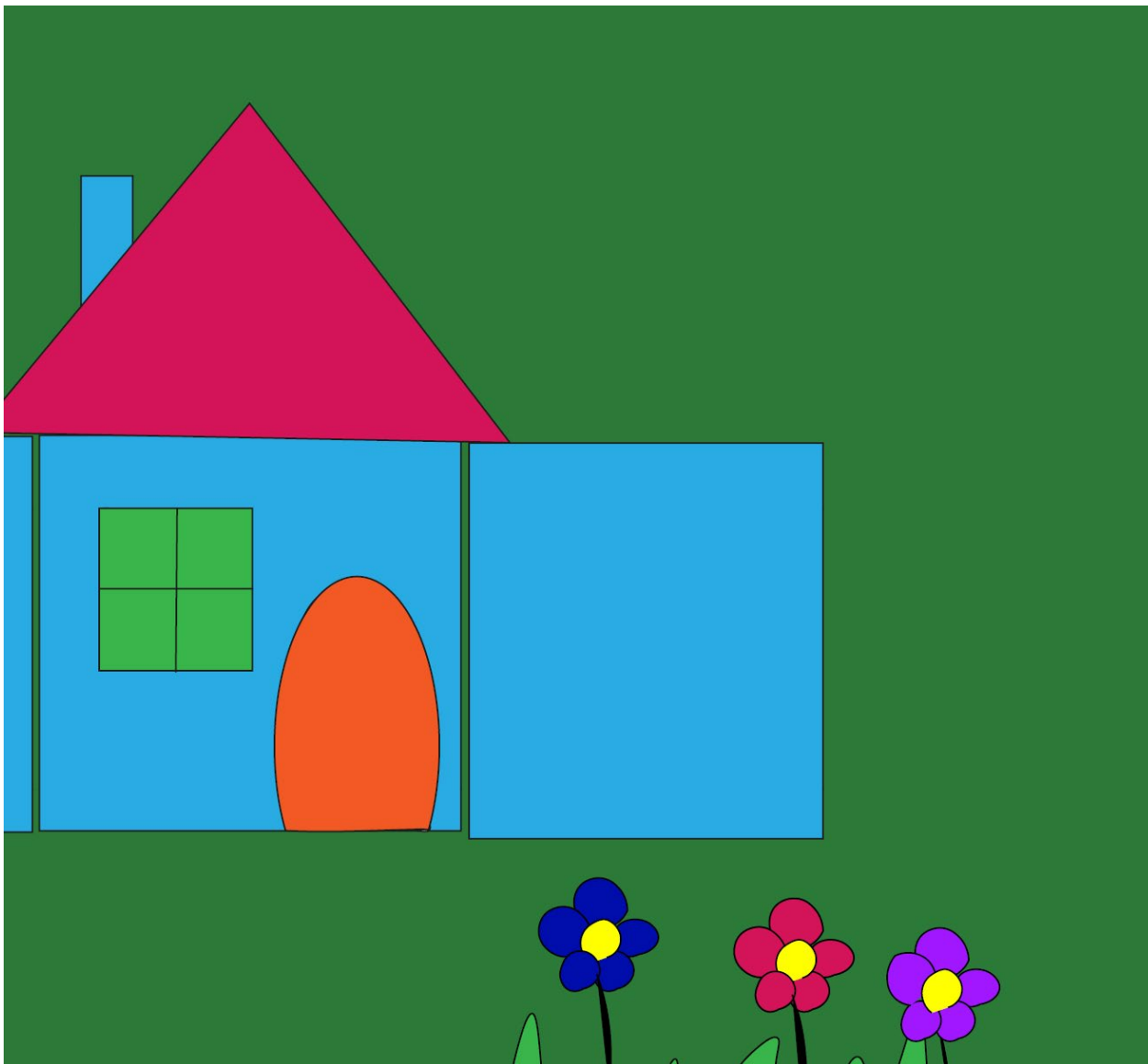
Chegaram mais vilões ao bairro. Conta todos os vilões e escreve o número no retângulo.

A large empty rectangular box with a dotted border, intended for writing the count of villains.

Casa Pop-up



Casa Pop-up



As fotografias 1,2,3 e 4 são fotos profissionais gratuitas retiradas do website Pexels.

QrCode Canal Youtube MK Dance Project Kids

Repete o movimentos da Superheroína!



1



2



3



4



Protótipo do livro “Mary Kate e os 3 vilões” – Página 19

As fotografias 5, 6, 7 e 8 são fotos profissionais gratuitas retiradas do website Pexels.

Qr Code Canal Youtube MK Dance Project Kids



Muitos Parabéns!

**Completaste esta Missão e
ajudaste a Mary Kate a derrotar os vilões.**

És um inspetor/a de Segurança Infantil!

CERTIFICADO
Inspetor de Segurança Infantil



Certifico que o menino(a) _____ (nome) completou a Missão Segurança Nível 1.

_____ (nome) identificou, corrigiu possíveis perigos e contribuiu para a prevenção de acidentes. Concluiu a inspeção com dedicação e bravura.

Mary Kate

Super-Heróina Estrela-Luna





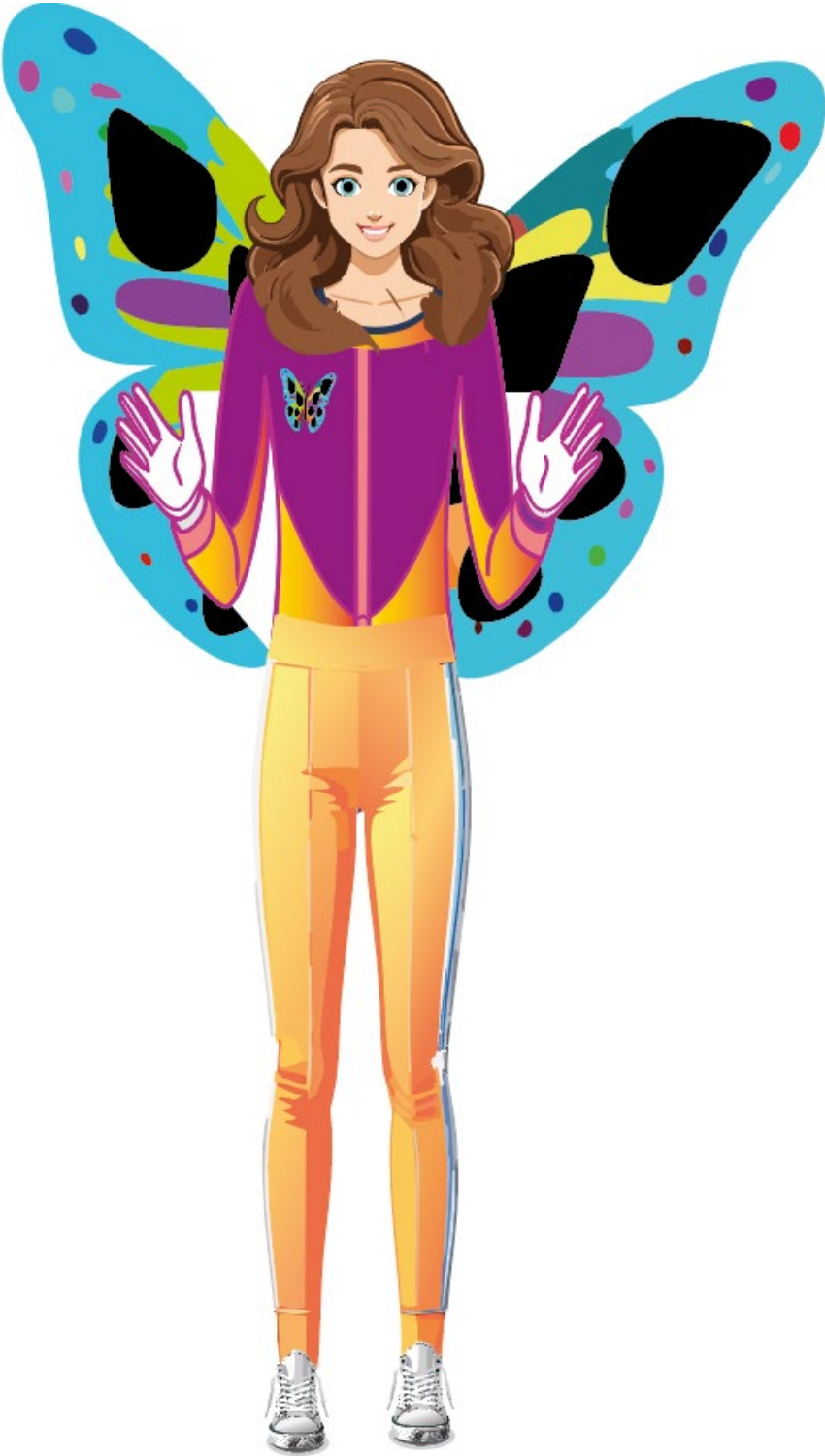


**Os vilões atacaram o
Bairro de Estrela-Luna.**

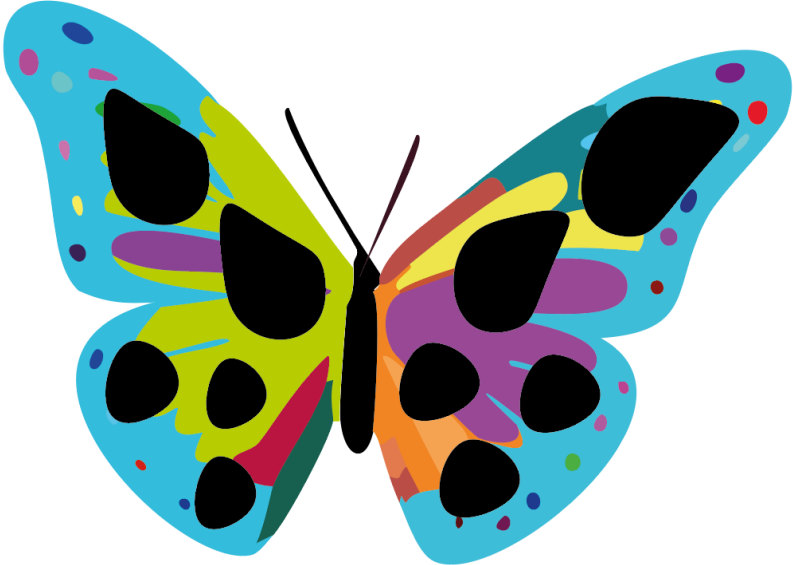
**Torna-te um inspetor
de segurança e ajuda a
Mary Kate a derrotá-los!**

**Se completares a Missão,
ganharás a Moeda de Inspetor
de Segurança Nível 1.**

Desenho da Super-heroína Mary Kate com fato de super-heroína



Desenho da super-heroína a dançar e as borboletas. Desenhos que foram adicionados à roupa de criança (Merchandising)





No mágico bairro de Estrela-Luna, onde as ruas brilham com luzes coloridas e as estrelas parecem sorrir, vive Mary Kate, uma menina de 10 anos com uma grande paixão pela dança. Ela vive numa casinha encantadora com os seus pais e a sua gata, Lua, e frequenta a Escola Primária Brilho do Sol, onde a sua gentileza e amor pela dança a destacam. Seu dia a dia é repleto de aulas estudos e aulas de dança no estúdio local. Apesar da magia ao seu redor, Mary Kate anseia por mais emoção na sua vida monótona. Ela sonha com aventuras emocionantes.

Mary Kate tem uma rotina organizada, mas a sua mente está sempre cheia de imaginação. Ela adora passar horas a dançar no seu quarto, enquanto sonha ser uma verdadeira bailarina.

Certo dia, enquanto Mary Kate estava praticando as suas piruetas no jardim, ela é surpreendida por uma borboleta brilhante que parece falar com ela. A borboleta revela-se como uma mensageira dos reinos mágicos e informa Mary Kate que ela é a escolhida para proteger a cidade como a super-heroína Laçinho. Apesar de inicialmente duvidar de si mesma, Mary Kate é inspirada pela determinação da borboleta e aceita a missão com coragem e determinação. Com o apoio da borboleta mágica, Mary Kate começa a treinar para dominar os seus poderes. Ela descobre que pode conjurar luzes mágicas e mover-se com graça e agilidade como nunca antes.

Porém, certo dia, a sua vida pacífica é interrompida quando uma série de eventos misteriosos começam a acontecer em Estrelaluz. Luzes começam a piscar de forma estranha, e as estrelas parecem perder o seu brilho habitual. Mary Kate, curiosa e determinada como sempre, decide investigar. A cidade é ameaçada por 3 vilões, o Fogo, a Água e a Eletricidade, que espalham perigos pelo bairro e caos por onde passam. Vendo o desespero das pessoas, Mary Kate percebe que é hora de agir. Determinada a proteger a sua cidade e habitantes, Mary Kate abraça o seu destino. Com a ajuda de seus amigos e da borboleta mágica, ela lança-se na missão de derrotar os vilões. Ao longo de sua jornada, Mary Kate enfrenta desafios e perigos, mas nunca perde a sua coragem e determinação.

Canal Youtube – MK Dance Project Kids



MK Dance Project Kids
@MKDanceProjectKids · she · 1 subscritor · 1 vídeo
Bem vindos ao MK Dance Project! Este é um canal com coreografias de dança e onde pod...mais

Subscrever

Vídeos



Aprende os movimentos!
29 visualizações · há 2 dias



