

Eureka¹

Priscila SILVA²

Lia BEZERRA³

Hernán Gutiérrez HERRERA⁴

Thalles Fernando da Silva ATAÍDE⁵

Fátima Flores de VARGAS⁶

Macri COLOMBO⁷

Faculdade Boas Novas, Manaus, AM

RESUMO

Ao se deparar com o meio infantil é possível notar que há muitos meios informativos e educativos que as crianças possam se manter atualizadas, visto que as crianças são o futuro do desenvolvimento, elas são o “legado” que cada família deixará nesta terra. Por isso, este tem como objetivo ampliar o conhecimento infantil de forma educacional e criativa por meio de uma linguagem simples e acessível utilizando as técnicas de método de pesquisa dedutivo, bibliográfico e o método de pesquisa observacional.

PALAVRAS CHAVE: Revista; criatividade; inovação; linguagem;

1. INTRODUÇÃO

Sabendo que a revista infantil possui suas peculiaridades, incluindo a linguagem como a mensagem deve ser apresentada para dar bom entendimento aos pequenos leitores e assim haver interatividade entre emissor e receptor, a revista possui algumas inovações tecnológicas da atualidade, criando um ambiente atrativo para as crianças que de acordo com as pesquisas realizadas elas se interessam muito pelas novidades.

Alguns dos objetivos da revista é compreender o mundo em que essa nova geração está inserida além de entregar um material estruturado com padrões aceitáveis ao mercado que procura este segmento.

1 Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinas, **Modalidade Revista Customizada**

2 Estudante-Líder do 4º. Semestre do Curso de jornalismo da FBN, email: Priscila_ps03@hotmail.com

3 Estudante do 4º. Semestre do Curso de Jornalismo da FBN, e-mail: liacosta92@hotmail.com

4 Estudante do 4º. Semestre do Curso de Jornalismo da FBN, e-mail: hernan.editor@gmail.com.

5 Estudante do 4º. Semestre do Curso de Jornalismo da FBN, e-mail: thalles_ataide@hotmail.com.

6 Estudante do 4º. Semestre do Curso de Jornalismo da FBN, e-mail: prafati123@hotmail.com.

7 Orientador do trabalho professora da Faculdade Boas Novas, e-mail: macricolombo@hotmail.com.br.

Houve a necessidade de fazer um paralelo entre adulto e criança através de uma matéria apresentada pela revista Eureka, no qual é exposta uma evolução de jogos que faziam a diversão das pessoas que hoje em dia são adultos e jogos que fazem a diversão da garotada atual, mostrando que alguns comportamentos também passam por adaptações e evoluções de acordo com o tempo, mas que em relação a filmes existem ainda alguns clássicos que cativam desde os antigos até os mais novos, que é o exemplo da animação “O rei leão”.

A revista também aborda de questões do tipo sustentável como a maneira de usar objetos que seriam jogados fora e reaproveitá-los que é o caso do papel, ensinando como é feito o papel e de que maneira é feita a coleta seletiva, além de passatempos é brincadeiras que prendem a atenção da criançada desenvolvendo o raciocínio lógico e instigando a curiosidade pelo saber. “Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual” (PIAGET apud ALMEIDA, 1974,25).

Outro ponto fundamental que a Revista Eureka quis explorar foi a criação de dois mascotes, um para a identificação com as meninas e outro para a identificação com os meninos que tem como nome Sara e Dino, o papel destes é fazer uma apresentação sobre o assunto que está sendo abordado. Os mascotes foram pensados de maneira ardilosa, para que assim como a proposta de inovação tecnológica fossem feitos seus bonecos, por isso estes são robôs quem carregam em seu peito uma TV de LCD, afim de mostrar o avanço.

2. OBJETIVO

Com o intuito de informar de maneira criativa e dinâmica a revista Eureka vem trazendo novidades com seus modos de interação com os pequeninos. “A criança precisa ter espaço aberto para desenvolver a sua criatividade, isto é, necessita de atividades que lhe permitam soltar a imaginação, inventar coisas diferentes, fazer movimentos não habituais” (LOPES, 2005, p.45).

Pretendeu-se ainda neste trabalho criar uma aproximação da criança com a mídia impressa e mostrar que até mesmo as crianças podem estar bem informadas, mostrando que a criança que vivia hoje não é a mesma que era encontrada em séculos anteriores, elas passaram por modernizações, transformações.

O objetivo principal desta revista é mostrar de diferentes maneiras a educação infantil, de diferentes formas, que vem ganhando o seu espaço gradativamente, afinal em tempos anteriores não era possível ver tanta tecnologia como nos dias atuais, a fim de encantar as crianças com um show de ponta, mas nos dias de hoje é possível ver que as crianças se interessam por algumas coisas que não possuem nenhum tipo de tecnologia, que foram brincadeiras de seus pais, mas que até hoje fascinam.

3. JUSTIFICATIVA

Com um publico totalmente direcionado as revistas tem esse papel de apontar para qual alvo elas querem atingir podendo ser de cunho informativo, jornalístico ou de entretenimento voltado para o público em geral.

A revista Eureka tambem tem essa proposta que é de educar de maneira estrategica e divertida em forma de brincadeiras.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e absteri, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte (MACHADO, **Folha de São Paulo**).

Com isso pode-se ver que as crianças podem aprender brincando, de modo interativo e de forma lúdica, além de manifestar a opinião desses baixinhos em relação ao seu futuro, de maneira que eles já têm uma ideia de qual profissão irão seguir.

Com o grande advento da tecnologia as crianças não querem mais saber de brincar tanto na rua, preferem maneiras mais tecnológicas que o mundo oferece hoje e com esse pensamento que é lançada esta proposta de uma nova maneira de entretenimento pois segundo Friedmann “brincar é o ponto fundamental para o

desenvolvimento de uma aprendizagem que valorize o desejo de aprender e tendo a criança como um ser integral” (RAUSCHKOLB e SCHEIFLER, 1997, p.150).

O nome da revista é atribuído a uma fala de Arquimedes no momento em que ele faz uma grande descoberta, e é nesse mesmo intuito que foi colocado este nome a esta publicação, a descoberta de que não é preciso um ensino de cabresto, para que a criança aprenda e sim que ela pode aprender se divertindo além de se identificar com o ambiente interativo.

Ao ser lançado a proposta de fazer uma revista foi escolhido o editorial voltado para o público infantil que após uma pesquisa realizada em campo foi descoberto uma carência para este tipo de público em relação as questões sustentáveis que não são distribuídas para elas como uma forma de agregar conhecimento e ajudar o planeta, por pensarem que este é um dever somente dos adultos. Por isso houve essa preocupação de conscientização por meio da ludicidade.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Utilizando-se da montagem das entrevistas, fazendo com que o assunto pesquisado através das crianças fosse elaborado um texto que mais se aproximasse desse contexto atual.

Segundo o site Wikipédia

Entrevista é uma conversação entre duas ou mais pessoas (o entrevistador e o entrevistado) em que perguntas são feitas pelo entrevistador para obter informação do entrevistado. Os repórteres entrevistam as suas fontes para obter destas declarações que validem as informações apuradas ou que relatem situações vividas por personagens (WIKIPÉDIA)

Através dessas técnicas foi inserida uma entrevista no estilo ping-pong no qual revista e entrevistados respondem uma “bateria” de perguntas.

A revista Eureka utiliza uma linguagem simples e acessível a estes pequeninos de maneira que o ensino seja direto, objetivo sem que este seja carregado de texto e sim uma mistura entre texto e muitas imagens e cores.

Tentou-se criar um ambiente, uma estética criativa, juntando os recursos expressivos, que formam a linguagem verbal e não verbal. Tudo isto de uma forma lúdica e expressiva.

As cores foram utilizadas de maneira intensa pois elas influenciam no processo de atração do universo infantil que só é atraída pelo olhar, não é como um adulto que se atrai pelo título da matéria que foi publicada.

[...] as crianças são influenciadas por cores vivas, e os contrastes são interessantes nessa fase. O fato de enxergarem o vermelho primeiro torna as cores com essa base muito entusiasmantes para crianças – e esse reflexo no acompanha por toda vida. (COLLARO, 2007, p,16)

Partindo desse principio foi elaborada com base nessas afirmações que também é a revista e outro autor que afirma essa concepção é Farina (2006) as crianças preferem cores chamativas e são mais atraídas pelas variações de cores, que traz também uma característica mais alegre, brincante e divertido pois “[...] a cor é o elemento mais rico e vigoroso do código visual gráfico” (FARINA, 2006 p.116).

Para complementação da pesquisa sob a ótica do público usuário, a revista Eureka. Utilizou o método de pesquisa dedutivo, no qual se avalia, pontua, mas não faz interferências, mostrando a opinião dos pequenos por meio de entrevistas. O método de desenvolvimento é de natureza observacional, pois a partir do conhecimento empírico procura-se ter uma noção completa sobre o universo mirim, além de pesquisas feitas na biblioteca para entender como é a forma de melhor aceitabilidade dessas grandes, pequenas crianças.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A Revista Eureka é composta de 12 páginas formadas por histórias, passatempos, entrevistas, charges, cinema infantil e curiosidades que se encaixam diretamente no conteúdo que está sendo expresso. Todos os backgrounds são feitos de maneira colorida para que chame a atenção dos pequenos leitores e se torne atrativo.

É fundamental que a criança possua uma visão de conjunto e saiba lidar com figura e fundo, ou seja, selecionar a sua atenção para o que em um momento é figura (o

que se destaca) e o que é fundo (o que é complemento) e que em outros momentos estão em posições invertidas. (LOPES, 2005, p,46)

As entrevistas abordadas foram feitas a partir de pesquisas feitas em campo, escritas e diagramadas pelos próprios alunos.

A produção e a diagramação do trabalho desenvolveram-se ao longo de todo o segundo semestre de 2012 e buscou-se um diferencial na estrutura da revista, mesmo porque esta é uma peça de cunho infantil, que gostam de coisas diferentes e não do tradicionalismo que as revistas trazem.

A criatividade nos projetos gráficos e na diagramação é que diferencia os veículos e os profissionais que se propõem a desenvolver produtos para a mídia impressa. Diagramar é uma técnica que une ciência e arte, utilizando o espaço da página, colunas de texto e recursos gráficos como um caminho que deve conduzir a percepção do leitor para o objetivo definido nas diretrizes editoriais. (COLLARO, 2006, p,32).

Além de utilizar todos os métodos de diagramação afim de que fosse feito um ambiente atrativo para crianças a outra forma de prender a atenção dos pequeninos foi através de desenhos implantados nas páginas, que de maneira estratégica foram postos para ser uma maneira de cativar a atenção infantil.

A revista está inserida em um trabalho realizado na disciplina de Introdução às Artes Gráficas, ministrada pela professora Macri Colombo.

6. CONSIDERAÇÕES

A partir de uma migração totalmente tecnológica na qual se mudou os hábitos e estilos de jogos de manuais para totalmente informatizados esta revista buscou retratar esse novo contexto em que está inserido o público infantil. Os registros mostram a montagem, passando pela forma como foi trabalhada a linguagem, trazendo à tona as mudanças de mentalidade e o caráter tecnológico na qual as crianças fazem parte, podendo elas já até escolher o futuro que as espera opinando de maneira afirmativa.

Este tema foi escolhido de forma totalmente estratégica por ser de máximo interesse familiar - crianças, construindo uma conscientização de que até as crianças

precisam de informação. Aprender brincando é a principal proposta, gerando conhecimento através de brincadeiras, repassando isso de forma lúdica que é a maneira que mais atrai este público além de esperar-se deste material um resultado positivo e útil para os leitores. Que nele possam encontrar uma boa fonte de entretenimento e educação e que por meio das matérias seja possível conhecer parte da realidade que está sendo vivida.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N., Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9ª Ed., São Paulo, Edições Loyola, 1974.

COLLARO, A. C., *Produção Gráfica: arte e técnica da mídia impressa*. 1ª Ed., São Paulo, Câmara Brasileira do Livro, 2007.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D., *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5ª Ed., ver. e amp., São Paulo, Edgar Blüncher Ltda, 2006.

LOPES, M. G., *Jogos na Educação: criar, fazer, jogar*. 6ª Ed., São Paulo, Cortez, 2005.

MACHADO, Dulce V. H. Folha de São Paulo, 13/03/83.

RAUSCHKOLB, E. C.; SCHEIFLER, N. L. *Lúdico Um mundo de conhecimento e satisfação para o desenvolvimento das inteligências múltiplas*. Revista de divulgação científica da Universidade de Contesta do UnC, Santa Catarina, v. 6, n. 2, p. 149153, jul./dez.1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). *Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos*. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Revista>> Acessado em 31/10/2011 às 11:58

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Entrevista>> Acessado em 31/10/2011 às 12:05