

CENTRO PAULA SOUZA
Etec Prof. Alfredo de Barros Santos
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO

DESIGN DE UM MATERIAL VISUAL DE INGLÊS
DESIGN OF AN ENGLISH VISUAL MATERIAL

MARIA LUIZA CARVALHO.¹

MARIANA CRISTINA FAGUNDES ²

VICTOR HUGO COZZO. ³

ROGÉRIO MARCIO RODRIGUES CAMPOS.⁴

RESUMO: Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresenta a criação de elementos visuais, que complementam o material didático utilizado pelo Insight. O projeto explora na teoria cognitiva visual e numa abordagem multissensorial e envolve a análise de materiais existentes e o desenvolvimento de ilustrações originais. Busca-se aprimorar o ensino de inglês para adultos e jovens utilizando elementos visuais direcionados. O uso de flashcards ilustrados e materiais gráficos contribui para a retenção de vocabulário e estruturas gramaticais, tornando as aulas mais dinâmicas e acessíveis. A pesquisa exploratória qualitativa, utilizando a abordagem dedutiva, analisou a necessidade de aprimorar o material existente, carente de elementos visuais, assim resultando em uma aplicação prática e em um material com forte apelo visual, que combina criatividade, flexibilidade e interatividade.

PALAVRAS-CHAVE: Ilustração cartunesca, flashcards, ensino de inglês.

¹Aluna do curso de Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

²Aluna do curso de Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

³Aluno do curso de Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

⁴Professor orientador do curso técnico em Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

ABSTRACT: This Course Completion Work (TCC) presents the creation of visual elements, which complement the didactic material used by Insight. The project explores visual cognitive theory and a multisensory approach and involves the analysis of existing materials and the development of original illustrations. The use of illustrated flashcards and graphic materials contributes to the retention of vocabulary and grammatical structures, making classes more dynamic and accessible. The qualitative exploratory research, using the deductive approach, analyzed the need to improve the existing material, lacking visual elements, thus resulting in a practical application and a material with a strong visual appeal, which combines creativity, flexibility and interactivity.

KEYWORDS: Cartoon illustration, flashcards, English teaching.

1 INTRODUÇÃO:

A humanidade precisa comunicar-se e possui capacidade de fazê-lo perfeitamente, essa capacidade faz com que profissionais busquem por criar cursos para auxiliar nesta aprendizagem, e com as pesquisas realizadas e citadas posteriormente, é possível ver que os adultos necessitam de imagens e do fator “pergunta e resposta” para ter um entendimento eficaz da língua estrangeira. A partir disso, surge a oportunidade do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que é criar elementos visuais do material didático criado a princípio por Tatiana Pereira Ramos (Professora do método DLL, há 13 anos).

A necessidade da criação do material torna-se essencial para melhor compreensão visual do conteúdo disponibilizado. O projeto fará o uso de técnicas visuais, com traços pensados para o aprendizado de adultos e adolescentes, para facilitar e familiarizar o entendimento do tema abordado.

O projeto trata-se da criação do material, a partir de pesquisas de campo para melhorias eficientes e necessárias para desenvolver um projeto gráfico adequado que atenda às necessidades do público e, a partir disso, colocá-lo em prática.

Vale ressaltar que o método DLL, a metodologia de livros utilizados pelo Insight teve origem nos livros do Callan. Esse material foi projetado para tornar o curso mais ágil e prático em comparação com a metodologia completa.

O tipo de pesquisa utilizada será a aplicada, com o objetivo de estudar e criar elementos visuais para o projeto atual, aprimorando assim seu entendimento e uso. Realizaremos uma pesquisa exploratória, tanto em campo quanto em sites e livros.

A abordagem escolhida é a qualitativa, pois avaliaremos o projeto já existente criado em 2020. Assim como nas outras escolhas de pesquisa, o método dedutivo é o mais adequado para este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Com base nas informações coletadas, finalizaremos com uma seleção de flashcards exclusivos para o Insight, pois o ensino de línguas requer o desenvolvimento de materiais didáticos eficazes para atender às necessidades dos alunos.

Neste artigo, Tatiana Pereira Ramos, uma das criadoras do Insight, explica que desde 2011 vem lecionando o método DLL. Em uma entrevista com ela, é comentado que o Insight foi projetado para tornar as aulas on-line mais dinâmicas e intuitivas, porém enfrenta-se a dificuldade de entendimento por não conter os elementos visuais.

Durante esse processo, o objetivo principal é que as ilustrações sejam descontraídas e autoexplicativas. Os objetivos específicos incluem que o projeto precisa ser atraente, interativo, fácil de usar e ter apelo universal. Para atingir estas metas, foi utilizada uma abordagem de Design Thinking, que combina criatividade, interatividade e flexibilidade.

2 METODOLOGIA PROJETUAL:

O design thinking é uma abordagem centrada no ser humano para criar e resolver problemas. Originou-se na área de design e é aplicável a diversas áreas, como negócios, educação e tecnologia. Ele se concentra em compreender profundamente os usuários para desenvolver soluções inovadoras e eficazes. Uma das características principais são:

1. Centralização no usuário: obtenha uma compreensão profunda das necessidades e desejos do usuário final.

2. Colaboração e interdisciplinaridade: Envolver diversas perspectivas para promover a inovação.

3. Iterativo e flexível: Um processo cíclico de revisão contínua baseado em feedback.

Para criar materiais de ensino para adultos e jovens que aprendem inglês, o design thinking fornece uma estrutura para ajudar a desenvolver conteúdos eficazes e envolventes que levam a experiências de aprendizagem significativas. Suas etapas são:

1. Experiência envolvente;
2. Ideação;
3. Prototipagem;
4. Desenvolvimento.

3 TIPOGRAFIA:

A escolha da tipografia está no cerne de qualquer projeto de design gráfico, pois consubstancia a legibilidade, o peso visual e a força emocional da mensagem a ser transmitida ao público por meio de sua implementação direta. Criar materiais didáticos para uma escola de inglês online torna duplamente importante que fontes adequadas sejam selecionadas para que haja clareza na transmissão de mensagens e comunicação eficaz, bem como um reflexo da identidade visual da escola. As fontes escolhidas neste projeto são Odin Rounded e Made Carving, que desempenham funções complementares dentro do layout gráfico.

Figura 1: Quadro da fonte tipográfica Odin Rounded.

Nome da tipografia:	Exemplo:
Odin Rounded	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Fonte: Os autores.

A Odin Rounded foi selecionada para os títulos por causa de sua estrutura sem serifa e estilo forte e arredondado. Por suas características marcantes, os títulos são destacados efetivamente para fazer o leitor saber rapidamente o que vem primeiro. Ela é caracterizada por hastes suaves e arredondadas, produzindo uma qualidade tátil bastante amigável e acessível, ao mesmo tempo em que mantém a modernidade e a força visual. A ausência de serifas nessa fonte a torna muito adequada para ambientes digitais (como plataformas de e-learning) onde o digital é a principal forma de leitura.

Figura 2: Quadro da fonte tipográfica Made Carving.

Nome da tipografia:	Exemplo:
Made Carving	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Fonte: Os autores.

Por outro lado, Made Carving foi escolhido para os textos e legendas. Embora sem serifa, essa fonte tem uma textura mais fina e sutil, que contrasta bem com a solidez da Odin Rounded, criando um belo equilíbrio visual. O Made Carving apresenta hastes limpas e elegantes que ajudam a manter a legibilidade de blocos

de texto mais longos, fator essencial em materiais didáticos onde o conteúdo deve ser de fácil compreensão pelo aluno.

A escolha de uma tipografia mais fina para o corpo do texto cria um fluxo mais natural e menos cansativo para o leitor. Além disso, Made Carving, como fonte sem serifa, segue a tendência contemporânea de minimalismo e simplicidade no design digital, popular em contextos de aprendizagem online.

4 ILUSTRAÇÃO:

A ilustração é uma ferramenta visual poderosa que desempenha um papel fundamental na comunicação eficaz de ideais e conceitos. No contexto do ensino de línguas, a ilustração se destaca como um elemento chave para um aprendizado produtivo, impactante e envolvente. Segundo Steven Heller, crítico de Design: "O estilo cartoon pode ser usado para criar uma atmosfera mais relaxada e acessível, o que é ideal para ambientes educacionais." Portanto, a ilustração escolhida foi a cartunesca por sua estética vibrante e acessível, se destacando como uma ferramenta eficaz na comunicação visual, especialmente em contextos educacionais. Ao combinar elementos como a cor e a simplicidade, faz com que essa abordagem artística descomplique conceitos complexos, tornando-os mais atraentes e memoráveis para o público.

Para Marc Prensky, educador e autor: "A interatividade é chave para manter os alunos engajados e motivados." Então, ao combinar imagens atraentes e significativas com conteúdo linguístico, a ilustração facilita a compreensão do vocabulário e estruturas gramaticais, estimula a memória, a retenção de informações e desenvolve a habilidade de associação e contextualização pois permite uma abordagem mais intuitiva e visual do idioma. No âmbito da educação linguística, a ilustração cartunesca oferece uma solução inovadora para o ensino de inglês. Ao utilizar personagens e cenários coloridos envolventes, é possível criar um ambiente de aprendizado mais interativo e dinâmico, estimulando a curiosidade e motivação dos estudantes.

O primeiro passo foi escolher um traço específico do cartoon, e o selecionado foi o traço da Disney, pois pode ser mais comum entre programas de TV, e traz lembranças dos momentos em família, deixando brevemente de lado o trabalho ou os estudos, assim remetendo a algo nostálgico, cotidiano, familiar e tranquilo. Com a ideia mentalizada, a etapa seguinte foi cartunizar uma imagem de Tatiana Pereira Ramos e mais algumas imagens variadas, remetendo a diferentes profissões.

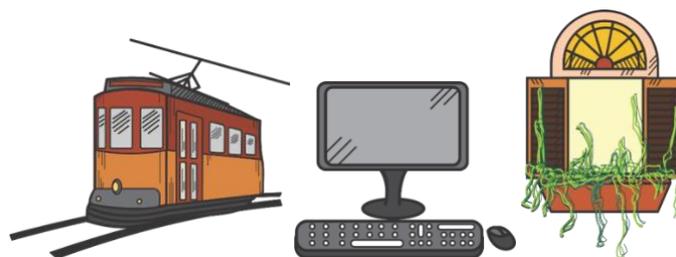
Figura 3 e 4: Tatiana Cartunizada.



Fonte: Os autores.

Em seguida, para fornecer mais elementos visuais, cria-se outros desenhos de objetos, ambientes e personagens citados ao decorrer do livro didático.

Figura 5,6 e 7: Automóveis e objetos.



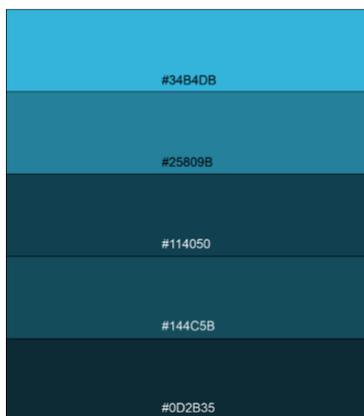
Fonte: Os autores.

5 CORES:

De acordo com o designer gráfico Jim Krause: “As cores são fundamentais para atrair a atenção e criar um ambiente estimulante”, que desempenha um papel fundamental na comunicação visual, especialmente nas ilustrações para materiais educacionais assumindo assim um papel estratégico para a venda e para o estudo.

As cores escolhidas para a reformulação dos materiais educativos são diferentes tons de azul, que no geral, pode transmitir calma, confiança e estabilidade. Essas cores não foram escolhidas apenas pela estética, mas também por possuir uma psicologia da aprendizagem e as emoções dos alunos.

Figura 8: Quadro das cores.



Fonte: Adobe Color.

O azul claro é frequentemente associado a sentimentos de calma, tranquilidade e serenidade. Em ambientes educacionais, essa cor pode ajudar a reduzir a ansiedade dos alunos, criando um espaço mais acolhedor e propício ao aprendizado. Estudos mostram que ambientes que utilizam tons de azul claro podem aumentar a concentração e melhorar o desempenho cognitivo. A cor também é considerada confiável e segura, o que pode estimular os alunos a se sentirem mais confortáveis para participar ativamente das aulas.

O azul escuro, por outro lado, está associado à profundidade, sabedoria e fé. Essa cor pode transmitir senso de autoridade e profissionalismo, sendo uma excelente opção para materiais educativos que visam estabelecer credibilidade. O uso do azul escuro pode estimular o pensamento crítico e a análise, incentivando os alunos a se aprofundarem no conteúdo abordado. Além disso, esse tom é muito utilizado em ambientes acadêmicos e corporativos, reforçando a seriedade da educação.

6 RESULTADOS:

Após reuniões, pesquisas e estudos, chegou-se no resultado final das ilustrações, desenvolvidas a partir de programas como CorelDRAW, Photoshop e adobe Illustrator. Sendo assim, chegou-se nos seguintes resultados:

Figura 9, 10, 11 e 12: Flashcards.

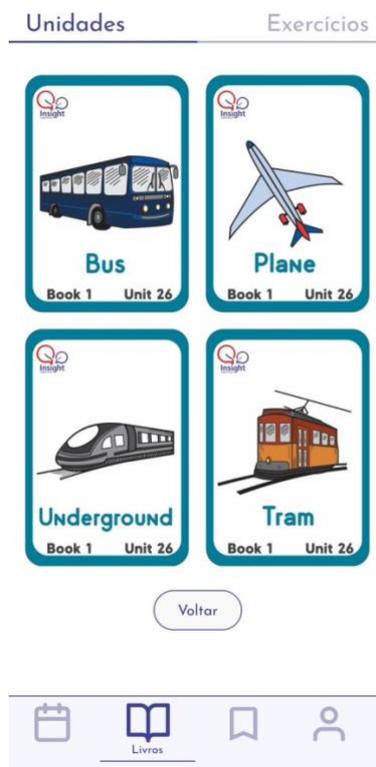


Fonte: Os autores.

Com as ilustrações prontas, o arquivo finalizou-se utilizando o programa “CorelDRAW”, para a impressão e plastificação dos flashcards, se atentando às cores RGB e CMYK. A impressão foi feita em offset para a plastificação e maior durabilidade.

Para a parte digital, foi-se criado um protótipo de um aplicativo para alunos e professores, desenvolvido no site “Figma”, onde surgem os seguintes resultados:

Figura 13: Ilustrações dentro do protótipo do aplicativo.



Fonte: Os autores.

8 CONCLUSÃO:

Conclui-se que o projeto atendeu seu principal objetivo: facilitar o entendimento, com uma melhoria significativa da qualidade e eficácia do processo de ensino e aprendizagem para alunos adultos e jovens do curso de inglês do Insight.

Ao desenvolver e criar os desenhos, foi possível uma forma de melhorar a compreensão e engajamento do aluno, com o acompanhamento visual de palavras novas, facilitando assim o entendimento das mesmas, além de implementar gráficos inspirados em desenhos animados, fornecendo um elemento divertido e envolvente que estimula o interesse e a motivação dos estudantes e professores durante as aulas, tornando o aprendizado mais fácil e acessível.

A padronização dos materiais didáticos promove uma identidade visual escolar consistente e profissional que aprimora a experiência do aluno e facilita a assimilação do conteúdo, com uma identidade única, assim como desejada por Tatiana Pereira Ramos. O uso de recursos digitais e físicos aprimorados proporciona maior acessibilidade aos alunos e permite que diferentes públicos com diferentes tecnologias ou habilidades de leitura tenham a mesma experiência de aprendizagem.

Ao longo do desenvolvimento desse projeto, foi colocado em prática conhecimentos diversificados estudados no curso técnico de Design Gráficos, à respeito de técnicas de ilustração, diagramação, psicologia das cores, fontes tipográficas e os significado de todos esses fatores. Além disso, o trabalho em equipe foi explorado em diversas ocasiões ao longo do projeto.

Esse projeto forneceu grandes dificuldades, mas acima disso, um orgulho coletivo por finalizar essa etapa uns com os outros. Os principais agradecimentos dos autores são para Tatiana Pereira Ramos Rana, aos professores que auxiliaram ao decorrer do processo, ao Insight por disponibilizar a oportunidade da criação desse projeto e aos autores desse projeto, que apesar de conflitos, por meio dos ensinamentos do curso, finalizam este projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

SOUZA, Arlei da Silva. **O PROCESSO DE AQUISIÇÃO DE UM SEGUNDO IDIOMA EM CRIANÇAS E ADULTOS**. 2015. TCC (Especialização) - Curso de Direito, Universidade Estácio de Sá, <https://portal.estacio.br/> (2015).

DIRECT LANGUAGE LAB. **Direct Language Lab**. [S.l.]. dllab, 2013. Disponível em: <https://www.dllab.eu/direct-method>. Acesso em: 7 abr. 2024.

BRINGHURST, Robert. **THE ELEMENTS OF TYPOGRAPHIC STYLE**. Vancouver: **Hartley & Marks Publishers**. Hartley & Marks. (2004).

WILLIAMS, Robin, & TOLLETT, John. **THE NON-DESIGNER'S DESIGN BOOK**. Berkeley, CA: Peachpit Press. (2014).

BUTTERICK, Matthew. **TYPOGRAPHY FOR LAWYERS**. (2010). Disponível em: <https://typographyforlawyers.com/>.

TTEN, Johannes. **THE ART OF COLOR: THE SUBJECTIVE EXPERIENCE AND OBJECTIVE RATIONALE OF COLOR**. New York: John Wiley & Sons. (1973).

ALBERS, Josef. **INTERACTION OF COLOR**. New Haven, CT: Yale University Press. (2006).

WONG, Wucius. **PRINCIPLES OF COLOR DESIGN**. New York: John Wiley & Sons. (2004).

TONDREAU, Barbara. **LAYOUT ESSENTIALS: 100 DESIGN PRINCIPLES FOR USING GRIDS**. Beverly, MA: Rockport Publishers. (2011).

MULLER-BROCKMANN, Josef. **GRID SYSTEMS IN GRAPHIC DESIGN**. Zürich: Niggli. (1996).

KRAUSE, J. (2007). **Color for Designers**. How Design Books.

HELLER, S. (2013). **The Design Entrepreneur**. Rockport Publishers.

PRENSKY, M. (2006). **Don't Bother Me Mom – I'm Learning!**. Paragon House.