



CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA "PAULA SOUZA"
ETEC DEP. SALIM SEDEH
HABILITAÇÃO: Técnico em Comunicação Visual

**A PRODUÇÃO GRÁFICA E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO: A
elaboração de materiais didáticos para o ensino de Geografia**

Thaís Alves Fernandes Corrêa

Leme – SP
2021

A PRODUÇÃO GRÁFICA E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO: A elaboração de materiais didáticos para o ensino de Geografia

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso técnico em comunicação visual da ETEC Deputado Salim Sedeh. Como requisito para obtenção do título de técnico em comunicação visual.

Prof. Orientador: Luis Fernando da Silva Beck

AGRADECIMENTOS

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso tive o apoio de muitas pessoas, sem as quais não seria possível realizá-lo, dentre elas agradeço:

Ao meu professor orientador Luis Fernando da Silva Beck, que durante quase um ano me apoiou em todos os momentos que necessitei, com muita paciência e dedicação me incentivou a conseguir realizar este trabalho.

Aos professores da ETEC, em especial o professor João Luis Poletti Bizachi, que me auxiliou muito no momento de realizar as ilustrações para este TCC.

Aos meus pais, irmão, noivo e amigos, por não me deixarem desistir e me darem todo o suporte emocional que precisei.

EPÍGRAFE

“A mente que se abre para uma nova ideia jamais voltará ao seu tamanho original.”
(Albert Einstein)

RESUMO

Ao longo das últimas décadas, as tecnologias da comunicação e informação vem se ampliando, tornando seu acesso mais democrático, o que permitiu que as novas gerações (Z e Alpha), nascessem em um mundo amplamente tecnológico. Esse novo fenômeno, fez com que ocorressem diversas mudanças na estrutura social, em que os seres humanos passaram a consumir muitas informações em mídias digitais, abrindo espaço para a ampliação de trabalhos na área da comunicação visual. Além disso, as mudanças também afetaram o âmbito educacional, em que os modelos tradicionais de ensino não se adequam bem a essas novas gerações de alunos. Neste sentido, o objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo da memória para o ensino de Geografia, a fim de tornar as aulas mais interessantes a essas novas gerações, a proposta busca utilizar de ferramentas e conhecimentos da área da comunicação visual, como o uso de programas vetoriais, na elaboração de ilustrações. As imagens no meio digital podem ter diversas utilizações inclusive produção de vídeos e jogos digitais.

Palavras-chave: Ensino e comunicação visual; Jogos na educação; Ilustração digital.

ABSTRACT

Over the last few decades, communication and information technologies have been expanding, making their access more democratic, which has allowed new generations (Z and Alpha) to be born in a largely technological world. This new phenomenon caused several changes to occur in the social structure, in which human beings started to consume a lot of information in digital media, opening the space for the expansion of work in the field of visual communication. Furthermore, the changes have also affected the educational environment, in which traditional teaching models are not well suited to these new generations of students. In this sense, the objective of this work is to develop a memory game for teaching Geography, in order to make the classes more interesting for these new generations. The proposal seeks to use tools and knowledge in the field of visual communication, such as the use of vector programs, in the elaboration of illustrations. Images in the digital medium can have different uses including video production and digital games.

Keywords: Teaching and visual communication; Games in education; Digital illustration.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. UMA BREVE ANÁLISE HISTÓRICA DA COMUNICAÇÃO VISUAL	9
2.1. A Comunicação Visual como ferramenta no ensino de Geografia	10
3. METODOLOGIA	13
4. O DESENVOLVIMENTO DO JOGO DOS DOMÍNIOS MORFOCLIMÁTICOS BRASILEIROS	14
4.1. O jogo da memória em sua versão digital	18
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES	22
5.1. Questionário realizado com professores de Geografia	22
5.2. – Entrevista com profissional da área de comunicação visual	26
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
7. REFERÊNCIAS	28
APÊNDICE I – Jogo da memória para colorir	29
APÊNDICE II – Jogo da memória colorido digitalmente	30
ANEXO I – Questionário no Google Forms	31
ANEXO II – Respostas das questões dissertativas do questionário	34
ANEXO III – Entrevista na integra	35

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e da comunicação a partir da década de 1970, vem se ampliando e se desenvolvendo de forma acelerada em âmbito mundial. O ser humano passou a viver em um meio técnico-científico-informacional, ou seja, interagindo o tempo todo com as tecnologias ligadas às telecomunicações. Por meio da *internet* as informações passam a chegar de forma muito rápida para as pessoas, essas mudanças aos poucos vêm transformando as estruturas sociais.

O acesso às novas tecnologias nos últimos anos passou a ser mais democrático, o que permitiu que a nova geração, a *Alpha*, nascesse inserida em um mundo amplamente digital. Conforme Lima *et. al.* (2019) esta nova geração, incorpora as pessoas nascidas a partir de 2010, essas crianças são movidas por muitos estímulos sensoriais, consumindo muitas informações das mídias digitais. Sendo assim, no que diz respeito a área da educação, essa nova geração não se adapta muito bem ao ensino tradicional, com aulas expositivas (apenas giz e lousa). Para essa nova geração, que consome muitas informações ao longo do dia a dia, as aulas no molde tradicional se tornam muito cansativas e desestimulantes.

Sobre as aulas tradicionais, Vieira descreve que:

É consensual no campo da Educação que métodos tradicionais de ensino apresentam baixa eficiência no que se refere à aprendizagem dos alunos. Tais métodos são predominantemente baseados em aulas expositivas monológicas, com conteúdos expressos tais e quais nos livros didáticos, sendo as interações entre professor e alunos, e destes entre si, pouco exploradas no processo de ensino-aprendizagem. (VIEIRA, 2014, p. 12)

Deste modo, se faz necessário a modificação dos processos de ensino-aprendizagem, como os alunos absorvem muitas informações e estímulos visuais, as aulas necessitam ser mais dinâmicas para atender as necessidades desta nova geração, ou seja, precisando ampliar o acesso a materiais audiovisuais, atividades lúdicas e inclusive a gamificação. Estas atividades estão dentro de um novo modelo pedagógico, a chamada metodologia ativa, que está em alta na década atual. Sobre este assunto Morán (2015), ressalta que as metodologias ativas partem da necessidade do aluno, ligando os assuntos a sua realidade, nesta metodologia um dos princípios é a sala de aula invertida e o uso de jogos.

Por outro lado, no último ano o Brasil e o mundo, vem passando por diversas dificuldades geradas pela pandemia causada pelo novo coronavírus (SARS-Cov-2), ocorrendo o fechamento de escolas e sendo necessário realizar o ensino de modo

remoto. Desta forma, as mudanças no ensino ocorreram de modo abrupto, havendo a necessidade de adaptar o ensino para o meio digital, emergindo a relevância de profissionais da área da comunicação, para produção gráfica de materiais didáticos em meios digitais, vale ressaltar que na educação a comunicação visual na parte editorial, na produção de livros didáticos, sempre foi necessária.

Neste sentido, este trabalho visa observar as potencialidades da área da comunicação visual, para a elaboração de produtos gráficos a fim de tornar as aulas de Geografia mais atrativas. Além disso, como produto final para esse trabalho de conclusão de curso, será a elaboração de artes para um jogo da memória dos domínios morfoclimáticos brasileiros em sua versão para os alunos colorirem e uma colorida digitalmente. Também será disponibilizada a versão digital do jogo da memória.

2. UMA BREVE ANÁLISE HISTÓRICA DA COMUNICAÇÃO VISUAL

Desde os primórdios da humanidade os seres humanos utilizam imagens para se comunicarem, transferir ideias, registrar acontecimentos e conhecimentos. Vale ressaltar que a própria escrita é também um desenho, uma comunicação apenas tipográfica. Inclusive até hoje podemos ter produções gráficas somente utilizando letras. Neste sentido, a comunicação através das artes visuais acompanha o ser humano desde suas origens, sendo algo de muita relevância e fundamental para a nossa espécie *homo sapiens*. Sobre esse assunto, Meggs e Purvis, relatam que:

Marcas, símbolos, figuras e letras traçadas ou escritas sobre uma superfície ou substrato tornaram-se o complemento da palavra falada ou do pensamento mudo. As limitações da fala são o malogro da memória humana e um imediatismo de expressão que não pode transcender o tempo e o lugar. Até a era eletrônica, as palavras faladas desapareciam sem deixar vestígios, ao passo que as palavras escritas ficavam. A invenção da escrita trouxe aos homens o resplendor da civilização e possibilitou preservar conhecimento, experiências e pensamentos arduamente conquistados. O desenvolvimento da escrita e da linguagem visual teve suas origens mais remotas em simples figuras, pois existe uma ligação estreita entre o desenho delas e o traçado da escrita. Ambos são formas naturais de comunicar ideias e os primeiros seres humanos utilizavam as figuras como um modo elementar de registrar e transmitir informações. (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 19)

Ao longo do desenvolvimento humano, vários povos utilizavam imagens para se comunicarem como exemplo as artes e, inclusive a escrita, faz parte de uma comunicação visual. Meggs e Purvis (2009), em seu livro intitulado “História do Design Gráfico”, trazem um apanhado de informações sobre o uso da comunicação visual, desde o início da humanidade em que temos registros até a contemporaneidade.

Alguns exemplos utilizados por Meggs e Purvis (2009) são: as artes rupestres presentes nas cavernas de Lascaux na França, estas artes são um dos primeiros registros humanos, que começaram a registrar suas vivências, já possuíam a necessidade de se expressar e se comunicarem. No Brasil também existem exemplos de artes rupestres, no Parque Nacional Serra da Capivara¹, no estado do Piauí, este parque é considerado um patrimônio mundial pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO.

Outros povos que desenvolveram novas técnicas de comunicação através do campo visual, citados pelos autores acima, foram os sumérios através da escrita

¹ Para maiores informações acesse: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/42>

cuneiforme, os egípcios com os hieróglifos e os chineses com seus meios de impressão arcaicos.

Da mesma forma que os autores supracitados, Panizza (2004), revela como ocorreu o desenvolvimento da comunicação visual, citando povos que foram os primeiros a desenvolverem técnicas de comunicação através de imagens ou escrita.

A evolução dos sistemas de comunicação acompanhou a civilização do próprio homem, de acordo com suas necessidades. Com os sumérios foi introduzido o primeiro sistema de pesos e medidas, seguido de um sistema de registro visual, que garantia a propriedade de animais ou a procedência de determinados produtos, e de um sistema de escrita. A partir daí, a tradição oral deu lugar a registros que transcendiam seus autores. Os sistemas de comunicação evoluíram ainda mais com a civilização egípcia, mas foi com a civilização chinesa que a comunicação através de registros visuais deixou de ter um caráter essencialmente utilitário. (PANIZZA, 2004, p. 20-21)

No que diz respeito a comunicação visual na contemporaneidade, os desenvolvimentos de técnicas impressão em larga escala e posteriormente as tecnologias como computador, internet, difundiram ainda mais essa área. Sendo o marketing digital, uma das áreas de trabalho em ascensão.

Neste sentido, se pode observar como essa área do conhecimento faz parte da essência do ser humano, o acompanhando desde o início de seu surgimento, sendo algo muito importante para diversos âmbitos em nossa sociedade, pois o ser humano é um ser social, que vive em comunidade, o que faz da comunicação algo essencial, seja por meio da fala ou da visão. No âmbito da educação, que é o foco deste trabalho, não é diferente, sendo utilizado há um tempo, um exemplo são os livros didáticos, repletos de informações visuais.

2.1. A Comunicação Visual como ferramenta no ensino de Geografia

Como pode ser observado no capítulo anterior, se comunicar através do campo visual é inerente ao ser humano, utilizado em diversas áreas, com a educação não seria diferente. Desde o início das escolas nos modelos atuais, depois da revolução industrial, se utilizam da comunicação visual na produção de materiais didáticos, em livros principalmente. Todos que passaram pelo sistema educacional brasileiro, mesmo no século passado tiveram acesso ao uso de livros didáticos, estes por sua vez têm vários elementos gráficos, começando pela sua diagramação, os desenhos, a escolha da tipografia, etc.

Apesar dos moldes antigos de livros didáticos não serem tão atrativos aos alunos das novas gerações, são de extrema importância e já utilizam da comunicação visual. No que diz respeito aos novos modelos de ensino, com gamificação, metodologias ativas, etc. vem se ampliando ainda mais o uso de ferramentas provenientes da comunicação visual e informática, na produção gráfica de jogos, materiais audiovisuais, entre outros.

As tecnologias da informação possibilitaram essas mudanças, permitindo cada vez mais um ensino voltado ao visual, que agrega muito no processo de ensino-aprendizagem, as vezes algo apenas escrito e falado não permite que seja compreendido da melhor forma, pois as pessoas são diferentes e cada um necessita de um modelo diferente de ensino.

Por outro lado, em relação aos jogos didáticos, focos deste trabalho, softwares provenientes da comunicação visual são essenciais para a produção deste tipo de material. Sendo o ensino por meio de jogos muito relevante na parte pedagógica, muitos professores vêm utilizando desse tipo de ferramentas, inclusive dando cursos sobre este assunto. Um exemplo é o professor Leandro Seles, em que desenvolve vários materiais interessantíssimos, e compartilha em seu grupo de Facebook denominado Geografia Ativa.

No que diz respeito aos jogos na educação, Fialho descreve que:

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (FIALHO, 2008, p.12299)

Neste sentido, Fialho (2008) reforça a importância em utilizar jogos educativos para o ensino. Sendo assim, a união entre comunicação visual e educação se faz válida, principalmente para as novas gerações, que tem muitos estímulos visuais vindo das redes sociais.

O tema escolhido para o desenvolvimento das ilustrações do jogo da memória, os domínios morfoclimáticos, faz parte das habilidades necessárias a serem trabalhadas nas escolas brasileiras na disciplina Geografia, pois está presente na Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2018), que rege as habilidades e competências necessárias a aprendizagem dos brasileiros. O assunto proposto neste trabalho, se encontram nas habilidades a seguir:

- (EF06GE11) Analisar distintas interações das sociedades com a natureza, com base na distribuição dos componentes físico-naturais, incluindo as transformações da biodiversidade local e do mundo.
- (EF07GE11) Caracterizar dinâmicas dos componentes físico-naturais no território nacional, bem como sua distribuição e biodiversidade (Florestas Tropicais, Cerrados, Caatingas, Campos Sulinos e Matas de Araucária).

As habilidades acima, fazem parte do currículo de ensino do sexto e sétimos anos do ensino fundamental II. Sendo assim, os temas abordados neste trabalho são relevantes para o uso em sala de aula, pois são assuntos utilizados com alunos de 11 a 13 anos, em que necessitam de materiais mais lúdicos pra assimilar e aprender conceitos.

3. METODOLOGIA

- Os procedimentos metodológicos desta pesquisa estão baseados na coleta de dados primários e secundários, sendo voltado principalmente para dados de origem qualitativa.
- A consolidação teórica será por meio de pesquisa bibliográfica (plataformas como o *google* acadêmico) específicas do tema proposto para a pesquisa. No caso deste trabalho, serão abordadas as potencialidades da comunicação visual para produção de materiais didáticos;
- Haverá uma análise do currículo do estado de São Paulo e da Base Nacional Curricular Comum, para que os materiais produzidos estejam condizentes com as habilidades propostas por esses documentos oficiais.
- A produção dos materiais será por meio de um aplicativo de vetor, o *Inkscape*, no qual serão vetorizadas as imagens produzidas. Para colorir será utilizado o mesmo aplicativo;
- Os materiais desenvolvidos ao longo desta pesquisa, terão como temática os domínios morfoclimáticos brasileiros. A base teórica para a elaboração do jogo será o livro: *Os Domínios da Natureza no Brasil: potencialidades paisagísticas*, desenvolvido por Aziz Ab' Sáber.
- Houve a realização de entrevista, semiestruturadas, com professor da comunicação visual. Tendo como objetivo a análise dos materiais didáticos produzidos, a fim de avaliar a qualidade e eficiência das produções gráficas ao longo do trabalho. Além disso, foi realizado um questionário voltado para professores de Geografia, a plataforma utilizada foi o *Google Forms*.
- Por fim, haverá a análise de todos os dados coletados ao longo deste ano.

4. O DESENVOLVIMENTO DO JOGO DOS DOMÍNIOS MORFOCLIMÁTICOS BRASILEIROS

Ao longo deste trabalho foram elaboradas um total de seis ilustrações, as imagens compunham cada um dos domínios morfoclimáticos brasileiros, a Caatinga, o Cerrado, os Mares de morros, a Mata de Araucárias, as Pradarias e a Amazônia. Como produto final, essas ilustrações viraram um jogo da memória (apêndice I e II) com duas versões: a colorida e a em preto e branco.

O aplicativo utilizado para desenhar as ilustrações e colorir foi o programa vetorial denominado *Inkscape*², este *software* de vetorização é de uso livre, ou seja, sem nenhum custo, sendo muito acessível, pois é bem leve e comporta em computadores com processadores menos potentes. Abaixo segue o passo a passo da elaboração das ilustrações.

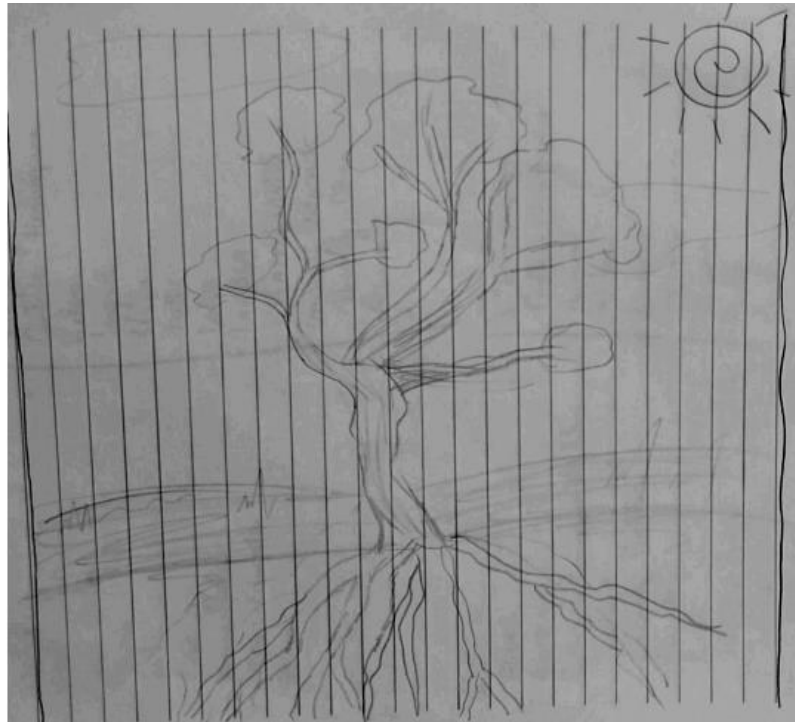
- 1º - Antes de iniciar as ilustrações, foi observado na internet diversas fotos de cada domínio morfoclimático, a fim de inspirar na produção das ilustrações;
- 2º - No caso dessas ilustrações, houve um rascunho feito à mão, antes de passar para a versão digital. Segue abaixo uma tabela contendo as imagens de antes da vetorização:

Figura 1 – Tabela contendo os desenhos feitos a mão

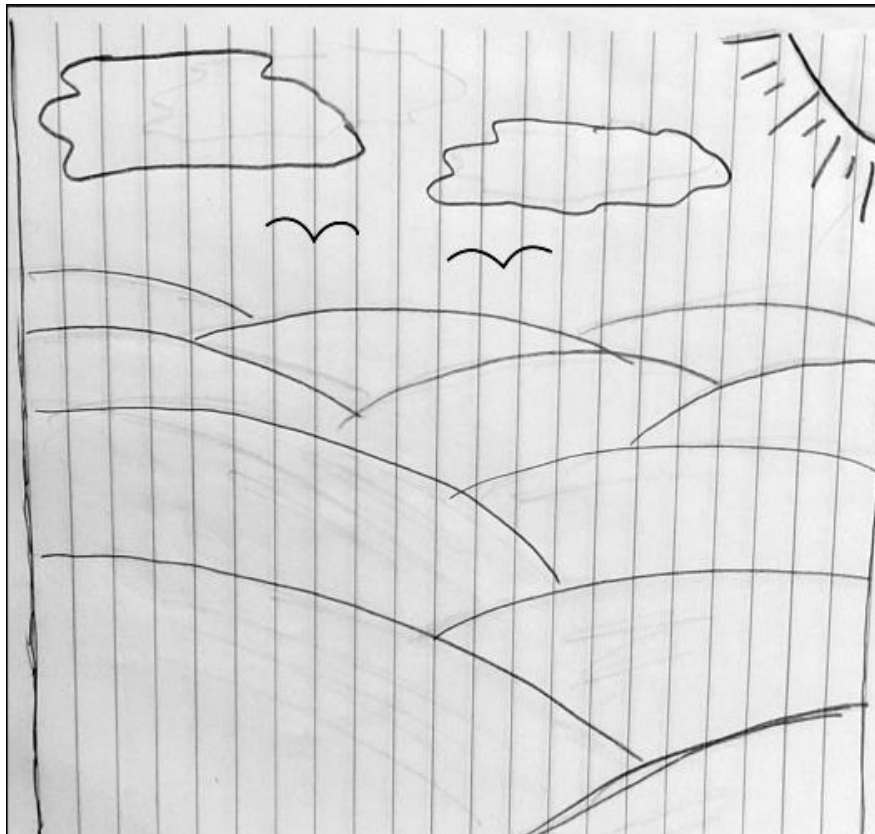


Domínio Araucárias (CORRÊA, T. A. F. 2021)

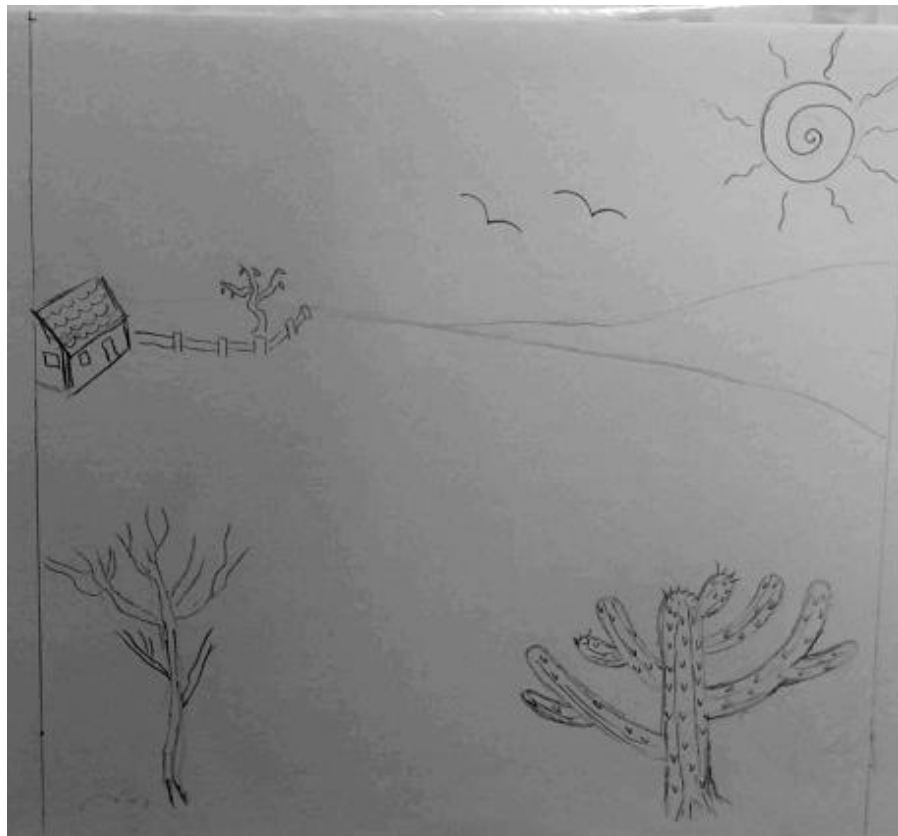
² Disponível no site: <https://inkscape.org/pt-br/>



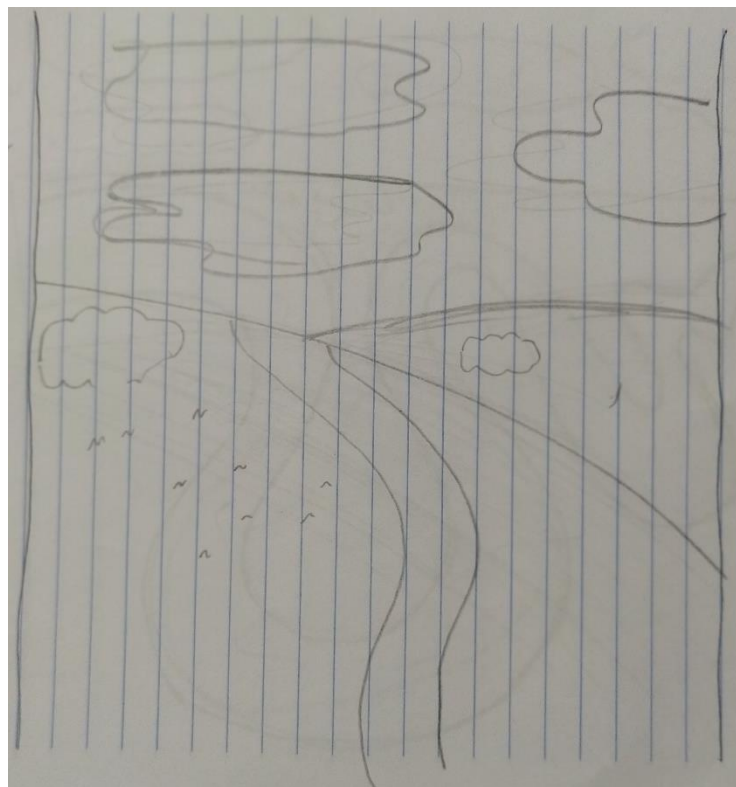
Domínio Cerrado (CORRÊA, T. A. F. 2021)



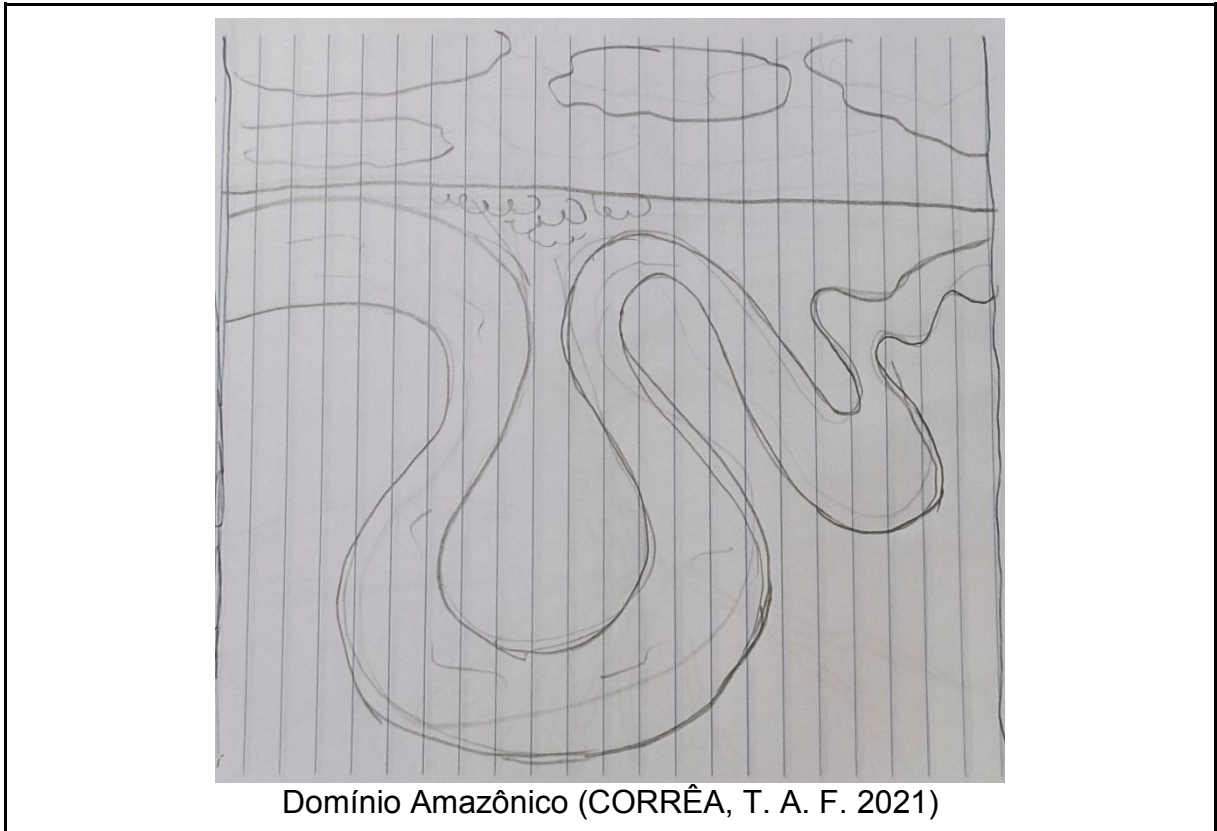
Domínio Mares de morros (CORRÊA, T. A. F. 2021)



Domínio Caatinga (CORRÊA, T. A. F. 2021)

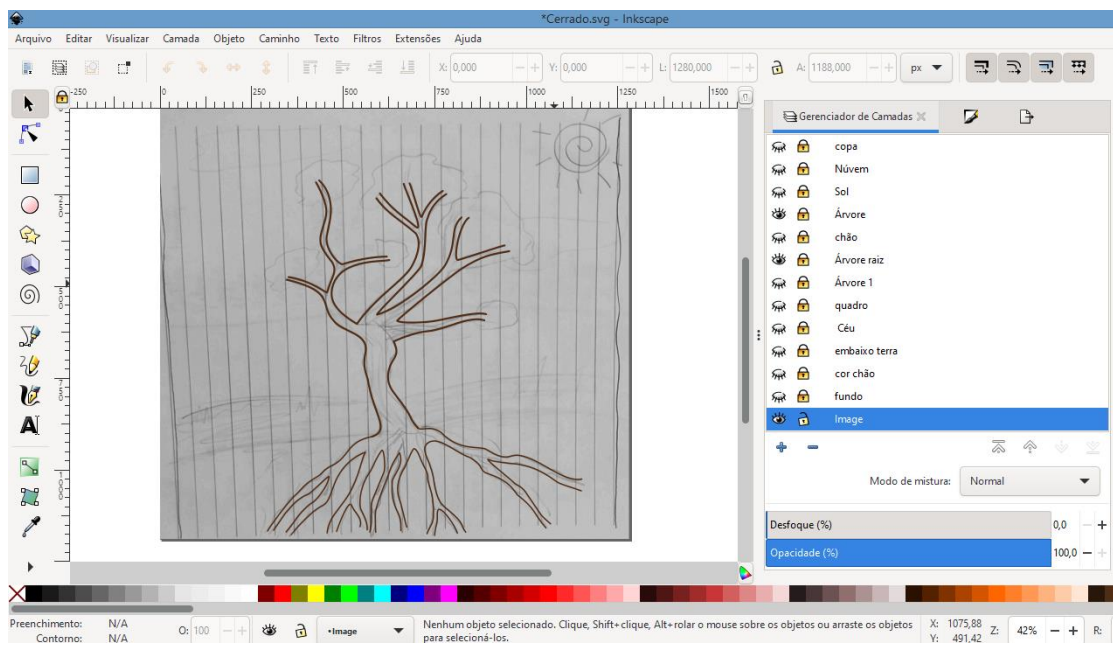


Domínio Pradaria (CORRÊA, T. A. F. 2021)



→ 3º - Utilizando o programa *Inkscape*, as imagens feitas a mão foram vetorizadas;

Figura 2 – Vetorizando os desenhos



Fonte: CORRÊA, T. A. F. (2021)

→ 4º - Para colorir as imagens também foi utilizado o programa *Inkscape*;

A parte conceitual do desenvolvimento do jogo, para obter desenhos que tenha a ver com o tema do jogo, partiu do livro intitulado “Os domínios de natureza no Brasil: potencialidades paisagísticas.”, escrito por Aziz Nacib Ab’Saber, um grande geógrafo brasileiro no qual desenvolveu esse esquema de regionalização das características naturais das paisagens brasileiras.

4.1. O jogo da memória em sua versão digital

As ilustrações elaboradas durante esse trabalho foram pensadas inicialmente para serem utilizadas em suas versões impressas, tendo a possibilidade de os alunos pintarem ou serem coloridas digitalmente. Porém, ao longo da pesquisa para o desenvolvimento das ilustrações e complementação teórica, foram descobertos programas *online* e gratuitos, que permitem criar jogos digitais utilizando as ilustrações autorais, produzidas durante este trabalho.

No caso desta pesquisa, o site escolhido para tornar o jogo digital foi o *learning apps*. Segundo informações do site oficial³, este trata-se de um aplicativo para web que auxilia no processo de ensino-aprendizagem de estudantes, trabalhando com o ensino de um modo lúdico e interativo. A escolha desta plataforma se deve ao fato de funcionar tanto pelo computador, como pelo celular, permitindo o acesso mais fácil as pessoas, pois muitos hoje em dia tem celular.

Este site foi encontrado através do artigo produzido por Luciana Lousada (2019), no qual aborda a importância em se trabalhar o ensino através do lúdico, ou seja, das brincadeiras. Segundo a mesma “O divertimento e o prazer que jogos e brincadeiras proporcionam podem tornar mais palatável um conteúdo enfadonho, aumentando assim o acolhimento por parte dos alunos.” (LOUSADA, Luciana, p. 173, 2019). Além disso, os jogos lúdicos e digitais atraem ainda mais essa nova geração, que está totalmente inserida no meio digital, bem como, os alunos que ainda se encontram no ensino remoto podem participar também, com esse tipo de atividade.

Abaixo o link e o Qr Code de acesso ao jogo da memória dos domínios morfoclimáticos.

³ Site oficial: <https://learningapps.org/impressum.php>



<https://learningapps.org/watch?v=p1abgkfgc21> – Link para abrir o jogo digital

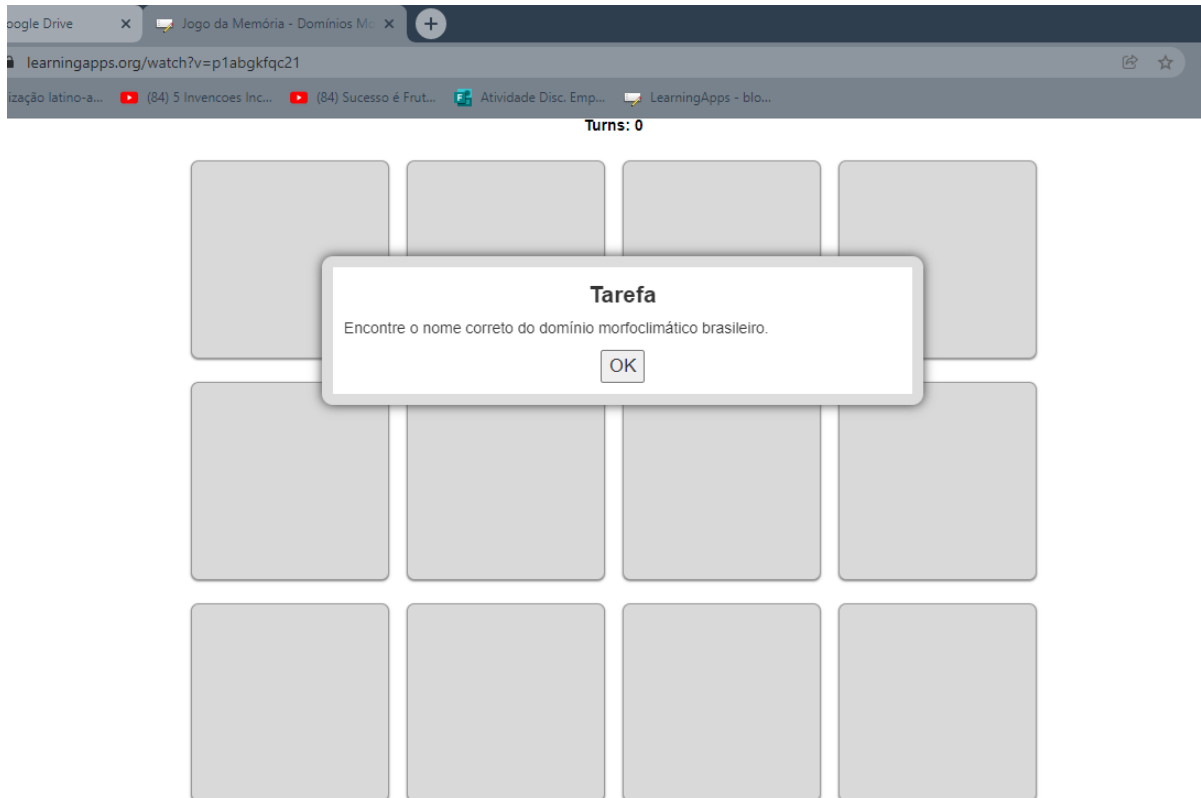
Qr code para acessar o site

O Qr Code significa “*Quick response*”, traduzido para o português fica como resposta rápida, foi desenvolvido no ano de 1994, pela empresa japonesa Denso-Wave, para o ramo de produção de automóveis. Esse código permite catalogar de forma melhor as peças dos carros, com mais detalhes. Além disso, seria uma nova forma de código de barras em 2D, segundo o site Tech tudo (2011), a diferença entre esses códigos seria que o primeiro possui informações em dois planos o horizontal e vertical, por sua vez o código de barras utiliza apenas de forma horizontal.

Apesar de já possuir 27 anos essa tecnologia, apenas na última década seu uso é mais frequente no Brasil, devido a melhora nas tecnologias das câmeras dos celulares.

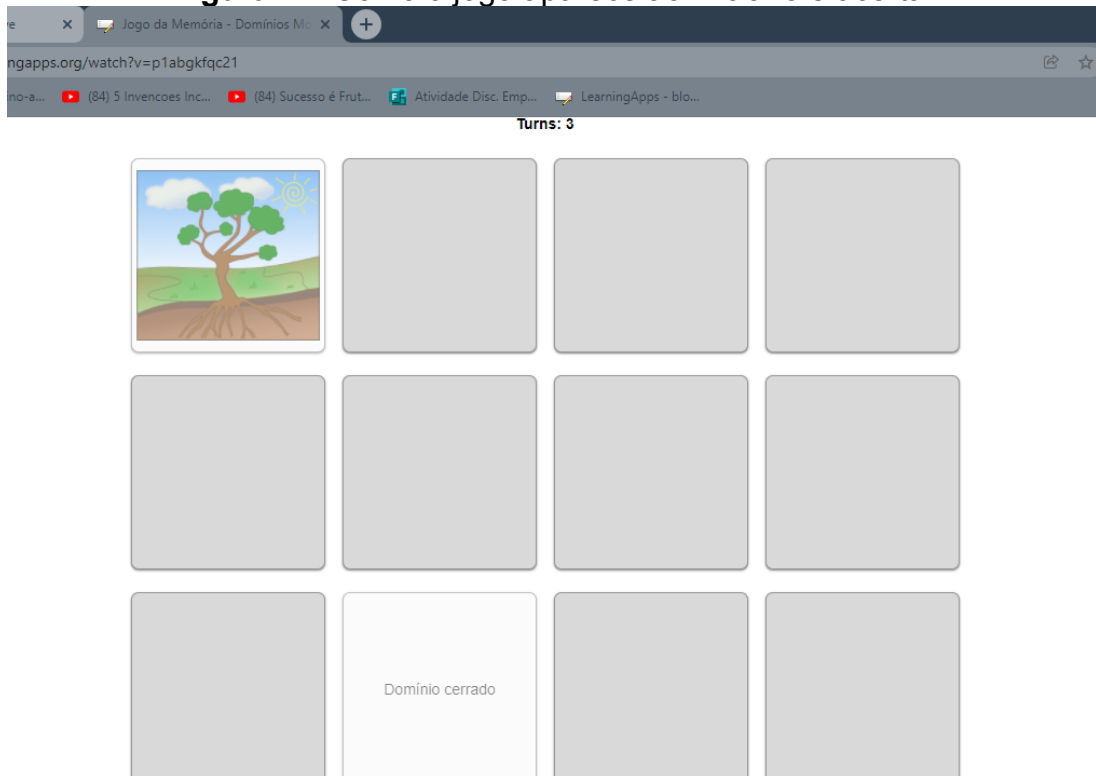
Abaixo seguem as imagens sobre como o jogo em sua versão digital aparece para as pessoas.

Figura 3 – O jogo em sua versão digital (Desktop)



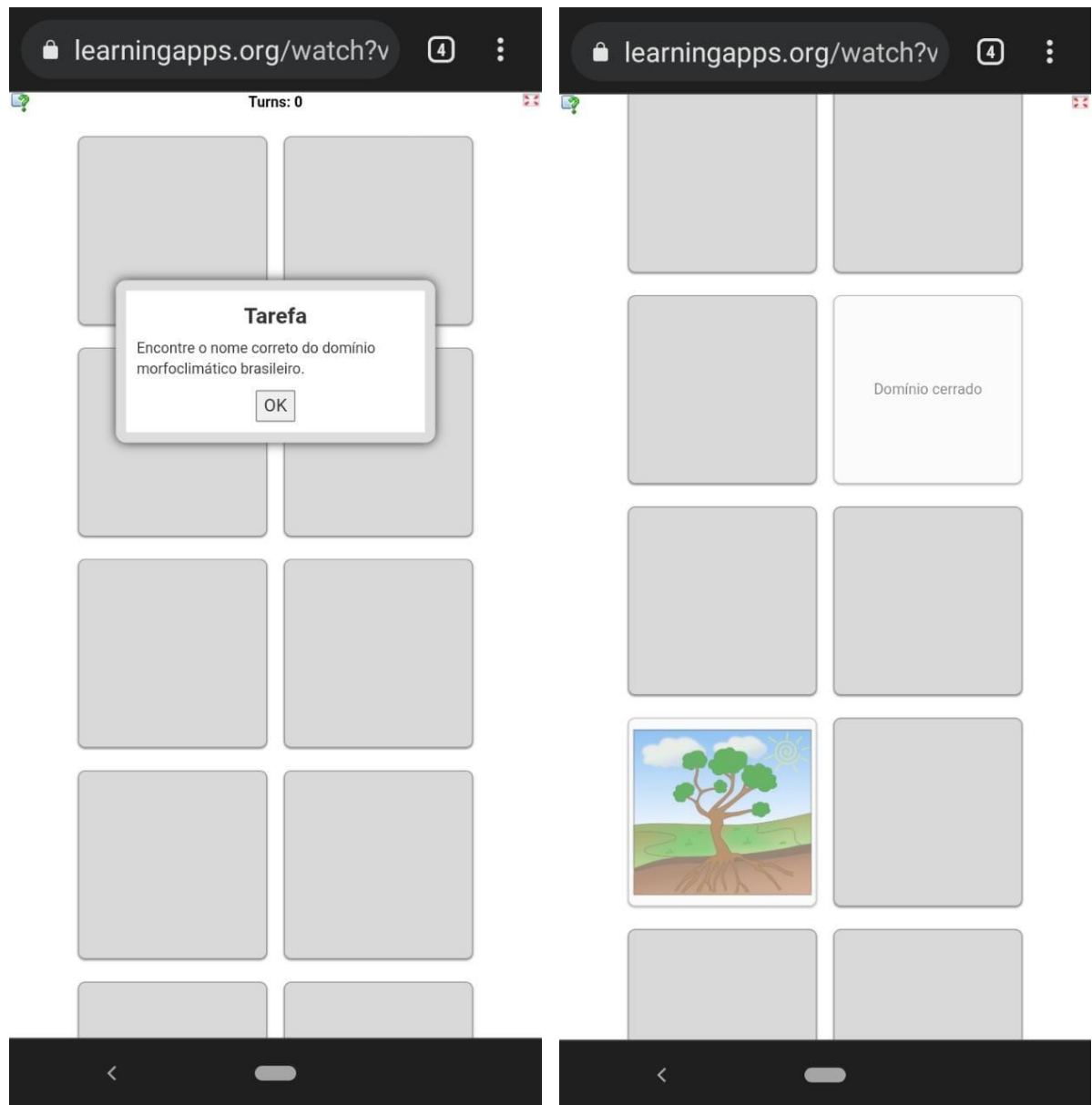
Fonte: learning apps
Org: CORRÊA, T. A. F. (2021)

Figura 4 – Como o jogo aparece ao iniciá-lo e acertar



Fonte: learning apps
Org: CORRÊA, T. A. F. (2021)

Figura 5 – Jogo em sua versão digital (celular)



Fonte: learning apps
Org: CORRÊA, T. A. F. (2021)

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo da pesquisa, serão evidenciados os resultados e discussões referentes à produção de material didático utilizando o programa vetorial intitulado *Inkscape*. Os materiais finalizados se encontram no apêndice I e II deste trabalho, sendo um jogo da memória sobre os domínios morfoclimáticos brasileiros.

O modo de avaliação da qualidade dos materiais produzidos foi por meio de um questionário voltado para professores de Geografia, através do *Google Forms*. O questionário servirá para observar a relevância do jogo no âmbito educacional, se realmente auxilia no processo de ensino-aprendizagem de alunos na faixa etária proposta (10 a 13 anos). Infelizmente não houve tempo hábil para a aplicação em sala de aula, mas será disponibilizado o produto final para professores da educação básica.

Além disso, o trabalho foi avaliado por um profissional da área de comunicação visual, o professor João Luis Poletti Bizachi, leciona a disciplina Ilustração, na Escola Técnica Deputado Salim Sedeh, no município de Leme/SP, o mesmo avaliou os produtos finais deste TCC, sobre a visão de um profissional da área de comunicação visual.

5.1. Questionário realizado com professores de Geografia

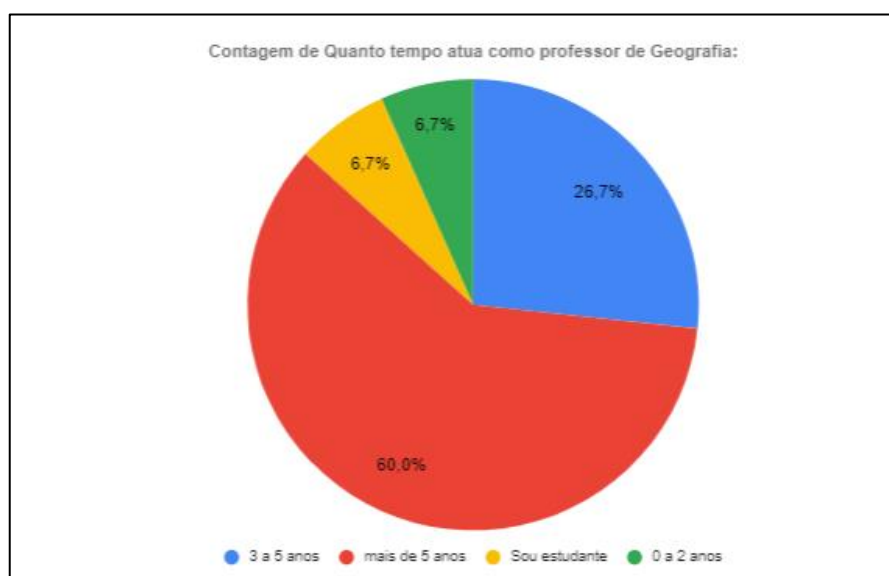
Este item traz os resultados dos questionários realizados, nos anexos I e II, podem ser observadas o questionário do *google forms* e as respostas dos professores na íntegra. O presente questionário foi respondido por um total de quinze professores de Geografia, residentes em todas as cinco regiões brasileiras e também com tempo de serviço diferentes, como pode ser observado nas figuras 6 e 7.

Apesar de ser uma quantidade de profissionais reduzidos, para esse tipo de questionário que trabalha com informações de uma área específica, a quantidade abordada já revela várias informações relevantes.

Figura 6 – Gráfico sobre onde os professores residem

Fonte: CORRÊA, T. A. F. (2021)

O Gráfico acima revela que a maior parte dos professores que responderam o presente questionário residem em estados da região sudeste (SP, MG, ES e RJ). Saber a região das pessoas que respondem se faz relevante no sentido de compreender se as respostas ao longo do questionário levam em consideração aspectos mais locais de uma região ou se tem opiniões de profissionais de diversos estados brasileiros. Além disso, como o Brasil é um país com tamanho continental, a cultura e educação é muito diferente de uma região para a outra.

Figura 7 – Tempo de atuação como professor

Fonte: CORRÊA, T. A. F. (2021)

Como pode ser evidenciado no gráfico acima (figura 7), a maior parte das pessoas que responderam ao questionário trabalham na área da educação a mais de cinco anos, possuindo uma experiência maior no que diz respeito ao uso de materiais em sala de aula.

Figura 8 – Jogos para o ensino de Geografia são importantes?



Fonte: CORRÊA, T. A. F. (2021)

Na parte teórica deste trabalho, foi abordado a importância de trabalhar o lúdico, o visual na educação, principalmente através de jogos. Jogos em geral, trazem aspectos da comunicação visual, sendo essenciais para o ensino, a resposta obtida no gráfico acima, releva que os professores em sua totalidade consideram esse tipo de produção de materiais importante para o processo de ensino-aprendizagem.

Sobre a pergunta presente no questionário, “Em sua opinião, qual a importância pedagógica de se trabalhar com jogos didáticos no ensino de Geografia?” (Para ver as respostas na íntegra - Anexo II). Sobre essa questão, os professores relataram que jogos despertam maior interesse dos alunos, contribuindo para a aula ser mais dinâmica. Além disso, as aulas se tornam mais dinâmicas, deixando o aprendizado mais prazeroso, é uma ferramenta de fixação de conteúdo, entre outros.

Figura 9 – Abaixo o gráfico revela a opinião dos professores em relação ao produto deste TCC



Fonte: CORRÊA, T. A. F. (2021)

Por fim, como resultado da usabilidade do jogo na visão de professores de Geografia é unânime, todos acreditam que o jogo da memória desenvolvidos como trabalho de conclusão de curso em comunicação visual é relevante em seu uso pedagógico.

No que diz respeito a sugestões de melhorias (Anexo II), grande parcela relatou não precisar melhorar nada. um sugeriu utilizar novas plataformas de jogos digitais, também pediram para colocar o nome dos domínios nas imagens, que no desenho do domínio mares de morros, estes pudessem ser mais íngremes.

Bem como, sugeriram a utilização de cores diferenciadas no sombreamento, algo mais específico da comunicação visual, o que é muito relevante para melhorias futuras. Sobre essa melhoria no sombreamento, foi percebido ao longo deste trabalho, mas devido ao programa utilizado e as dificuldades encontradas em fazer o curso a distância, como falta de acesso aos programas, não permitiram melhorar de início. Porém, futuramente será melhorada a qualidade da pintura.

Ademais, cabe ressaltar que o produto final deste TCC, será de uso livre para professores, sendo divulgados em grupos para que possa ter relevância na prática e auxiliar realmente no aprendizado.

5.2. – Entrevista com profissional da área de comunicação visual

Esta parte do trabalho é destinada à análise dos resultados da entrevista realizada com o professor João Luis Poletti Bizachi (Anexo III), este auxiliou e acompanhou o desenvolvimento das ilustrações digitais proposta como trabalho final do curso técnico em comunicação visual.

Justifica-se a realização desta entrevista devido ao fato de que se considerou de extrema importância registrar aqui as opiniões do professor devido a sua experiência na área de ilustração e comunicação visual, visto que leciona a anos no curso técnico em questão.

A entrevista foi realizada em 25/11/2021, nas dependências da Escola Técnica Deputado Salim Sedeh, teve a duração de seis minutos e foi realizado no formato de perguntas e respostas que foram gravados os áudios, com o consentimento do professor.

No que diz respeito a questão “Sobre o tema do TCC você achou relevante para a comunicação visual?”, o professor considerou válido. Além disso, destacou que a junção entre a comunicação visual e o uso pedagógico é uma das formas mais nobres de utilizar aos conhecimentos deste ramo.

A segunda pergunta foi “O senhor como professor de ilustração, o que acha desse tipo de ilustração? Está condizente com a educação? Com uma ilustração pedagógica?” O professor, considerou a ilustração em seus termos técnicos condizente, pois necessita ser simplificada para o público-alvo escolhido, não podendo ter uma ilustração muito complexa, deve ser mais primitivista.

Por fim, sobre a questão “o que pode ser melhorado?”, o professor destacou que em termos visuais está bom, sem necessidades de alterações, mas o trabalho deve ser democratizado, que a utilização no mundo real que trará o sucesso ao trabalho.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o presente trabalho foi uma tentativa de reunir duas áreas do conhecimento a comunicação visual e a educação, a qual tenho muito apresso, principalmente por ser professora a um tempo. Sobre o resultado do trabalho, acredito que apesar das dificuldades ao longo do curso consegui obter bons resultados.

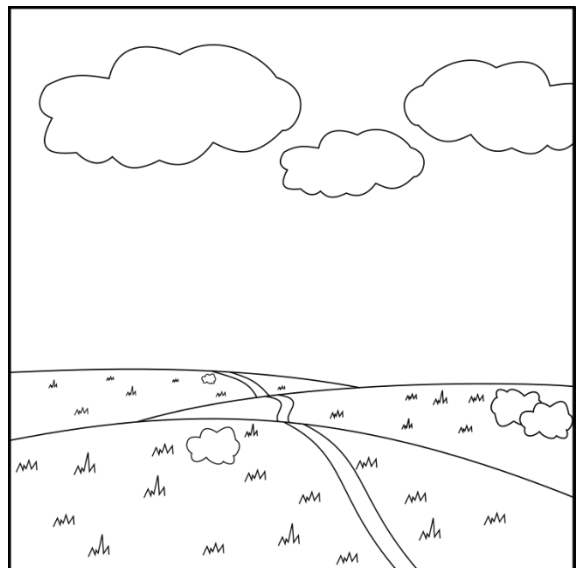
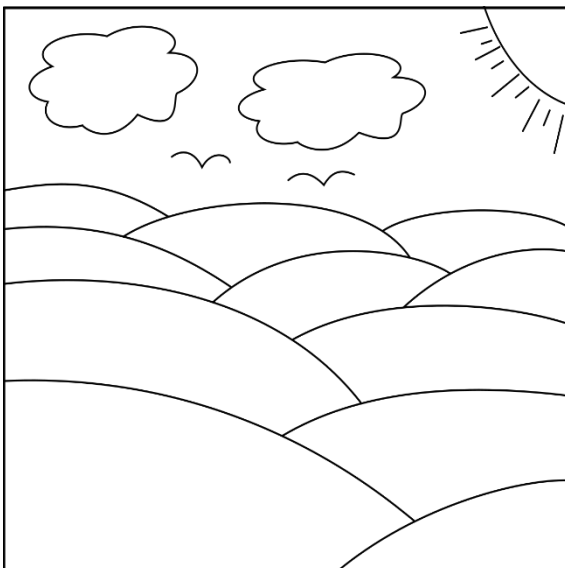
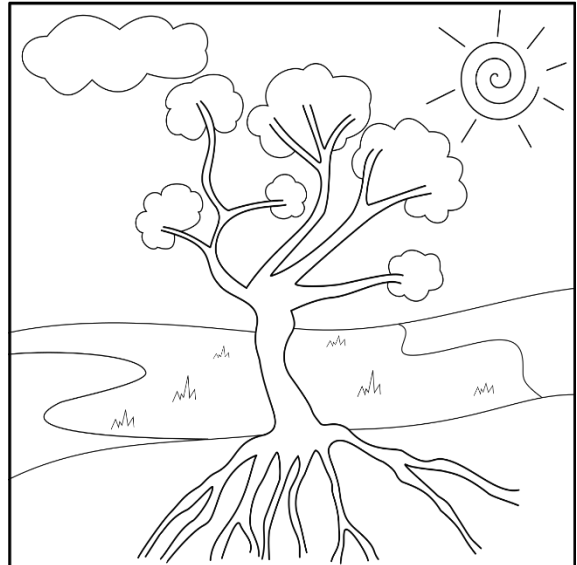
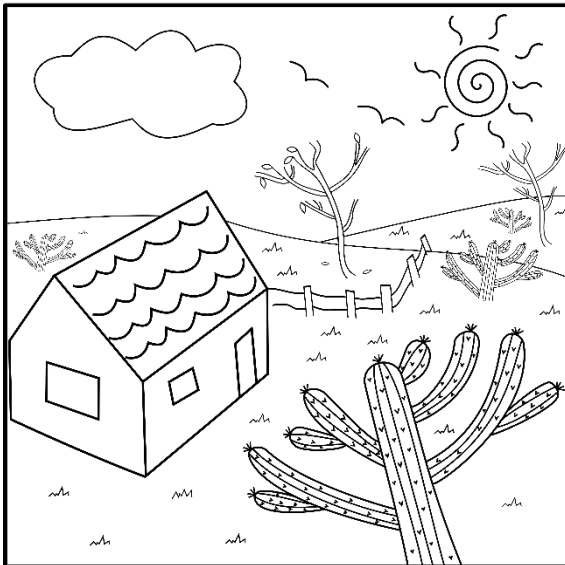
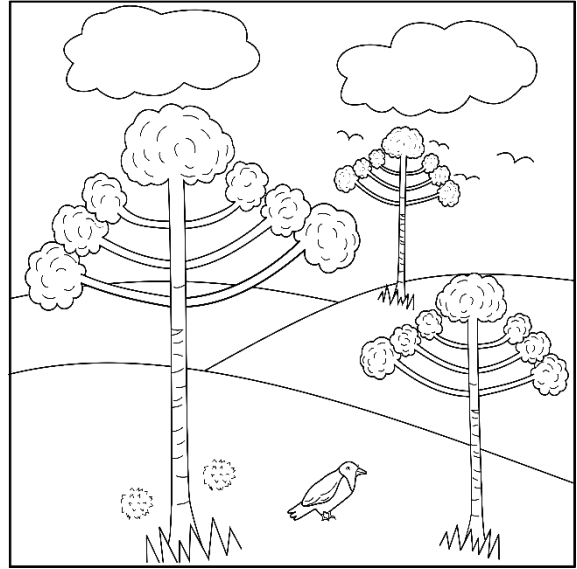
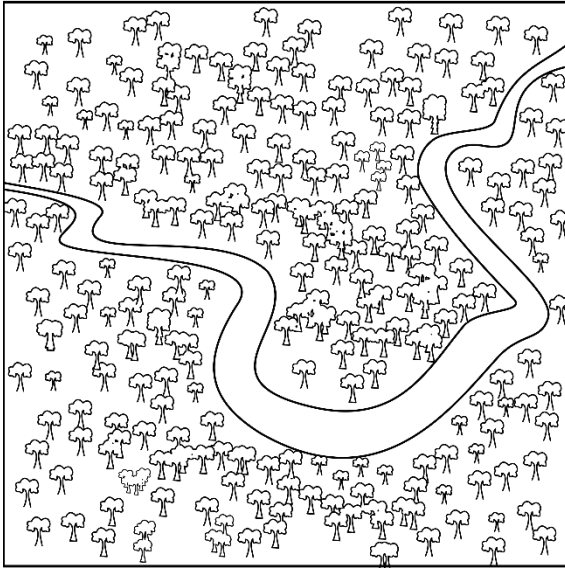
Cursar comunicação visual e realizar esse trabalho de conclusão de curso foram muito importantes para meu crescimento pessoal e profissional, pude observar a produção gráfica e até mesmo as artes de um modo diferente e ver como essa área está presentes em tantos lugares, inclusive na educação. Eu sempre tive muita relutância em relação a trabalhos ligados as artes visuais, por ter muita dificuldade, o curso me permitiu perder esse medo e mudou meu olhar.

Por outro lado, como professora, a comunicação visual me abre vários leques e pretendo ampliar meus conhecimentos na produção de materiais didáticos. Inclusive uma das metas que levo é melhorar o material realizado para este curso, seguindo as sugestões dos professores que responderam meu questionário.

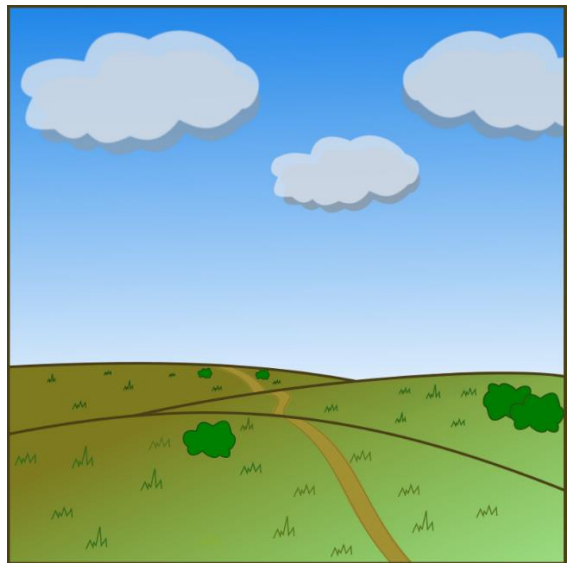
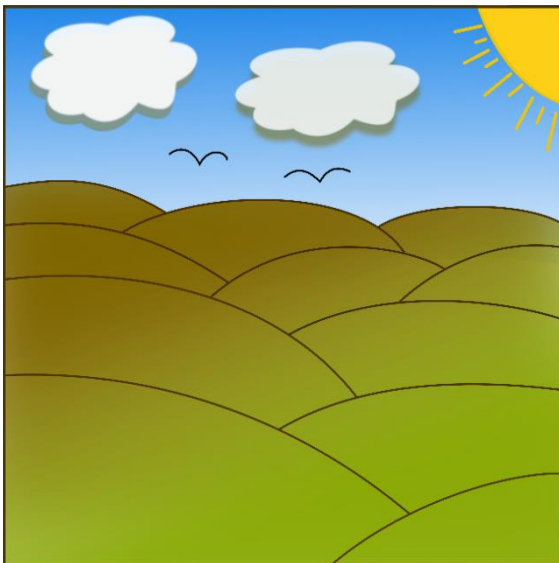
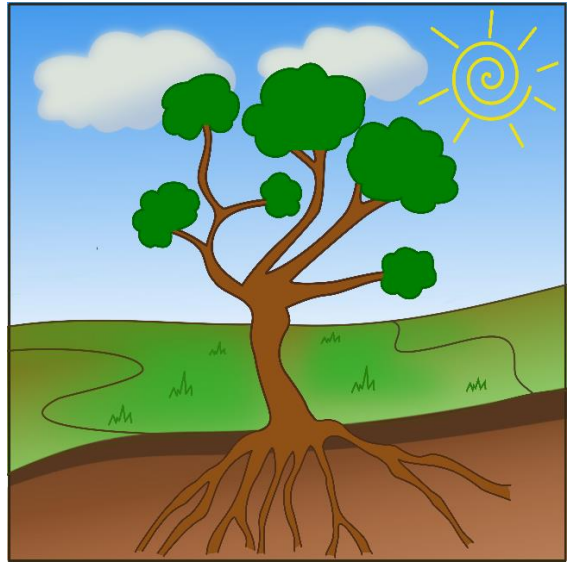
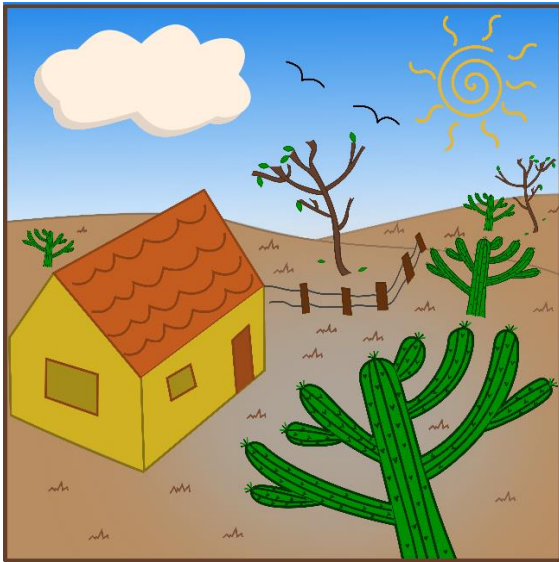
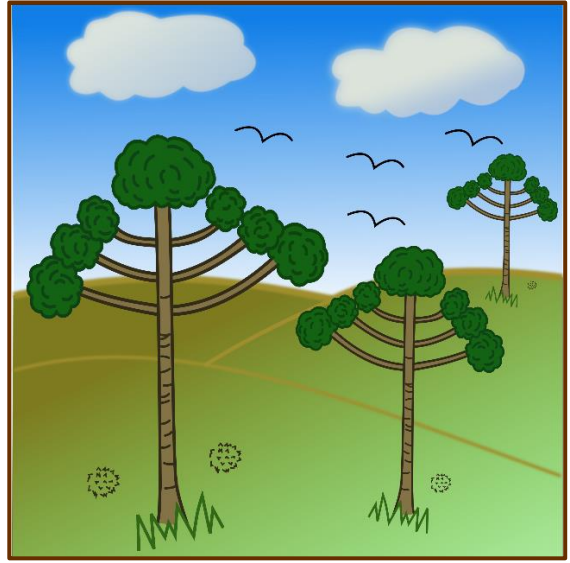
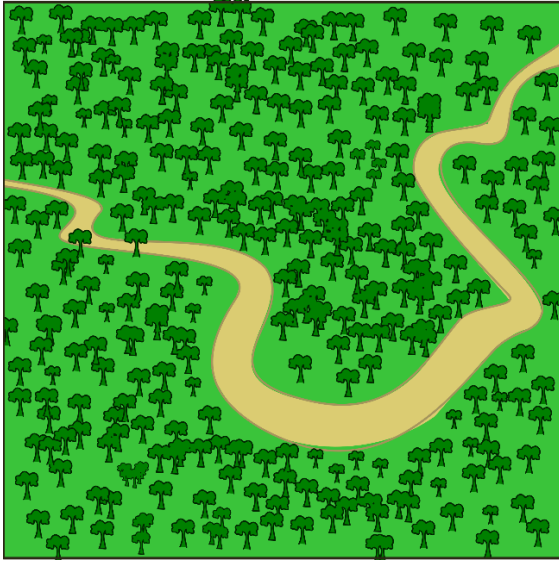
7. REFERÊNCIAS

- AB'SÁBER, Aziz Nacib. **Os domínios de natureza no Brasil: potencialidades paisagísticas**. Ateliê editorial, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf> Acessado em: 06/11/2021.
- FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. In: Congresso nacional de educação. 2008. p. 12298-12306.
- LIMA, Rayanne Oliveira Mederios *et al.* **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA A GERAÇÃO ALPHA**. VI Encontro Internacional de Jovens Investigadore, 2019.
- LOUSADA, Luciana. **ELABORANDO ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE PLE ATRAVÉS DA PLATAFORMA LEARNINGAPPS.ORG**. VII Simpósio Mundial de Estudos de Língua Portuguesa, Porto de Galinhas/PE, 2019. Disponível em: <<http://sites-mitte.com.br/anais/simelp/resumos/PDF-trab-4031-1.pdf>> Acessado em> 10/11/2021.
- MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. Cosac Naify, 2009.
- MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf> Acessado em: 11/10/2021.
- PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. Dissertação de mestrado - Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP - São Paulo/SP, p. 254, 2004.
- TECH TUDO. **QR Code: entenda o que é e como funciona o código**. 2011. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/03/um-pequeno-guia-sobre-o-qr-code-uso-e-funcionamento.ghtml>> Acessado em: 20/11/2021.
- VIEIRA, Alex Soares. **Uma alternativa didática às aulas tradicionais: o engajamento interativo obtido por meio do uso do método peer instruction (Instrução pelos colegas)**. 2014. Dissertação (Metrado em Ensino de Física) - Instituto de Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, RS.

APÊNDICE I – Jogo da memória para colorir



APÊNDICE II – Jogo da memória colorido digitalmente



ANEXO I – Questionário no Google Forms

TCC - A PRODUÇÃO GRÁFICA E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO: A elaboração de materiais didáticos para o ensino de Geografia

Olá professores! Sou Thaís Corrêa, professora de Geografia da rede estadual de SP, atualmente estou cursando um técnico em Comunicação Visual, e neste semestre estou realizando meu TCC do técnico que envolve o ensino de Geografia. Esse questionário é voltado para professores que já lecionam ou em formação, agradeço por me ajudarem neste momento.

O objetivo deste trabalho, foi atrelar o desenvolvimento gráfico no ensino de Geografia, no qual produzi as ilustrações de um jogo da memória dos domínios morfoclimáticos, em duas versões, colorida e para colorir.

Irei disponibilizar ele no grupo para vocês.

***Obrigatório**

1. Região em que reside: *

Marcar apenas uma oval.

- Norte
- Nordeste
- Sul
- Sudeste
- Centro-oeste

2. Cidade e estado em que reside: *

3. Quanto tempo atua como professor de Geografia: *

Marcar apenas uma oval.

- 0 a 2 anos
- 3 a 5 anos
- mais de 5 anos
- Sou estudante

4. Você considera importante a utilização de jogos no ensino de Geografia? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

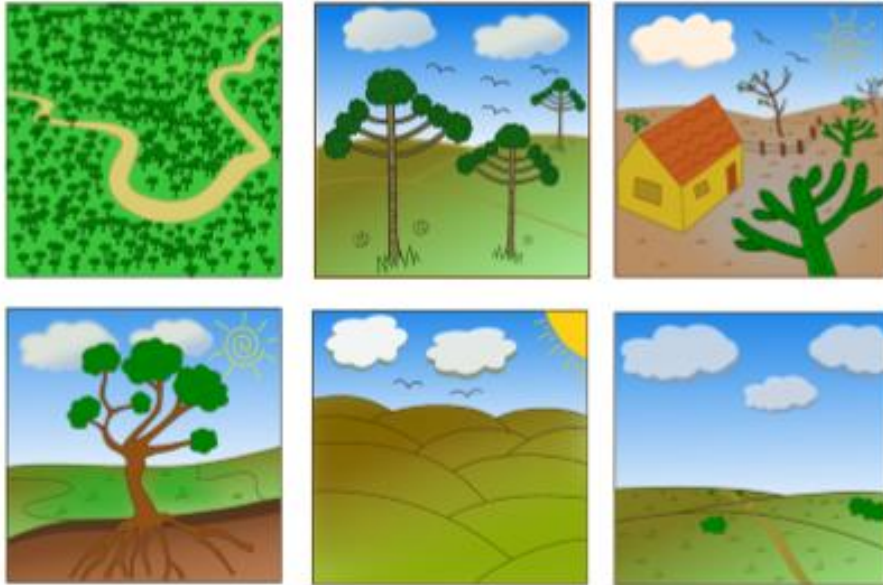
5. Em sua opinião, qual a importância pedagógica de se trabalhar com jogos didáticos no ensino de Geografia. *

JOGO DA MEMÓRIA EM SUA VERSÃO PARA COLORIR



JOGO DA MEMÓRIA DOS DOMÍNIOS MORFOCLIMÁTICOS BRASILEIROS

JOGO DA MEMÓRIA EM SUA VERSÃO COLORIDA



JOGO DA MEMÓRIA - VERSÃO COLORIDA

Jogo versão digital

Link: <https://learningapps.org/watch?v=p1abgkfq21>

6. Você acha relevante o jogo acima para o uso nas aulas de Geografia? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

ANEXO II – Respostas das questões dissertativas do questionário

Em sua opinião, qual a importância pedagógica de se trabalhar com jogos didáticos no ensino de Geografia:
Desperta o maior interesse dos alunos no tema trabalhado, incentiva a maior participação do aluno na aula e contribui para a aula ser mais dinâmica. Já utilizei jogos em algumas das minhas aulas com as turmas do 6º ano e eles gostaram bastante, e sempre perguntam quando vou levar novamente. Utilizei um bingo geográfico sobre coordenadas geográficas e um jogo de dominó das regiões do Brasil.
O aluno aprende melhor os conceitos do tema trabalhado. A aula expositiva o grau de atenção é mínimo, o aluno compreende mais realizando atividades e compartilhando o que aprendeu com outros, ao jogar a interação entre pares ou grupo é maior.
Os jogos podem trazer dinamismo e tornar o momento de aprendizado ainda mais prazeroso
Acredito ser uma forma lúdica de se trabalhar conceitos geográficos, saindo um pouco da forma tradicional de ensino, o que pode aproximá-los à assimilação dos conhecimentos de forma natural em seu cotidiano.
Maior envolvimento dos alunos
Fundamental
As aulas ficam mais interessantes e dinâmica.
Aprendizagem dinâmica
ACREDITO QUE COM OS JOGOS O ALUNO POSSA ENTENDER MELHOR OS CONTEÚDOS.
É uma forma lúdica de se aprender, dessa forma é possível fazer com que os estudantes desenvolvam outras habilidades, além das estipuladas nos manuais pedagógicos.
Aumentar a curiosidade dos alunos, aprender mais sobre o conteúdo
Acredito que os jogos didáticos são recursos pedagógicos importantes para trabalhar a metodologia ativa despertando o interesse e engajamento dos alunos.
É uma ferramenta que auxilia na fixação de conteúdos, favorecendo o processo de ensino de geografia
Ensinam de forma lúdica conceitos e estudos geográficos, além de permitir interação entre os estudantes.
Eles possibilitam a utilização de uma linguagem diferente no ambiente de ensino

Sugestões de melhorias:

Nenhuma, está ótimo o jogo. Parabéns 😊
Sugiro utilizar outras plataforma de jogos como Wordwall ou kahoot para competições por Quiz que gera ranking entre os estudantes. Como são competitivos, vão jogar várias vezes para alcançar melhor pontuação.
O jogo está ótimo desse jeito
Achei interessante a proposta do jogo.
Para qual nível de ensino?
Adorei tudo!!!
Está muito bom
Continue compartilhando conhecimento
ESTÁ BOM ASSIM
Não há sugestões. Está tudo maravilhoso, parabéns!
Colocar o nome do domínios nas figuras
Adorei! Talvez os morros em mares de morros pudessem mais íngremes. Parabéns pelo excelente trabalho!
Muito bom seu trabalho...
Poderiam ter os outros domínios e uso de imagens não necessariamente iguais, mas correspondentes para identificar as áreas de enfoque do jogo.
A utilização de cores diferenciadas no sombreado. No caso da imagem das colinas (quinta figura) a forma como o sol e a sombra projetam está diferente de como realmente é (a sombra se projeta individualmente para cada colina)

ANEXO III – Entrevista na integra**Entrevista com o professor João Luis Poletti Bizachi****Sobre o tema do TCC, o senhor achou relevante para a comunicação visual?**

O seu tema? Eu acho relevante, acho muito importante, acho que é esse nicho, nicho de juntar a comunicação visual a alfabetização né, ao uso pedagógico e educacional é um dos usos mais nobres da comunicação visual, então eu acho extremamente válido.

O senhor como professor de ilustração, o que acha desse tipo de ilustração, se está condizente com a educação, com uma ilustração pedagógica.

Ela está condizente, ela precisa ser muito simplificada, quase geometrizada, precisam ser em planos que não se alternam muito em perspectiva. Tudo isso para ser condizente a capacidade do olhar do público-alvo, neste caso envolvendo alunos de um início de alfabetização ela não pode ser uma ilustração muito complexa, ela precisa ser mais primitivista, mais básica.

Sugestões de melhoria

A melhoria sempre é a democratização do jogo, a democratização do seu TCC, a colocação dele em uma determinada sala. Eu acho que em termos visuais ele está bom, mas a aplicabilidade dele precisa ser no mundo real. E esse mundo real é que garante para você o sucesso do trabalho.

Perguntas – negrito

Respostas – sem negrito