

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
COORDENAÇÃO DE TECNOLOGIA EM EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

ANA CAROLINA RIACHI CASAGRANDE

MOOC: NOÇÕES DE DESIGN GRÁFICO PARA PROFESSORES

MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2019

ANA CAROLINA RIACHI CASAGRANDE

MOOC: NOÇÕES DE DESIGN GRÁFICO PARA PROFESSORES

Trabalho de Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Inovação e Tecnologias na Educação, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Alberto Dallabona

CURITIBA

2019



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba

Diretoria de Pesquisa e Pós Graduação
Coordenação de Tecnologia na Educação
Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação



TERMO DE APROVAÇÃO

MOOC: NOÇÕES DE DESIGN GRÁFICO PARA PROFESSORES

por

ANA CAROLINA RIACHI CASAGRANDE

Esta monografia foi apresentada em 25 de setembro de 2019 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Inovação e Tecnologias na Educação. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Dr. Carlos Alberto Dallabona
Prof.(a) Orientador(a)

Prof^a. Maria Teresa Garcia Badoch
Membro titular

Prof^a. Dra. Olga Harumi Saito
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

AGRADECIMENTOS

Agradeço e dedico esta pesquisa:

Aos meus pais, meus irmãos e meu marido que sempre me incentivaram nos estudos. Sem o apoio deles este caminho teria sido muito mais difícil de percorrer.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Carlos Alberto Dallabona, pela dedicação, compreensão e sabedoria, que me guiaram na construção deste trabalho.

Aos meus colegas de sala.

À Secretaria do Curso, pela cooperação.

A todos que de alguma forma contribuíram para a realização desta pesquisa e que não me foi possível citar aqui. Que estes estejam cientes da minha gratidão.

RESUMO

CASAGRANDE, ANA CAROLINA. **MOOC: Noções de Design Gráfico para professores**. 2019. 36 páginas. Monografia (Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2019.

O presente trabalho acadêmico tem por objetivo contribuir para a formação de docentes das mais diversas áreas e níveis de ensino na construção de recursos didáticos visualmente eficientes e bem construídos. Para isso, esta pesquisa propõe a elaboração de um *Massive Open On-line Course* (MOOC – em português, Curso On-line Aberto Massivo) voltado para o ensino de noções de design gráfico para professores. A criação do curso teve como base estudos realizados por meio de literatura específica tanto da área do design gráfico quanto relacionada à organização e estrutura de um MOOC. Com esse curso, pretende-se que os participantes tenham mais autonomia e segurança no desenvolvimento de materiais didáticos visuais para suas respectivas disciplinas.

Palavras-chave: MOOC. Design Gráfico. Formação de Professores. Educação a Distância. Tecnologias Educacionais.

ABSTRACT

SOBRENOME, ANA CAROLINA. **MOOC: Notions of Graphic Design for teachers.** 2019. 36 pages. Monograph (Specialization in Innovation and

This academic work aims to contribute to the training of teachers from various areas and levels of education in the construction of visually efficient and well-built teaching resources. Therefore, this research proposes the elaboration of a massive open on-line course (MOOC) focused on the teaching of graphic design notions for teachers. The creation of the course was based on studies conducted by the specific literature, in the area of graphic design as well as related to the organization and structure of a MOOC. With this course, it is intended that the participants have more autonomy and confidence in the development of visual didactic materials for their respective subjects.

Keywords: MOOC. Graphic Design. Teacher Training. Distance Education. Educational Technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cores complementares no círculo cromático	20
Figura 2 – Cores quentes e frias no círculo cromático	20
Figura 3 – Cores análogas, triádicas, monocromáticas e complementares	21
Figura 4 – Roteiro de apresentação do MOOC	26
Figura 5 – Infográfico de apresentação do MOOC	27
Figura 6 – Páginas do MOOC inserido na plataforma Wix.....	29
Figura 7 – Atividade final do MOOC	30
Tabela 1 – Rubricas de avaliação da atividade final do MOOC	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 NOÇÕES DE DESIGN E A CONSTRUÇÃO DE RECURSOS DIDÁTICOS	15
3 CONCEPÇÃO DO CURSO	24
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS.....	33
APÊNDICE A - Desenvolvimento do curso	35
APÊNDICE B - Descrição do Módulo 1	36
APÊNDICE C - Descrição do Módulo 2	37
APÊNDICE D - Descrição do Módulo 3	38
APÊNDICE E - Descrição do Módulo 4 (atividade final).....	39
APÊNDICE F - Tabela de rubricas (ampliada).....	40

1 INTRODUÇÃO

Na atualidade são muitos os recursos que o professor pode usar em sala de aula para a apresentação dos conteúdos a serem trabalhados. Alguns utilizam imagens, livros, filmes etc., enquanto outros produzem os próprios recursos, tais como apresentações de slides, vídeos entre outros. No entanto, são poucos aqueles que percebem que, para essa construção, é necessário ter noções da linguagem visual e de certos princípios de design que auxiliem a atender às necessidades dos estudantes. Nesse contexto, um curso de design gráfico voltado para docentes pode contribuir e muito.

Portanto, o presente projeto tem por motivação ajudar professores a desenvolverem seus projetos visuais de forma mais harmônica, visando a melhoria do aprendizado do estudante. Levando em conta as dificuldades que muitos docentes encontram nessa elaboração, torna-se essencial apresentar teorias e ferramentas que são consideradas fundamentais para uma construção bem-feita.

Sendo assim, os objetivos do presente projeto envolvem o planejamento de um Curso On-line Aberto e Massivo (em inglês, *Massive Open On-line Courses*, ou MOOC) sobre as noções básicas de design gráfico para professores dos mais variados níveis de ensino, voltado para a construção de recursos educacionais. De forma mais ampla, busca-se entender como o design pode auxiliar na criação de recursos educacionais e facilitar o entendimento do estudante sobre os conteúdos abordados em sala da aula.

Isso será realizado, primeiramente, por meio do estudo de literatura específica sobre a importância de algumas áreas do design na elaboração de recursos didáticos. Além disso, serão buscadas informações para que se possa compreender as particularidades de cursos em formato MOOC e seus processos de construção. A partir daí, inicia-se a etapa de desenvolvimento do curso, passando pelas fases de pré-produção, produção e pós-produção.

De acordo com Santos e Viana (2016), há elementos curriculares do desenho de um curso presencial que são fundamentais para a elaboração de um curso on-line. Porém, quando se trata de um MOOC, há outros aspectos essenciais que devem ser levados em consideração. Portanto, as autoras afirmam que se faz necessário estabelecer um conjunto de orientações para o desenvolvimento do MOOC. Segundo elas, todo o processo de duração e preparação de um MOOC

deve durar aproximadamente seis meses para que seja bem-feito, mas isso também depende dos recursos disponibilizados para tal.

Com base na metodologia proposta por Santos e Viana (2016), o MOOC em Noções de Design Gráfico Para Professores se desenvolve a partir das seguintes etapas: pesquisa bibliográfica, desenho do curso, pré-produção, produção do curso e pós-produção.

Na fase Pesquisa Bibliográfica, são apresentados conteúdos teóricos sobre o design gráfico de modo geral, assim como os assuntos específicos que serão trabalhados no MOOC. Além disso, também serão apresentadas as principais características dos MOOC e aspectos relacionados ao seu desenvolvimento. Todas as contribuições desta seção estão embasadas em literatura específica da área.

Na fase de desenho do curso, será exibido como o curso foi estruturado, assim como um inventário dos conteúdos multimídia que serão utilizados em cada tópico. Na fase de pré-produção, será a etapa de criar os conteúdos, selecionar os vídeos e criar os roteiros de cada recurso utilizado. Na etapa de produção do curso, foi realizada a estruturação do curso na plataforma utilizada para disponibilizar os materiais para os estudantes. Na última fase, a de pós-produção, realizou-se uma revisão de tudo que foi planejado, a fim de minimizar os erros durante o período do curso.

Para um trabalho futuro, ficam a implantação do curso e a validação – fases que não foram incluídas no projeto, mas que são importantes para qualquer curso que seja disponibilizado, on-line ou não.

Com este projeto, espera-se contribuir para a formação de professores, a fim de que se sintam aptos a elaborar recursos educacionais ainda mais atrativos e criativos e que permitam ao docente se conectar melhor com os estudantes. Espera-se que, ao paramentar os professores para isso, a comunicação por meio de recursos visuais se dê de forma mais clara e objetiva, utilizando-se a tecnologia disponível como facilitador.

2 NOÇÕES DE DESIGN E A CONSTRUÇÃO DE RECURSOS DIDÁTICOS

Ao se falar em design gráfico, principalmente quando o aproximamos da educação, entendemos que o seu papel é a busca pela “eficácia e a eficiência dos sistemas informacionais, sobretudo na relação da produção imagética e verbal, ou seja, da linguagem gráfica “desenvolvida” na escola” (COUTINHO; LOPES, 2011, p. 2). Além disso, segundo Bonsiepe (1997), o design é um instrumento que facilita a interação entre o usuário e o produto. Para que se possa entender e ampliar essa discussão, é necessário elencar aqui a importância do design na comunicação de uma ideia, assim como seus fundamentos e principais características.

Os fundamentos de design são a fundação para qualquer mídia visual, seja ela um quadro de belas artes ou o mais moderno webdesign. Esses fundamentos estão presentes nos mínimos detalhes, por exemplo, nas fontes tipográficas escolhidas para as composições.

Ao procurar a definição em inglês no Google, design gráfico é descrito como “a arte de combinar textos e figuras em anúncios, revistas ou livros” (tradução livre). É uma explicação simples e precisa, mas é necessário analisá-la um pouco mais. Afinal, existem dois elementos que precisam ser detalhados: a questão gráfica e a questão de design.

Segundo Bonsiepe (1997), quando nos referimos à parte gráfica do design, estamos falando daquilo que se preocupa com o visual, ou seja, que se associa com a arte, a imaginação e a expressão, envolvendo meios diversos, tais como desenho, pintura e *lettering*. Então essa é a parte do design que é composta por elementos visuais, tais como linhas, cores, formas, textura, espaços e tipografia. Então, mobilizamos nossa expressão artística ao escolher esses elementos e organizá-los em uma superfície ou *layout*.

A segunda parte do design é aquela que se preocupa com a função de algo antes dele ser produzido. Então, Bonsiepe (1997) afirma que design é pensar, resolver problemas e ser prático. Portanto, ao tentar criar algo visual, existem regras que devem ser consideradas. Essas regras são conhecidas como os princípios do design: contraste, hierarquia, harmonia, equilíbrio, ênfase, movimento e repetição.

Quando juntamos os elementos visuais e os princípios de design, nós temos o design gráfico. O design gráfico se preocupa com a organização e a apresentação

da informação, desenvolvida por meio de um processo criativo para uma função específica. É necessário primeiramente que seja entendida a informação que deve ser passada, para que, em seguida, seja possível pesquisar, pensar e criar uma solução para comunicar aquela ideia de uma forma visual.

Sendo assim, pode-se partir do pressuposto que recursos didáticos desenhados adequadamente, construídos de forma a levar em consideração os princípios do design, podem se tornar aliados ao processo de aprendizagem. Portanto, a ideia de se construir um curso sobre as noções de design voltado para professores é criar essa ponte entre o conhecimento de design e os professores que elaboram materiais didáticos no dia a dia. De acordo com COUTINHO e LOPES (2001, p. 3)

Partindo do pressuposto de que alunos e professores são *originadores* de informação gráfica – quer por meio de artefatos tradicionais ou daqueles advindos da tecnologia da informação e comunicação (TIC) –, entendemos que os conhecimentos oriundos do design gráfico são estratégicos para o processo de ampliação da experiência visual e da configuração de artefatos educacionais mediadores de conhecimento.

Levando isso em consideração, cabe-nos questionar: quais são os conhecimentos e princípios de design gráfico que professores deverão levar em consideração ao construírem apresentações de slides ou objetos de aprendizagem, por exemplo? A seguir veremos com mais detalhes cada um dos itens que tornam um projeto visual eficaz e esteticamente relevante para a aprendizagem.

Tipografia, legibilidade e leitura para recursos didáticos

Tipografia é um dos elementos do design gráfico mais comuns. O tipo (letra impressa) é a forma mais direta de comunicar visualmente, seja na forma de títulos, parágrafos ou manchetes. Uma única letra em uma família tipográfica é a combinação de formas geométricas e orgânicas que, juntas, fazem parte de uma forma maior e caracterizam o que em design é conhecido como “anatomia dos tipos”.

A anatomia dos tipos é importante para quem quer produzir recursos visuais de qualquer espécie. Isso porque os tipos não apenas comunicam palavras, mas também o estilo e a forma como essas palavras estão organizadas em uma página. Por exemplo, os diversos pesos dados às letras (negrito, itálico etc.) podem

representar vozes, dialetos e formas distintas de um personagem falar. Sendo assim, a escolha da família tipográfica utilizada no design de algo é essencial para se alcançar o efeito desejado.

De acordo com Lupton (2004, p. 5), “a tipografia é uma ferramenta com a qual o conteúdo ganha forma, a linguagem ganha um corpo físico e as mensagens ganham um fluxo social”. Sendo assim, não é à toa que escolher o tipo certo é uma das partes mais importantes no trabalho do designer e deve ser feita com cuidado. É necessário atentar para as características tipográficas, tais como a altura e a largura de uma letra.

O primeiro aspecto a ser avaliado são as questões relacionadas à legibilidade; o segundo é a leiturabilidade.

Sobre isso, Souza (2002, p. 15) afirma que “Legibilidade é a facilidade com que um leitor consegue discernir o Tipo numa página, e baseia-se na relação do tom da forma com o fundo e na capacidade de distinguir as letras entre si”. Segundo o autor, as letras têm que estar bem identificadas para que a leitura seja possível: “De modo a serem legíveis, os tipos de letra não podem ter uma altura muito pequena, pois assim será difícil de discernir as letras. Da mesma forma, se as hastes ascendentes e descendentes forem muito curtas, torna-se difícil diferenciar um **n** de um **h**, um **o** de um **p** ou **q**” (SOUZA, 2002, p. 15). Podemos dizer então, que alguns tipos têm uma legibilidade melhor do que outros.

Já a leiturabilidade é afetada “pelo tipo de letra escolhido, o corpo da letra, o espaço entre letras e palavras, o comprimento das linhas de texto e pelo entrelinhamento” (SOUZA, 2002, p. 16). Para Garfield (2010, p. 63),

O espaço entre as letras e a relação entre elas são tão importantes quanto os espaços entre as linhas (entrelinhamento). Deve haver um contraste entre traços grossos e finos, e as letras devem estar numa proporção regular umas com as outras. A variedade na largura é particularmente importante, sendo que a metade superior das letras tem mais leiturabilidade do que a metade inferior. O peso das letras em um bloco de texto geralmente deve ser médio – um tipo claro demais tornará as letras cinza indistintas, ao passo que um escuro demais fará com que as letras pareçam excessivamente espessas, arruinando a distinção de detalhes e bloqueando o fundo (GARFIELD, 2010, p. 63).

Em outras palavras, a legibilidade está relacionada à facilidade de leitura; já a leiturabilidade é um passo além – está associada ao conforto que se experiencia durante a leitura.

No que diz respeito ao contexto escolar, se o material didático tiver problemas de legibilidade ou leiturabilidade, isso significa que ele pode atrapalhar o aprendizado do estudante. Nascimento (2009) afirma que o design do texto do livro didático, mas que se aplica a qualquer recurso didático, deve levar em consideração a construção de um layout que traga conforto visual, por meio do espaçamento entre as linhas, o tamanho da letra de acordo com o público-alvo, a combinação de cores e textos – tudo em função da harmonia visual e do bom contraste para a legibilidade.

Por exemplo, a tipografia escolhida para um material voltado a crianças será diferente de outro voltado a adolescentes. Segundo Santana, Rodrigues e Junior (2017),

Para as crianças, letras manuscritas são muito mais facilmente assimiladas, razão por que são desenvolvidas tipografias específicas com a característica manuscrita e com caracteres parecidos, com apenas pequenas diferenças, para que, assim, a criança se sinta mais à vontade, mais confortável no processo de leitura.

Portanto, ao elaborar materiais didáticos, o professor deve ter plena consciência de que suas escolhas tipográficas e a forma como o texto estará disposto no material afetam a aprendizagem. Sendo assim, quanto mais conhecimento o docente tiver a respeito desses elementos, maiores serão as chances de que a criação do material atenderá as necessidades dos estudantes.

Teoria das cores aplicada aos recursos didáticos

As cores desempenham um dos principais papéis no design gráfico. Elas podem ser utilizadas como um mecanismo de organização ou para criar impacto – portanto, para quem deseja trabalhar com isso, é necessário ter um bom conhecimento da teoria das cores.

Todos que trabalham com cores devem saber quanto elas afetam os indivíduos e de que forma isso acontece. De acordo com Heller (2014, p. 17), “cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento”. Sendo assim, é necessário saber utilizar as cores certas da maneira correta, já que cada matiz pode produzir muitos efeitos e atuar de modo diferente, dependendo da ocasião.

De acordo com Pezzan (2013, p. 31), as cores criam contraste na tipografia e trazem conforto visual e sensação de bem-estar, podem ser usadas para criar ou reforçar a identidade visual de uma instituição no ambiente”. Além disso, a autora ainda reforça a ideia de que “o desenvolvimento do seu uso como código fez com que os projetos utilizassem a cor como sinônimo de função e zoneamento”.

Para Storck *et. al* (2018, p. 52), a seleção da paleta de cores deve ocorrer “em função do contraste entre cores e da harmonia cromática, que, mesmo com cores intensas [possibilitem] uma representação suave e agradável”.

O círculo cromático é uma ferramenta realmente útil, desenhada para que se saiba quais cores funcionam bem juntas. Para Gibson (2009), as cores são fundamentais e influenciam a nossa experiência no mundo. De acordo com o autor (2009, p. 88), as cores são distinguidas através de três propriedades: matiz, intensidade e valor. Matiz se refere à variação da cor, por exemplo, um vermelho ou um verde puro. Intensidade é a saturação ou densidade da cor, enquanto valor é identificar se uma cor é clara ou escura. Entender essas propriedades permite que o designer controle a legibilidade da paleta e projete o significado desejado.

Para começar o entendimento sobre o assunto é necessário saber que existem 3 tipos de cores (ARTY, 2018): as primárias, que são aquelas que “não podem ser decompostas em outras cores e quando combinadas criam outras”; as secundárias ou complementares, que são “a soma de duas outras primárias em proporções iguais”; e as terciárias, que são uma mistura de uma cor secundária com uma primária.

As cores primárias são o amarelo, o azul e o vermelho. Para encontrar as cores complementares no círculo cromático, “é só verificar aquela a cor que está na posição diretamente oposta a cor escolhida” (ARTY, 2018).

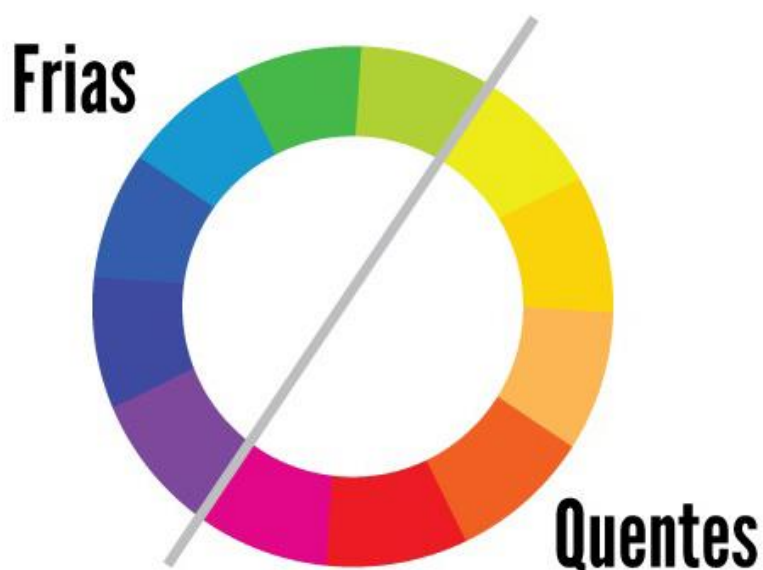
Figura 01 – Cores complementares no círculo cromático



Fonte: Arty (2018)

Se separarmos o círculo cromático em dois, teremos à direita as cores quentes – compostas pela predominância do amarelo e do vermelho – e à esquerda as cores frias – nas quais o azul e o verde são predominantes.

Figura 02 – Cores quentes e frias no círculo cromático

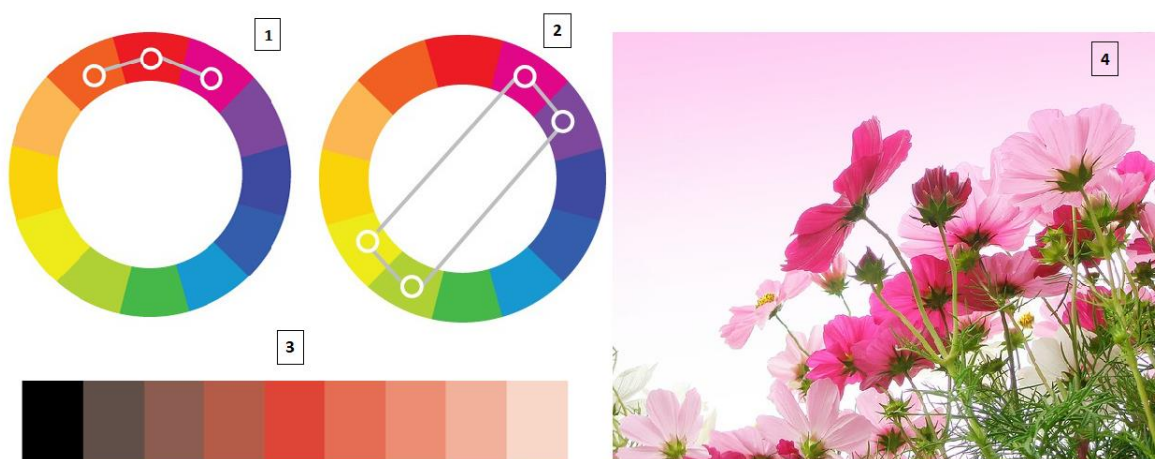


Fonte: Arty (2018)

Essas informações compõem o conhecimento básico sobre o círculo cromático. A fim de que possam auxiliar na escolha de combinações de cores interessantes e que tenham harmonia entre si ou criar contraste entre elementos, existem algumas regras a serem exploradas. Essas regras se referem a cores análogas, triádicas, monocromáticas e complementares.

[As cores análogas são] uma combinação com três cores consecutivas no círculo de cores. Normalmente é composta por uma cor primária e suas adjacentes. Como as cores têm a mesma base, essa é uma composição de pouco contraste. As cores triádicas consistem na utilização de três cores com a mesma distância (equidistante) no círculo cromático. É uma combinação que possui um alto contraste com riqueza de cores. A monocromia se refere à harmonia que utiliza somente uma cor, alterando apenas a tonalidade da cor escolhida, ou seja, mudando apenas a saturação e o brilho da cor. Já o contraste entre uma cor e sua complementar é um dos mais fortes que se possa obter (ARTY, 2018).

Figura 03 – 1. Cores análogas; 2. Cores triádicas; 3. Monocromia; 4. Contraste com cores complementares



Fonte: Arty (2018)

Com base em tudo isso, podemos perceber que a teoria das cores funciona como um guia prático que auxilia na mistura de cores, a fim de se criar combinações interessantes que façam sentido para cada projeto. Tudo isso começa com o círculo cromático. Portanto, para que se possa criar materiais didáticos visualmente harmônicos, esse conhecimento se torna imprescindível.

Características e construção de um MOOC

Os Cursos On-line Abertos e Massivos (*Massive Open On-line Courses*, ou MOOC) são uma resposta aos desafios enfrentados por organizações e instituições educacionais em tempos de sobrecarga de informações. Antigamente, quando alguém necessitava adquirir certo conhecimento, existiam possibilidades mais limitadas, tais como perguntar para alguém, ler um livro a respeito, tentar entender o tema por conta própria ou fazer alguma aula presencial, caso houvesse cursos que tratassem do assunto. Atualmente, os MOOC são estruturados para um mundo em que a informação está em todos os lugares, a um clique de distância. Neste mundo, a conexão com a web dá acesso a uma quantidade incalculável de informação e o MOOC se tornou uma das formas possíveis de se acessar esses conhecimentos.

De acordo com Santos e Viana (2016, p. 312), os MOOC “são cursos abertos on-line desenhados para promoverem uma experiência de aprendizagem onde e quando se quiser, nos quais qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo pode se inscrever e participar”. Esse tipo de curso é uma forma de conexão e colaboração enquanto se desenvolvem habilidades digitais – é um evento em torno do qual pessoas que têm interesse sobre um mesmo assunto podem se juntar para trabalhar e conversar a respeito dentro de uma estrutura organizada e acessível. Também nesse sentido, outro autor comenta:

[Os MOOC] se caracterizam por possuir grande quantidade de alunos dispersos geograficamente e sem vínculo com a instituição educacional. [...] São cursos que podem ser acompanhados por qualquer pessoa que tenha vontade em aprender. [...] Apesar de existir grande oferta de cursos, eles se diferenciam em relação aos objetivos, metodologias e resultados esperados por parte da instituição que os elabora (SILVA, 2019, p. 121).

Ao entender o MOOC como elemento facilitador da aprendizagem, também se faz necessário pensar no êxito desses cursos. Cairo (2013, apud SILVA, 2019, p. 122) destaca os seguintes componentes: “criação de bons materiais; propostas de exercícios e de discussões bem elaboradas; interação através do fórum com participação do instrutor mesmo que esta participação não seja constante; feedback mensal e orientações claras sobre a realização de tarefas”. Para que estes objetivos sejam atingidos é fundamental haver uma equipe de profissionais trabalhando em conjunto nesse projeto: “os profissionais de suporte tecnológico e os profissionais de suporte para a aprendizagem” (SCOPEO, 2013). No primeiro grupo se encontram

aqueles que criam e mantêm a plataforma do curso, tais como técnicos de informática, designers gráficos e webdesigners. Já no segundo grupo, encontramos professores, curadores, tutores e designers instrucionais. Toda a equipe trabalha junto para facilitar o acesso e o aprendizado dos estudantes que buscam por essa modalidade de ensino.

Ainda de acordo com SCOPEO (2013), só poderemos avaliar como bem-sucedidos os MOOC que atingirem dois objetivos: pedagógico, no qual o estudante considera ser possível aprender com essa metodologia, e institucional, em que as universidades que gerenciam o MOOC consigam atrair novos alunos. Para Silva (2019, p. 123), isso demonstra que os MOOC possuem uma dinâmica diferenciada no planejamento e implantação e que os alunos precisam organizar suas atividades pessoais, profissionais para que possam aprender com o grupo de alunos e elaborar a própria estrutura de aprendizagem.

Se bem aproveitado, um MOOC pode trazer inúmeras vantagens para o estudante: é uma forma de estar em contato com profissionais da área de interesse, é gratuito (o que permite acesso a formação contínua de qualidade), estimulam interação e compartilhamento de conhecimentos, favorecendo o aprendizado; além de ser uma forma de conseguir certificações. No entanto, a taxa de desistência ainda é muito alta. Muitos alunos desistem do curso. Segundo Cairo (2013, apud SILVA, 2014) apenas de 10 a 15% dos alunos concluem um curso – em geral:

[...] as desistências estão associadas às dificuldades quanto ao nível de autonomia exigido, a capacidade de lidar com o ambiente tecnológico adotado, bem como o persistente sentimento, em alguns casos, acerca da ausência da presença física de professores e colegas. (MOTA, INAMORATO, 2012).

MOOC em Noções de Design Gráfico Para Professores

O MOOC em **Noções de Design Gráfico Para Professores** é voltado para professores que têm interesse em aprender noções de design (tipografia, teoria das cores, elementos gráficos etc.) para aprimorar o desenvolvimento de materiais didáticos. Para a sua realização, é necessário conhecimento básico de informática. O curso está desenvolvido em quatro módulos, sendo os três primeiros dedicados ao conteúdo e o último dedicado à confecção do projeto final, totalizando uma carga horária de 40h de estudos. O curso é gratuito e 100% on-line. Para aprovação, é necessário concluir todas as atividades e obter uma nota final maior ou igual a 70%.

Ao final de cada unidade do curso, o participante deverá escrever uma entrada de diário. Cada entrada corresponderá a uma etapa do projeto que será realizado ao final da disciplina. Este consistirá em uma apresentação utilizando uma ferramenta de design de livre escolha (PowerPoint, Google Apresentações, Illustrator etc.) sobre um assunto que o docente costume trabalhar na sala de aula. Como é um curso massivo, a correção de todas as atividades se dará por pares (*peer assessment*).

Com este MOOC, espera-se contribuir para a formação de professores, a fim de que se sintam aptos a elaborar recursos educacionais ainda mais atrativos e criativos e que permitam ao docente se conectar melhor com os estudantes. Espera-se que, ao parâmentar os professores para isso, a comunicação por meio de recursos visuais se dê de forma mais clara, utilizando a tecnologia como facilitador.

A partir de agora, serão analisadas todas as etapas do desenvolvimento do curso, desde sua concepção até o produto final.

3 CONCEPÇÃO DO CURSO

A ideia do MOOC surgiu a partir da minha própria vivência como professora. Na prática docente em determinada escola de línguas no Rio de Janeiro, houve bastante contato com o uso de tecnologias no ensino de língua inglesa. A escola se importava com a tecnologia: todas as salas foram equipadas com *e-boards* e o espaço multimídia dos alunos era composto não só por computadores, mas também aparelhos de video game dos mais modernos. Quando da mudança para Curitiba, fui trabalhar em uma afiliada da escola, um pouco mais modesta. Nem todas as salas tinham o quadro interativo e a biblioteca era equipada com computadores bem antigos. No Rio de Janeiro, os professores passavam por treinamentos extensivos a respeito das TICs e das possibilidades do uso da tecnologia no ensino. Os gestores estimulavam a aplicação de projetos, a utilização de vídeos, músicas e filmes para compor as atividades. Já em Curitiba, a realidade era outra. Como professora recém-contratada, fazia parte do meu treinamento observar a aula de colegas mais antigos da casa. Fiquei um tanto decepcionada ao observar que o *e-board*, que dispõe de tantas ferramentas interessantes e possibilita a utilização de mídias

diferentes, era utilizado como um quadro negro dos mais sem graças, no qual o professor escreve a matéria e o aluno copia.

Nesse exemplo da vivência em sala de aula, fica claro que o uso despreparado das ferramentas tecnológicas pouco contribui para o aprendizado do estudante. Isso porque, sem o devido treinamento, o professor não se sente habilitado a utilizar esses recursos em todo o seu potencial.

No entanto, não estamos falando aqui apenas do uso prático desses recursos: não basta apenas substituir ferramentas tradicionais por tecnologias, porque sua mera disponibilidade não vai trazer sentido para a prática pedagógica. O ideal é que o professor saiba como explorar esses recursos de forma a instigar o aluno ao aprendizado. Além disso, o docente tem que ter claro em sua prática o objetivo para o uso de determinada ferramenta. Afinal de contas, em uma aula de inglês, por exemplo, não é permitido exibir um filme apenas porque estava em inglês, mas sim para tratar de algum aspecto específico da língua e fazer uma atividade que levasse o estudante a compreender como aquele determinado aspecto surgia em diálogos entre falantes nativos.

Porém, para que isso se torne realidade, é necessário que o próprio professor tenha isso em mente e enxergue a importância da utilização de tecnologias na educação. Existe uma grande tendência em todos nós a voltar ao que nos é conhecido, portanto, inserir em sala de aula algo ao qual não estamos acostumados é um pouco assustador. Sendo assim, o desafio do docente é entender as ferramentas tecnológicas como instrumentos facilitadores da aprendizagem que podem contribuir e muito para as práticas de ensino.

No caso do design não é diferente. São diversas as vezes em que se assiste apresentações em PowerPoint de professores em que o fundo era vermelho. Ou então, com o tamanho inadequado da fonte, fazendo com que quem se sentasse mais ao fundo não pudesse enxergar o que estava escrito. Isso tudo porque boa parte dos docentes nunca teve contato com as noções de design que permeiam um bom projeto visual. Assim como as ferramentas tecnológicas requerem um aprendizado para que sejam bem utilizadas, o design exige conhecimentos técnicos para que seja bem empregado e possa ser útil.

Planejamento e desenvolvimento do curso

O planejamento do curso passou por diversas etapas, as quais serão descritas a seguir. Na primeira fase, foram colocadas no papel todas as informações técnicas do MOOC, que serviram de base para sua construção. Nela, estão descritos: ementa, objetivos do curso, duração do curso, estrutura, recursos, layout e atividades.

Figura 04 – Roteiro de apresentação do MOOC

Roteiro de Apresentação do MOOC

Nome do MOOC: **Noções de Design para Professores**

EMENTA
Introdução ao design; Noções de tipografia; Noções de uso de cores e elementos visuais

Objetivos

Ensinar as noções básicas de design gráfico para professores dos mais variados níveis de ensino para construção de recursos educacionais.
Entender como o design pode auxiliar na criação de recursos educacionais e facilitar o entendimento do estudante sobre os conteúdos abordados nas aulas dos docentes inscritos no curso.

Duração total do curso: 40 horas

1. Duração de cada tópico: até 10 horas
2. Prazo para realização das atividades: 8 semanas
3. Prazo para término do curso: 8 semanas

ESTRUTURA

Apresentação do curso
Mensagem de boas-vindas, sumário com os temas que serão trabalhados, explicação sobre as atividades avaliativas.

<p>Módulo 1 – Introdução ao design (10h) Tópicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O que é design gráfico? 2. <i>Design thinking</i> para a educação <p>Módulo 2 – Noções de tipografia (10h) Tópicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conceitos básicos de tipografia 2. Famílias tipográficas 3. Legibilidade e legibilidade 4. Hierarquia 	<p>Módulo 3 – Noções de uso de cores e elementos visuais (10h) Tópicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução à Teoria das Cores 2. Elementos visuais e seus usos <p>Módulo 4 – Atividade final (10h)</p>
---	---

ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO/ RECURSO EDUCACIONAL (NA ESTRUTURA CRIADA)
Textos *on-line*, artigos, vídeos e imagens.

LAYOUT DAS UNIDADES
Os módulos 1 a 3 estão estruturados da seguinte forma: texto de apresentação, textos de conteúdo e vídeos, sugestão de materiais complementares e atividade avaliativa. O módulo 4 consiste apenas na explicação sobre o trabalho final.

ATIVIDADES
Ao final dos módulos 1 a 3, o participante deverá escrever uma entrada de diário. Cada entrada corresponderá a uma etapa do projeto que será realizado ao final da disciplina. Este consistirá em um projeto visual, utilizando uma ferramenta de design de livre escolha, sobre um assunto que o docente costume trabalhar na sala de aula.

O infográfico a seguir apresenta um resumo do que o participante encontrará no MOOC. Esse recurso estará disponível no ambiente virtual.

Figura 05 – Infográfico de apresentação do MOOC



Fonte: Elaborado pela autora (2019)

Ter essas informações em mãos auxiliou no planejamento do curso, principalmente no que diz respeito à carga horária e às avaliações. O conteúdo de 40h foi distribuído ao longo de 8 semanas, de forma que o participante não seja sobrecarregado e tenha mais liberdade para realizar as atividades. As atividades programadas são de média interação, já que o ideal é que os inscritos troquem ideias entre si, já que cursos massivos não podem exigir do tutor correções em larga escala.

Na segunda etapa do planejamento, todo o conteúdo do MOOC foi detalhado. Foram escritos os textos para cada uma das partes, assim como pontos de aprendizagem, ou seja, porque aqueles conhecimentos são importantes na prática.

A publicação do curso foi feita na plataforma Wix, por meio do endereço <https://anacasagrande.wixsite.com/cursodesign>. A escolha dessa plataforma se deu por ser gratuita e por oferecer recursos que facilitaram a visualização do MOOC. Claramente, a Wix possui limitações que a impediriam de ser a plataforma oficial para o desenvolvimento do MOOC, já que ela não foi criada com fins educacionais, mas para um primeiro teste, ela serviu adequadamente. As imagens a seguir são do produto final, após a inserção de todos os materiais:

Figura 06 – Páginas do MOOC inserido na plataforma Wix




Curso de Noções Design para Professores

Início Sobre Introdução Módulo 1 Módulo 2 Módulo 3 Atividade final

Sobre

Se seu objetivo é aprender novas técnicas para melhorar a produção de materiais e atividades escolares, o Curso de Design para Professores é o lugar ideal para você. Nossa dedicação é voltada para o ensino de técnicas, práticas e experiências necessárias para auxiliar você.



Vamos conversar por chat!

Introdução ao Design

Módulo 1 (10h)
Tópicos:

1. O que é design gráfico?
2. Design thinking para a Educação

Para começar nossos estudos, é necessário entender um pouco sobre os fundamentos do design, o que ele é e como surgiu. A partir dessa compreensão, é possível perceber a sua importância para a comunicação e para a expressão por meio da arte. Não seria diferente na área da Educação: um material visualmente elaborado ou uma apresentação de slides bem-feita contribuem para chamar a atenção dos estudantes e até facilitar o entendimento deles sobre o tema que está sendo aprendido. Sendo assim, leia os textos indicados a seguir e reflita sobre como o design contribui para a sua vida e para a Educação.

Vamos conversar por chat!

Leitura 1

O texto a seguir, escrito por Rafael Cardoso – um dos autores de referência na área do design – aborda a definição de design gráfico e faz um resumo da sua evolução pela História. Essa leitura é importante para que você compreenda para que serve o design e o que deu certo no passado e que pode ser aproveitado na atualidade.

CARDOSO, Rafael. **O design gráfico e sua história**. Disponível em: <<https://docente.ifm.edu.br/carlossdias/informatica/programacao-visual/o-design-grafico-e-sua-historia>> Acesso em 18/03/2019.

Leitura 2

Você sabia que a forma de pensar de um designer pode auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem? Isso mesmo! O design thinking propõe exatamente o que a sua tradução do inglês sugere: pensar por meio das estratégias que o design utiliza para criar soluções e inovar. Acesse o texto a seguir e perceba como o uso de elementos visuais pode trazer formas diferentes para transmitir e absorver um determinado conhecimento.

Vamos conversar por chat!

Fonte: Elaborado pela autora (2019)

Na construção do MOOC na plataforma, buscou-se utilizar os princípios de design indicados como conteúdo do curso. Dessa forma, pretende-se que os participantes vejam o site como um exemplo de uso de cores, escolha correta de

tipografia e de elementos do design, assim como buscou-se respeitar os critérios de legibilidade e legibilidade.

A respeito da avaliação final (Figura 4), optou-se por utilizar-se também o Facebook como ferramenta que facilite a conversa entre a turma. A ideia é que os participantes postem suas apresentações em uma comunidade e troquem ideias entre si sobre os trabalhos uns dos outros. Lembramos que o fato de o Facebook ser uma rede social gratuita também o torna viável para utilização do participante.

Figura 07– Atividade final do MOOC



Fonte: Elaborado pela autora (2019)

Por fim, foram elaboradas as rubricas de correção para auxiliar na avaliação por pares. Nela foram elencados os critérios utilizados para orientar os participantes e também para avaliá-los. Esses critérios têm por base os objetivos do curso e os indicadores utilizados para se alcançar esses objetivos, levando em consideração o conteúdo de cada módulo. A fim de motivá-los a continuar se empenhando, foram descartados conceitos como “fraco”, “insuficiente”, “regular” etc., e substituídos por “aprendiz” e “em desenvolvimento”.

Tabela 1: Rubricas de avaliação da atividade final do MOOC

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	AUTÔNOMO 10,0 – 9,0 pontos	CAPAZ 8,9 – 7,0 pontos	APRENDIZ 6,9 a 4,0 pontos	EM DESENVOLVIMENTO 3,0 – 1,0	CRITÉRIOS DE ANULAÇÃO 0 pontos
Tipografia Avalia a utilização correta das fontes tipográficas, obedecendo aos critérios de legibilidade, legibilidade e hierarquia.	As fontes escolhidas combinam entre si e facilitam a leitura do material. O tamanho e espaçamento do texto são adequados. A hierarquia do texto é clara e organizada.	As fontes escolhidas combinam entre si, mas em alguns momentos a leitura do material é difícil. As vezes o tamanho e o espaçamento do texto são inadequados. A hierarquia do texto é, na maior parte das vezes, clara.	As fontes escolhidas por vezes não combinam entre si. Os tamanhos e espaçamentos frequentemente tornam a apresentação ilegível. A hierarquia do texto não é respeitada na metade dos slides.	Nenhuma das fontes escolhidas combinam e o texto exige muito esforço para ser lido, devido aos tamanhos e espaçamentos inadequados. A hierarquia do texto não é respeitada na maioria dos slides.	Não houve entrega da atividade.
Uso de cores Avalia o entendimento da Teoria das Cores e a utilização de paletas de cores com propósitos definidos e que auxiliam na hierarquia das informações.	As cores utilizadas se harmonizam em todos os slides e seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada possui um propósito claro.	Em alguns slides, as cores dificultam a leitura e não seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada, em alguns momentos, não possui um propósito tão claro.	Na metade dos slides, as cores dificultam a leitura e não seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada, na maioria das vezes, não possui um propósito claro.	Na maioria dos slides, as cores dificultam a leitura e não seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada, em quase todos os slides, não segue um padrão e não possui um propósito claro.	Não houve entrega da atividade.
Uso de elementos visuais Avalia a utilização adequada dos elementos visuais (traços, pontos, linhas etc.).	Os elementos visuais são utilizados de forma correta, respeitando suas funcionalidades e auxiliando na hierarquia do texto em praticamente todos os slides.	Em alguns slides, os elementos visuais são utilizados de forma inadequada, mas na maior parte das vezes são satisfatórios.	Na metade dos slides o uso dos elementos visuais atrapalha a leitura do texto, mas em alguns momentos são utilizados de forma adequada.	Na maior parte dos slides, os elementos visuais atrapalha a leitura do texto, sendo utilizados de forma inadequada.	Não houve entrega da atividade.
Apresentação geral e entrega Avalia a qualidade geral do trabalho apresentado, levando-se em consideração o empenho e esforço empregado, assim como a criatividade.	De modo geral, a apresentação é visualmente harmônica e esteticamente adequada em todos os slides, o que facilita a visualização dos estudantes e contribui para que o aprendizado se dê de forma mais efetiva. A entrega ocorreu no prazo.	De modo geral, a apresentação é visualmente harmônica e esteticamente adequada na maioria dos slides, o que facilita a visualização dos estudantes. Há alguns erros, mas não atrapalham o aprendizado do estudante. A entrega ocorreu no prazo.	De modo geral, a apresentação é parcialmente harmônica, mas há muitos erros de concepção o que dificulta a leitura e a aprendizagem do estudante. A entrega ocorreu alguns dias além do prazo.	De modo geral, a apresentação é visualmente desarmônica e composta por erros de concepção na maioria dos slides. Isso atrapalha a visualização e o aprendizado do estudante. A entrega ocorreu com uma ou mais semanas de atraso.	Não houve entrega da atividade.

Fonte: Elaborada pela autora (2019)

Os detalhes de cada um dos módulos estão disponíveis para consulta nos Apêndices deste trabalho, assim como uma versão ampliada da tabela das rubricas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Planejar e implementar um MOOC não é uma tarefa fácil. Assim como qualquer curso on-line, os MOOC têm suas particularidades. São cursos que demandam um planejamento específico e estratégias diferentes.

A revisão de literatura deste trabalho trouxe uma série de explicações e elucidações a respeito do design e de sua importância para o desenvolvimento de recursos didáticos. Os aspectos relacionados à tipografia, legibilidade, legibilidade, uso de cores e de elementos de design, entre outras coisas, justificam a importância de um curso para professores que englobe esses conhecimentos. Ao aprender as boas práticas de design, espera-se que docentes que atuam nos mais variados níveis de ensino consigam desenvolver seus materiais com mais segurança e de forma a contribuir para o aprendizado dos estudantes.

Além disso, a bibliografia estudada esclareceu os elementos específicos de um MOOC e o que deve ser levado em consideração na construção de um. Ficou claro que o público-alvo desse tipo de curso espera algo que seja de qualidade, mas que não atrapalhe seu dia a dia. Também foi possível entender que o significado da palavra “massivo” – a letra “m” da sigla – traz uma série de requisitos que devem ser cumpridos, tais como: avaliações que não sobrecarreguem o participante e o tutor, videoaulas que sejam interessantes e conteúdo de extrema relevância. Para um desenvolvimento futuro, pode-se pensar em outras formas de avaliar, usando ferramentas automáticas de correção que estejam disponíveis na plataforma.

Uma próxima etapa para que este curso pudesse ser disponibilizado seria a validação, a fim de verificar o comportamento dos estudantes e checar se o que foi planejado realmente deu certo. A partir daí, melhorias podem ser realizadas antes de disponibilizar o curso para o público. Esta é uma forma de garantir a qualidade do produto e ter certeza de que as necessidades dos participantes estejam sendo realmente atendidas.

REFERÊNCIAS

ARTY, D. **Teoria das Cores** – Guia sobre teoria e harmonia das cores no Design. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/teoria-das-cores/>> Acesso em: 07 set. 2019.

BONSIEPE, G. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

COUTINHO, S. G; LOPES, M. T. Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro. In: BRAGA, M. C. **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: Editora SENAC, 2011. pp.137-162.

GARFIELD, S. **Esse é meu tipo: um livro sobre fontes**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.

GIBSON, D. **The Wayfinding Handbook: Information design for public places**. New York: Princeton Architectural Press, 2009.

HELLER, E. **A psicologia das cores**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, LTDA. 2014.

LUPTON, E. **Pensar com Tipos** – Guia para designers, escritores, estudantes. 2º ed. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MOTA, R.; INAMORATO, A. **MOOC, uma revolução em curso**. Jornal da ciência, nov. 2012. Disponível em: <<http://www.jornaldaciencia.org.br/Detail.jsp?id=85111>>. Acesso em 04 abr. 2019.

NASCIMENTO, Luiz Augusto. O Design do Livro Didático de Alfabetização: Tipografia e legibilidade. **III Encontro Nacional Sobre Hipertexto**, Belo Horizonte, MG – 29 a 31 de outubro de 2009. Disponível em <<http://hdl.handle.net/1843/FAEC-8MSNA5>>. Acesso em 04 abr. 2019.

PEZZAN, O. **Design de sinalização do metrô de São Paulo: estudo de caso e de sua manutenção**. Tese de doutorado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – FAUUSP. São Paulo, 2013.

JUNIOR, J. E. RODRIGUES, B. T. SANTANA, L. N. Design gráfico e livros didáticos: percepções de alunos do ensino fundamental acerca de sua importância e deficiências. Disponível em:

<<https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/viewFile/5169/1545>> Acesso em 14 out. 2019.

SANTOS, A. M.; VIANA, J. **MOOC Técnico**: desafios do desenho curricular e da produção de conteúdos multimédia. CnaPPES 2016. 311- 319. **ResearchGate**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/312631024_MOOC_Tecnico_desafios_do_desenho_curricular_e_da_producao_de_conteudos_multimedia>. Acesso em 04 abr. 2019.

SCOPEO. **MOOC**: estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro. Disponível em: <<http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf>>. Acesso em 21 ago. 2019.

SILVA, Siony. MOOC COMO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM? **Sinergia**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 121-125, abr./jun. 2014. Disponível em: <<http://eco.imoooc.uab.pt/elgg/file/download/68888>>. Acesso em 18 jul. 2019.

SOUZA, M. **Guia de Tipos** – Métodos para uso de fontes para PC. Outubro, 2002. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/16681228-Guia-metodos-para-o-uso-das-fontes-de-pc-miguel-sousa-outubro-2002.html>>. Acesso em 04 abr. 2019.

STORCK, G. R. et. al. **Projeto Wayfinding Complexo Reitoria**. Trabalho realizado para disciplina de Projeto Gráfico 5 - Design da Informação – Universidade Federal do Paraná, 2018.

APÊNDICE A - Desenvolvimento do curso

Desenvolvimento do curso

SOBRE

Se seu objetivo é aprender novas técnicas para melhorar a produção de materiais e atividades escolares, o Curso de Design para Professores é o lugar ideal para você. Nossa dedicação é voltada para o ensino de técnicas, práticas e experiências necessárias para auxiliar você.

INTRODUÇÃO

Bem-vindo à família. A partir do momento da sua matrícula, você se torna um membro da nossa comunidade. Nossos alunos são curiosos e proativos, e acreditamos que um verdadeiro curso de design deve ser bem estruturado, dentro e fora da sala de aula. Para começar, confira a nossa programação:

Módulo 1 – Introdução ao design (10h)

Tópicos:

1. O que é design gráfico?
2. *Design thinking* para a educação

Módulo 2 – Noções de tipografia (10h)

Tópicos:

1. Conceitos básicos de tipografia
2. Famílias tipográficas
3. Leiturabilidade e legibilidade
4. Hierarquia

Módulo 3 – Noções de uso de cores e elementos visuais (10h)

Tópicos:

1. Introdução à Teoria das Cores
2. Elementos visuais e seus usos

Módulo 4 – Atividade final (10h)

Ao final dos módulos 1 a 3, haverá um questionário *on-line* autoavaliativo sobre o conteúdo, e o participante também deverá escrever uma entrada de diário. Cada entrada corresponderá a uma etapa do projeto que será realizado ao final da disciplina. Este consistirá em um projeto visual, utilizando uma ferramenta de design de livre escolha, sobre um assunto que o docente costuma trabalhar na sala de aula. Tanto as entradas de diário quanto o trabalho final deverão ser postados na comunidade do Facebook para avaliação dos colegas.

APÊNDICE B - Descrição do Módulo 1

Módulo 1 –

Introdução ao design (10h)

Tópicos

1. O que é design gráfico?
2. *Design thinking* para a Educação.

MATERIAIS OBRIGATÓRIOS:

Para começar nossos estudos, é necessário entender um pouco sobre os fundamentos do design, o que ele é e como surgiu. A partir dessa compreensão, é possível perceber a sua importância para a comunicação e para a expressão por meio da arte. Não seria diferente na área da Educação: um material visualmente elaborado ou uma apresentação de slides bem-feita contribuem para chamar a atenção dos estudantes e até facilitar o entendimento deles sobre o tema que está sendo aprendido. Sendo assim, leia os textos indicados a seguir e reflita sobre como o design contribui para a sua vida e para a Educação.

Leitura 1

O texto a seguir, escrito por Rafael Cardoso – um dos autores de referência na área do design – aborda a definição de design gráfico e faz um resumo da sua evolução pela História. Essa leitura é importante para que você compreenda para que serve o design e o que deu certo no passado e que pode ser aproveitado na atualidade.

- CARDOSO, Rafael. **O design gráfico e sua história**. Disponível em: <<https://docente.ifrn.edu.br/carlosdias/informatica/programacao-visual/o-design-grafico-e-sua-historia>> Acesso em 18/03/2019.

Leitura 2

Você sabia que a forma de pensar de um designer pode auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem? Isso mesmo! O *design thinking* propõe exatamente o que a sua tradução do inglês sugere: pensar por meio das estratégias que o design utiliza para criar soluções e inovar. Acesse o texto a seguir e perceba como o uso de elementos visuais pode trazer formas diferentes para transmitir e absorver um determinado conhecimento.

- Gestão Escolar. **Design Thinking na educação**: um método de aprender e ensinar com empatia e criatividade. Disponível em: <<https://educador360.com/gestao/design-thinking-na-educacao/>> Acesso em 18/03/2019.

MATERIAL COMPLEMENTAR:

Caso tenha se interessado pelo tema e queira se aprofundar um pouco mais, acesse os materiais a seguir:

- CEL Intercultural School. **Design Thinking para a Educação**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tXlykSF4BwQ>> Acesso em 18/03/2019.
- DIAS, Tatiana Melo. A história do design em 15 minutos. In: **Revista Galileu**. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI339153-17770,00-A+HISTORIA+DO+DESIGN+EM+MINUTO.S.html>> Acesso em 18/03/2019.

ATIVIDADE:

Diário

A atividade final da disciplina será a elaboração de uma apresentação utilizando uma ferramenta de escolha do professor (PowerPoint, Google Apresentações, Illustrator etc.). Esse planejamento começa a partir de agora, por meio de uma entrada de diário! Para este módulo, você deverá descrever o tema da sua disciplina que será abordado nessa apresentação e de que forma o design pode contribuir para que o assunto seja mais bem compreendido pelos estudantes. Escreva sua resposta na seção "Comentários" e não deixe de avaliar os comentários dos colegas.

Fonte: Elaborado pela autora (2019).

APÊNDICE C - Descrição do Módulo 2

<p>Módulo 2 –</p> <h1 style="margin: 0;">Noções de tipografia (10h)</h1>	<p>Tópicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conceitos básicos de tipografia 2. Famílias tipográficas 3. Leiturabilidade e legibilidade 4. Hierarquia
--	--

MATERIAIS OBRIGATÓRIOS:

Um dos temas mais importantes no Design é a tipografia, ou seja, o conjunto de procedimentos que levam à escolha das fontes certas, seus espaçamentos e tamanhos mais adequados em uma composição impressa ou digital. O uso correto dos tipos facilita a leitura, assim como o uso incorreto pode dificultar e muito a vida do leitor. Os materiais a seguir detalham os principais aspectos que devem ser levados em consideração na composição visual de textos. Bons estudos!

Leitura 1

Com a leitura e os vídeos indicados a seguir, você vai conhecer os princípios que estão por trás da escolha de fontes adequadas para o projeto. Esse conhecimento é de extrema importância, pois o tipo a ser utilizado pode fazer toda a diferença e deve ser coerente com o objetivo de comunicação. Ao elaborar um recurso didático, o professor deve ter em mente que os critérios de leiturabilidade e legibilidade devem ser levados em conta para facilitar a aprendizagem do estudante.

- ARTY, David. **Tipografia: Guia Sobre Tipos – Escolhendo a fonte certa [parte 01]**. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/tipografia/>> Acesso em: 18/03/2019. Carga horária estimada: 1h
- _____. **Tipografia: Guia Sobre Tipos – Escolhendo a fonte certa [parte 02]**. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/tipografia-02/>> Acesso em: 18/03/2019.
- _____. **Tipografia: Guia Sobre Tipos – Escolhendo a fonte certa [parte 03]**. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/guia-tipografia-parte-03/>> Acesso em: 18/03/2019.

Leitura 2

Todas as informações estudadas no item anterior são resumidas no infográfico indicado a seguir. Esta é uma forma visual de entender o conteúdo e fazer as devidas conexões.

- CARVALHO, Henrique. **[Infográfico]: O básico da tipografia para criar designs extraordinários mesmo sem ser um especialista no assunto**. Disponível em: <<https://viverdeblog.com/tipografia/>> Acesso em: 18/03/2019.

MATERIAL COMPLEMENTAR:

Caso tenha se interessado pelo tema e queira se aprofundar um pouco mais, acesse os materiais a seguir:

- CRISTIAN, Liute. **Tipografia básica: Introdução**. Disponível em: <<https://clubedodesign.com/2015/tipografia-basica-introducao/>> Acesso em 18/03/2019. Carga horária estimada: 20 min
- FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & Design Gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros. Unidade 1: As páginas do tempo**. Porto Alegre: Bookman, 2018. P. 15 a 61. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=-QCY3rg7wxUC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>> Acesso em: 18/03/2019.
- VINTEUM. **Conceitos básicos de tipografia – parte I**. Disponível em: <<http://vinteum.com/conceitos-basicos-parte-i/>> Acesso em 18/03/2019.

ATIVIDADE:

Diário

Para a entrada do diário deste módulo, você deverá selecionar as fontes tipográficas que utilizará para seu projeto final, justificando suas escolhas segundo os critérios de leiturabilidade, legibilidade e hierarquia. Escreva seu texto na seção de comentários e avalie as escolhas de seus colegas.

APÊNDICE D - Descrição do Módulo 3

Módulo 3 –

Noções de uso de cores e elementos visuais (10h)

Tópicos

1. Introdução à Teoria das Cores
2. Elementos visuais e seus usos

MATERIAIS OBRIGATÓRIOS:

Leitura 1

A cor está em tudo. Usamos a cor diariamente para várias coisas: para escolher os alimentos, a roupa, o tênis, o carro, a decoração... Sempre nos pegamos pensando em "qual combinação" ficará melhor, quais cores agrada mais, quais cores evitar. Portanto, para se trabalhar com qualquer projeto de criação, é necessário conhecer o assunto. A leitura a seguir é um bom começo para entender como as cores funcionam e como utilizá-las da melhor maneira.

- ARTY, David. **Teoria das Cores** – Guia sobre teoria e harmonia das cores no Design. Disponível em: <<https://www.chiefdesign.com.br/teoria-das-cores/>> Acesso em: 18/03/2019.

Vídeo 1

O vídeo a seguir traz, de forma visual, as principais ideias da Teoria das Cores para projetos que envolvem criação. Assista com atenção!

- NOIZ Criatividade. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IWTAIUiLJvk>> Acesso em: 18/03/2019.

Leitura 2

Além das cores, existem outros elementos que também são relevantes e obedecem aos princípios que norteiam um bom design. Na leitura a seguir, você conhecerá 20 princípios que poderão auxiliar você no desenvolvimento de recursos didáticos bem-feitos visualmente.

- CANVA. **20 princípios e elementos do design**. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/aprenda/20-principios-elementos-do-design/> Acesso em: 18/03/2019

MATERIAL COMPLEMENTAR:

Caso tenha se interessado pelo tema e queira se aprofundar um pouco mais, acesse o material a seguir:

- CRISTIAN, Liute. **Quais são os elementos do Design**. Disponível em: <<https://clubedodesign.com/2015/quais-sao-os-elementos-do-design/>> Acesso em: 18/03/2019.
- SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. UTFPR Editora, 2015. p. 14 a 39. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1582>> Acesso em: 18/03/2019.

ATIVIDADE:

Diário

Para a entrada do diário desta unidade, você deverá selecionar a paleta de cores que irá compor a apresentação, assim como os elementos visuais que serão utilizados para determinar as categorias (ex. marcadores para tópicos, box para destaque de informações importantes, setas, linhas etc.). Nesta etapa, você já pode começar a compor a apresentação. Escreva sua resposta na seção de comentários e não se esqueça de responder ao comentário de algum colega.

APÊNDICE E - Descrição do Módulo 4 (atividade final)

Módulo 4 –

Atividade final (10h)

Esta atividade deverá ser desenvolvida e, em seguida, corrigida pelos pares. Leia a descrição a seguir para entender como funciona!

A atividade final da disciplina será a elaboração de uma apresentação utilizando uma ferramenta de sua livre escolha (PowerPoint, Google Apresentações, Illustrator etc.). Na apresentação devem ser incluídos: capa, slides de apresentação, desenvolvimento e conclusão – em um total de no máximo 10 slides.

Nesta etapa, você deverá utilizar os dados compilados nas etapas desenvolvidas nos módulos anteriores.

Poste sua apresentação na comunidade do Facebook e marque dois colegas para que comentem e avaliem o seu trabalho. Em anexo, está disponível uma tabela com os critérios de avaliação, para auxiliar na correção.

Para acessar a comunidade, [clique aqui](#).

Link da comunidade: <https://www.facebook.com/groups/410259583095587/>

NOTAS:



Após a conclusão, envie para o tutor as notas dos trabalhos que você avaliou. Não se esqueça de indicar o nome da pessoa que fez o trabalho e o título do projeto.

Percentual avaliativo: 100%.

APÊNDICE F - Tabela de rubricas (ampliada)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	AUTÔNOMO 10,0 – 9,0 pontos	CAPAZ 8,9 – 7,0 pontos	APRENDIZ 6,9 a 4,0 pontos	EM DESENVOLVIMENTO 3,0 – 1,0	CRITÉRIOS DE ANULAÇÃO 0 pontos
<p>Tipografia Avalia a utilização correta das fontes tipográficas, obedecendo aos critérios de legibilidade e hierarquia.</p>	As fontes escolhidas combinam entre si e facilitam a leitura do material. O tamanho e espaçamento do texto são adequados. A hierarquia do texto é clara e organizada.	As fontes escolhidas combinam entre si, mas em alguns momentos a leitura do material é difícil. Às vezes o tamanho e o espaçamento do texto são inadequados. A hierarquia do texto é, na maior parte das vezes, clara.	As fontes escolhidas por vezes não combinam entre si. Os tamanhos e espaçamentos frequentemente tornam a apresentação ilegível. A hierarquia do texto não é respeitada na metade dos slides.	Nenhuma das fontes escolhidas combinam e o texto exige muito esforço para ser lido, devido aos tamanhos e espaçamentos inadequados. A hierarquia do texto não é respeitada na maioria dos slides.	Não houve entrega da atividade.
<p>Uso de cores Avalia o entendimento da Teoria das Cores e a utilização de paletas de cores com propósitos definidos e que auxiliam na hierarquia das informações.</p>	As cores utilizadas se harmonizam em todos os slides e seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada possui um propósito claro.	Em alguns slides, as cores dificultam a leitura e não seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada, em alguns momentos, não possui um propósito tão claro.	Na metade dos slides, as cores dificultam a leitura e não seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada, na maioria das vezes, não possui um propósito claro.	Na maioria dos slides, as cores dificultam a leitura e não seguem os princípios estudados na teoria das cores. A paleta de cores selecionada, em quase todos os slides, não segue um padrão e não possui um propósito claro.	Não houve entrega da atividade.
<p>Uso de elementos visuais Avalia a utilização adequada dos elementos visuais (traços, pontos, linhas etc.).</p>	Os elementos visuais são utilizados de forma correta, respeitando suas funcionalidades e auxiliando na hierarquia do texto em praticamente todos os slides.	Em alguns slides, os elementos visuais são utilizados de forma inadequada, mas na maior parte das vezes são satisfatórios.	Na metade dos slides o uso dos elementos visuais atrapalha a leitura do texto, mas em alguns momentos são utilizados de forma adequada.	Na maior parte dos slides, os elementos visuais atrapalha a leitura do texto, sendo utilizados de forma inadequada.	Não houve entrega da atividade.
<p>Apresentação geral e entrega Avalia a qualidade geral do trabalho apresentado, levando-se em consideração o empenho e esforço empregado, assim como a criatividade.</p>	De modo geral, a apresentação é visualmente harmônica e esteticamente adequada em todos os slides, o que facilita a visualização dos estudantes e contribui para que o aprendizado se dê de forma mais efetiva. A entrega ocorreu no prazo.	De modo geral, a apresentação é visualmente harmônica e esteticamente adequada na maioria dos slides, o que facilita a visualização dos estudantes. Há alguns erros, mas não atrapalham o aprendizado do estudante. A entrega ocorreu no prazo.	De modo geral, a apresentação é parcialmente harmônica, mas há muitos erros de concepção o que dificulta a leitura e aprendizagem do estudante. A entrega ocorreu alguns dias além do prazo.	De modo geral, a apresentação é visualmente desarmoniosa e composta por erros de concepção na maioria dos slides. Isso atrapalha a visualização e o aprendizado do estudante. A entrega ocorreu com uma ou mais semanas de atraso.	Não houve entrega da atividade.