



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN VISUAL

CAMILA GIACOMEL DA COSTA

POLÍTICA E EDUCAÇÃO:
PROJETO EDITORIAL E GRÁFICO DE UM LIVRO INFANTIL

PORTO ALEGRE

2019

CAMILA GIACOMEL DA COSTA

**POLÍTICA E EDUCAÇÃO:
PROJETO EDITORIAL E GRÁFICO DE UM LIVRO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora:

Prof. Dr. Cínthia Costa Kulpa

PORTO ALEGRE

2019

CAMILA GIACOMEL DA COSTA

**POLÍTICA E EDUCAÇÃO:
PROJETO EDITORIAL E GRÁFICO DE UM LIVRO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do título de Designer.

Aprovado em: 1 de Julho de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Airton Cattani - UFRGS

Prof. Dra. Sara Copetti Klohn - UFRGS

Prof. Me. Vinícius Nunes Rocha e Souza - UFRGS

Prof. Dr.^a Cíntia Costa Kulpa - Orientadora UFRGS

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, agradeço por todo amor dado e esforço realizado para que eu pudesse hoje estar aqui.

A minha irmã, agradeço por ser um exemplo de realização de sonhos impossíveis.

Ao meu namorado, agradeço por estar sempre presente (perto ou longe) me ajudando a continuar a ver a beleza da vida nos momentos mais difíceis.

Aos meus amigos, agradeço pelos risos e sorrisos que tornaram a minha trajetória na faculdade mais leve e divertida.

Aos meus colegas de profissão, agradeço pela oportunidade de me dar força para lutar pelo que eu acredito e por toda troca de conhecimento que moldaram a designer que hoje sou.

A minha orientadora, agradeço por acreditar no meu projeto e pela paciência e conselhos que tornaram este projeto possível.

Por fim, a todos que compartilharam suas experiências e expertises para colaborar com o projeto ao longo deste ano.

RESUMO

A política surgiu com a separação do público e privado. É a conjunção de ações de indivíduos em benefício de um fim comum. O conhecimento de seus preceitos e suas práticas formam adultos conscientes do seu papel social. Contudo, a falta de entendimento do termo política e suas práticas refletem no afastamento da responsabilidade da população com o seu papel social. Assim, o presente trabalho consiste no desenvolvimento de um projeto cujo objetivo é educar e conscientizar o público infantil (5º ano do Ensino Fundamental) sobre a importância da política para conviver. Na primeira metade do trabalho, utilizando a metodologia voltada a produtos gráficos-impresos e a metodologia do design centrado no ser humano, realizou-se a fundamentação teórica sobre princípios básicos da política, cidadania e democracia, assim como um levantamento sobre projeto editorial orientado ao público infantil. Além disso, foi feita uma análise de produtos similares a partir da entrevistas com educadores. Uma vez estabelecidos os requisitos e restrições de projeto, iniciou-se a fase de geração de alternativas para o problema e a execução. O resultado é um livro infantil para crianças sobre política e cidadania.

Palavras-chave: Design Editorial. Política. Conscientização. Educação Infantil.

ABSTRACT

Politics emerged with the separation of what is public and private. It is the union of actions of individuals for the benefit of a common purpose. Knowing their precepts and practices help form adults aware of their social role. However, the lack of understanding of the term politics and its practices reflects in the people's distancing from their responsibility with their social role. Thus, the present work consists in the development of a project whose objective is to educate and make the children public (fifth year of elementary school) aware about the importance of politics in life. In the first half of the work, using the methodology focused on graphic-printed products and the methodology of human-centered design, a theoretical basis was established about basic principles of politics, citizenship and democracy, as well as the editorial project aimed at the children. In addition, an analysis of similar products was made based on interviews with educators. Once the project requirements and constraints have been established, the generation of alternatives to the problem and execution began. The result is a children's textbook on politics and citizenship.

Keywords: Editorial Design. Policy. Awareness. Child education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Metodologia de projeto para produtos gráficos-impreso.....	53
Figura 2 – O processo do Design Centrado no Ser Humano.....	55
Figura 3 – As três lentes do Design Centrado no Ser Humano.....	56
Figura 4 – Metodologia adaptada.....	57
Figura 5 – Detalhes da cartilha “Consciência Política”.....	63
Figura 6 – Identificação tipográfica da cartilha “Consciência Política”.....	64
Figura 7 – Paleta de cores da cartilha “Consciência Política”.....	64
Figura 8 – Estilo das ilustrações da cartilha “Consciência Política”.....	64
Figura 9 – Detalhes dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”.....	65
Figura 10 – Identificação tipográfica dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”.....	66
Figura 11 – Paleta de cores dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”.....	66
Figura 12 – Estilo das ilustrações dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”.....	66
Figura 13 – Detalhes dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”.....	67
Figura 14 – Identificação tipográfica dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”.....	68
Figura 15 – Paleta de cores dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”.....	68
Figura 16 – Estilo das ilustrações dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”.....	68
Figura 17 – Detalhes da animação “E eu com isso?”.....	69
Figura 18 – Identificação tipográfica da animação “E eu com isso?”.....	69
Figura 19 – Paleta de cores da animação “E eu com isso?”.....	70
Figura 20 – Estilo das ilustrações da animação “E eu com isso?”.....	70
Figura 21 – Detalhes do material didático “Política é assunto de criança?”.....	71

Figura 22 – Identificação tipográfica do material didático “Política é assunto de criança?”	71
Figura 23 – Paleta de cores do material didático “Política é assunto de criança?”... 71	71
Figura 24 – Estilo das ilustrações do material didático “Política é assunto de criança?”	72
Figura 25 – Detalhes do livro “Quem manda aqui?”.....	72
Figura 26 – Identificação tipográfica do livro “Quem manda aqui?”	73
Figura 27 – Paleta de cores do livro “Quem manda aqui?”	73
Figura 28 – Estilo das ilustrações do livro “Quem manda aqui?”	73
Figura 29 – Detalhes do livro “Eleição dos bichos”	74
Figura 30 – Identificação tipográfica do livro “Eleição dos bichos”	74
Figura 31 – Paleta de cores do livro “Eleição dos bichos”	75
Figura 32 – Estilo das ilustrações do livro “Eleição dos bichos”	75
Figura 33 – Detalhes do livro “Ensino política à crianças e adultos”	76
Figura 34 – Identificação tipográfica do livro “Ensino política à crianças e adultos”. 76	76
Figura 35 – Paleta de cores do livro “Ensino política à crianças e adultos”	76
Figura 36 – Estilo das ilustrações do livro “Ensino política à crianças e adultos”	77
Figura 37 – Painel semântico: Interatividade	79
Figura 38 – Painel semântico: Tipografia	86
Figura 39 – Painel semântico: Ilustração	86
Figura 40 – Painel semântico: Cor	87
Figura 41 – Alternativa de estrutura e interação: O que você faria?	88
Figura 42 – Alternativa de estrutura e interação: Quem é o capitão?	89
Figura 43 – Painel: Retro-futuro	90
Figura 44 – Painel: Cyberpunk	91
Figura 45 – Painel: Space Opera	92
Figura 46 – Comparação das tipografias	98
Figura 47 – Família tipográfica escolhida para o projeto gráfico	98
Figura 48 – Padrão cromático do projeto gráfico	100
Figura 49 – Identidade Visual da Confederação dos Planetas Unidos	100
Figura 50 – Paleta de cores, Marca secundária e Tipografia da Confederação dos Planetas Unidos	101

Figura 51 – Estilo de ilustração	101
Figura 52 – Personagens do livro	102
Figura 53 – Estrutura das abas	104
Figura 54 – Estrutura dos bolsos	104
Figura 55 – Estrutura dos cartões	104
Figura 56 – Grid do livro	105
Figura 57 – Diagrama esquemático do livro	106
Figura 58 – Layout escolhido para o livro	107
Figura 59 – Simulação da capa do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	109
Figura 60 – Planificação da capa do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	110
Figura 61 – Planificação da folha de guarda do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	110
Figura 62 – Página 1 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	111
Figura 63 – Páginas 2 e 3 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	111
Figura 64 – Páginas 4 e 5 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ...	112
Figura 65 – Páginas 6 e 7 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ...	112
Figura 66 – Páginas 8 e 9 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	113
Figura 67 – Páginas 10 e 11 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	113
Figura 68 – Páginas 12 e 13 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	114
Figura 69 – Páginas 14 e 15 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	114
Figura 70 – Páginas 16 e 17 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	115
Figura 71 – Páginas 18 e 19 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	115
Figura 72 – Páginas 20 e 21 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	116
Figura 73 – Páginas 22 e 23 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	116
Figura 74 – Páginas 24 e 25 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	117
Figura 75 – Páginas 27 e 26 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i> ..	117
Figura 76 – Página 28 do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	118
Figura 77 – Simulação do livro <i>Hádron: uma missão sideral sobre política</i>	118
Figura 78 – Especificações gráficas: Abas	119
Figura 79 – Especificações editoriais: Abas	119

Figura 80 – Especificações: Bolsos	120
Figura 81 – Especificações gráficas: Cartões dos personagens	121
Figura 82 – Especificações editoriais: Cartões dos personagens	121
Figura 83 – Processo de fabricação do protótipo	123
Figura 84 – Protótipo: Folha de guarda e página 1	124
Figura 85 – Protótipo: páginas do livro 4 e 5 (abas)	124
Figura 86 – Protótipo: páginas do livro 22 e 23 (bolsos e cartões)	125

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Divisão do Ensino Fundamental.....	23
Quadro 2 – Componentes curriculares obrigatórios.....	24
Quadro 3 – Cruzamento de dados obtidos na fundamentação teórica com as entrevistas	62
Quadro 4 – Síntese dos elementos gráficos dos similares	78
Quadro 5 – Requisitos e restrições de projeto	82
Quadro 6 – Matriz morfológica gerada	85
Quadro 7 – Matriz de avaliação: Editorial	93
Quadro 8 – Matriz de avaliação: Gráfica	94
Quadro 9 – Parâmetros tipográficos para livros infantis	99
Quadro 10 – Especificações técnicas: 1ª capa e 4ª capa	122
Quadro 11 – Especificações técnicas: Abas	122
Quadro 12 – Especificações técnicas: Miolo	122
Quadro 13 – Especificações técnicas: Bolsos	122
Quadro 14 – Matriz de avaliação: verificação de requisitos e restrições	128

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- BNCC** – Base Nacional Comum Curricular
- CBS** – Columbia Broadcasting System
- CNAS** – Conselho Nacional de Assistência Social
- CNE** – Conselho Nacional de Educação
- CBE** – Câmara de Educação Básica
- CONANDA** – Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente
- DCNEI** – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil
- DIN** – Deutsches Institut für Normung
- EIU** – Economist Intelligence Unit
- HCD** – Human Centered-Design
- IBASE** – Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas
- IBGE** – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
- INAF** – Indicador de Alfabetismo Funcional
- ISO** – Organização Internacional de Normalização
- LDB** – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
- PCN** – Parâmetros Curriculares Nacionais
- PNAD** – Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
- PNAIC** – Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
- PISA** – Programa Internacional de Avaliação de Alunos
- OCDE** – Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico
- ONU** – Organização das Nações Unidas
- TIC** – Tecnologia de Informação e Comunicação
- Unicef** – Fundo das Nações Unidas para a Infância
- UFSM** – Universidade Federal de Santa Maria

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 TEMA	18
1.2 JUSTIFICATIVA	18
1.3 PROBLEMA DE PROJETO	21
1.4 OBJETIVOS	21
1.4.1 Objetivo geral	21
1.4.2 Objetivos específicos	21
2 CONTEXTO DO PROJETO	22
2.1 ENSINO BRASILEIRO	22
2.1.1 Diretrizes Curriculares e Pacto Nacional para Alfabetização	23
2.1.2 Base Nacional Comum Curricular	26
2.1.2.1 Ensino Fundamental	27
2.1.2.2 Áreas Humanas: História	29
2.2 POLÍTICA	31
2.2.1 Democracia	32
2.2.2 Cidadania	34
2.2.3 Cultura política, socialização política e participação política	36
2.3 CRIANÇA	39
2.3.1 A criança e a instituição de ensino	40
2.3.2 A criança e a política	41
2.3.3 A criança, a instituição de ensino e a política	44
2.4 DESIGN	45
2.4.1 Design Editorial	46
2.4.1.1 Tipografia	47
2.4.1.2 Cor	48

2.4.1.3 Ilustração	49
2.4.2 Design de Experiência	50
3 METODOLOGIA	52
3.1 METODOLOGIA PROJETUAL DE GRÁFICOS IMPRESSOS	52
3.2 DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO	54
3.3 METODOLOGIA ADAPTADA	56
4 COLETA DE DADOS	59
4.1 ENTREVISTA	59
4.1.1 Entrevista com professores de História	59
4.1.2 Considerações sobre as entrevistas	60
4.2 ANÁLISES DE SIMILARES	62
4.2.1 Cartilha “Consciência Política”	63
4.2.2 “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”	64
4.2.3 “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”	67
4.2.4 “E eu c/ isso?”	68
4.2.5 “Política é assunto de criança?”	70
4.2.6 “Quem manda aqui?”	72
4.2.7 “Eleição dos bichos”	73
4.2.8 “Ensinando política à crianças e adultos”	75
4.2.9 Considerações sobre a análise de similares	77
4.2.10 Painel sobre interatividade	79
5 CONCEITUAÇÃO	80
5.1 PÚBLICO-ALVO	80
5.2 CONCEITO	82
6 CRIAÇÃO	84
6.1 MODELAÇÃO INICIAL	84
6.1.1 Alternativas editoriais	87
6.1.1.1 Livro: O que você faria?	87

6.1.1.2 Livro: Quem é o líder?	88
6.1.2 Alternativas gráficas	89
6.1.2.1 Retro-futuro	90
6.1.2.2 Cyberpunk	91
6.1.2.2 Space Opera	92
6.2 SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS	93
7 EXECUÇÃO	95
7.1 MODELAÇÃO FINAL	95
7.1.1 Conteúdo Textual	95
7.1.2 Tipografia	97
7.1.3 Padrão cromático	99
7.1.2 Identidade visual	100
7.1.5 Ilustração e personagens	101
7.1.6 Formato e dimensões	102
7.1.7 Suporte	103
7.1.8 Estrutura e interação	103
7.1.9 Mancha gráfica e grid	105
7.1.10 Diagrama esquemático	106
7.1.11 Diagramação do layout	106
7.1.12 Impressão	107
7.1.13 Acabamento	108
8 FINALIZAÇÃO	109
8.1 NORMATIZAÇÃO	109
8.1.1 1ª capa, 4ª capa e folhas de guarda	109
8.1.2 Miolo	111
8.1.2.1 Abas	118
8.1.2.2 Cartões dos personagens e bolsos	119
8.1.3 Especificações técnicas	121

8.1.4 Protótipo	123
9 APRENDIZAGEM	126
9.1 VERIFICAÇÃO	126
9.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS	128
REFERÊNCIAS	130
APÊNDICES	144
APÊNDICE I: Entrevista com professores da educação infantil	144
APÊNDICE II: Matriz morfológica ampliada	150
APÊNDICE III: Conteúdo textual do livro	152

1 INTRODUÇÃO

A política é um processo de inteligência usado para sistematizar a vida social a partir da perspectiva que esta organização não é regida pela natureza e, sim, resultante do engajamento, da conduta e das ações dos seus agentes. A exiguidade de entendimento do termo política pela população reflete no afastamento da responsabilidade do seu papel social. A ação de eleger um indivíduo para ser incumbido pela gestão pública é considerado pelo senso comum o seu ponto alto como sujeito democrático. Esta visão causa interpretações errôneas sobre o dever de cada cidadão dentro da sociedade; pois, as ações políticas não se restringem à designação de cargos.

O documentário Boca da Urna (2004) é um exemplo que evidencia como uma grande parcela da população não participa ou nunca participará de ações políticas ou de preocupação com a comunidade; assim como acredita que não é um elemento de mudança social por ter sido explorada pelos governantes anteriores. O efeito é na participação coletiva de decisões políticas que impede maiores avanços no estado.

A terceira onda de democratização (HUNTINGTON, 1994) nos países da América Latina sucedeu vários estudos sobre a confiança política dentro destas democracias. Sendo esta designada como a crença de um indivíduo na ação futura das pessoas e/ou instituições, tendo como referência suas atuações passadas (BONIFÁCIO, 2010). Entre os estudos, podemos citar os trabalhos de Fuchs e Klingemann (1995), Warren (1999), Norris (1999; 2011) e Dalton (2004) que buscaram entender a relação entre a confiabilidade da população, as orientações políticas e o cumprimento de seus objetivos governamentais, tanto em democracias já consolidadas como nas recentemente instauradas. As pesquisas ocorreram em face dos modelos democráticos adotados cujo desenho formal enfatiza um conceito minimalista de governo popular focado nas eleições periódicas e no sufrágio universal que se preocupa em formular leis e regras normativas para o sucesso desse sistema político (VASCONCELOS, 2013) deixando em segundo plano os direitos sociais e um aprofundamento das práticas políticas.

O romancista e político brasileiro Duarte (1966) descreveu o desinteresse político brasileiro como fenômeno histórico. Heranças coloniais como estado

absolutista regido pela economia monocultora e latifundiária, o escravismo e o analfabetismo refletiam-se como problemas enraizados na cultura política e no processo democrático da época. No levantamento do Índice de Democracia divulgado pelo *Economist Intelligence Unit* (2014), o Brasil foi categorizado como um regime democrático falho que sofre com a baixa participação política e a desilusão popular. A precariedade da educação formal foi apontada como a principal razão do resultado; salientando a necessidade do ensino político desde a infância. Ademais as fraquezas institucionais e a corrupção endêmica desmotivam a nação a comprometer-se com cultura democrática.

A partir do contexto analisado, este capítulo apresenta o tema do projeto, a importância do seu desenvolvimento para a sociedade brasileira, o problema a ser solucionado e os objetivos buscados pela aluna no TCC em questão.

1.1 TEMA

Projetar um material gráfico, fundamentado no design para experiência, tendo em vista desenvolver o conhecimento político focado no contexto sociopedagógico do ensino fundamental (5º ano).

1.2 JUSTIFICATIVA

O estudo "Pobreza na infância e na adolescência" (UNICEF, 2018) utilizou dados oficiais do Pnad 2015 do IBGE para apresentar a situação agravante que encontra-se o jovem brasileiro. Nesta pesquisa analisou-se a qualidade de acesso, por jovens de até 17 anos, a seis direitos básicos: educação, informação (acesso à internet e à TV), água, saneamento básico, moradia e proteção contra o trabalho infantil. Ao total, seis em cada dez crianças e adolescentes brasileiros vivem em situação de pobreza no Brasil; são 32 milhões de jovens que representam 61% da população brasileira com menos de 18 anos. A privação do direito à informação alcança um quarto (25,7%) do total de jovens de 10 a 17 anos. Sendo que 25,7% não tiveram acesso à internet (privados de informação) e 24,5% não acessaram a internet, mas têm TV em casa (privação intermediária). Em termos percentuais,

20,3% das crianças e adolescentes de 4 a 17 anos têm o direito à educação violado; 13,8% estão na escola, mas são analfabetos ou estão atrasados e 6,5% estão fora da escola.

Além disso, a Pesquisa TIC Educação (CETIC.BR, 2016) coletou dados sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação na educação brasileira. Em 2016, a análise apontou que nas áreas urbanas 95% das escolas públicas possuíam algum acesso a Internet, infraestrutura prontamente universalizada entre as escolas particulares. Dentro das salas de aula, a disponibilidade de Internet atingiu 43% das escolas públicas e em 72% das escolas privadas. Contudo a velocidade de conexão em 45% das instituições públicas não ultrapassam 4 Mbps e apenas 7% dos estudantes até o 5º ano do ensino fundamental desfrutam de tecnologia. O Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA) em 2006, exame realizado pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), averiguou que a maior fração dos alunos se enquadram no perfil analógico (37,7%); isto é, utilizam raramente de internet e meios digitais tanto para lazer quanto para fins educacionais (INEP, 2006). Conquanto a internet e as tecnologias estão progressivamente crescendo no universo educacional, ainda existem barreiras que dificultam sua evolução como ferramenta principal.

Conforme Mantovani (2013), o uso do livro na educação infantil vem sendo afirmado como importante forma de experiência social e pessoal por investigadores das áreas da linguística, psicanálise, psicologia e educação; tornando-se indispensável presença no currículo. O Ministério da Educação Brasileira (2016a) afirma que a cultura da escrita e de objetos portadores de leitura, tais como livros, revistas, jornais, folhetos, HQs, devem estar presentes nas escolas infantis. Visto que dados do Indicador Nacional de Alfabetismo Funcional (INAF, 2016) denotam que uma das variáveis mais importantes para alcançar os níveis mais altos de alfabetismo na idade adulta é o contato com materiais escritos na infância. Além disso, a literatura infantil registrou um crescimento de 123,4% no tocante aos menores de idade (FAILLA, 2016).

De acordo com Onesti (2014, p.2) “Uma maneira divertida e inteligente de explorar o mundo com prazer é através dos livros de literatura infantil. A linguagem visual, a oral e a escrita estão diretamente interligadas no momento em que a

criança explora um livro infantil.” A literatura é uma proveniência de conhecimento e de imaginação da criança e sua expansão de mercado corrobora para a construção de novos projetos editoriais que permitam acompanhar as exigências tanto do público quanto das escolas. Além do mais, um dos principais eixos dentro do trabalho pedagógico na Educação Infantil é a ludicidade (ONESTI, 2014). Para Lins (2003), beneficiar-se de um conteúdo dinâmico e divertido na literatura pode agregar maior interesse e motivação pelas crianças. Segundo Fantin,

Sendo a brincadeira uma atividade social, nesse contexto poderia ser entendida no seu múltiplo aspecto de que, além de seu fim em si mesma, pudesse servir ao desenvolvimento infantil, à construção de conhecimentos e à apropriação da cultura. (Fantin, 2000, p.16)

A conscientização política ainda é muito limitada na sociedade brasileira. O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (BRASIL, 2012) prevê a compreensão do sistema político como objetivo de aprendizado nas etapas iniciais de escolarização. Para alcançar uma participação ativa dos jovens na sociedade, é preciso posicionar a política como um formato legítimo de cidadania e transformação social. Sob esse aspecto, o papel da escola é fortalecer o diálogo e o acesso à informação pelos alunos. Este não deve ser prejudicado pelos meios com os quais as informações serão ofertadas; ou seja, devem ser utilizados materiais de fácil aquisição por colégios e estudantes.

A instrumentalização do professor para abordar assuntos relacionados às instituições políticas e aos princípios da democracia nas escolas demanda de mecanismos que auxiliem este processo. Assim, este trabalho de conclusão busca o desenvolvimento de projeto editorial que ajude educadores e alunos a exercitar a cidadania e o pensamento político colaborando para a formação de adultos conscientes.

1.3 PROBLEMA DE PROJETO

Como o design visual pode contribuir para o acesso a educação política visto que a falta de entendimento do termo política e suas práticas refletem no afastamento da responsabilidade da população com o seu papel social?

1.4 OBJETIVOS

A fim de guiar a realização do projeto desde o início e, por consequência, facilitar a sua realização, nesta seção são definidos o objetivo geral e os objetivos específicos do trabalho.

1.4.1 Objetivo geral

Desenvolver um projeto editorial de um livro impresso interativo sobre política para uso nos anos finais do Ensino Fundamental.

1.4.2 Objetivos específicos

- Estudar aspectos teóricos relevantes à temática política;
- Analisar o método e a estrutura de ensino brasileiro básico;
- Pesquisar como o design pode contribuir na conscientização do público infantil sobre a importância da política no convívio social;
- Definir o público alvo e suas características;
- Analisar produtos similares cujas propostas envolvem política;
- Definir o material didático mais adequado para o solucionar o problema;
- Desenvolver possibilidades de conceito e de comunicação visual;
- Prototipar a solução escolhida e testar sua efetividade junto ao público definido.

2 CONTEXTO DO PROJETO

Este capítulo consiste na fase de compreensão do projeto. Esta seção examina o referencial teórico. Os tópicos considerados importantes para o projeto são quatro: (1) o ensino brasileiro, (2) a política, (3) a criança e (4) o design. Cada um destes assuntos busca entender e aprofundar mais satisfatoriamente o meio, a temática do projeto, o público e como será o encerramento do projeto para se definir um panorama geral do seu desenvolvimento. O método utilizado foi a pesquisa desk - levantamento de informações pré-existentes (VIANNA, 2012).

2.1 ENSINO BRASILEIRO

O ambiente escolar tem como função ser um meio de transformação social por meio da construção de conhecimentos. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998, p.139), “a escola tem importante papel a cumprir na sociedade, ensinando os alunos a se relacionar de maneira seletiva e crítica com o universo de informações a que têm acesso no seu cotidiano”. Todo ser humano tem a capacidade de aprender de acordo com seus interesses; mas é preciso que as escolas disponibilizem educação de qualidade (DOMINGUES, 2007).

Há muito tempo a literatura registra questões polêmicas relacionadas às condições da educação brasileira (SZTAMFATER, 2010). Outrora, os problemas eram referentes à evasão e dificuldade de acesso dos alunos às escolas, consideradas participantes de um sistema seletista de ensino (FRANCO; ALVES; BONAMINO, 2007). Depois da implementação de reformas educacionais a partir da década de 1990 regidas pela Conferência Mundial sobre Educação para Todos (1990), se obteve uma quase universalização do acesso à educação formal no país (SZTAMFATER, 2010). No contexto atual, depara-se com novos desafios, entre eles conseguir oportunizar o ensino de qualidade, estabelecendo condições de igualdade entre a heterogeneidade de indivíduos envolvidos na comunidade escolar. O Fórum Mundial sobre Educação de Dakar, em abril de 2000, e a consequente Declaração de Dakar (2000) evidenciaram o fracasso do Brasil em atender o quesito de qualificação exigido. Salientando a necessidade em renovar a estrutura educacional

brasileira básica para que propicie a acessibilidade de ensino apropriado para a população escolarizável. Porque a alfabetização colabora para que as pessoas se tornem cidadãos pensantes, críticos e ativos que, inseridos na sociedade, podem promover mudanças (GARCIA, 2016).

Os dois itens abaixo buscam apresentar a atual situação do sistema de ensino brasileiro, promovendo um panorama geral para contextualizar o projeto em estudo.

2.1.1 Diretrizes Curriculares e Pacto Nacional para Alfabetização

Nas últimas décadas, o Ensino no Brasil passou por uma série de mudanças, entre as quais a Lei nº 11.274/2006 (BRASIL, 2006a) que modificou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996) oficializando a aprendizagem continuada com mais tempo de alfabetização e letramento. Esta estipulou a ampliação de oito para nove anos o tempo do Ensino Fundamental com prazo até o ano de 2009 para adequação e a obrigatoriedade da matrícula de crianças no primeiro ano com 6 anos de idade, ou a completar até o dia 31 de março; a partir de 2010 por meio da Resolução nº 7, de 14 de dezembro (BRASIL, 2010). A partir desta data, o Ensino Fundamental passou a ser dividido nas seguintes sub etapas mostradas na Quadro 1.

Quadro 1 - Divisão do Ensino Fundamental

	ETAPA DO ENSINO	FAIXA ETÁRIA PREVISTA	DURAÇÃO PREVISTA
ENSINO FUNDAMENTAL	Anos Iniciais	6 a 10 anos	5 anos
	Anos Finais	11 a 14 anos	4 anos

Fonte: Adaptado do Conselho Nacional de Educação (2010)

Os componentes curriculares obrigatórios dessas etapas foram dispostos na seguinte organização em relação às áreas de conhecimento do Art. 15, conforme a Quadro 2.

Quadro 2 - Componentes curriculares obrigatórios

LINGUAGENS	CIÊNCIAS HUMANAS	MATEMÁTICA	CIÊNCIAS DA NATUREZA	ENSINO RELIGIOSO
Língua Portuguesa e Estrangeira Artes Educação Física	História Geografia			

Fonte: Adaptado do Conselho Nacional de Educação (2010)

Os objetivos destas etapas de escolarização encontram-se na Resolução CNE/CBE nº 7, de 2010, das novas Diretrizes Curriculares Nacionais e preveem:

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, das artes, da tecnologia e dos valores em que se fundamenta a sociedade;

III - a aquisição de conhecimentos e habilidades, e a formação de atitudes e valores como instrumentos para uma visão crítica do mundo;

IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

Sendo assim o objetivo do Ensino Fundamental é “assegurar a cada um e a todos o acesso ao conhecimento e aos elementos da cultura imprescindíveis para o desenvolvimento pessoal e para a vida em sociedade” (BRASIL, 2010).

O Parágrafo 2º do Art. 30 possibilita os professores a desenvolver novas formas de ensino que auxiliem as crianças em sala de aula e as levem a explorar de forma mais diversa as linguagens artísticas “utilizando materiais que ofereçam oportunidade de raciocinar, de manusear e de explorar as suas características e propriedades” (BRASIL, 2010).

Ainda com base nas Diretrizes publicadas em 2010, o artigo 30 dispõe que os três anos iniciais “[...] devem assegurar: I – a alfabetização e o letramento; II – o desenvolvimento das diversas formas de expressão [...]; III – a continuidade da aprendizagem, tendo em conta a complexidade do processo de alfabetização [...]” (BRASIL, 2010, p. 8). O Parágrafo 1º do referido Artigo determina a obrigatoriedade

que estes três anos iniciais sejam considerados um ciclo sequencial pedagógico não passível de interrupção devido a importância como forma de prosseguimento dos estudos. Visto que este processo não é apenas de aquisição de habilidades mecânicas (codificação e decodificação) do ato de ler, mas de capacidade de interpretar, compreender, criticar e produzir conhecimento (GARCIA, 2016).

Segundo Soares (2004), a alfabetização é o processo no qual o indivíduo adquire o domínio de um código de comunicação e das habilidades para utilizá-lo na codificação e decodificação dos signos linguísticos. Em outras palavras, é ação de aprender a ler e escrever. Já o letramento “é o resultado da ação de ensinar e de aprender as práticas sociais de leitura e escrita. O estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter se apropriado da escrita e de suas práticas sociais” (SOARES, 2004, p. 39). Neste sentido, a autora defende que o letramento envolve mais que a alfabetização, posto que ultrapassa alfabetização funcional cuja denominação define as pessoas que, apesar de alfabetizadas, não sabem fazer o uso da escrita e da leitura em seu contexto social.

O Ministério da Educação, por meio da Portaria nº 867, do dia 4 de julho de 2012, instituiu o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, deixando estabelecidas as suas ações e diretrizes gerais (BRASIL, 2012). No documento citado, o foco dos três anos iniciais do Ensino Fundamental é alfabetizar crianças até, no máximo, os oito anos de idade, ao final do 3º Ano. Conforme explicitado no Art. 5, as ações do Pacto tem como objetivo:

I - garantir que todos os estudantes dos sistemas públicos de ensino estejam alfabetizados, em Língua Portuguesa e em Matemática, até o final do 3º ano do ensino fundamental;

II - reduzir a distorção idade-série na Educação Básica;

III - melhorar o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB);

IV - contribuir para o aperfeiçoamento da formação dos professores alfabetizadores;

V - construir propostas para a definição dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças nos três primeiros anos do ensino fundamental.

Essas condutas abrangem quatro eixos distintos: formação continuada de professores alfabetizadores; fornecimento de materiais didáticos, literatura e

tecnologias educacionais; procedimentos de avaliação e gestão, controle e mobilização social (BUGLIONE, 2013).

2.1.2 Base Nacional Comum Curricular

Em conjunto com as Diretrizes Curriculares e Pacto Nacional para Alfabetização, a Base Nacional Comum Curricular busca assegurar o direito de apoderamento das crianças a significativas aprendizagens (BRASIL, 2016b) zelando a Lei de Diretrizes e Bases de elaboração de uma Base Nacional Comum em cada etapa da Educação Básica. Esta fornece um modelo na concepção de currículo buscando que todos os cidadãos possam ter acesso ao mesmo percurso formativo na educação escolar (BRASIL, 2016b).

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2016b) e a Resolução CNE/CEB n. 05/09 (BRASIL, 2009), a proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve possibilitar às crianças um ambiente acolhedor que permita ampliar sua cultura e olhar através de processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens. Além disso, necessitam guiar-se pelos seguintes princípios (BRASIL, 2009):

- Éticos: da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades.
- Políticos: dos direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do respeito à ordem democrática.
- Estéticos: da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais.

Conforme as DCNEI (BRASIL, 2009), os eixos norteadores do currículo na Educação Infantil são as interações e as brincadeiras. Dentro dos exercícios realizados na escola, os eixos oportunizam o conhecimento de si e do mundo, a exploração de vivências diferentes, a reflexão sobre as relações e regras da sociedade, a ampliação de experiências sensoriais, expressivas e corporais, a imersão em experiências narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita e a exploração da imaginação e da curiosidade. As variadas

experimentações têm que assegurar que cada aluno desenvolva-se como cidadão consciente de seu papel em sociedade.

Tal como dispõe a Lei n. 9.394/96, artigo 31, modificado pela Lei n. 12.796/13, todas as atividades propostas devem ter acompanhamento e, posteriormente, avaliações através do registro constante das observações críticas dos professores com o intuito de aprimorar o processo pedagógico para que sejam assegurados os direitos de todas as crianças a significativas aprendizagens (BRASIL, 2016b).

2.1.2.1 Ensino Fundamental

A etapa mais longa da Educação Básica, o Ensino Fundamental, tem nove anos de duração e atende estudantes entre 6 e 14 anos. Ela é dividida em duas fases: Anos Iniciais e Anos Finais. Ao longo desse processo, crianças e adolescentes passam por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros que culminam em transformações recorrentes na elaboração de currículos para essa etapa de escolarização (BRASIL, 2017).

Nos Anos Iniciais, a BNCC preza pela alfabetização e letramento, por meio da ludicidade e aprendizagem. A articulação das experiências vividas pelos alunos deve prever uma construção ativa de conhecimento com progressivo crescimento de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses e conclusões sobre os fenômenos (BRASIL, 2017). As principais mudanças do desenvolvimento da criança referentes a sua compreensão de si mesmo, do mundo natural e social que ocorrem nesse período da vida. A apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação permite que o aluno se depare com uma variedade de situações que envolvem não só conceitos e fazeres científicos, como culturais, sociais e das relações dos seres humanos entre si e com a natureza, potencializando, assim, descobertas (BRASIL, 2017). Desta forma, a compreensão do conteúdo é despertada pelo estímulo do pensamento criativo, lógico e crítico decorrente da criação de ambientes educacionais que transmitam as ciências por meio de interações, vivências e manifestação das crianças.

Ao longo dos Anos Iniciais, percebe-se o avanço do conhecimento pela ampliação da autonomia intelectual das crianças através da consolidação das práticas de linguagem. Na elaboração dos currículos e das propostas pedagógicas devem ainda ser consideradas medidas para assegurar aos alunos um percurso contínuo de aprendizagens entre as duas fases do Ensino Fundamental, de modo a promover uma maior integração entre elas (BRASIL, 2017).

Os Anos Finais abordam um maior aprofundamento nas aprendizagens componentes no currículo escolar. Os estudantes se deparam com desafios de maior complexidade que ampliam seu repertório em diferentes áreas (BRASIL, 2016b). Esta fase corresponde à transição entre infância e adolescência; onde tornam-se mais aptos a entender e avaliar diferentes pontos de vista que auxiliam na construção de autonomia e aquisição de valores morais e éticos (BRASIL, 2010).

Com a cultura digital, o jovem têm se engajado mais com a sociedade envolvendo-se em múltiplas interações como protagonista; o que impõe, na formação das novas gerações, o compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais (BRASIL, 2016b).

Todas as etapas de escolarização têm por base formar um projeto de vida dos estudantes atendendo aos direitos humanos e princípios democráticos. Visto que estes são sujeitos com histórias e saberes construídos nas interações com outras pessoas e a escola deve ser um espaço formador e orientador para a cidadania consciente, crítica e participativa (BRASIL, 2016b). Sendo a área das Ciências Humanas, conforme a BNCC (2017), responsável por estimular a crítica sistemática à ação humana, às relações sociais e de poder e, especialmente, à produção de conhecimentos e saberes, frutos de diferentes circunstâncias históricas e espaços geográficos. Dessa maneira, fomentando a formação ética dos alunos para entender melhor o mundo e enriquecer um sentido de responsabilidade por ele que valorize os direitos humanos; o respeito ao ambiente e à própria coletividade; o fortalecimento de valores sociais e a preocupação com as desigualdades sociais (BRASIL, 2017).

2.1.2.2 Áreas Humanas: História

A área de Ciências Humanas desenvolve a cognição *in situ* (BRASIL, 2017) que compreende o entendimento contextualizado dos tempos sociais e da natureza e de suas relações com os espaços. Ou seja, a partir da amplificação do raciocínio espaço-temporal, o ser humano é capaz de interpretar e avaliar os significados das ações realizadas em diferentes circunstâncias do passado ou do presente, tornando-se responsável tanto pelo saber produzido quanto pelo controle dos fenômenos históricos dos quais é agente (BRASIL, 2017).

As Ciências Humanas dividem-se em duas disciplinas de conhecimento: a Geografia e a História. O levantamento incide sobre a História em virtude de sua maior relevância ao trabalho desenvolvido.

Ao longo de toda a Educação Básica, as Ciências Humanas precisam ensinar um conjunto de objetos de conhecimento por meio de diferentes linguagens, explorações socio-cognitivas, afetivas e lúdicas capazes de permitir que os alunos se tornem aptos para participar do mundo social. A reflexão sobre questões sociais, éticas e políticas fortalece o desenvolvimento da autonomia intelectual, bases para uma atuação crítica e orientada por valores democráticos (BRASIL, 2017).

Na Educação Infantil, os alunos manifestam percepções simples sobre suas experiências e ambientes de convívio. Já no Ensino Fundamental, apresentam a capacidade de observação ampliada de diferentes indivíduos, situações e objetos potencializando as descobertas e estimulando o pensamento criativo e crítico (BRASIL, 2017).

Progressivamente, o processo de aprendizagem deve levar em conta não somente a compreensão do seu entorno em forma micro com a família e a comunidade, mas também das relações macro com o Estado e o país. Ao longo do Ensino Fundamental, o desenvolvimento da capacidade de observação e de compreensão das noções de temporalidade, espacialidade e diversidade permitem a abordagem de perspectivas mais complexas como o conceito de Estado e dos mecanismos institucionais dos quais as diferentes sociedades dispõem para fazer justiça e criar um novo campo democrático de direitos (BRASIL, 2017). Portanto, o ensino tem compromisso com a reprodução de memórias históricas e geográficas e

o aprofundamento de questões éticas, políticas e culturais assegurando aos alunos conhecimento para se posicionar e se responsabilizar em relação ao direitos civis, a interculturalidade, as relações de produção e de poder, e a transformação de si mesmos e do mundo.

O historiador indaga e investiga o passado para compreender e analisar mais satisfatoriamente o presente. Pois é através da percepção da forma como os indivíduos construíram, com diferentes linguagens, suas narrações sobre o mundo em que viveram e vivem, suas instituições e organizações sociais que as pessoas avultam seus saberes para enfrentar os problemas e propor soluções com vistas à superação das contradições políticas, econômicas e sociais do mundo em que vivemos (BRASIL, 2017).

Entre as competências específicas que o ensino da História deve garantir aos estudantes destacam-se as seguintes (BRASIL, 2017):

- Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.
- Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.
- Identificar interpretações que expressam visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Ao promover a diversidade de análises e proposições, aspira-se que os estudantes construam as suas próprias interpretações, de forma fundamentada e rigorosa; transformando a história em ferramenta a serviço de um discernimento maior sobre as experiências humanas e as sociedades em que se vive (BRASIL, 2017).

A inclusão dos temas obrigatórios definidos pela legislação vigente, como a política e democracia brasileira, contempla desde a noção de lugar em que se vive e

suas dinâmicas e diferenciação entre a vida privada e a vida pública e a forma de organização dos povos e culturas ao longo da história. Progressivamente, os saberes sobre esta área de conhecimento são contemplados durante os nove anos do Ensino Básico.

No 5º ano do Ensino Fundamental (faixa etária de 10 anos), identificam-se os mecanismos de organização do poder político com vistas à compreensão da ideia de Estado e/ou de outras formas de ordenação social (BRASIL, 2017). Permitindo ao aluno reconhecer que a vida em sociedade exige regras de convivência e um poder (o governo) para dirigir as decisões da sociedade. O acesso ao conhecimento político é requisito básico para a democracia plena e a participação crítica; por isso podemos afirmar que a criação de bons materiais sobre este conteúdo é importante tanto para a conscientização política quanto para o progresso político no país.

Dessa maneira, o próximo tópico aborda os conceitos políticos relevantes para a construção de um projeto para contribuir com a educação política no Brasil.

2.2 POLÍTICA

A palavra política é derivada dos tempos em que os gregos se organizavam em cidades-estado chamadas polis (MAAR, 2013); que designavam o lugar onde as pessoas viviam juntas. Deste termo se derivaram os vocábulos *politiké* (política em geral) e *politikós* (dos cidadãos, pertencente aos cidadãos) que indicavam todos os procedimentos relativos à sociedade pública e ao cidadão (BOBBIO, 1982). A expressão expandiu-se na sociedade grega pelo trabalho do Aristóteles, quando afirmava que a política era a categorização das funções e a divisão do Estado e as várias formas de Governo (ARISTÓTELES, 2010), transpondo inúmeros significados a palavra política.

A política denomina-se como a ciência da organização, direção e governança de um Estado ou Nação (HOUAISS, 2001); também uma arte de negociação para compatibilizar interesses. O filósofo Dante Pacini (1973) resume a política como uma “ciência de ação”. Ou seja, são todas as nossas formas ativas de relacionamento em sociedade, as regras de organização, os objetivos da comunidade e a administração e decisão dos interesses em comum.

Sociologicamente, a política surgiu com a separação do público e privado, do sagrado e do profano; tornando o poder mais próximo e legítimo da sociedade. Como coloca Marilena Chauí,

A política foi inventada quando surgiu a figura do poder público, por meio da invenção do direito e da lei (isto é, a instituição dos tribunais) e da criação de instituições públicas de deliberação e decisão (isto é, as assembleias e os senados). Esse surgimento só foi possível porque o poder político foi separado de três autoridades tradicionais que anteriormente definiam o exercício do poder: a autoridade do poder privado ou econômico do chefe de família, [...], a do chefe militar e a do chefe religioso, [...]. A política nasceu, portanto, quando a esfera privada da economia e da vontade pessoal, a esfera da guerra e a esfera do sagrado ou do saber foram separadas e o poder político deixou de identificar-se com o corpo místico do governante como pai, comandante e sacerdote, representante humano de poderes divinos transcendentais. (CHAUÍ, 2007, p.35)

Segundo Bobbio (2000), a política e poder são termos necessariamente correlacionados já que o poder político é o poder do homem sobre outro homem. O poder é decidir e transformar em realidade as decisões, em nome da coletividade (PAULA, 2016). Nos regimes democráticos atuais, é papel dos representantes conduzidos ao poder trabalhar em prol da manutenção da ordem e paz social pela tomada de decisões sobre assuntos de interesse comum a comunidade.

Em resumo, a política é a conjunção de ações de indivíduos em benefício de um fim comum. Todas as doutrinas, as normas jurídicas e o funcionamento das instituições administrativas do Estado devem buscar atender o bem comum e suas necessidades sociais básicas. Para isso, é preciso que as pessoas compreendam suas funções como cidadãos de uma sociedade democrática a fim de que suas ações concretizem mudanças sociais.

2.2.1 Democracia

Desde que surgiu o conceito de democracia na história política, este sofreu diversas adaptações de acordo com a realidade de cada experiência democrática distinta e seus diferentes contextos temporais e sociais. A história, a extensão territorial, os habitantes, o cenário político e as relações com outros estados

determinam como a democracia será vivida em cada nação (FÜRSTENAU, 2014); sendo assim, a democracia jamais se limita a uma única definição.

O termo surgiu na Grécia, por volta de 507 a.C. (DAHL, 2001), e significa governo do povo, da maioria. O regime democrático grego possuía assembleias para as tomadas de deliberações através do envolvimento e do voto direto dos cidadãos sobre temas a serem discutidos e decididos. Sem intermédio de representantes ou partidos políticos organizados, era o povo que atuava nos plenários, debatendo e ratificando as questões civis (ROSENFELD, 1994). Contudo, em seu início participavam apenas homens, filhos de pai e mãe atenienses, livres e maiores de 21 anos (FÜRSTENAU, 2014), demonstrando a desigualdade das pessoas dentro deste governo supostamente do povo. Apenas em aproximadamente em 507 d.C. que o estadista grego Clístenes implementou no sistema político mudanças que procuravam substituir a tirania e a instabilidade do regime pela maior laboração dos indivíduos a partir dos direitos políticos, sociais e civis sem distinção de classes (FÜRSTENAU, 2014). Isto é, todos tinham igualdade como cidadãos perante a lei; podendo se expressar livremente e exercer atividades de poder na vida política. A contribuição dos gregos no processo de criação da democracia é indubitável; as práticas democráticas atenienses, por exemplo, são existentes até hoje na sociedade, como a divisão do poder em três esferas: o legislativo, o executivo e o judiciário (FINLEY, 1988).

Após a vivência de novos regimes de soberania política na história mundial ao final do século XIX, a democracia voltou a surgir como forma de organização política principal (GONZÁLEZ, 2000). Esta dividindo-se em duas formas de concepção. A primeira é a minimalista ou procedimentalista que propõe a democracia como um modo de seleção, através do voto, entre as entidades políticas concorrentes e seus respectivos projetos (PEREIRA, 2013). Sua característica basilar é a escolha dos governantes por meio de eleições independentes, regulares, competitivas e abertas a todos onde qualquer pessoa pode se eleger; organizar-se em partidos políticos e expressar suas opiniões de forma livre; além do acesso a fontes alternativas de informação sobre a ação de governos e a política em geral (MOISÉS, 2008), sendo estes aspectos constituintes, no caso brasileiro, do Poder Executivo e do Poder Legislativo. Já a segunda concepção é a maximalista ou substantiva que além de

propor a garantia dos procedimentos democráticos, visa também a composição de canais oficiais e espaços públicos para a participação dos cidadãos nas instituições governamentais, ademais da possibilidade de acompanhamento dos atos do poder público por meio de ferramentas de prestação de contas (PEREIRA, 2013). Ou seja, é preciso que ocorra a interferência da sociedade civil nos assuntos públicos da sociedade política para que se alcancem objetivos comuns a todos. O regime democrático no Brasil tem passado pelo processo de implantação e do avanço na garantia de direitos à participação política (PEREIRA, 2013); sua efetividade na incorporação do sistema possibilita que a democracia atinja níveis de construção do ser humano como um agente que contribui para o desenvolvimento e os direitos humanos.

Podemos depreender que a democracia é um conceito questionado tanto na ciência política quanto na sua construção prática (CUNNINGHAM, 2009). A falta de entendimento completo dos significados e da importância de forma concreta do termo ocorre pela mudança constante das sociedades e, conseqüentemente, suas democracias. A partir desta perspectiva, a democracia é entendida como um regime político que visa integrar o cidadão enquanto sujeito ativo na construção dos objetivos sociais relevantes (FÜRSTENAU, 2014), buscando maior equidade e justiça social através de sua participação em mecanismos institucionais capazes de orientar a forma de atuação do poder público a fim de realizar o bem comum.

2.2.2 Cidadania

Cidadania significa a condição ou direito de cidadão (HOUAISS, 2001), ou seja, designa o conjunto de direitos e deveres exercidos por um indivíduo que vive em sociedade, sendo o cidadão, aquele que pratica os direitos da cidadania. Os direitos permitem que o indivíduo possa exercer sua individualidade e liberdade plenamente; já os deveres, que não lesem os direitos dos outros. Segundo Dalmo Dallari (1998):

A cidadania expressa um conjunto de direitos que dá à pessoa a possibilidade de participar ativamente da vida e do governo de seu povo. Quem não tem cidadania está marginalizado ou excluído da vida social e da

tomada de decisões, ficando numa posição de inferioridade dentro do grupo social. (DALLARI, 1998, p.14).

O termo cidadania deriva do latim *civitas* que significa cidade. Tanto nas *pólis* gregas quanto nas romanas, os princípios para a criação da democracia definiram o direito de ser cidadão na sociedade (CARVALHO, 2004). Nestas cidades, a cidadania plena pertencia somente aos homens e devia ser passada de geração em geração, excluindo de participação política escravos, estrangeiros e mulheres, que lutaram para conquistar sua liberdade e, conseqüentemente, a participação nas decisões e inclusão nos espaços públicos (GUARINELLO, 2003). Nestes dois grandes impérios antigos, a cidadania era a mistura entre o homem livre e a sua liberdade, sendo vista como um dos caminhos na conquista por direitos políticos, sociais, civis e coletivos (CARVALHO, 2004). O sociólogo Marshall (1967) definiu o conceito de cidadania com cinco elementos:

1. Direito civil, que é o direito à liberdade permitindo ao homem ter autonomia e poder para fazer escolhas de caráter individual como exprimir opiniões, filiar-se a um partido político, escolher uma crença;
2. Direito político, que é o direito de cada pessoa participar espontaneamente na política, em sindicatos, em reuniões e o seu direito de voto;
3. Direito social, que é o direito a ter acesso às necessidades básicas como saúde, educação, habitação, segurança, previdência social, entre outros;
4. Direito coletivo, que são os direitos que buscam resgatar a cidadania perdida entre os grupos minoritários que sofrem problemas sociais e discriminatórios pela comunidade em que vivem;
5. Direito à vida, que é o direito do homem não ser prejudicado pela ciência e pelo conhecimento; visando que os avanços científicos sejam benéficos à melhoria da qualidade de vida em sociedade.

Ser cidadão é ter conhecimento dos direitos civis, humanos e políticos e participar ativamente da realidade em que vive (DIMENSTEIN, 1999). A cidadania e a política estão em todos os locais e interligadas historicamente; pois ambos nos

remetem à vida em sociedade, com suas ações e atuações de direitos e deveres. Exercer o sufrágio e acompanhar a política são formas de concretizar a cidadania. Um cidadão consciente não transfere o direito de participar da sua cidade, do seu país, do seu mundo; uma vez que sabe da importância da participação política dentro da democracia.

2.2.3 Cultura política, socialização política e participação política

A cultura, a socialização e a participação política representam o conhecimento, o meio e a forma de ser político na sociedade. É na relação entre esses elementos que se endossa práticas que estimulam os cidadãos a participarem da política de forma consciente e contextualizada.

A cultura política consiste na variedade de crenças, valores e normas políticas que afetam e orientam as condutas dos cidadãos com a vida pública; tais quais o orgulho nacional, a participação e o interesse político, a tolerância, entre outros. Esta cultura é fundamental para consolidação de um regime democrático, posto que influencia no consenso social de manutenção da democracia como melhor forma de governo (MOISÉS, 2008).

A cultura política foi tida como uma área de conhecimento a partir década de 1960 com os estudos de Gabriel Almond e Sidney Verba, em sua obra *The Civic Culture: political attitudes and democracy in five countries* (1963). Neste livro, o termo foi definido como a associação entre a orientação política dos membros de uma nação, o seu comportamento em relação ao sistema político e o papel do cidadão na vida pública. Introduzindo a tese que “existe uma relação causal entre a opinião da população e a possibilidade de surgimento do sistema democrático e sua estabilidade” (ALMOND; VERBA, 1989, p.20), visto que as motivações subjetivas dos agentes sociais vinculam os valores culturais de uma sociedade com a conduta política e o funcionamento de instituições políticas definindo a continuidade de um regime político.

Conforme os autores, a cultura política divide-se em três tipos: a paroquial, a súdita e a participativa (ALMOND; VERBA, 1963). A paroquial é oriunda de sistemas tradicionais políticos simples como sociedades tribais nas quais não existem papéis

políticos especializados. A súdita é própria de nações com instituições que posicionam seus membros como cidadãos passivos. A participativa representa populações que possuem papel ativista dentro da vida pública. As culturas políticas estão misturadas nos estados de regime democrático.

A cultura política de um país é construída no decorrer do seu processo histórico. Nas democracias latinas derivadas da “terceira onda” (HUNTINGTON, 1994), encontramos o estudo sobre a cultura política na tentativa de assimilar o porquê que a democracia gozava de tão baixo prestígio junto às populações dos países recém democratizados. A redemocratização brasileira foi orquestrada por velhas elites conservadoras que mantiveram hábitos pré-democráticos e aproveitaram do seu capital político para tomar a liderança dos partidos políticos (SILVESTRIN, 2011). Os partidos e as práticas de corrupção suprimiram o envolvimento dos eleitores gerando o distanciamento crescente entre sociedade política e sociedade civil e, conseqüentemente, uma cidadania de baixa intensidade com indivíduos politicamente desinteressados e desamparados pelas instituições (BAQUERO, 1997). No Brasil, apesar da institucionalização de mecanismos de participação democrática, como o voto, os dados da organização Freedom House (BAQUERO, 2009) mostram que a participação e a cultura política no país possuem uma avaliação de 40% a 50% abaixo dos outros indicadores como pluralismo e liberdade civil. Além disso, o alto grau de pobreza e de desigualdade social na sociedade brasileira justifica o baixo grau de sofisticação política na sua cultura e participação (SILVESTRIN, 2011). Acarretando em eleitores com baixa informação, interesse e envolvimento no processo político, além de comportamento não consciente e ideologicamente não estruturado (CASTRO, 2007).

A formação da cultura política durante a vida do cidadão ocorre através de sua socialização política (KUSCHNIR; CARNEIRO, 1999). Esta compreende na interiorização da cultura política por novas gerações (SCHMIDT, 2000) pelo processo de desenvolvimento de aquisição de orientações políticas e padrões de comportamento (EASTON; DENNIS, 1969); ou seja, a transmissão de experiências de um meio social que estabelecem as atitudes políticas dos indivíduos.

A socialização pode ser classificada em dois níveis: primária e secundária (BERGER; LUCKMANN, 1985). A socialização primária consiste na experimentação

de situações sociais pelas relações diretas e de forte proximidade como a família. Por sua vez, a socialização secundária diz respeito ao processo de introdução do indivíduo em diferentes realidades como na escola, nos locais de trabalho, nos grupos de amigos, entre outros. Os estudos atuais aduzem que a participação em atividades de educação cívica nas instituições de ensino incide positivamente sobre a instrução e o interesse dos jovens sobre a política (ROSA, 2010). Depositando na escola uma grande influência quando o ambiente familiar não oferece condições para a educação política (JENNINGS; NIEMI, 1974).

O processo de socialização e formação de cultura política envolvem a formação de três elementos: atitude política, personalidade política e comportamento político (SILVESTRIN, 2011). A atitude política é a predisposição de um indivíduo (a partir da sua classe social e seu comportamento político) de agir em uma situação política. A personalidade política é a formação de uma identidade no processo de socialização. O comportamento político é a modo como a pessoa responde a uma quadro político ocasional através da sua conduta e opinião. Os itens citados, assim como a socialização, evoluem continuamente durante as experimentações políticas e refletem na participação política de cada pessoa.

A inserção do indivíduo na cultura política visa a socialização introduz a participação política. Esta refere-se a uma grande variedade de atividades políticas da população civil como o sufrágio, a candidatura a um cargo, o apoio a candidatos e partidos, as participações em debates, entre outros.

A autora Pateman (1992) argumenta que nas teorias clássicas democráticas de Rousseau, John Stuart Mill e G. H. Cole a participação dos cidadãos na tomada de decisões e a confiança nas instituições e nos governantes garantem a sobrevivência da democracia pela concordância e a adesão da nação ao sistema político vigente. Ela também defende que exista a função educadora da participação, isto é, se aprende a participar, participando. A decodificação das normas políticas e os espaços participativos amplos não asseguram sozinhos a continuidade e os métodos necessários para a manutenção da cultura política do país (ROSA, 2010). É através da criação de canais de diálogo em espaços locais integrando a inclusão e a educação da população historicamente excluída do debate político que a familiarização com os procedimentos democráticos e com as habilidades políticas

(PATEMAN, 1992) podem caucionar a amplificação das possibilidades participativas nos níveis mais altos de decisão pela população civil. Pateman (1992) ainda aponta que somente a participação nesse nível permitiria viabilizar ao indivíduo a experiência administrativa e os decorrentes impactos entre decisões tomadas e o ambiente social mais amplo e abrangente.

2.3 CRIANÇA

Como visto no tópico anterior 2.2, a política e suas práticas fazem parte de toda a vida das pessoas influenciando na convivência social. Desta forma, o período da infância torna-se o ponto chave para o processo de aprendizagem política.

Conforme artigo 2º da Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990, denominado Estatuto da Criança e do Adolescente, considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos (BRASIL, 1990), enquanto pelo artigo 1º da Convenção dos Direitos da Criança e do Adolescente considera-se criança todo ser humano menor de 18 anos de idade, salvo se atingir a maioridade mais cedo pelos termos da lei de seu estado (ONU, 2018).

A criança é o ser humano na fase da infância que ainda não chegou a puberdade (HOUAISS, 2001). Já a infância é a etapa da vida onde se incita o aprendizado e as descobertas. Desde os primeiros contatos com os membros da família, o conhecimento adquirido nessa fase ocorre pelos mecanismos de socialização (aprendizagem, imitação e identificação), pelos quais o mundo exterior molda o mundo interior dos indivíduos (FÜRNESTAU, 2014). Capparelli (2002) define a infância como o período caracterizado pela dependência da criança dos adultos, sem serem inferiorizados por estarem na fase de formação gradual de conhecimentos necessários para que o indivíduo possa se integrar à vida adulta.

Os espaços e condições adequados para a existência da infância surgiram como produção sócio-cultural constituída no advento da Modernidade (STRAUB, 2002) com a diferenciação entre aqueles que já sabiam ler (adultos) e os que ainda estavam em processo de aprendizagem (as crianças). Antes o conceito de infância não existia, sendo a criança vista como um pequeno adulto (CAPPARELLI, 2002).

Para Arroyo (1994), a infância são várias e variam de criança para criança. No Brasil, as infâncias brasileiras se manifestam diferentemente em cada jovem (STRAUB, 2002) carregando diferentes significados das mais múltiplas culturas e âmbitos históricos. A infância depende do cenário de vivência e de sua condição econômica, cultural e social. Percebe-se grupos com infância mais longa como crianças da cidade com maior poder aquisitivo ou mais curta como jovens do campo que precisam trabalhar mais cedo para ajudar no sustento da casa.

A criança é um sujeito de direitos que independem das suas heterogeneidades de faixa etária, da classe social e econômica, da relação com diferentes grupos sociais e culturais e de seus hábitos. Ela pertence a sociedade e a partir da educação deve se dar a condição de existência como ser humano.

Nos tópicos a seguir, contextualiza-se a correlação entre a criança, a educação (e suas instituições de ensino) e a política expondo a importância da apropriação de conteúdos como os políticos como meio indispensável para o viver em sociedade.

2.3.1 A criança e a instituição de ensino

O processo de ensino e aprendizagem na educação infantil tem como principal objetivo a construção do conhecimento por parte da criança como característica transformadora e libertadora. Isto é, a capacidade de interpretar a circunstância em que se encontra, as formas de portar-se socialmente e as diferentes ciências envolvidas na vida tornam o indivíduo livre para viver responsavelmente.

A partir do progresso do modelo urbano-industrial, a constituição da infância sofreu rupturas nas estruturas sociais e familiares, pois, transpassou de tarefa privada para pública por meio do compartilhamento da tutela, da socialização e da educação da criança pequena por diversos segmentos públicos (ROCHA, 2003). Por conseguinte, as instituições de ensino passaram a ser corresponsáveis pela criança e sua preparação para o futuro (ROCHA, 2003), condicionando a educação infantil a oferecer condições materiais, pedagógicas e culturais aos alunos para sua formação

complementar à ação da família e capacitando-as a se tornar atores sociais e culturais a partir dos seus próprios significados do mundo.

Um dos desafios da prática pedagógica atual é respeitar a diversidade (SANTOS; LAURO, 2005). Cada aluno vive uma infância singular e é um ser com percepções do mundo e desejos que interferem na sua maneira de aprendizado. A percepção do educador que o aluno é alguém díspar dele conduz o diálogo como principal mecanismo de atuação (SANTOS; LAURO, 2005). A observação do aluno, o incitamento ao questionamento e os espaços interativos permitem a concepção da autonomia por parte dos alunos. Além disso, segundo os autores Santos e Lauro (2005):

A prática pedagógica considerada em sua totalidade: espaço, organização da rotina escolar, dos móveis, do material pedagógico, a literatura infanto-juvenil, precisa centrar-se na criança, nas suas peculiaridades, na sua cultura, no seu modo de compreender o mundo. (SANTOS; LAURO, 2005. p, 6)

Logo, a educação infantil possui caráter de permanente mudança e reconstrução, buscando moldar-se às necessidades de cenários distintos dos sujeitos. Dentro da pluralidade de relações e de etnias do povo brasileiro, a escola é uma esfera privilegiada de socialização humana e produção de produtos culturais. É dever da instituição educacional conhecer as construções culturais e sociais das crianças para contemplar as múltiplas dimensões humanas.

2.3.2 A criança e a política

A Constituição Federal de 1988 instituiu um novo ambiente democrático no Brasil (FELTES FILHO, 2013), garantindo vários avanços em relação aos direitos sociais da população ao introduzir instrumentos de democracia direta e participativa no qual ampliou-se o exercício da cidadania na gestão pública. No tocante às políticas públicas dirigidas à população infanto-juvenil, o Código Civil enquadra os menores de 16 anos como incapazes para os atos da vida civil; contudo prescreve a participação das crianças e adolescentes no processo democrático e político num sentido amplo (BRASIL, 2002). Complementando o Código Civil, o Estatuto da

Criança e do Adolescente (1990) abordou novos paradigmas sobre a condição de cidadania e a titulação de direitos fundamentais, conforme os seguintes artigos:

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

II - opinião e expressão;

VI - participar da vida política, na forma da lei. (BRASIL, 1990)

Dessa forma, é garantido à toda criança e adolescente o direito à participação ativa da vida política, ressaltando o protagonismo infanto-juvenil nas questões que lhes dizem respeito. A cidadania participativa se estabelece como importante ferramenta para a atuação das crianças e adolescentes na vida pública (PAGANINI; PEREIRA, 2018), transpondo ao público infanto-juvenil a aptidão de levantar problemáticas e propor soluções que transcendem os limites do seu núcleo familiar e pessoal.

Segundo o autor Helio Feltes Filho (2013), a participação na vida política, a manifestação livre da opinião, a colaboração nas decisões e a construção de diretrizes e políticas públicas constitui-se num direito fundamental da criança e do adolescente que deve ser respeitado e assegurado pela sociedade e pelo Estado. Nesse sentido, para a abertura dos espaços participativos para a criança e o adolescente, é inevitável reconhecer o sujeito infanto-juvenil como ser humano detentor de livre expressão, sem deixá-los à margem de qualquer tipo de decisão política. Segundo o Plano Nacional de Promoção, Proteção e Defesa do Direito de Crianças e Adolescentes à Convivência Familiar e Comunitária (BRASIL, 2006b) redigido pelo CONANDA (Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente) e CNAS (Conselho Nacional de Assistência Social):

A criança e o adolescente são considerados “sujeitos de direitos”. A palavra “sujeito” traduz a concepção da criança e do adolescente como indivíduos autônomos e íntegros, dotados de personalidade e

vontade próprias que, na sua relação com o adulto, não podem ser tratados como seres passivos, subalternos ou meros “objetos”, devendo participar das decisões que lhes dizem respeito, sendo ouvidos e considerados em conformidade com suas capacidades e grau de desenvolvimento. (BRASIL, 2006b)

No que tange às crianças como sujeitos de direitos pela Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, somente será considerado pleno direito a cidadania quando nas pequenas atitudes do dia-a-dia as crianças e os adolescentes puderem exercer na prática sua liberdade de expressão e serem ouvidos (PAGANINI; PEREIRA, 2018).

Na atual conjuntura, observa-se a desilusão e o desinteresse do jovem com as instituições políticas tradicionais da democracia (NORRIS, 2004). O autor Abramo (2004) posiciona o jovem com anseio de tornar a sociedade mais justa, entretanto por meio de canais de participação e de mobilização alternativos. Ao compreender da sua importância como parte basilar da política, a juventude brasileira refuta os métodos como são realizadas as atividades políticas e a falta de inserção e poder de decisão dele (MARTINS, 2015).

A pesquisa do IBASE (2005) também discorre sobre o distanciamento do jovem da participação representativa na gestão pública. Conforme o documento:

Os jovens brasileiros têm emitido sinais, mais ou menos visíveis, da negação frente a formas tradicionais de participação, tais como as que se expressam pela filiação a partidos, sindicatos e organizações estudantis. No entanto, ações coletivas juvenis deixam de ser notadas ou valorizadas devido ao caráter descontínuo, tópico e muito freqüentemente desprovido de ideologias facilmente reconhecidas – esquerda e direita, por exemplo – do qual se revestem. Entretanto, as novas formas e temas pelos quais os(as) jovens se mobilizam na esfera pública também indicam o quadro de crise das formas tradicionais de participação e socialização política. (IBASE, 2005, p. 9).

Percebe-se que a forma de concretização da participação política dos jovens ainda é incerta em vista a insatisfação e descrédito da sociedade com a atual metodologia de representação política. Podemos aferir que é preciso instaurar espaços de cidadania participativa para as crianças e adolescentes; sendo direito da sua formação envolver-se com a política e compreender a sua importância para como ser humano social.

2.3.3 A criança, a instituição de ensino e a política

A apreensão da constituição de valores, normas, atitudes e comportamentos dos cidadãos em referência à política se dá pela produção e reprodução da cultura política (PEREIRA, 2013). Como foi colocado no item anterior 2.2.3 deste trabalho, a cultura política concomitante a socialização política e a participação política endossam as práticas com que todo ser humano pondera socialmente as suas condutas políticas na vida pública. Tratando-se de conhecimentos adquiridos tanto na educação informal quanto nas instituições formais de ensino durante toda a vida.

Para Rifkin (1995), a educação é uma condição necessária para a democracia, contudo, um grau elevado de escolarização não é suficiente para garantir a aproximação dos jovens com a democracia. Visando a melhor formulação do estudo da política, o autor Villegas-Reimers (1995) propõe que:

Não é que qualquer educação é desejável; tem que haver um tipo particular de educação que prepare os cidadãos para viver em democracia [...] Faz falta educar para a democracia explicitamente (VILLEGAS-REIMERS, 1995, p. 52, *apud* BAQUERO; BAQUERO, 2007, p. 141).

A escola é um espaço significativo para o exercício da subjetividade política do jovem, pois é o local onde os cidadãos podem adquirir conhecimento político, desenvolver uma consciência geral do ambiente social e ampliar seu nível de participação política (SILVEIRA; AMORIM, 2005). O acesso à educação pelas crianças brasileiras é também uma forma de ascensão social, possibilitando novas formas de inserção na sociedade pública.

Assim, é necessário que as disciplinas que conduzem o conteúdo político proponham projetos pedagógicos participativos, abertos e plurais incentivando a troca, a interação e o reconhecimento de pertencimento ao grupo. Os mecanismos de aprendizado que enfatizam o desenvolvimento da visão crítica da realidade, da solidariedade para com a coletividade social, a oportunidade de aprendizado e o empoderamento para tomar decisões tornam os alunos não só receptores de conhecimento, mas autores do processo de criação coletiva. A construção coletiva

na escola com as crianças para reflexão da sociedade torna a aprendizagem mais humana.

2.4 DESIGN

O design insere-se neste projeto como elo de ligação do público (crianças) com o conteúdo (política) e seu contexto (escola), visando não só contribuir para desenvolvimento do projeto, mas de formar cidadãos mais plenos.

A palavra “design”, segundo Burdek (2006), tem origem no latim a partir do verbo “designare” que significa “demonstrar de cima”; referindo-se ao formato de algo concreto ou abstrato como linhas, estrutura, formas. Burdek (2006) ainda afirma que o design é uma forma racional e metodológica usada para se resolver um problema. Abrange uma metodologia usada para buscar a solução mais funcional, prática e agradável esteticamente de um problema pré-definido de forma ampla.

Durante o período da Revolução Industrial, na Inglaterra, o design definiu-se como o projeto de produtos em larga escala para comercialização rápida e barata; além da criação de processos para essa manufatura (FAGGIANI, 2006). Segundo Cross (2001), progressivamente, o perfil do design se estabeleceu como uma disciplina autônoma; preocupada com construir produtos que se tornem elementos indispensáveis com valores que atribuam facilidade, segurança e prazer na interação do usuário com o objeto.

O design envolve a multidisciplinaridade tanto no desenvolvimento de projetos quanto na formação de equipes (VISSERS; DANKBAAR, 2015) como um componente importante, pois através do estudo e do conhecimento de diversas áreas que se compreende melhor os problemas e como resolvê-los. Dessa forma, o design utiliza-se dos seus saberes e conhecimentos distintos para facilitar a vida das pessoas, proporcionando projetos que se destacam pela solução adequada a contextos.

Esta seção apresenta vertentes do design que serviram como base teórica no desenvolvimento deste projeto de conclusão de curso em Design Visual. Primeiro, o design editorial que trata da materialidade do projeto e, segundo, o design de experiência que se relaciona com os aspectos interativos e lúdicos.

2.4.1 Design Editorial

O design editorial é a área do design gráfico que está intimamente conectada ao jornalismo e produtos impressos (CALDWELL; ZAPPATERRA, 2014). Ela envolve todo o projeto visual e funcional de publicações, sejam em suporte físico ou digital, transmitindo informações gráficas ou textuais através da organização destes elementos de forma clara e concisa. Segundo os autores Ferlauto e Jahn (2001), o design editorial está incumbido de criar desempenho, qualidade, durabilidade, aparência, expressão e personalidade ao produto, assim cativando os leitores ao entregar algo agradável, útil e informativo para o público. Ou seja, o design editorial comunica uma ideia ou conta uma história por meio da composição e apresentação de repertórios de linguagens e formas visuais (GRUSZYNSKI, 2015).

Os principais produtos editoriais incluem livros, revistas e jornais, caracterizados como peças com volume significativo de informação e, conseqüentemente, conteúdo para serem organizados. O mercado editorial atual se modificou deixando de ser exclusivamente físico, para parcialmente digital com publicações em diversos formatos como eBooks, Mobi, PDF, ePubs (FRUNTES, 2015), podendo encontrar materiais editoriais de mesmo conteúdo em plataformas físicas e digitais.

O design do objeto tem se tornado um fator de competição cada vez mais importante no mercado editorial (FAWCETT-TANG, 2007).

Quando o público leitor depara-se com a oferta de dois títulos com conteúdos semelhante e o mesmo preço, esse público, que está se tornando cada vez mais consciente do design, irá sempre escolher aquele que seja mais atraente ao olhar, que ofereça melhor leitura e que apresente a informação da maneira mais clara e compreensível. (FAWCETT-TANG, 2007, p. 6)

Por isso, é fundamental a construção de projetos editoriais conscientes que se adequam às necessidades dos leitores. Para isso, existe o processo editorial que é o caminho que o texto percorre para se transformar em um produto. Segundo Lee (1958), o processo editorial é coletivo e multifacetado; pois deve considerar todos os elementos que influenciam seu cenário econômico e cultural e as necessidades de

diversos departamentos de publicação, fatores industriais, condições econômicas e padrões culturais como estética, hábitos de leitura, educação, prazer.

Encontra-se nesse processo o projeto editorial e gráfico que é a proposta deste trabalho de conclusão. O projeto editorial é o planejamento amplo da anatomia e conteúdo do livro envolvendo construir características relativas à organização, seleção, normalização, revisão e supervisão, para publicação, dos originais de uma obra (ARAÚJO, 2008). O projeto gráfico trata da construção, do planejamento e das especificações de um material. Neste caso, um objeto editorial e suas características como a textura do papel que será impresso, as cores empregadas, o formato, a tipografia escolhida etc.

Nesta seção será apresentado um estudo da estruturação dos componentes do projeto gráfico editorial por meio da revisão de conceitos básicos dos tópicos mais pertinentes ao processo de desenvolvimento deste projeto: tipografia, cor e ilustração.

2.4.1.1 Tipografia

Segundo os autores Ambrose e Harris (2009), a tipografia é o modo pelo qual uma ideia escrita recebe uma forma visual. Esta transmite mensagens sobre o texto ao público sendo capaz de despertar distintos efeitos, conexões e emoções por quem lê o conteúdo. Bringham (2011) expõe algumas regras de uso da tipografia como convidar o leitor à leitura; revelar o significado do texto; tornar clara a estrutura e a ordem do texto conectando-o aos outros elementos, e proporcionar a condição ideal da leitura.

A seleção da forma visual deve levar em consideração a legibilidade da ideia escrita e as sensações de um leitor em relação a ela, pois a falta de compatibilidade ou consistência da fonte com o conteúdo pode causar rejeição pelo público (AMBROSE; HARRIS, 2009). Por isso, autores como Haslam (2010) e Lupton (2006) sugerem alguns aspectos da publicação para serem considerados na decisão da tipografia pelo designer, como: a temática abordada e sua origem; a história dos tipos com suas conotações atuais e qualidades formais; quem é o escritor da obra e o seu contexto; a hierarquia do conteúdo; e a quantidade de elementos visuais. Além

destes, tem a importância do leitor na escolha de fontes que propaguem a visão que o designer quer disseminar.

As fontes variam desde formas visualmente simples e distinguíveis a leitura a fontes de características fortes e atraentes (AMBROSE; HARRIS, 2009). Esses elementos não só identificam as tipos como são fatores decisivos na suas combinação. Conforme Lupton (2006):

O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que definem o projeto. Nenhuma cartilha é capaz de fixar o significado ou a função de cada fonte; cada designer deve enfronhar-se nessa biblioteca de possibilidades à luz das circunstâncias únicas de cada projeto. (LUPTON, 2006, p. 30)

A combinação de tipografias desempenha um papel imprescindível na adição de significados ao trabalho gráfico, sendo o elemento com papel visual responsável por ressaltar as informações intrínsecas da obra.

2.4.1.2 Cor

As cores são compostas de múltiplos comprimentos de onda luminosa que atingem nossos olhos; criando uma infinidade de possibilidades (AMBROSE; HARRIS, 2009). A cor é um recurso que aprimora o apelo visual e o impacto de um trabalho de design. Seu uso facilita a leitura, além do simbolismo que representa. Conforme Ambrose e Harris (2009), a cor:

Acrescenta dinamismo, atrai atenção e pode ser usada para emocionar o receptor. Ela também pode facilitar a organização dos elementos de uma página, guiando o olho de um item a outro, dividindo elementos em zonas ou agrupando itens semelhantes, codificando certos tipos de informações e auxiliando o receptor a encontrar as informações que ele deseja. (AMBROSE; HARRIS, 2009, p 155)

Além da capacidade das cores de organizar as informações, elas apresentam distintas simbologias referentes às diferentes culturas e cenários sociais em que as pessoas estão inseridas (AMBROSE; HARRIS, 2009). Por isso, no contexto que se encontra o objeto deste trabalho, é importante perceber a composição técnica de cor de um livro infantil como um elemento de linguagem e entendimento (WITTER; RAMOS, 2008). Cada criança identifica as dessemelhanças de cores dos objetos e elementos da natureza com uma percepção única. A infância é um momento de vida em que a linguagem, a leitura e a escrita estimulam as redes neurais dos seres humanos a terem interesse por tudo isto (WITTER; RAMOS, 2008), posicionando as cores como forma de comunicação e reconhecimento da cultura de acordo com o simbolismo desenvolvido nessa etapa. As cores empregadas no projeto também deve respeitar a neutralidade política, com cuidado para não introduzir nem uma apologia a partidos políticos brasileiros.

2.4.1.3 Ilustração

Segundo Faggiani (2006), a ilustração distingue-se pelo conhecimento e experiência quanto a formas e técnicas de desenho, podendo ela ser manual ou digital. Essa prática consiste na transmissão de um assunto por uma composição artística de elementos visuais. De acordo com Lins (2003), existem vários métodos para se criar uma ilustração adequada ao texto tais como gravura, monotipia, pastel, carimbo, pintura a óleo, colagem, bordado, grafite, nanquim, esferográfica, sucata, massa de modelar, softwares gráficos. A melhor técnica é de livre escolha do ilustrador desde que resulte em um projeto consistente ao público-alvo.

No livro infantil, a ilustração é importante por enriquecer e complementar o conteúdo estimulando a criança a imaginar (LINS, 2003).

A ilustração pode representar, muitas vezes, a iniciação da visualidade da criança, o seu primeiro contato com a obra de arte e com as artes visuais. Ela tem o papel de formar, de educar o olhar, de ampliar os repertórios visuais, contribuindo na constituição de um leitor crítico – não só de textos, mas também de imagens. (FLECK; CUNHA; CALDIN, 2016, p. 199)

O livro ilustrado é uma proposta que não coloca a imagem como apêndice, e sim como elemento que oportuniza o diálogo com o leitor através das possibilidades de interação e leitura. Assim, a função das ilustrações é narrar, representar e complementar a história com detalhes que poderiam passar despercebidos ao leitor gerando conversas, debates e releituras.

2.4.2 Design de Experiência

O design da era pós-industrial trouxe consigo uma nova abordagem o design para experiência, onde o objeto de design deixa de ser o foco principal do projeto e passa a ser ter uma atenção maior com o usuário (FREIRE, 2009). Para discutir o conceito de design para experiência, cita-se McLellan (2000) que conceitua o termo como o ato de orquestrar experiências que são funcionais, engajadoras, atrativas e memoráveis. O autor Mike Kuniavsky complementa o conceito dizendo que:

A experiência do usuário é a totalidade da percepções dos usuários almejados conforme eles interagem com um produto ou serviço. Estas percepções incluem eficácia (quão bom é o resultado?) eficiência (quão veloz ou barato é?), satisfação emocional (quão bem me sinto?) e a qualidade do relacionamento entre a entidade que cria o produto e serviço (que expectativas são criadas para interações subsequentes?) (KUNIAVSKY, 2010)

Isto é, na visão destes autores, projetar objetos é apenas parte do processo de design, a experiência do usuário transcende as funções; é preciso projetar todas as facetas e contextos de uso que o público anseia na sua interação com o produto, para isso, a compreensão do público torna-se pauta central da equipe de projeto visto que para se criar uma boa experiência é necessário entender como o produto e o design se comportam na vida das pessoas. Segundo Garrett (2010):

A experiência do usuário é a forma como o produto se comporta e é usado no mundo real, ou seja, além de atentar para as funcionalidades e recursos, também deve-se perceber como será o contato do usuário com o produto. (GARRETT, 2010)

A qualidade da experiência relaciona-se com todos os aspectos de como as pessoas interagem com os produtos e seus resultados. Buscando um método de avaliar essas respostas, a premiação ACM Design Interactions definiu critérios avaliativos sobre a qualidade da experiência do produto. Sendo eles: (i) o entendimento dos usuários; (ii) a facilidade de aprendizado e uso; (iii) a necessidade; (iv) a mutabilidade; (v) a efetividade do processo de design; (vi) a adequação do processo; (vii) a possibilidade de gerenciamento; e (viii) a experiência estética proporcionada (ALBEN, 1996).

De acordo com a autora Suri da IDEO (2003), os designers hoje possuem a oportunidade de colocar os usuários e as experiências como o foco central do design, projetando as interações e dinâmicas integradas entre objetos, espaços e serviços que provoquem qualidade na experiência dos usuários. Ou seja, uma experiência requer a conexão de três aspectos: contexto, pessoas e produtos. Independente do projeto, o designer pode possibilitar experimentações únicas para os indivíduos desfrutarem modificando elementos do produto que colaboram para a interação.

3 METODOLOGIA

De acordo com Moura (2011), as metodologias, os métodos e os processos são inerentes ao design e desencadeiam a necessidade da pesquisa. Como o presente TCC visa um projeto editorial interativo, buscou-se uma abordagem metodológica própria à temática entre os modelos existentes. Em virtude do projeto destinar-se a artefato interativo, constatou-se a necessidade de adaptar os métodos selecionados a fim de atender a demanda do projeto em questão. Optou-se, assim, pela fusão de dois modelos: a Metodologia Projetual para Produtos Gráfico-Impressos concebida por Volnei Antônio Matté (2004), professor do Instituto de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), por tratar-se de um método específico para propostas editoriais, com caráter técnico; e o Design Centrado no Ser Humano (IDEO, 2015), de visão social-humana.

Matté (2004) aponta sua metodologia como um auxílio ao projeto, que só chegará ao sucesso no produto final com a combinação das capacidades mentais, habilidades psicomotoras e devida dedicação ao projeto. Sua proposição foi feita após identificar a carência metodológica na área de gráfico-impressos. Refere-se a um método moldável que pode ser adaptado conforme as necessidades, complexidade e dimensão do projeto. Já o Design Centrado no Ser Humano, originalmente chamado Human-Centered Design (HCD), é um processo composto por diversos conjuntos de ferramentas que têm como objetivo gerar soluções novas para o mundo pela perspectiva humana (IDEO, 2015). Ou seja, independente do tipo de projeto, o HCD ajuda a selecionar as técnicas mais adequadas para o seu contexto, situação e público.

3.1 METODOLOGIA PROJETUAL DE GRÁFICOS IMPRESSOS

Segundo Matté (2004, p.2) “A metodologia projetual de produtos de comunicação deve ser abordada em seus dois aspectos distintos, mas de certa forma indissociáveis: o aspecto informacional (caracterizado pela informação/mensagem) e o físico (caracterizado como suporte/meio).” Com ênfase nestes dois pontos, a metodologia de Matté (2004) busca ser clara e possibilitar uma

compreensão da totalidade do projeto para que o designer possa tomar as decisões mais adequadas com segurança e autonomia.

O método é dividido em oito etapas, cada uma com atividades particulares que podem ser executadas simultaneamente. As etapas de problematização e supervisão são independentes constituindo-se da iniciação e finalização do projeto. As seis etapas restantes agrupam-se em três grandes fases: a inicial de compreensão compondo-se da pesquisa e análise, a intermediária de configuração do projeto pela definição e a realização do projeto com a modelação inicial e normatização. A figura 1 permite uma visualização da estrutura da metodologia.

Figura 1 – Metodologia de projeto para produtos gráficos-impresso

FASE	ETAPA	ATIVIDADES
	1. Problematização	Exposição do problema Programa Contrato
COMPREENSÃO DO PROJETO	2. Pesquisa	Diacrônica Sincrônica Aspectos mercadológicos
	3. Análise	Funções utilitárias Uso e funções técnico-físicas Estruturas/materiais Formas e informacionais
CONFIGURAÇÃO DO PROJETO	4. Definição	Requisitos do projeto Hierarquia de fatores projetuais Redefinição do problema projetual
	5. Modelação inicial	Modelos iniciais Modelos intermediários
REALIZAÇÃO DO PROJETO	6. Modelação final	Modelos finais Protótipo
	7. Normatização	Codificação para produção Descrição técnica de produção
	8. Supervisão	Apoio técnico à produção e implementação.

Fonte: MATTÉ (2004). Adaptado pela autora.

A primeira etapa é a problematização que objetiva a organização do trabalho do designer. Desta forma, inicia-se o projeto com a exposição do problema estabelecido, e, a seguir, a elaboração do programa projetual e contrato.

As duas etapas subsequentes caracterizam a fase de compreensão do projeto, onde são captadas e interpretadas as informações que norteiam a temática para entendimento do produto a ser desenvolvido. A pesquisa é a primeira parte e estuda as análises diacrônica, sincrônica e de aspectos mercadológicos. Segue-se assim a análise como a segunda parte, envolvendo a investigação das funções utilitárias, técnico-físicas, estruturas, materiais e princípios informacionais.

A fase de configuração do projeto contempla a etapa de definição onde se propõe os requisitos do projeto, a hierarquia de fatores projetuais e a redefinição do problema projetual. Depois, a modelação inicial que envolve a concepção de esquemas e modelos iniciais e intermediários.

A realização do projeto é a terceira fase. Mediante a etapa de modelação final aprimora-se os modelos preexistentes até se alcançar o protótipo com objetivo de visualizar o produto da forma mais próxima possível da final. Na normatização, é feita a descrição para produção industrial seriada, instituída pela codificação do produto e as instruções necessárias durante o processo produtivo.

Por último, a etapa de supervisão finaliza o processo projetual assegurando o controle de qualidade e funcionalidade do produto, além de que consiste no apoio técnico ao cliente na produção e implementação do projeto no setor industrial.

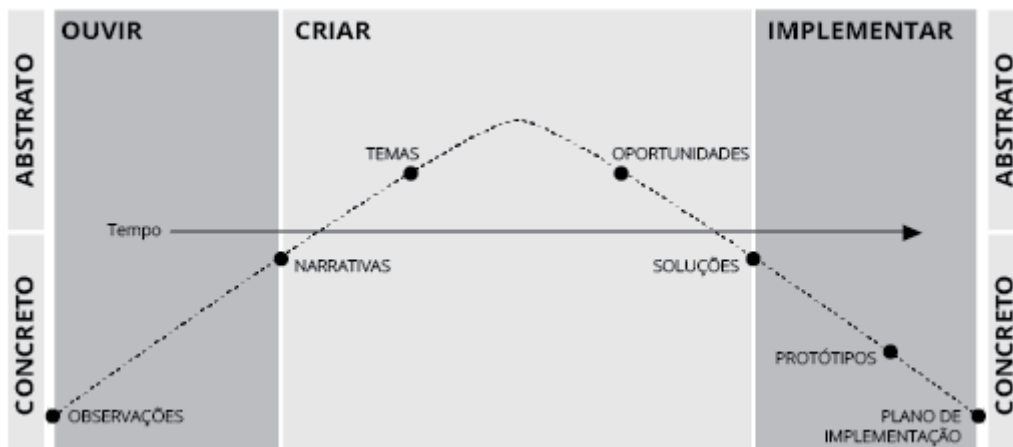
3.2 DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO

A metodologia HCD foi desenvolvida pela IDEO, uma empresa internacional de design e consultoria em inovação fundada em 1991. Inicialmente desenvolvida para projetar produtos para o mercado, transformou-se em uma abordagem metodológica orientada pela perspectiva humana que busca projetar experiências de valor para determinados grupos de pessoas (BROWN, 2009). Sendo assim seu principal objetivo é criar soluções inovadoras para produtos, serviços, ambientes, organizações ou formas de interação que colaboram para melhorar a vida de milhões de pessoas (IDEO, 2015).

Em 2009, a IDEO criou um Kit de Ferramentas¹¹ com intuito de guiar empresas e indivíduos a atingir tal propósito em seus próprios projetos. O guia apresenta técnicas, métodos, dicas e planilhas, que possibilitam o usuário escolher o modelo mais adequado ao seu projeto.

O processo estratégico do Design Centrado no Ser Humano é dividido em três fases principais: Ouvir (*Hear*), Criar (*Create*) e Implementar (*Deliver*). A primeira delas, Ouvir, coleta informações do público do projeto visando descobrir suas necessidades, expectativas, aspirações, barreiras e restrições (IDEO, 2015). A fase Criar, analisa os dados coletados com os usuários identificando temas e oportunidades para a criação de soluções e protótipos (IDEO, 2015). Por fim, na fase implementar são criadas soluções através de um sistema de modelagem de custos e receitas, estimativas de capacitação e planejamento de implementação (IDEO, 2015). A figura 2 ilustra as fases da metodologia e como o pensamento projetual alterna entre concreto (pesquisa) ao abstrato (temas e oportunidades) e, mais tarde, novamente ao concreto (soluções e protótipos).

Figura 2 – O processo do Design Centrado no Ser Humano



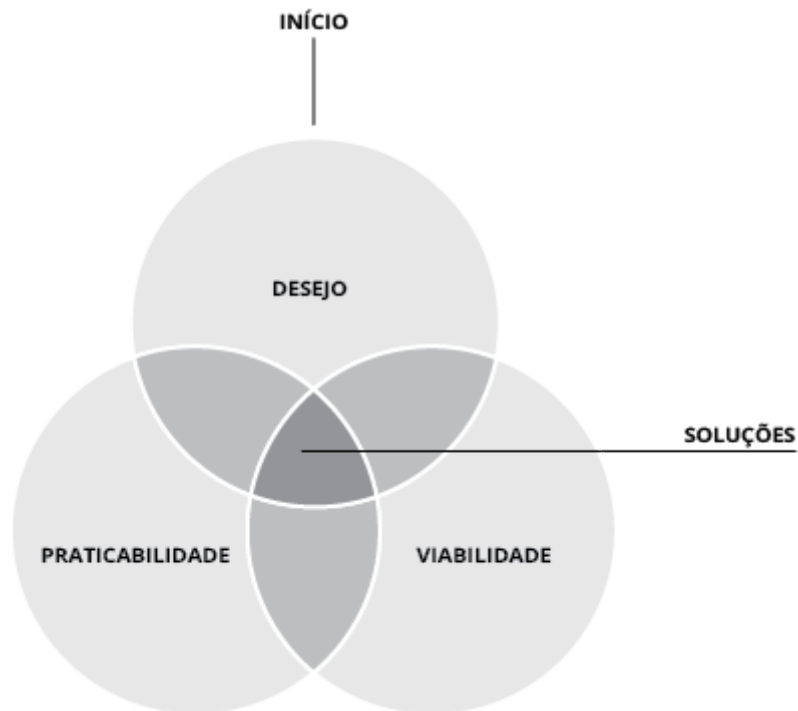
Fonte: IDEO (2015). Adaptado pela autora.

As soluções que nascem do HCD devem ser desejáveis, praticáveis e viáveis, conforme a figura 3 a seguir (IDEO, 2015). Estas são consideradas as lentes pelo qual o método enxerga o mundo durante as várias etapas do processo de design e filtra as ideias geradas. A lente do desejo descobre o que as pessoas às quais o

¹¹ Kit de Ferramentas da IDEO disponível em <<https://www.ideo.com/post/design-kit>>. Acesso em: 6 jul. 2019

projeto se destina desejam. A praticabilidade examina o que é possível de forma técnica e organizacional e a viabilidade avalia o que é viável financeiramente de ser projetado.

Figura 3 – As três lentes do Design Centrado no Ser Humano



Fonte: IDEO (2015). Adaptado pela autora.

3.3 METODOLOGIA ADAPTADA

Para fins desse trabalho de conclusão, a metodologia de Matté e o método do Design Centrado no Ser Humano foram adaptados com intuito de adequar-se às necessidades projetuais. O processo está organizado em 4 etapas: compreensão, configuração, realização e finalização (Figura 2). As fases estão segmentadas em duas etapas deste TCC, as duas primeiras efetuadas no TCC I, e as duas últimas no TCC II. Embora estruturadas de forma linear, as atividades são executadas simultaneamente durante o projeto.

Figura 4 – Metodologia adaptada

	FASE	ETAPA	ATIVIDADES	
TCC 1	COMPREENSÃO DO PROJETO (MATTÉ, 2004)	1. Problematização	Exposição do problema	OUVIR (IDEO, 2015)
		2. Pesquisa	Fundamentação teórica Entrevista	
		3. Análise	Análise de similares	
	CONFIGURAÇÃO DO PROJETO (MATTÉ, 2004)	4. Definição	Conceituação Público-alvo	CRIAR (IDEO, 2015)
TCC 2	REALIZAÇÃO DO PROJETO (MATTÉ, 2004)	5. Modelação inicial	Criação Seleção	IMPLEMENTAR (IDEO, 2015)
		6. Modelação final	Projeto editorial e gráfico Protótipo	
	FINALIZAÇÃO DO PROJETO (MATTÉ, 2004)	7. Normatização	Descrição técnica	
		8. Supervisão	Verificação Considerações finais	

Fonte: MATTÉ (2004) e IDEO (2015). Adaptado pela autora.

A primeira fase, compreensão, abrange as etapas de problematização, pesquisa e análise. Ela tem como objetivo entender o problema de projeto já definido. A pesquisa divide-se em duas partes: fundamentação teórica (coleta de dados do referencial teórico relevante ao tema) e imersão (busca de informações por meio de entrevistas com educadores). Por fim, é preparada uma análise de similares.

Na configuração, realiza-se a síntese do levantamento executado e, por conseguinte, constrói-se o conceito, identificando seus requisitos e restrições e a definição do público-alvo.

Em seguida, na fase da realização, ocorre o desenvolvimento das alternativas de projeto e de conteúdo com suporte nos conhecimentos levantados na fase anterior. Feita a seleção da solução mais adequada, o projeto é executado e prototipado.

O desfecho encontra-se na fase de finalização onde são definidas as especificações técnicas do projeto editorial e gráfico do livro, a verificação dos requisitos estabelecidos na fase de conceituação, as considerações finais e a conclusão do projeto apontando os êxitos, os problemas e os impactos do trabalho.

A fase de finalização pode sofrer alterações após a verificação, caso os feedbacks coletados exigirem a correção do projeto.

4 COLETA DE DADOS

Este capítulo consiste no levantamento de dados a partir da entrevista de professores que ensinam política na educação infantil. O intuito dessa atividade é analisar os dados coletados para comparar com as informações pesquisadas no referencial teórico e ter embasamento para realizar a análise de similares. A seguir, apresenta-se os similares identificando os elementos como tipografia, paleta de cores e ilustrações.

4.1 ENTREVISTA

Entre as atividades propostas durante a compreensão do projeto está a entrevista com profissionais da área de história no ensino fundamental a fim de conhecer mais do trabalho e obter possíveis direcionamentos para este projeto.

As entrevistas buscam auxiliar no entendimento três pontos principais: (i) a atual situação do ensino brasileiro com foco no aprendizado dos conceitos políticos; (ii) conhecer como é a estrutura fornecida pelas escolas e seus materiais didáticos; e (iii) quais são os melhores métodos para transmitir esse tema dentro da sala de aula.

4.1.1 Entrevista com professores de História

As entrevistas foram realizadas com dois professores da Escola Municipal Pepita de Leão, em Porto Alegre (RS), no dia 3 de outubro de 2018 especializados em ensino de história para crianças de 6 a 14 anos. Contendo 10 perguntas dissertativas, o questionário e suas respostas podem ser conferidos na íntegra no Apêndice I.

Inicialmente, cabe explicar como foi a abordagem para a realização da entrevista. Em primeiro lugar, a pesquisadora contatou a instituição de ensino apresentando sua proposta e agendou a entrevista na instituição. No início da entrevista, foi solicitada a permissão para gravar para fins de transcrição das informações posteriormente; sugestão aceita pelos entrevistados. O questionário

começou com três perguntas relacionadas a quem eram os profissionais e a escola. Após a quarta pergunta sobre se na educação formal existe instrução política, havia dois caminhos possíveis de condução: se a resposta fosse afirmativa, seria realizado um conjunto de seis perguntas sobre como era o ensino da política; se fosse negativa, seria um conjunto de seis perguntas questionando o porquê não existia este conteúdo na abordagem dos professores.

Ao fim do questionário, a autora perguntou se o entrevistado teria interesse em deixar o contato para potenciais dúvidas e compartilhamento das suas experiências na criação do projeto. Todos mostraram-se afirmativos deixando seu contato com estima pela continuidade do projeto.

A experiência mostrou-se muito útil para validar e entender a realidade da educação formal infantil. A seguir, são apresentados os principais aprendizados adquiridos a partir da realização do questionário.

4.1.2 Considerações sobre as entrevistas

Sobre a estrutura da escola, percebeu-se a necessidade de materiais didáticos que não fossem digitais ou a combinação entre analógico e digital, visto que cada turma consegue utilizar apenas uma vez por semana a sala com computadores da instituição, sendo cada computador usado, no mínimo, por dois alunos simultaneamente. Nas salas de aula, não existem projetores nem televisões para o uso dos professores e alunos. Estes dados validam o contexto atual do uso de tecnologia na educação formal brasileira mencionado no item 1.2 deste trabalho de conclusão, onde aponta-se a falta de expressividade da tecnologia no ensino - principalmente na rede pública. Concluindo-se a necessidade de se projetar um material físico.

O ensino de política ocorre em todos os meios de convívio da criança. Conforme a professora de história e geografia, entender o que é política e instruir as crianças a se relacionar é um processo gradual, ademais de conflituoso com a forma opressora e imediatista de solucionar os problemas que elas foram educadas pelas suas famílias, tornando a escola o primeiro contato com um mundo mais amplo e

diverso de socialização que fornece um espaço para adquirir e trocar conhecimentos políticos de modo formal, crítico e participativo.

A hierarquização da sociedade reflete-se dentro da instituição com a divisão de anos, as relações de poder entre as pessoas e as normas de convívio, ensinando a política de forma empírica. Já o conteúdo político ensinado de modo institucional e convencional está explicitado no programa didático de disciplinas como História, Geografia, Sociologia e Filosofia em anos letivos tanto do ensino fundamental quanto ensino médio dependendo da sua complexidade. No ensino fundamental, destaca-se o quinto, o sexto e o sétimo ano cujo currículos abordam conteúdos políticos como organização do Estado, relações de poder no país e entendimento da democracia. Contudo, os professores relataram que se encontra pouco material que explique diretamente o que é política, sendo na sua maioria conexões estabelecidas entre os conteúdos históricos ou geográficos comparados com a política atual.

Os professores apontaram dois pontos como vitais para a criação do material: o primeiro é diferenciar a política da política partidária, e o segundo é ser um meio de provocar reflexões e discussões sobre o assunto. Deve-se mostrar que a política é de extrema relevância social para desconstruir o conceito negativo do senso comum.

No quesito gráfico, destacaram a importância do uso de imagens ou ilustrações para ajudar no entendimento do conteúdo, principalmente dos alunos que possuem insuficiência de alfabetização textual.

Ademais declararam que o papel do professor é fazer o design da aprendizagem, ou seja transpor um tópico com teor denso em um tema palatável. No entanto, as instituições de ensino superiores, por vezes, falham tanto na formação de professores capacitados a criar materiais para conduzir da melhor forma o conteúdo ao aluno quanto no treinamento destes profissionais para lidar com os conflitos e variáveis encontrados nas salas de aula. Também a ausência de tempo para desenvolvimento dos conteúdos fora do ambiente escolar é cada vez mais reduzido por cargas horárias penosas. Tais aspectos demonstram a necessidade do auxílio de outros profissionais juntamente com os professores para a construção de materiais didáticos, facilitando seu trabalho em sala de aula com a divisão de tarefas.

Por fim, as informações coletadas durante as entrevistas confirmaram o referencial teórico conduzido por este trabalho de conclusão de curso. Serão utilizadas como dados pertinentes para concepção das restrições e dos requisitos deste projeto e, assim, organizados no quadro abaixo.

Quadro 3 - Cruzamento de dados obtidos na fundamentação teórica com as entrevistas

CRUZAMENTO DE DADOS		
	REQUISITOS DE PROJETO	RESTRIÇÕES DE PROJETO
ESTRUTURA ESCOLAR	MULTIMÍDIA Disponibilidade do material físico em versão digital para o uso em múltiplas plataformas.	ESTRUTURA Principal versão do material será físico.
ENSINO DE POLÍTICA	MULTIDISCIPLINAR Uso em diferentes disciplinas como Geografia, Sociologia e Filosofia, além da principal que é História.	PÚBLICO INFANTIL Material didático para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.
CONTEÚDO	INTEGRADOR Criação de espaços de debate.	SOCIAL Distinguir política partidária de política como elo social.
DESIGN GRÁFICO	LEITURA SIMPLES Tipografia legível e sem serifa.	ATRATIVO Uso de ilustrações.

Fonte: Autora e autores consultados

4.2 ANÁLISES DE SIMILARES

A análise de similares para este projeto é de grande importância, pois permite identificar e conhecer os materiais didáticos utilizados atualmente no que diz respeito à política. A análise dos similares estabeleceu um levantamento das características comuns nos materiais com a temática política.

Foram analisados cinco materiais didáticos e três livros infantis. Buscou-se objetos sobre política e que, preferencialmente, possuíssem algum tipo de interação ou experiência com o usuário. A seleção das obras a serem analisadas deu-se a partir das entrevistas coletadas com os professores de história que indicaram os materiais, não somente didáticos que utilizam no cotidiano ou que se baseiam para construir seus próprios.

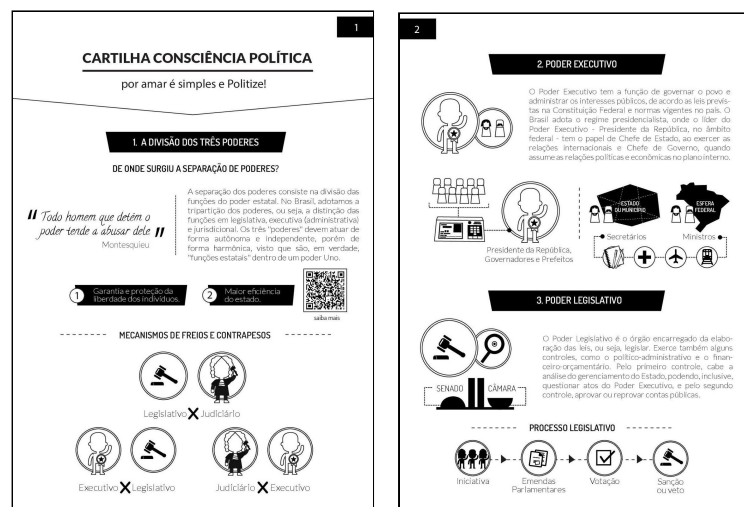
Primeiro, há uma apresentação dos materiais selecionados juntamente com uma análise tipográfica, da paleta de cores e do estilo de ilustração. Posteriormente, desenvolve-se um quadro comparativo dos elementos gráficos dos materiais didáticos selecionados, construídos a partir de critérios baseados nos tópicos estudados no capítulo 2, item 2.4.1. Design Editorial.

4.2.1 Cartilha “Consciência Política”

A cartilha da “Consciência Política” foi idealizada pelo grupo Politize!; um grupo de voluntários que busca fortalecer a cultura política democrática no Brasil através da educação política a qualquer pessoa em qualquer lugar do país. A cartilha surgiu como um objeto de apoio ao projeto Consciência Política da ONG Amar é simples (localizada na cidade de Belo Horizonte, MG) cujo objetivo é instruir as crianças sobre política e incentivar o despertar da consciência cidadã.

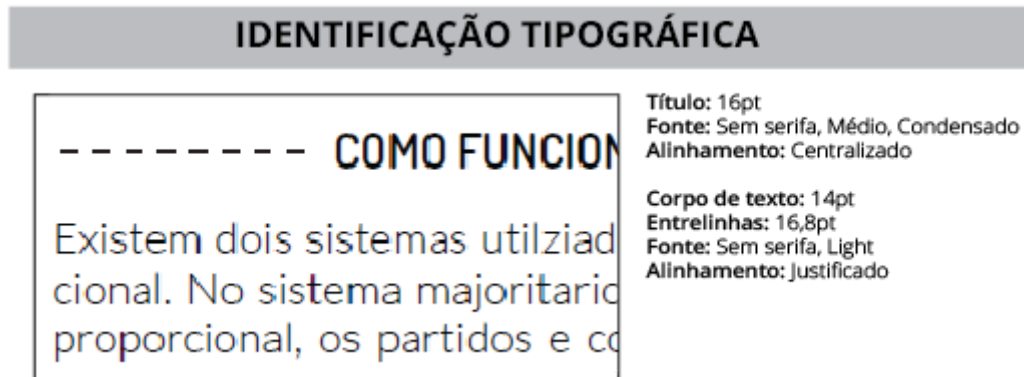
Ao todo, são quatro páginas formato A4 em preto e branco para reduzir custos de impressões e uma quantidade pequena de texto combinada com ilustrações. Trata-se de um material sucinto para manter o interesse das crianças. Desempenha o papel de material auxiliar para o professor, com conhecimento prévio do assunto, discorrer sobre a divisão dos três poderes, com enfoque para executivo e legislativo, as eleições e a participação política.

Figura 5 – Detalhes da cartilha “Consciência Política”



Fonte: Grupo Politize! e ONG Amar é simples, 2016. Adaptado pela autora.

Figura 6 – Identificação tipográfica da cartilha “Consciência Política”



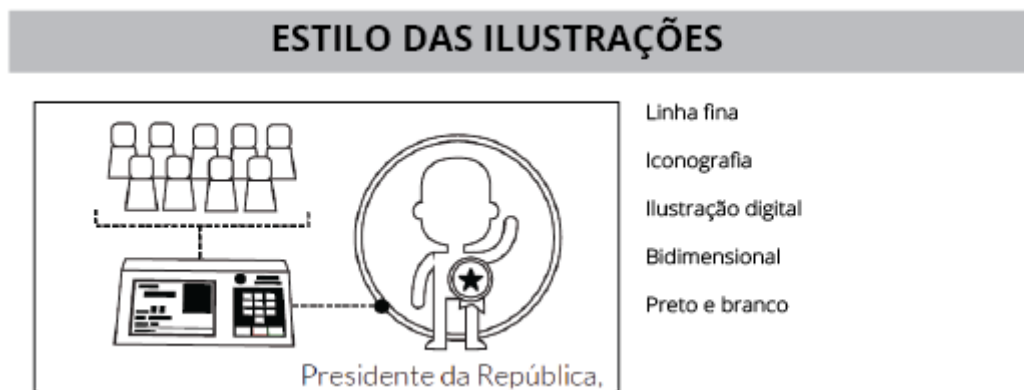
Fonte: Grupo Politize! e ONG Amar é simples, 2016. Adaptado pela autora.

Figura 7 – Paleta de cores da cartilha “Consciência Política”



Fonte: Grupo Politize! e ONG Amar é simples, 2016. Adaptado pela autora.

Figura 8 – Estilo das ilustrações da cartilha “Consciência Política”



Fonte: Grupo Politize! e ONG Amar é simples, 2016. Adaptado pela autora.

4.2.2 “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”

A Turminha do MPF foi criada pelo Ministério Público Federal com a proposição de contribuir com a formação cidadã de crianças e adolescentes na faixa de 6 aos 14 anos; contribuindo para o desenvolvimento de uma sociedade atuante e participativa. O projeto busca atender a necessidade de promover práticas

educacionais significativas com metodologias adequadas para abordar conceitos e questões importantes da sociedade como meio ambiente, ética, orientação sexual, pluralidade cultural, trabalho e educação combinados com os temas propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais definidos pelo Ministério da Educação.

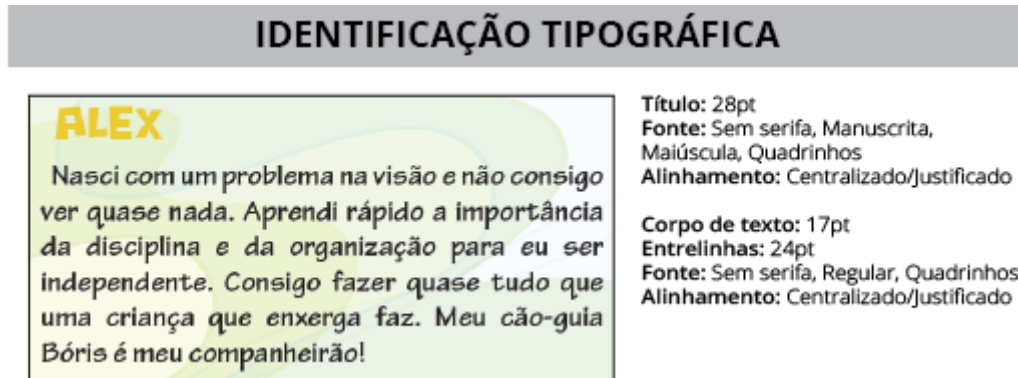
São dez personagens pertencentes a Turminha do MPF que buscam representar a diversidade da população brasileira expressas por diferentes idades (crianças e adultos), etnias (indígena, negros e brancos) e condições de acesso (deficiente visual). Entre os produtos lançados, foram criados: site; vídeos; cartilhas; jogos e músicas; para esta análise foi utilizado seu material mais recente produzido a história em quadrinhos a “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena” lançado no ano de 2016 que diz respeito ao ensino da política e o significado da corrupção. O material possui formato A5 com 28 páginas, colorido e é distribuído gratuitamente pelo Governo Federal.

Figura 9 – Detalhes dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”



Fonte: Brasil, 2016c. Adaptado pela autora.

Figura 10 – Identificação tipográfica dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”



Fonte: Brasil, 2016c. Adaptado pela autora.

Figura 11 – Paleta de cores dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”



Fonte: Brasil, 2016c. Adaptado pela autora.

Figura 12 – Estilo das ilustrações dos quadrinhos “Turminha do MPF: Assunto de gente grande para gente pequena”



Fonte: Brasil, 2016c. Adaptado pela autora.

4.2.3 “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”

O Plenarinho é uma iniciativa que venceu o concurso “Câmara das Ideias” em 2002 realizado com os funcionários da Câmara dos Deputados. O projeto foi lançado em 2004 em 26 escolas públicas do país e é voltado para crianças entre 7 a 14 anos, pais e professores. Entre os materiais produzidos, o Plenarinho possui site; produz e distribui a Revista do Plenarinho; cartilhas; o Estatuto da Criança e do Adolescente e materiais impressos específicos para exposições, participações em feiras ou comemorações efêmeras.

A Revista Plenarinho busca informar sobre o Poder Legislativo, a política, a democracia e a organização do Estado através de histórias com a Turminha do Plenarinho, composta por sete personagens. A edição número 1 de dezembro de 2016 da Revista Plenarinho foi o objeto de estudo deste item. O material foi idealizado como um instrumento de comunicação dinâmico para intermediar conversas em sala de aula visando estimular a formação de consciência política. Possui 28 páginas no formato A5, colorido e é distribuído gratuitamente.

Figura 13 – Detalhes dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”



Fonte: Brasil, 2016d. Adaptado pela autora.

Figura 14 – Identificação tipográfica dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”



Fonte: Brasil, 2016d. Adaptado pela autora.

Figura 15 – Paleta de cores dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”



Fonte: Brasil, 2016d. Adaptado pela autora.

Figura 16 – Estilo das ilustrações dos quadrinhos “Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão”



Fonte: Brasil, 2016d. Adaptado pela autora.

4.2.4 “E eu c/ isso?”

O canal de animações “E eu c/ isso?” foi produzido durante a campanha do primeiro turno das eleições de 2014. A websérie de cinco episódios é criação da

produtora paulista Codorna Filmes. Seus episódios explicam o funcionamento sistema político brasileiro como, por exemplo, a função do Congresso Nacional, o poder Legislativo e Executivo, entre outros elementos.

O primeiro vídeo foi utilizado para fins da realização da análise de similares. Este relata através de animações e narração o que é o sistema político brasileiro com o intuito de dar embasamento teórico para compreensão dos quatro vídeos seguintes que aprofundam os tópicos abordados neste vídeo.

Figura 17 – Detalhes da animação “E eu c/ isso?”



Fonte: Compilação da autora¹

Figura 18 – Identificação tipográfica da animação “E eu c/ isso?”

IDENTIFICAÇÃO TIPOGRÁFICA	
 Legislativo	Título: 38pt Fonte: Sem serifa, Médio, Condensado Alinhamento: À esquerda
	Corpo de texto: 20pt Entrelinhas: 22pt Fonte: Sem serifa, Médio, Condensado Arredondado, Maiúscula Alinhamento: À esquerda
 DEPUTADOS FEDERAIS E SENADORES	

Fonte: E eu c/ isso?, 2014. Adaptado pela autora.

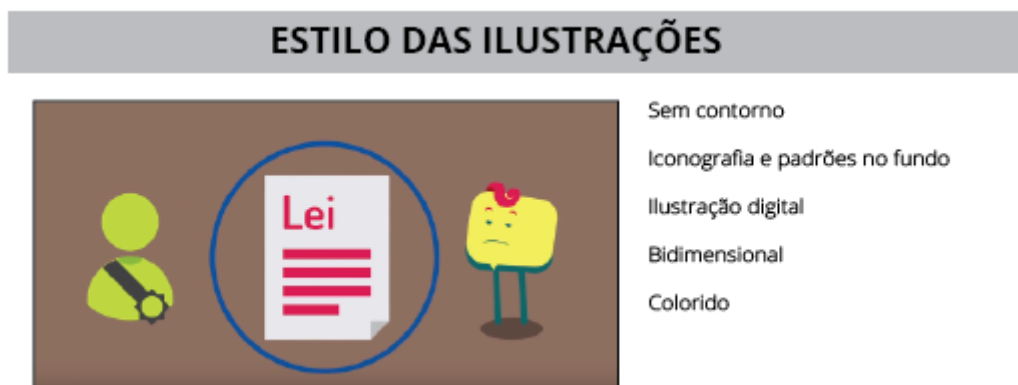
¹ Montagem a partir de cenas do vídeo “O sistema político brasileiro - O que é isso?” do canal “E eu c/ isso?”. Disponível em: <<https://youtu.be/BN39aYGgbGk>>. Acesso em: 26 fev. 2019.

Figura 19 – Paleta de cores da animação “E eu c/ isso?”



Fonte: E eu c/ isso?, 2014. Adaptado pela autora.

Figura 20 – Estilo das ilustrações da animação “E eu c/ isso?”



Fonte: E eu c/ isso?, 2014. Adaptado pela autora.

4.2.5 “Política é assunto de criança?”

O material didático “Política é assunto de criança?” foi idealizado pela professora Gláucia Costa Abdala Diniz da Escola de Educação Básica de Uberlândia em Minas Gerais, com a coautoria de Fátima Rezende Naves Dias, Liliane dos Guimarães Alvim Nunes e Lucianna Ribeiro de Lima. O objetivo de aprendizado desta aula é que os alunos compreendam e ampliam os conceitos relacionados à política na atualidade e a identificação da necessidade do exercício político desde a infância em diferentes espaços sociais.

A atividade é dividida em três etapas. A primeira etapa busca ensinar o conceito de política através da resolução de um enigma e leitura de um texto. A segunda parte é um exercício em grupo onde se sugere situações cotidianas relacionadas à política para que em pequenos grupos os alunos possam debater soluções; consta no material um texto de apoio e uma lista de sugestões de

situações possíveis de discussão. A terceira e última fase é a apresentação dois vídeos sobre representatividade no contexto escolar e votação; após organiza-se uma eleição de representantes da escola com espaço para conversas sobre propostas. Ao fim da atividade, busca-se que os alunos tenham tido oportunidade de refletir, analisar e avaliar o processo de representatividade e exercício político como um processo importante tanto no contexto escolar quanto em outros grupos de convívio social.

Figura 21 – Detalhes do material didático “Política é assunto de criança?”

Comentários iniciais ao professor:

O tema política é polêmico, desafiador e possibilita o trabalho interdisciplinar por projetos, planejados e executados pelos professores das diversas áreas do conhecimento. Considera-se fundamental destacar que esta temática é de extrema importância para a conscientização das crianças acerca de seus papéis enquanto cidadãos. É oportuno destacar que, apesar de estarmos em ano eleitoral e próximo ao período das eleições, o tema política deve ser continuamente abordado. Daí a necessidade de um trabalho efetivamente interdisciplinar, visando à ampliação e à vivência das várias formas do exercício político.

Atividade 1:

Inicie a atividade dizendo aos alunos que, em duplas, terão que decifrar um enigma, para descobrir a palavra referente ao assunto a ser tratado na aula:

 - rco +
  - vro +
  - gela +
  - chorro

(Professor, a resposta ao enigma é a palavra POLÍTICA).

Após a resolução do enigma, pergunte aos alunos qual foi a palavra formada. Agora, pensando na palavra “POLÍTICA”, lance algumas questões para os alunos, incentivando a troca de ideias e o confronto de opiniões: **Para vocês, o que é política? O que é fazer política? Política é assunto de criança? No dia-a-dia, vocês agem de forma política? Em que situações?**

Fonte: Diniz, 2010. Adaptado pela autora.

Figura 22 – Identificação tipográfica do material didático “Política é assunto de criança?”

IDENTIFICAÇÃO TIPOGRÁFICA

SITUAÇÕES POLITICAMENTE CORRE

Para esta atividade, organize os alunos em grupos. Eles deverão destacar aquelas consideradas políticas.

Sugestão de situações:

. Jogar lixo no chão ou destampar bueiros entope, esgoto e de escoamento de água de chuva em res

Título: 11pt
Fonte: Sem serifa, Arial Regular, Maiúscula
Alinhamento: À esquerda

Corpo de texto: 8pt
Entrelinhas: 11pt
Fonte: Sem serifa, Arial Regular
Alinhamento: À esquerda

Fonte: Diniz, 2010. Adaptado pela autora.

Figura 23 – Paleta de cores do material didático “Política é assunto de criança?”

PALETA DE CORES

Fonte: Diniz, 2010. Adaptado pela autora.

Figura 24 – Estilo das ilustrações do material didático “Política é assunto de criança?”



Fonte: Diniz, 2010. Adaptado pela autora.

4.2.6 “Quem manda aqui?”

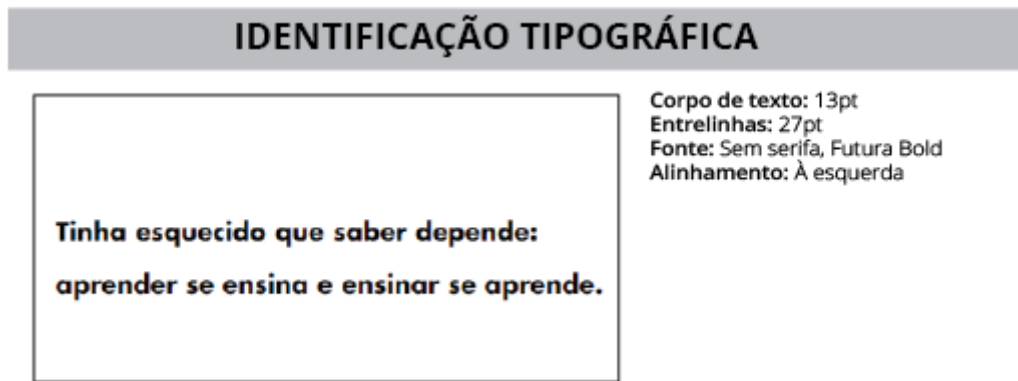
“Quem manda aqui?” é um livro lançado em 2015 resultante da realização de seis oficinas com crianças de 3 a 10 anos para discutirem questões relacionadas ao governo e ao poder. O tema principal são as relações das pessoas e como as decisões políticas impactam nas vidas dos personagens. A proposta dos autores é que o livro não dê respostas, mas sim estimule as novas gerações a se interessar pelo assunto trazendo este tema para discussão e reflexão na sala de aula e dentro de casa. O livro é distribuído gratuitamente online para acesso de todos os interessados. A versão impressa possui 48 páginas, formato quadrado e acabamento em brochura.

Figura 25 – Detalhes do livro “Quem manda aqui?”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2015. Adaptado pela autora.

Figura 26 – Identificação tipográfica do livro “Quem manda aqui?”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2015. Adaptado pela autora.

Figura 27 – Paleta de cores do livro “Quem manda aqui?”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2015. Adaptado pela autora.

Figura 28 – Estilo das ilustrações do livro “Quem manda aqui?”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2015. Adaptado pela autora.

4.2.7 “Eleição dos bichos”

O livro infantil “Eleição dos bichos” (2018) foi escrito e publicado pelo Estúdio Rebimboca que também produziu o livro “Quem manda aqui?” (2015), citado no item 4.2.6. O livro conta a história sobre uma eleição na floresta para substituir a

soberania do leão. De forma divertida, o livro discorre sobre conceitos como eleição, votos e direitos, mostrando a importância desses processos democráticos para a geração de um consenso político entre os personagens.

Possui versão física com 48 páginas, formato quadrado e acabamento de brochura sem orelha. As ilustrações são o destaque da obra com utilização de uma paleta rica em cores e a mistura entre corte, colagem e ilustrações em pastel para caracterização dos personagens.

Figura 29 – Detalhes do livro “Eleição dos bichos”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2018. Adaptado pela autora.

Figura 30 – Identificação tipográfica do livro “Eleição dos bichos”

IDENTIFICAÇÃO TIPOGRÁFICA

<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Para os outros bichos, aquilo foi a gota d'água. Inconformados, eles começaram a se perguntar se o Leão deveria mesmo ser o rei da floresta.</p>  <p>E SE TIVÉSSEMOS UMA RAINHA?</p> </div>	<p>Corpo de texto: 9pt Entrelinhas: 16pt Fonte: Sem serifa, Regular Alinhamento: À esquerda</p> <p>Corpo de texto: 9pt Entrelinhas: 11pt Fonte: Manuscrito, Maiúscula Alinhamento: Centralizado</p>
---	---

Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2018. Adaptado pela autora.

Figura 31 – Paleta de cores do livro “Eleição dos bichos”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2018. Adaptado pela autora.

Figura 32 – Estilo das ilustrações do livro “Eleição dos bichos”



Fonte: Ribeiro, Rodrigues, Desgualdo, Markun, 2018. Adaptado pela autora.

4.2.8 “Ensinando política à crianças e adultos”

O livro “Ensinando política a crianças e adulto” (2010) é uma das obras mais conhecidas do educador, escritor, psicanalista, filósofo e professor da Unicamp Rubem Alves. A obra usa linguagem lúdica para explicar a estrutura política do país ao público infantil e adulto desempenhando o papel de introduzir a discussão política em casa de forma direta e didática. Temas como o que é a democracia, como se forma o congresso, como são realizadas as eleições são explicados a partir de analogias ou citações históricas.

Sua versão impressa possui 46 páginas coloridas, formato quadrado e acabamento em brochura. As ilustrações são combinadas com colagens com uma paleta de cores sóbrias com bastante uso de tons terrosos.

Figura 33 – Detalhes do livro “Ensino política à crianças e adultos”



Fonte: Alves, 2010. Adaptado pela autora.

Figura 34 – Identificação tipográfica do livro “Ensino política à crianças e adultos”



Fonte: Alves, 2010. Adaptado pela autora.

Figura 35 – Paleta de cores do livro “Ensino política à crianças e adultos”



Fonte: Alves, 2010. Adaptado pela autora.

Figura 36 – Estilo das ilustrações do livro “Ensino política à crianças e adultos”



Fonte: Alves, 2010. Adaptado pela autora.

4.2.9 Considerações sobre a análise de similares

O quadro 4 expõe uma síntese dos elementos gráficos das obras selecionadas. Nota-se na tipografia a predominância do uso de fontes sem serifa, arredondadas, em letras maiúsculas e grandes espaços em branco entre as linhas para facilitar a leitura. Além disso, os textos são utilizados como elementos que norteiam as imagens e complementam estas com informações do contexto.

Em relação às cores, a maioria das peças são coloridas; destacam-se as cores azul, verde, amarelo e rosa trazendo contraste entre cores frias e cores quentes. Também percebe-se o uso de cores de forma fantasiosa em personagens e objetos colocando a ludicidade com um papel de importância.

Nos personagens, busca-se combinar as figuras humanas e animais com elementos fantasiosos, encontrando, nas ilustrações, principalmente figuras bidimensionais não-realistas e digitais. Em algumas, utiliza-se técnicas manuais como desenho giz e colagem sempre remetendo-se a diversão e ao traço infantil. Os formatos dos materiais são de maioria gráficos, mas possuindo versões digitais.

Em resumo, os materiais analisados utilizam-se de tipografias simples que lembram o aprendizado da escrita pelas crianças e o uso de cores e ilustrações lúdicas para estimular a imaginação e criatividade.

Quadro 4 – Síntese dos elementos gráficos dos similares

	TIPOGRAFIA	COR	ILUSTRAÇÕES
CARTILHA "CONSCIÊNCIA POLÍTICA"	Título: 16pt Fonte: Sem serifa, Médio, Condesado Alinhamento: Centralizado Corpo de texto: 14pt Entrelinhas: 16,8pt Fonte: Sem serifa, Light Alinhamento: Justificado	Preto e branco	Linha fina Iconografia Ilustração digital Bidimensional Colorido
TURMINHA DO MPF: ASSUNTO DE GENTE GRANDE PARA GENTE PEQUENA	Título: 28pt Fonte: Sem serifa, Manuscrita, Maiúscula, Quadrinhos Alinhamento: Centralizado/Justificado Corpo de texto: 17pt Entrelinhas: 24pt Fonte: Sem serifa, Regular Alinhamento: Centralizado/Justificado	Colorido Combinação entre cores frias, quentes e neutras Predomínio dos tons azulados, esverdeados e alaranjados	Linha fina Quadrinhos Ilustração digital Bidimensional
PLENARINHO: O JEITO CRIANÇA DE SER CIDADÃO	Corpo de texto: 14pt Entrelinhas: 15pt Fonte: Regular, Maiúscula, Sem serifa, Arredondado, Quadrinhos Alinhamento: Justificado	Colorido Combinação entre cores frias, quentes e neutras Predomínio dos tons azulados	Linha fina Quadrinhos Ilustração digital Bidimensional Fundos monocromáticos
E EU C/ ISSO?	Título: 38pt Fonte: Sem serifa, Médio, Condesado Alinhamento: À esquerda Corpo de texto: 20pt Entrelinhas: 22pt Fonte: Sem serifa, Médio, Condesado, Arredondado, Maiúscula Alinhamento: À esquerda	Colorido Combinação entre cores frias, quentes e neutras Predomínio do amarelo, verde, roxo, rosa e azul	Sem contorno Iconografia e padrões no fundo Ilustração digital Bidimensional Colorido
POLÍTICA É ASSUNTO DE CRIANÇA?	Título: 11pt Fonte: Sem serifa, Arial Regular, Maiúscula Alinhamento: À esquerda Corpo de texto: 8pt Entrelinhas: 11pt Fonte: Sem serifa, Arial Regular Alinhamento: À esquerda	Colorido Predomínio do preto e branco Uso de 3 cores complementares	Não utiliza ilustrações para compor o material didático gráfico Colagens de imagens Pouco recurso visual Colorido
QUEM MANDA AQUI?	Corpo de texto: 13pt Entrelinhas: 27pt Fonte: Sem serifa, Futura Bold Alinhamento: À esquerda	Colorido Predomínio das cores rosa, azul, verde e amarelo	Sem contorno Iconografia e padrões Ilustração digital Bidimensional Colorido
ELEIÇÃO DOS BICHOS	Corpo de texto: 9pt Entrelinhas: 16pt Fonte: Sem serifa, Regular Alinhamento: À esquerda Corpo de texto: 9pt Entrelinhas: 11pt Fonte: Manuscrito, Maiúscula Alinhamento: Centralizado	Colorido Combinação entre cores frias, quentes e neutras Predomínio das cores rosa, azul, laranja, verde e amarelo	Sem contorno Uso de sobreposições de ilustrações digitais com manuais feitas com giz Bidimensional Maior intensidade visual
ENSINANDO POLÍTICA À CRIANÇAS E ADULTOS	Título: 32pt/64pt Fonte: Sem serifa, Regular/Bold Alinhamento: À esquerda Corpo de texto: 13pt Entrelinhas: 20pt Fonte: Sem serifa, Regular Alinhamento: À esquerda	Colorido Combinação entre tons terrosos e tons vivos Predomínio de tons monocromáticos terrosos	Uso de combinação entre colagens e ilustrações digitais Bidimensional Colorido

Fonte: Autora e autores consultados (FT)

4.2.10 Painel sobre interatividade

Devido a falta de similares com a interatividade, construiu-se um painel semântico como livros interativos para colaborar na criação de soluções para o projeto. O painel foi construído com ajuda do site *Pinterest*.

Na Figura 37, é possível visualizar o uso de abas e *pop-ups*, recursos que chamam a atenção por meio do efeito 3D e da criação de elementos surpresa; o uso de múltiplos papéis e relevos, explorando o lado tátil da criança, e o uso de peças que saem do livro, remetendo a leitura com a brincadeira.

Figura 37 – Painel semântico: Interatividade



Fonte: Autora

5 CONCEITUAÇÃO

Esta fase tem início através da síntese de tudo o que foi analisado no Contexto de projeto (capítulo 2) e Coleta de dados (capítulo 4), compreendendo a etapa de configuração de projeto que busca definir o público-alvo e o conceito do trabalho a ser desenvolvido. Por seguinte, define-se os requisitos e restrições de projeto.

Além disso, é importante ter em mente que o objetivo deste projeto é contribuir na melhoria do entendimento do significado de política e seu reflexo no afastamento da responsabilidade da população brasileira com o seu papel social, voltando-se assim para a criação de um produto editorial para o público infantil e escolar. Já que este problema é decorrente da precariedade da educação formal infantil consequente dos problemas enraizados na cultura política brasileira.

5.1 PÚBLICO-ALVO

A partir dos dados levantados anteriormente no item 2.1.2.2 sobre o ensino de política nas escolas e confirmado pelos professores entrevistados no tópico 4.1, definiu-se que o público-alvo são crianças de 10 anos de idade estudantes do quinto ano do Ensino Fundamental cujo ano escolar compreende o ensino de conteúdos políticos.

A criança de 10 anos de idade encontra-se no início da fase da pré-adolescência (BREINBAUER; MADDALENO, 2005); considerada uma etapa de amadurecimento da criança e entendimento do seu papel social. Segundo Santos (2005), o raciocínio sobre emoções e o pensamento lógico se tornam mais complexos nesse período, permitindo a criança ser menos influenciada pela percepção sensorial, mais estável emocionalmente e mais capaz de entender abstrações. Essa evolução proporciona avanços nas relações interpessoais e na autopercepção devido à capacidade de identificar melhor seus sentimentos e pensamentos, compreender e se tornar empático às diferenças e particularidades, entender o coletivo e como se posicionar perante aos demais colegas. Além disso, verifica-se um crescimento da influência dos pares e amigos sobre a maneira de ser

e de compreender as experiências (BREINBAUER; MADDALENO, 2005), sendo estas amizades baseadas em afinidades e compartilhamento de opiniões. Coimbra (2012) define as características da criança de 10 anos como as seguintes:

- Idade de grande equilíbrio na sua evolução. A criança tende a mostrar-se feliz, simpática, tranquila, amável, sincera e amigável.
- Maior amplitude de gostos e interesses, que manifestam em todo o seu âmbito pessoal, familiar e social.
- Laços de amizade fora da família são importantes para a criança, de modo que permitem que ela conheça outras culturas e valores que passam a moldar sua personalidade. A compreensão das diferenças estimula as crianças a serem empáticas, cooperativas, generosas e respeitosas.
- Grande poder de assimilação, memorização, identificação e reconhecimento de fatos.
- Períodos curtos de atenção tornando atividades como falar, contemplar, ler, brincar e escutar mais interessantes do que trabalhar.
- Início da independência perante os pais.

Percebe-se que as características peculiares da criança de 10 anos de idade podem ajudar a nortear e construir o conceito do projeto. Para isso, foram selecionados os seguintes atributos: amizade, independência, evolução, diversidade e diversão. Além disso, foi utilizada também uma pesquisa desenvolvida por cinco universidades americanas e turca em 2015 que identificou, de maneira quantitativa, que as crianças aprendem melhor com histórias fantásticas comparada com o aprendizado feito por narrativas realistas (WEISBERG; ILGAZ; HIRSH-PASEK; GOLINKOFF; NICOLOPOULOU; DICKINSON, 2015). O estudo mostrou que as histórias baseadas em universos paralelos com personagens antropomórficos e fatos impossíveis de acontecer na realidade tornam o aprendizado ainda mais eficiente; visto que os elementos não cotidianos podem ser mais interessantes prendendo mais a atenção e despertando percepções incomuns e novas.

5.2 CONCEITO

Foi realizada uma pesquisa de séries, filmes e livros da cultura *pop* atual que abordassem política para se utilizar como referência ao projeto. A inspiração escolhida para o desenvolvimento do conceito é a série de televisão norte-americana *Star Trek: Discovery* criada por Bryan Fuller e Alex Kurtzman, exibida pela CBS. A sétima série televisiva da franquia *Star Trek* se passa na nave estelar *USS: Discoverey* que explora novos mundos e civilizações. Na primeira temporada, apresenta-se a união entre casas de uma espécie alienígena iniciando uma guerra contra a federação de planetas que incluem os humanos e outras espécies extraterrestres. Apresentam-se ao longo dos episódios atritos causados por relações de poder abusivo, o uso da violência ao invés do diálogo, mas também as relações de hierarquia e convivência social entre seres que aprenderam a lidar com as suas diferenças. O seriado também se destaca pelos personagens, tendo muitas mulheres de etnias e planetas diferentes em igualdade com homens possuindo, por exemplo, altos cargos de poder, incentivando, assim, as telespectadoras femininas a almejar essa equidade social. Em resumo, tanto o poder de mostrar de forma lúdica as relações políticas quanto a representatividade dos personagens que conseguem ser mais fidedignas com a sociedade em que estamos foram os elementos que ajudaram na criação do conceito.

Assim, o conceito formulado para este projeto é futuro interestelar. O futuro é construído pelas nossas decisões diárias individuais e coletivas. Uma história fantástica que se passa no futuro distante com a convivência entre humanos e seres de outros planetas mostrará como o conhecimento político é necessário para a construção de um futuro melhor no qual convivemos pacificamente com as diferenças. O conteúdo do livro foca em contar sobre o sistema político de uma nação do futuro explicando como funciona seu governo e suas funções focando sempre em mostrar a importância da organização social e do nosso conhecimento na hora de decidir em quem votamos e como agimos socialmente. Os personagens humanos ou não buscam que a criança se identifique com estas e se coloque nas situações de conflitos e aprendizado com seres diferentes fisicamente e culturalmente delas remetendo às experiências que elas estão vivenciando na

escola com seus amigos. O ambiente espacial e futuro procura instigar os jovens a sair da zona de conforto e vivenciar de forma participativa das mudanças da sociedade.

A fim de facilitar a fase de criação do trabalho, foram listados requisitos e restrições para o projeto para serem usados alinhados ao conceito. Estes foram divididos em 4 categorias: Estrutura escolar, Ensino de política, Conteúdo e Design gráfico como pode ser visto no quadro 5.

Quadro 5 – Requisitos e restrições de projeto

	REQUISITOS DE PROJETO	RESTRICÇÕES DE PROJETO
ESTRUTURA ESCOLAR	MULTIMÍDIA Disponibilidade do material físico em versão digital para impressão caseira.	ESTRUTURA Principal versão do material será físico.
ENSINO DE POLÍTICA	MULTIDISCIPLINAR Uso em diferentes disciplinas como Geografia, Sociologia e Filosofia, além da principal que é História.	PÚBLICO INFANTIL Material didático para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental.
CONTEÚDO	INTEGRADOR Conteúdo que permita a criação de espaços de debate e integração entre alunos. INTERATIVO e LÚDICO Conteúdo com elementos leves e divertidos para descomplicar o conteúdo despertando o interesse e curiosidade da criança através da interação.	SOCIAL Distinguir política partidária de política como elo social. RÁPIDO E CURTO Conteúdo deverá ser curto para fácil assimilação pela criança.
DESIGN GRÁFICO	LEITURA SIMPLES Tipografia legível e sem serifa.	ATRATIVO Uso de ilustrações e paleta de cores harmônica com o projeto gráfico.

Fonte: Autora

Tanto o conceito quanto os requisitos e restrições devem se complementar para transmitir a mesma mensagem. Para isso, identificou-se palavras-chave que orientaram o projeto como um todo: futuro, lúdico, representatividade, integração e interatividade.

6 CRIAÇÃO

Esta seção encontra-se na fase da realização do projeto (item 3.3) e consiste em duas etapas: a modelação inicial e a seleção. Na modelação inicial, tomou-se como base a Conceituação, capítulo 5, para proposição de alternativas de solução para o projeto. Na seleção, ocorreu a escolha da solução mais adequada ao projeto considerando os requisitos e as restrições. Ambas etapas são descritas a seguir.

6.1 MODELAÇÃO INICIAL














A etapa de modelação inicial consiste na geração de possíveis alternativas concebidas a partir do levantamento feito durante a fase de Contextualização e das definições feitas na fase de Conceituação. Sendo assim, as principais técnicas criativas utilizadas para auxiliar na organização deste conhecimento foram a matriz morfológica e o painel semântico.

A matriz morfológica propõe o cruzamento de componentes de um problema com possíveis soluções, servindo como fonte de inspiração para novas ideias (PRICKEN, 2009). Esta foi planejada da seguinte forma: na coluna da esquerda, encontram-se elencados os requisitos e restrições definidos no item 5.2 nas categorias Estrutura escolar, Ensino de política e Conteúdo. Posteriormente, em cada linha, foram organizadas as alternativas para estes grupos (Quadro 6). No Apêndice II, encontram-se as imagens em tamanho ampliado para melhor visualização.

O painel semântico é uma ferramenta que busca organizar de forma visual referências sobre características pertinentes a um determinado projeto. Os painéis a seguir foram construídos mesclando o conceito de futuro interespacial com tipografia (Figura 38), ilustração (Figura 39) e cor (Figura 40) - itens abordados no Capítulo 4 como os elementos mais importantes para a criação de materiais gráficos infantis. Os painéis sobre tipografia e ilustração foram construídos com ajuda do site *Pinterest*. O painel sobre cor foi criado a partir do painel sobre ilustração e utilizou-se de duas ferramentas: o *Palette Generator* que a partir do algoritmo *K-means* cria

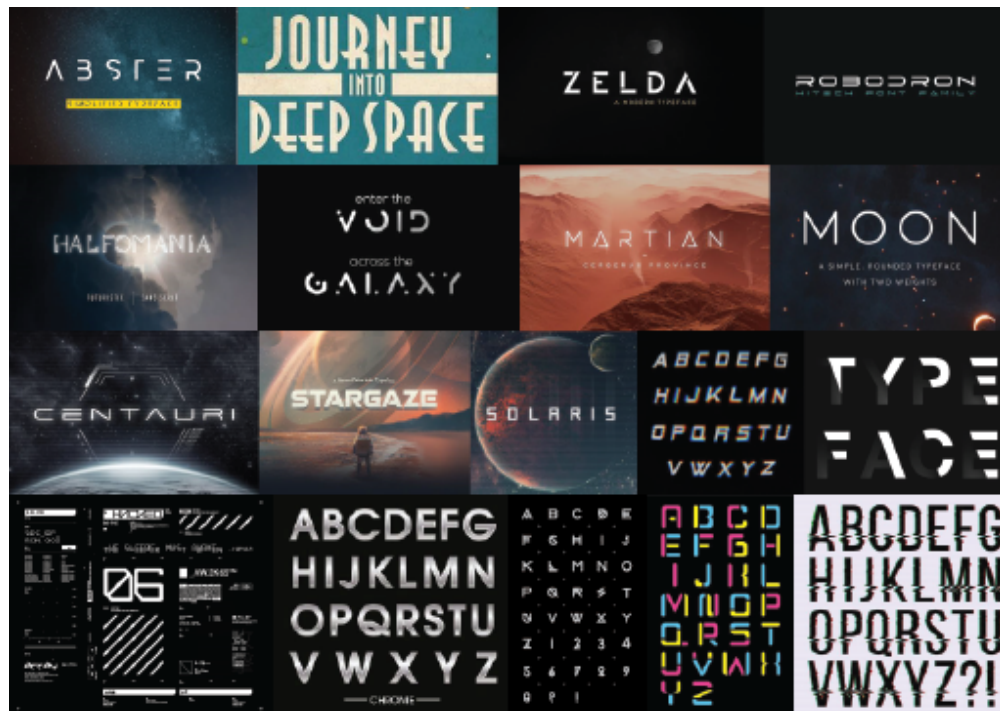
uma paleta com as cores principais (paleta principal) e o *Color Palette FX* que gera uma paleta mais completa (paleta secundária).

Quadro 6 – Matriz morfológica gerada

ESTRUTURA ESCOLAR	MULTIMÍDIA				
	LIVRO FÍSICO				
ENSINO	MULTI-DISCIPLINAR				
	PÚBLICO 10 ANOS				
CONTEÚDO	INTEGRADOR				
	INTERATIVO				
	SOCIAL				
	CURTO E RÁPIDO				

Fonte: Autora

Figura 38 – Painel semântico: Tipografia



Fonte: Autora

Figura 39 – Painel semântico: Ilustração



Fonte: Autora

Figura 40 – Painel semântico: Cor



Fonte: Autora

A matriz morfológica foi a base de inspiração da geração de alternativas editoriais que envolvem o conteúdo, a interatividade e a estrutura do livro. Já o painel semântico conduziu a parte gráfica (tipografia, ilustração e cores). A seguir, são descritas todas as alternativas geradas e, posteriormente, a seleção dos elementos editoriais e gráficos mais adequados ao projeto.

6.1.1 Alternativas editoriais

O desenvolvimento editorial do projeto consiste na seleção do conteúdo textual e sua organização, na criação de artifícios interativos e na estrutura que engloba ambos. Nesta etapa, duas alternativas estruturais foram geradas a partir da matriz morfológica. A primeira é um livro para ser usado em grupo que propõe missões de caráter político-social gerando debate entre os envolvidos para buscar uma solução para cada missão. A segunda é um livro que por meio da brincadeira de escolher quem é o líder de cada função na organização política de um mundo fantasioso, explica os conceitos políticos e a importância dos papéis sociais.

6.1.1.1 Livro: O que você faria?

O que você faria? é a primeira alternativa de livro interativo. O projeto tem como fundamento ser um livro coletivo para 3 a 5 pessoas onde existem missões a serem cumpridas. Cada indivíduo é um personagem da nave espacial que explora o

universo e se depara com conflitos, como uma disputa por territórios entre duas espécies, o debate sobre o uso de uma tecnologia nova, entre outros. No início de cada missão, apresenta-se os termos políticos inseridos naquele contexto. Toda missão conta com um breve texto explicativo da situação e propõe o questionamento: o que você faria? Em grupo, deve-se debater qual a solução mais apropriada a partir de possibilidades que o livro traz. Em seguida, tem um espaço para escrever observações sobre aquela missão para que ajude um próximo grupo de alunos. A dificuldade das missões vão evoluindo e ao final, por meio de uma pontuação, o grupo é identificado como um dos times existentes dentro da nave: soldados, tenentes ou comandantes. Além disso, o nome do seu grupo e sua pontuação são colocados no *ranking* encontrado no final do livro. A pontuação é feita por estrelas coletadas durante as missões.

O formato do livro é retangular. A combinação de páginas ocorre apresentando os conceitos políticos envolvidos e contando a missão. Na sequência, encontram-se as possíveis soluções e o espaço para observações. No início do livro, são formuladas as instruções do livro - como são as missões, como funciona a pontuação e o ranking - e ao final, temos as classificações do times. Abaixo, figura 41, ilustra-se a partir de um *sketch* como seria a estrutura deste livro.

Figura 41 – Alternativa de estrutura e interação: O que você faria?



Fonte: Autora

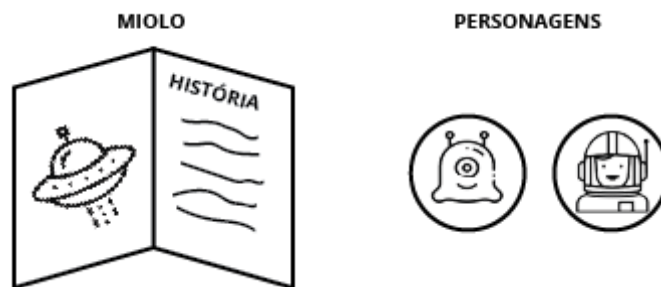
6.1.1.2 Livro: Quem é o líder?

A segunda alternativa editorial é o livro Quem é o líder?. Este conta a história de uma planeta fantasioso do futuro em que humanos e alienígenas convivem juntos. O tema principal são os papéis sociais de cada personagem e como as suas

decisões políticas impactam na sociedade. A proposta é que o livro discorra sobre a organização política de uma sociedade e apresente as funções sociais que existem dentro dela. Os personagens são apresentadas logo no início da história junto com suas descrições, todavia sem definir qual é seu papel dentro daquela sociedade. Assim, a dinâmica do livro é escolher quem é o líder de cada função da organização social política. Busca-se que o livro não dê respostas, mas sim estimule as novas gerações a discutir e refletir, tanto em grupo quanto sozinho, sobre as possíveis formas de organização social.

O livro apresenta os personagens e, em seguida, a história. O formato do livro é quadrado e, em pequenos bolsos, encontram-se cartas com os personagens, visto que a utilização de cartas facilitam a dinâmica do livro. Na figura 42, é possível visualizar como seria a estrutura do livro.

Figura 42 – Alternativa de estrutura e interação: Quem é o líder?



Fonte: Autora

6.1.2 Alternativas gráficas

Nesta etapa, concebeu-se três alternativas gráficas compostas de estilos de tipografia, ilustração e paleta de cor. As ideias foram construídas a partir dos conceitos: Retro-futuro, *Cyberpunk* e *Space Opera*; todos retirados dos exemplos encontrados na etapa de Modelação inicial. Nos itens abaixo, são explicados tanto o estilo de cada conceito quanto a sua influência nas decisões projetuais.

6.1.2.1 Retro-futuro

A primeira alternativa é o conceito de retro-futuro que foca numa estética que olha o futuro pelo olhar do passado, de uma forma positivista. O retrofuturismo foi uma tendência artística que demonstrava as representações do futuro produzidas antes da década de 1990 (JENKINS, 2007). Caracterizada pela mistura de elementos do futuro com a moda retrô, a estética tem como exemplos o seriado *The Jetsons* (1962) e o filme *Tomorrowland* (2016). A ideia desse conceito é mostrar para as crianças como a sociedade está sempre evoluindo sua percepção do que está por vir e que é olhando para o passado que se constrói o futuro. Também se busca que não seja um material didático comum mas um ponto de vínculo entre pais e filhos por meio da nostalgia.

Para esta estética foram definidas as seguintes decisões projetuais. Na tipografia, estipulou-se a combinação entre uma fonte tipográfica contemporânea sem serifa e arredondada para o texto e outra em estilo retrô que lembra as décadas de 1950/1960, onde ocorreu a época de maior popularidade do retrofuturismo devido a corrida espacial e a chegada do homem a lua em 1969. Nas ilustrações, procura-se a aparência de um material antigo. Para isso pode-se utilizar texturas, sobreposições e colagens de fotografias antigas. Na paleta cor, o uso de cores pastéis transmite a ideia de cores vibrantes que se desgastaram com o tempo. Na figura 43, pode-se visualizar um painel concebido para ilustrar o conceito.

Figura 43 – Painel: Retro-futuro



Fonte: Autora

6.1.2.2 Cyberpunk

O segundo conceito é o *cyberpunk*, um subgênero alternativo da ficção científica que mescla alta tecnologia com a mudança do sistema civil e sua baixa qualidade de vida (HASSLER, 2008). O mundo *cyberpunk* é sombrio, distópico, extremamente globalizado e onde os computadores estão conectados diretamente com o cérebro humano (HASSLER, 2008). Sua visão de futuro mostra megacorporações exercendo seu poder e influência sobre a sociedade e segregando os espaços urbanos. Este movimento estético-literário tem como exemplo o livro *Neuromancer* do escritor William Gibson (1984) e o filme *Akira* (1988). Também é associada com vários videogames como *Syndicate* (2012) e *Snatcher* (1988). A ideia deste conceito é apresentar a possibilidade de uma futura sociedade segregada e agressiva cujo conhecimento dos seus poderes como cidadãos podem evitar um futuro tão conflituoso.

A tipografia deste conceito é o uso de fontes que lembrem tecnologia tais como fontes quadradas e de display de computadores e de videogames. Na ilustração, os elementos que se destacam são personagens humanos com membros do corpo robóticos. Também cidades com presença de grande prédios com luzes na parte rica e na parte pobre, as antigas cidades escuras, sujas e sucateadas. O uso de neon com cores vibrantes em contraste com cores escuras é a característica mais marcante deste estilo. Na figura 44, é possível visualizar exemplos do tema.

Figura 44 – Painel: *Cyberpunk*



Fonte: Autora

6.1.2.2 Space Opera

A última alternativa é a *Space Opera*, um gênero que mescla ficção científica e fantasia em uma aventura, principalmente, no espaço sideral (PRINGLE, 2000). As obras desta temática envolvem planetas e personagens exóticos, podendo se passar no futuro ou em outras dimensões. Tem grande foco comercial e produtos de fácil popularização, como seus exemplos: o seriado *Star Trek* e a franquia de filmes *Star Wars*. No livro *The Space Opera Renaissance* (2007), os autores Kathryn Cramer e David G. Hartwell descrevem a *Space Opera* como:

“aventura de ficção científica em larga escala, colorida, dramática, competente e às vezes belamente escrita, geralmente focada em um personagem central heroico e simpático, em um cenário relativamente distante, no espaço ou em outros mundos, caracteristicamente otimista em tom.”
(CRAMER, HARTWELL, 2007)

Sua estética visual apresenta um futuro colorido com personagens carismáticos e representativos em um cenário otimista. Visto isto, para a tipografia, escolheu-se com fontes sem serifa e arredondadas para facilitar a leitura. Nas ilustrações, o uso de figuras simplificadas com texturas para ilustrar a ideia de um mundo fantasioso. A paleta de cores é vibrante, remetendo ao lúdico.

Figura 45 – Painel: *Space Opera*



Fonte: Autora

6.2 SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Para selecionar as alternativas finais deste projeto, utilizou-se a ferramenta de matriz de seleção para que as escolhas fossem as mais adequadas aos requisitos e restrições que definem este trabalho. A primeira matriz diz respeito às alternativas editoriais definidas e esta foi construída a partir dos requisitos de projeto estabelecidos durante a fase de conceituação (Quadro 5 do item 5.2). As alternativas foram dispostas em colunas no Quadro 7, e os requisitos em cada uma das linhas. Então, elas foram analisadas em relação ao requisito dentro de uma pontuação de 1 (indicando menor conformidade ao requisito) a 5 (indicando maior conformidade ao requisito). Para colaborar com a matriz dos resultados, as ideias foram apresentadas para duas especialistas, uma pedagoga e uma psicóloga, como forma de verificação de que os conceitos fossem condizentes com o público-alvo e o conteúdo a ser construído.

Quadro 7 – Matriz de seleção: Editorial

REQUISITOS	O QUE VOCÊ FARIA?	QUEM É O LÍDER?
MULTIMÍDIA	4	4
LIVRO FÍSICO	5	4
MULTIDISCIPLINAR	4	4
PÚBLICO 10 ANOS	4	5
INTEGRADOR	5	4
INTERATIVO	3	4
SOCIAL	3	5
CURTO E RÁPIDO	4	5
TOTAL	32	35

Fonte: Autora

A diferença entre os resultados foi pouco expressiva, com resultados próximos. A alternativa Quem é o líder? obteve um resultado mais alto e foi a selecionada para se dar continuidade no projeto. Entende-se que o desenvolvimento de uma história estimula uma maior conexão das novas gerações com o assunto,

visto que esta ideia demonstra não só os conceitos, mas como os indivíduos podem se apropriar deles. Além disso, é mais rápido, divertido e instigante para o público definido, pois estimula o debate sem que se torne uma tarefa maçante ao percorrer a trajetória do livro.

Na segunda matriz (Quadro 8), avaliou-se as alternativas gráficas a partir das palavras-chave definidas na fase da conceituação: futuro, lúdico, representatividade, integração e interatividade. As duas alternativas foram analisadas em relação a sua conformidade com as palavras-chaves, em uma pontuação de 1 (pouco adequado) a 5 (muito adequado).

Quadro 8 – Matriz de seleção: Gráfica

PALAVRAS	RETRO-FUTURO	CYBERPUNK	SPACE OPERA
FUTURO	3	5	4
LÚDICO	4	3	5
REPRESENTATIVIDADE	4	4	5
INTEGRAÇÃO	5	2	5
INTERATIVIDADE	3	5	4
TOTAL	19	19	23

Fonte: Autora

No que tange à parte visual do objeto do projeto, a alternativa *Space Opera* apresentou a melhor pontuação. O Retro-futuro se aproxima mais do público mais velho que o mais jovem, já o *Cyberpunk* de um futuro distópico segregado. Logo, a *Space Opera* se tornou a opção mais adequada por ser mais próxima da linguagem infantil e comercial utilizada nas obras de Ficção Científica modernas, além de possui um tom mais otimista e representativo de um futuro melhor.

A união do conceito editorial de um livro sobre os papéis sociais dentro de uma sociedade política e o conceito gráfico que representa uma sociedade otimista e divertida são as definições encontradas neste item. No capítulo seguinte, estas serão refinadas levando em consideração o que foi levantado nas etapas anteriores a fim de transformá-la em um protótipo.

7 EXECUÇÃO

Esta fase consiste na execução do projeto a partir das soluções selecionadas: livro *Quem é o líder?* e projeto gráfico com base no conceito de *Space Opera*, isto é, o refinamento das alternativas escolhidas considerando os aspectos que constituem um projeto editorial e gráfico: conteúdo textual, identidade visual, tipografia, padrão cromático, ilustração e personagens, estrutura e interação, formato e dimensões, suporte, mancha gráfica e grid, diagrama esquemático; diagramação do layout, impressão e, por último, e acabamento.

7.1 MODELAÇÃO FINAL

Conforme apresentado na metodologia (item 3.3), a etapa de modelação final consiste na execução do conceito editorial do livro de forma simultânea ao gráfico. Foi utilizada esta abordagem para melhor atender ao objetivo geral e buscar a geração de um solução inovadora compatível ao público e problema de projeto. Como esclarecido no item 6.2, a alternativa escolhida demanda a elaboração do conteúdo de um livro e seu projeto gráfico. Abaixo são descritos os elementos e seu processo de desenvolvimento.

7.1.1 Conteúdo Textual

A criação de um livro inicia-se com a produção textual. Neste projeto, pela ausência de um conteúdo pronto condizente com o conceito, a autora optou por desenvolver a sua história. Procurou-se assim referências materiais além das informações reunidas durante a fase de Contexto do projeto (capítulo 2). A partir disso, conforme foi mencionado durante a concepção de alternativa editorial selecionada (item 6.1.1.2), a história deveria contar sobre um planeta fantasioso do futuro em que humanos e alienígenas convivem juntos. Devido à complexidade do tema política, abordou-se o assunto de forma introdutória e que pode ter continuidade em uma série de livros. Nos parágrafos a seguir, está escrita a sinopse desta história.

Quark é o primeiro personagem apresentado no livro, este é o narrador e ajudante do leitor na narrativa. O leitor encontra-se num futuro distante no planeta Hádron que é sede da Confederação dos Planetas Unidos; é a união de planetas de diferentes galáxias que buscam promover os valores do conhecimento, igualdade, paz e cooperação entre seus membros. Introduzido o planeta Hádron e a Confederação, o leitor encontra o objetivo do livro que é entender como funciona o sistema político da Confederação e escolher os candidatos mais adequados para os cargos existentes. Para isso, a história lhe fornece dois grupos de informações: o primeiro é a apresentação de nove personagens e o segundo é a inserção de conceitos políticos e a explicação do sistema democrático.

Os personagens foram criadas a partir das necessidades que as funções políticas exigem de um profissional com criatividade (para criar leis), paciência e comunicação (para discutir e ouvir opiniões diversas), liderança (para poder coordenar pessoas e motivá-las) e conhecimento (para que seja capacitado para sua função). Os personagens foram criados em três grupos: os criativos e argumentadores, os comunicativos e líderes, e os inteligentes e sensíveis. O primeiro grupo representa os políticos que possuem as características essenciais para trabalhar com a produção e votação de leis; sendo estes os personagens: Makemake, Centauri e Cancri. O segundo grupo retrata qualidades dos que executam as leis e as comunicam para a sociedade, além de conduzir outros profissionais; sendo os personagens Haumea, Oumuamua e Proxima que compõem este núcleo. O último conjunto simboliza os juízes com os personagens Concordia, Gliese e Pegasi. Todos os personagens, planetas ou galáxias citados na história foram nomeados com referência ou a física, como Quark (uma das partículas elementares da matéria) e Hádron (uma partícula composta formada por um estado ligado de quarks); e a nomenclatura de planetas e galáxias existentes como Makemake, que é o terceiro maior planeta anão do Sistema Solar.

Aos poucos, o cenário político da Confederação é apresentado. Inicialmente conceitua-se política, democracia e cidadania para melhor conexão do conteúdo com o leitor. Assim aumentando sua percepção de política como organização social, democracia como política para todos e cidadania como participação política. Em seguida, apresenta-se o sistema político da Confederação; para a construção deste

conteúdo utilizou-se como base o sistema político brasileiro. As esferas Federal, Estadual e Municipal são renomeadas como Grupo de Galáxias, Galáxias e Planetas-Membros. Já os três poderes Executivo, Legislativo e Judiciário como Frota Estelar, Legislatura e Corte Suprema, assim como os cargos apresentados são semelhantes aos existentes no governo brasileiro. O tema é apresentado em quatro partes: introdução das esferas e poderes; Legislatura; Frota Estelar e Corte Suprema.

Por fim, o livro retoma a missão do leitor: escolher qual o candidato mais competente para cada vaga. Para isso, resgata-se os personagens e os cargos com suas funções iniciando o momento de reflexão e discussão. Importante ressaltar que apesar dos personagens terem sido criados para poderes específicos, não existem respostas erradas. Cada pessoa possui uma vivência e entendimento do que é política, sociedade e organização. O livro promove a oportunidade de fazer escolhas e participar ativamente de um momento político mesmo que fictício. A leitura completa do conteúdo textual pode ser feita no Apêndice III deste trabalho.

A criação do título foi feita a partir do desenvolvimento da história e que fosse um título que indicasse que o conteúdo era político. A escolha foi *Hádron: uma missão sideral sobre política*.

7.1.2 Tipografia

Durante a fase de Contexto do projeto (capítulo 2), percebeu-se a necessidade do uso de uma tipografia adequada para crianças. Posteriormente na etapa de Análise de Similares (item 4.2), os materiais infantis analisados apresentavam famílias tipográficas sem serifa, arredondadas, em letras maiúsculas e entrelinha grande. Entre as tipografias avaliadas para o conteúdo textual deste trabalho, estão duas famílias tipográficas com características pertinentes a um projeto infantil.

A primeira é a Graviola, família tipográfica brasileira sem serifa, com terminais semi-arredondados e de aparência macia, suave e amigável; possui 16 fontes sobressaindo-se em títulos e tamanhos grandes, mas também com pesos intermediários que funcionam bem para a composição de textos longos. A segunda é

a Sassoon Infant, família tipográfica criada para o público infantil; é sem serifa e com grande diferenciação de caracteres e comprimento de ascendentes e descendentes. Estabeleceu-se uma comparação entre as duas tipografias utilizando um mesmo parágrafo do livro (Figura 46).

Figura 46 – Comparação das tipografias

Graviola	Sassoon Infant
<p>Bem-vindo terráqueo! <i>Permita que eu me apresente.</i> Meu nome é Quark.</p>	<p>Bem-vindo terráqueo! <i>Permita que eu me apresente.</i> Meu nome é Quark.</p>

Fonte: Autora

A fonte que se apresentou mais adequada à linguagem gráfica da alternativa escolhida foi a Graviola. Seu traço amigável e suave completa as cores e ilustrações do livro e é mais adequada ao tema espacial do que a outra alternativa que tem traço mais gestual e caligráfico. Apresenta também uma família tipográfica mais completa que a outra alternativa. A seguir, a Figura 47 mostra as principais fontes da famílias tipográfica escolhida para o projeto gráfico.

Figura 47 – Família tipográfica escolhida para o projeto gráfico

Graviola Regular
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Graviola Italic
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Graviola Heavy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Graviola Heavy Italic
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Fonte: Autora

A composição do texto do livro segue as recomendações tipográficas de Burt (1959, *apud* COUTINHO; SILVA, 2006). O autor estabeleceu padrões referentes aos tamanhos do corpo da tipografia de acordo com a idade (BURT, 1959, *apud* COUTINHO; SILVA, 2006), apresentado abaixo no quadro 9. Com o crescimento e o desenvolvimento das habilidades da criança, ela começa a consumir tamanhos de corpo menores sem dificultar a leitura e movimento correto dos olhos.

Quadro 9 – Parâmetros tipográficos para livros infantis

IDADE (ANOS)	CORPO (PONTOS)	NÚMERO DE LETRAS POR LINHA (LINHAS DE 10 A 16 CM)	COLUNA (CM)	ENTRELINHA (CM)
Menor que 7	24	32	12,7	0,66
7-8	18	38	10,16	0,432
8-9	16	45	8,89	0,406
9-10	14	52	9,52	0,33
10-12	12	60	10,16	0,305

Fonte: Adaptado de Burt (1959, *apud* COUTINHO; SILVA, 2006).

O tamanho de corpo escolhido foi 14 pt e o tamanho de título foi 24 pt. Para o tamanho de entrelinha, aplicou-se uma dimensão de 66 mm (aproximadamente 19 pt) para criação de maior espaçamento melhorando a legibilidade. Para o texto, utiliza-se o peso regular e um peso maior da fonte para destacar palavras importantes e títulos. No caso de texto curtos, o tamanho é 12 pt regular itálico.

7.1.3 Padrão cromático

O padrão cromático deste projeto deverá ser de cores vibrantes características de personagens infantis. As cores foram inspiradas no painel de exemplos da estética Space Opera no item 6.1.2.2. A paleta de cores apresenta a combinação entre uma cor saturada e uma versão da cor menos saturada para ser utilizada no efeito de sombra da figura. As cores escolhidas para os personagens e a representação do ambientes são as mesmas; em ambas são utilizadas cores não comuns aos objetos reais para conectar as ilustrações com o mundo fantasioso. A

seleção de cores também teve como preocupação que não houvesse combinação de cores nos personagens e nas ilustrações que possam remeter a algum partidatismo brasileiro. A figura 48 traz a paleta de cores no padrão CMYK.

Figura 48 – Padrão cromático do projeto gráfico

C 40 M 90 Y 0 K 40	C 85 M 80 Y 0 K 70	C 100 M 0 Y 0 K 40	C 100 M 0 Y 70 K 70	C 50 M 0 Y 100 K 40	C 0 M 20 Y 100 K 40	C 0 M 80 Y 100 K 40	C 20 M 90 Y 80 K 40	C 0 M 100 Y 80 K 40	C 20 M 100 Y 100 K 70	C 40 M 45 Y 50 K 70	C 7 M 20 Y 35 K 40	C 0 M 0 Y 0 K 60	C 100 M 100 Y 100 K 100
C 40 M 90 Y 0 K 0	C 85 M 80 Y 0 K 0	C 100 M 0 Y 0 K 0	C 100 M 0 Y 70 K 0	C 50 M 0 Y 100 K 0	C 0 M 20 Y 100 K 0	C 0 M 80 Y 100 K 0	C 20 M 90 Y 80 K 0	C 0 M 100 Y 80 K 0	C 20 M 100 Y 100 K 0	C 40 M 45 Y 50 K 0	C 7 M 20 Y 35 K 0	C 0 M 0 Y 0 K 30	C 0 M 0 Y 0 K 10

Fonte: Autora

7.1.2 Identidade visual

A identidade visual desenvolvida foi para a Confederação de Planetas Unidos. Devido a necessidade da criação de uma marca visual que identificasse os membros do governo dos cidadãos comuns. A marca contém sua versão principal para uso geral e secundária para uso no uniforme, paleta de cores e tipografia própria (Figura 49 e 50). O conceito de desenvolvimento baseou-se no encontro de planetas e suas diversidades; formas, culturas, corpos, ideias, tudo é diferente mas unido por objetivos comum de igualdade, conhecimento e paz.

Figura 49 – Identidade Visual da Confederação dos Planetas Unidos



Fonte: Autora

Figura 50 – Paleta de cores, Marca secundária e Tipografia da Confederação dos Planetas Unidos

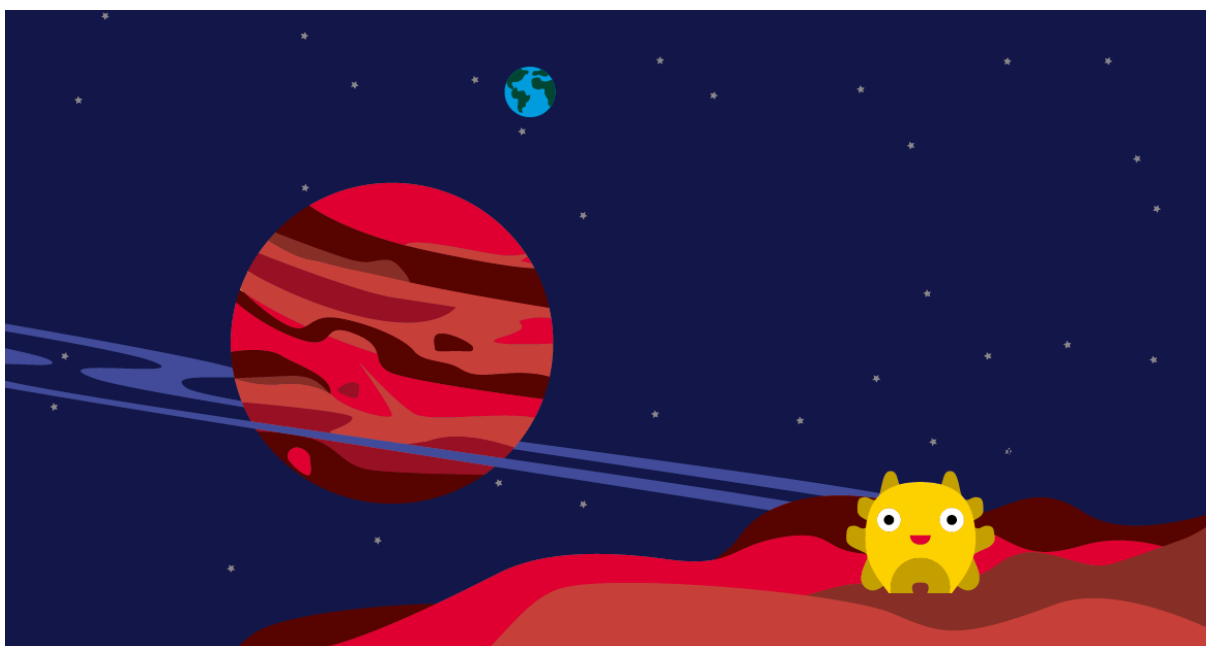


Fonte: Autora

7.1.5 Ilustração e personagens

Buscou-se um estilo de ilustração simples e limpo, visto que é o estilo predominante dos materiais lúdicos analisados pela autora. A ilustração é vetorial, sem contorno e com uso de cores não saturadas para criar o efeito de sombra e relevo (Figura 51).

Figura 51 – Estilo de ilustração

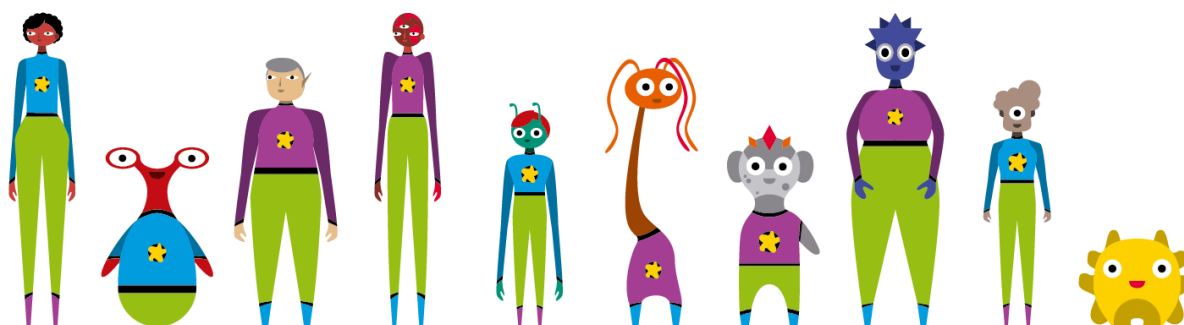


Fonte: Autora

Criou-se personagens neutros com elementos fantasiosos para conversar com o universo infantil e lúdico. Além disso, procura-se mostrar diversidade visto que a história se passa num futuro que une diferentes espécies e cada uma possui suas

características (Figura 52). Os nove primeiros personagens apresentados representam os candidatos aos cargos no governo e o último é o narrador da história.

Figura 52 – Personagens do livro



Fonte: Autora

7.1.6 Formato e dimensões

O projeto de um livro deve focar em tornar a sua mensagem facilmente decodificável pelo leitor. De acordo com Necky (2007), o formato quadrado é uma forma básica de fácil reconhecimento e associação pela criança, e sua página dupla dá origem a uma visualização horizontal próxima às proporções da tela do cinema, facilitando, assim, o processo de composição dos ilustradores e designers. Foi escolhido este formato, uma vez que permite uma melhor relação dos elementos internos que compõem este projeto, ao invés do livro padrão retangular.

O livro será usado em sala de aula; logo, o aluno não necessitará lê-lo segurando-o pelas mãos, podendo manuseá-lo em cima das mesas escolares o que permite uma formato de livro médio ou grande. Assim, na escolha das dimensões, optou-se por utilizar o tamanho 20x20 cm. Este tamanho encontra-se na média entre as dimensões observadas nos livros analisados.

7.1.7 Suporte

O suporte é o material onde a obra é impressa; variando desde materiais convencionais como papéis e papelões a substratos como plástico, vidro, cerâmica e metal (AMBROSE; HARRIS, 2008). Em produções editoriais impressas, o suporte possui função comunicadora (OLIVEIRA; WAECHTER, 2011) incorporando diferentes atributos tridimensionais que transmitem mensagens ao leitor, ou seja, o material utilizado facilita a compreensão da personalidade da publicação por seu toque, seu visual e seu estilo. O papel couché oferece suporte encorpado e boa superfície de impressão (AMBROSE; HARRIS, 2008), sendo recomendado para livros cujo foco está nas imagens por ser um papel revestido e com alta alvura. Assim, o couché fosco foi escolhido tanto pela qualidade da impressão das imagens quanto pela durabilidade do seu material.

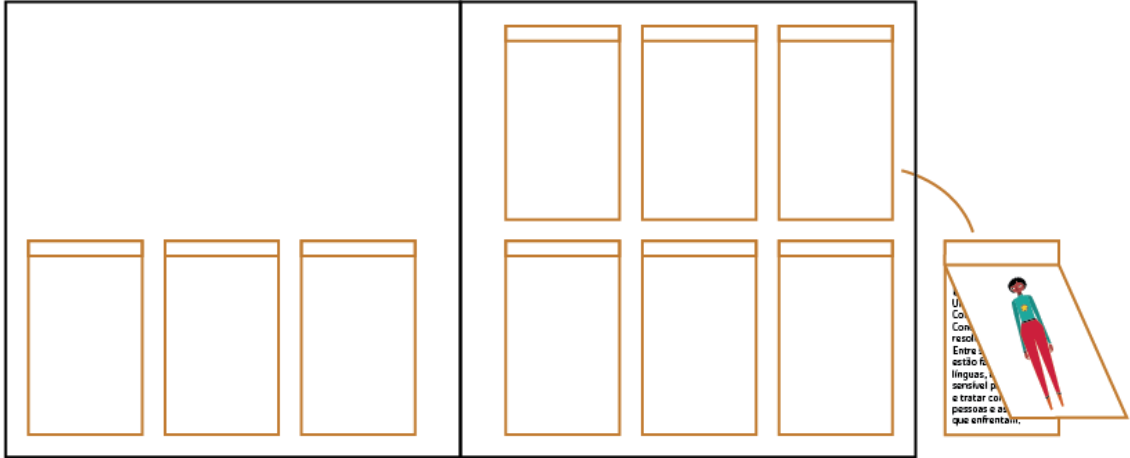
Foi realizada impressão em diferentes gramaturas de papel couché para escolher a mais adequada. Para o miolo foi escolhido couché L2 matte 115g/m², por apresentar uma espessura forte o bastante para os acabamentos internos. O único elemento interno com suporte diferente são os bolsos para guardar os personagens que são de papel vegetal 120g/m². A capa do livro é mole, utilizando papel couché matte 180g/m².

7.1.8 Estrutura e interação

A estrutura do livro conta com capa, contracapa, lombada e miolo distribuídos em 36 páginas; mas também possui três elementos interativos. O primeiro está nas páginas 4 e 5 onde existem nove abas com a apresentação dos personagens (Figura 53); na frente da aba existe o nome e imagem do personagem e ao abrir a aba existe a descrição deste. Nas páginas 22 e 25, existem nove bolsos para encaixar e guardar os nove cartões (Figura 54), que representam cada um dos personagens que podem ser destacados nas páginas 23 e 24 (Figura 55).

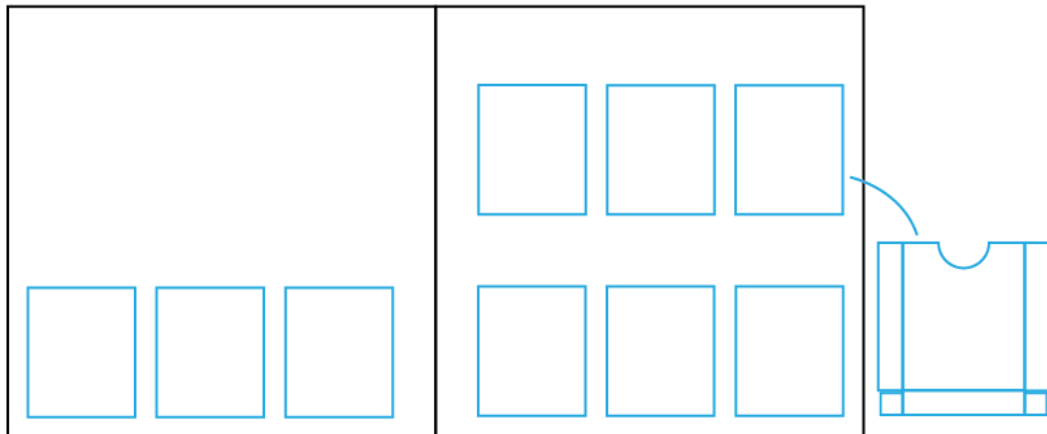
Tanto os cartões quanto as abas são do mesmo material do miolo do livro; papel couché matte 115g/m². Já os bolsos são de papel vegetal 120g/m².

Figura 53 – Estrutura das abas



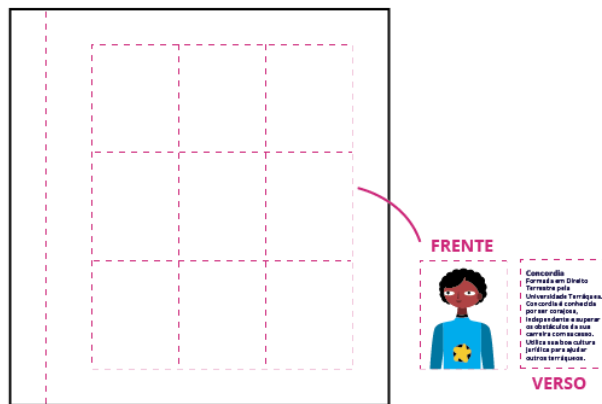
Fonte: Autora

Figura 54 – Estrutura dos bolsos



Fonte: Autora

Figura 55 – Estrutura dos cartões



Fonte: Autora

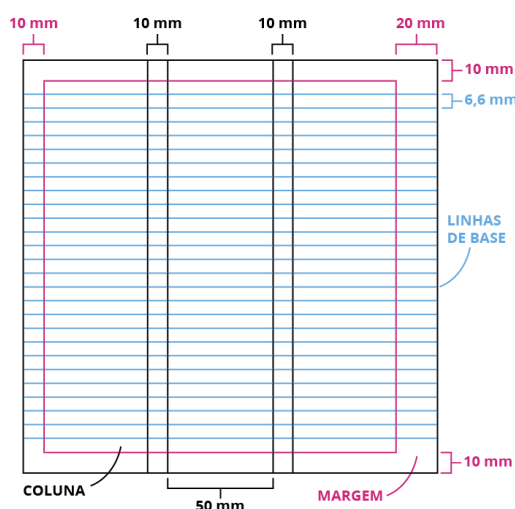
Estes elementos servem para ajudar o leitor na sua missão dentro do livro, aumentando a interatividade do conteúdo através da brincadeira.

7.1.9 Mancha gráfica e grid

O grid define as divisões internas das páginas. No design editorial, o grid reúne e organiza todos os elementos visuais de uma peça gráfica em um determinado conjunto de espaço e alinhamentos (SAMARA, 2013). Este recurso permite a estruturação sistemática de diferentes níveis de informação facilitando a comunicação e navegação do leitor no livro.

Por se tratar de um conteúdo com pouco volume de texto, onde predomina a ilustração, optou-se por um grid quadrangular. Este possui três colunas, de forma a proporcionar mais liberdade de construção dos textos pelo uso de diferentes colunas, podendo também ser utilizado em uma única coluna quando pertinente. Foi estabelecida uma margem de 10 mm na parte superior, inferior e lateral contrária ao meio do livro. A margem externa, seja esquerda ou direita, que se encontra ao lado da lombada possui 20 mm, devido a necessidade do próprio acabamento desta. Foi configurada uma linha de base de 6,6 mm para melhor posicionamento do texto (tamanho semelhante ao entrelinha). O resultado pode ser visto na Figura 56.

Figura 56 – Grid do livro



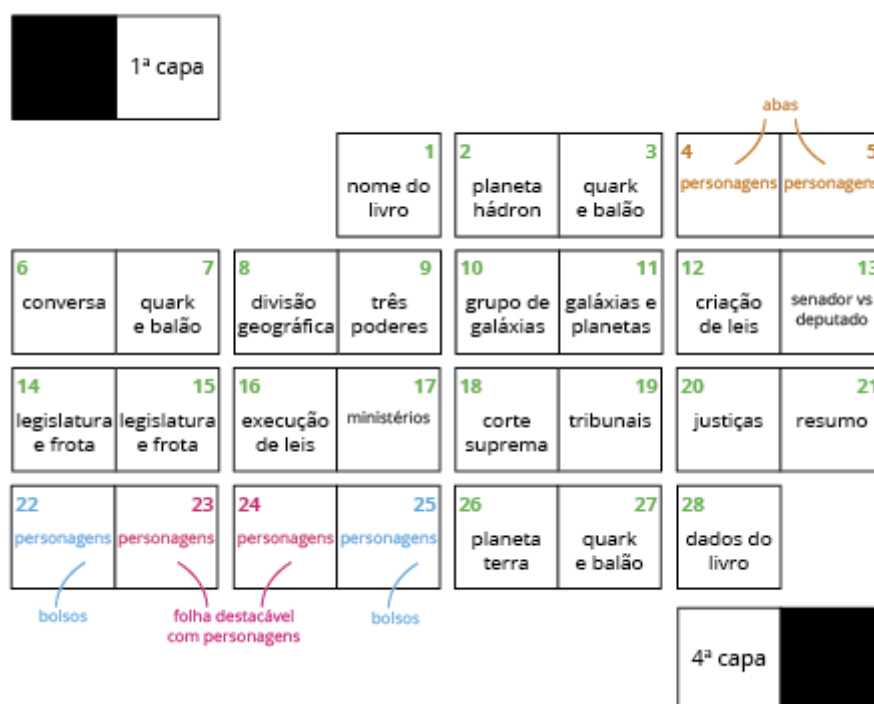
Fonte: Autora

7.1.10 Diagrama esquemático

O diagrama esquemático de um livro é um recurso que ajuda o designer a melhor visualizar a estrutura e ordem dos elementos constantes no projeto. Segundo Haslam (2010), obtém-se uma visão geral do conteúdo como seções, número de páginas, entre outros. O conteúdo foi distribuído em 28 páginas, sendo 6 destas páginas com elementos diferentes citados no item 7.1.8. Abaixo, na Figura 57, observa-se o tipo de ilustração feita e se possui algum tipo de acabamento especial.

O diagrama foi essencial para definir a dimensão da lombada, pois páginas que contém as abas, os cartões e os bolsos aumentam a espessura da lombada.

Figura 57 – Diagrama esquemático do livro



Fonte: Autora

7.1.11 Diagramação do layout

A disposição dos elementos textuais e imagéticos do livro busca unir as ilustrações e os conteúdos de uma mesma temática em páginas espelhadas (Figura 58). Cada página contém seu texto e ilustração que é do mesmo grupo da página

seguinte; assim facilita a criação das ilustrações colaborando para criar a continuação da história como elementos associativos como mesmo fundo e combinação de cores.

A cena está presente abaixo do texto; quando necessário para pequenos trechos textuais conectados as ilustrações, pode ocorrer a intercalação dessa posição, para maior dinamismo de leitura.

Figura 58 – Layout escolhido para o livro



Fonte: Autora

7.1.12 Impressão

Uma das últimas etapas do desenvolvimento de um projeto é a impressão. Segundo Ambrose e Harris (2008), a impressão é o processo de fixar tinta em um suporte para deixar uma marca. Cabe ao designer decidir qual o melhor método de impressão para garantir a qualidade do produto final.

Para produção em alta tiragem, o processo de impressão offset é uma boa opção, pois possui alto padrão de qualidade e baixo custo para grandes tiragens. No entanto, para realização de testes de impressão CMYK dos elementos que compõem o livro e prototipação, optou-se pela impressão digital.

7.1.13 Acabamento

Os acabamentos são processos feitos após a impressão com intuito de transformar com toques finais o design editorial em uma obra mais interessante, dinâmica e impactante (AMBROSE; HARRIS, 2008).

O livro apresenta variados acabamentos. A encadernação será de grampo, visto que esta oferece maior durabilidade e é utilizada para produtos que serão muito manuseados (BANN, 2010). A capa contará com termolaminação fosca (prolam fosco) para aumentar a durabilidade e qualidade do produto.

Dentro do livro existem três momentos diferenciados. O primeiro são duas páginas que contêm abas com os personagens e suas descrições. O segundo são os cartões dos personagens que são destacáveis e encontram-se em uma página no miolo do livro. O terceiro são as duas folhas indicadas para o encaixe dos personagens dentro da história com pequenos bolsos. Tanto os cartões quanto as abas são do mesmo material do miolo do livro; papel couché matte 115g/m². Já os bolsos são papel vegetal 120g/m². Para a criação do protótipo, as páginas contarão com recursos manuais para os cortes especiais. Contudo, no caso da produção em alta tiragem, facas de cortes seriam criadas para as páginas experimentais.

8 FINALIZAÇÃO

Ao término das definições dos projetos editorial e gráfico, tem-se a fase de finalização que organiza as especificações técnicas e normatiza a futura produção. Em sequência, ocorre a prototipação do livro como forma de trazer para o mundo tangível o projeto. Por último, o protótipo é testado com usuários em potencial a fim de garantir a qualidade analisando os requisitos que foram atendidos e refletir sobre possíveis melhorias.

8.1 NORMATIZAÇÃO

Nesta etapa, são apresentados os resultados finais do projeto gráfico do livro. Logo após, as especificações técnicas para produção são listadas, o resultado da prototipagem do livro e, por fim, a verificação com os usuários.

8.1.1 1ª capa, 4ª capa e folhas de guarda

A disposição dos elementos das capas (Figura 59) foi inspirada no padrão encontrado no mercado. A capa é 4x4 colorida e mole; na frente da folha, temos a 1ª e 4ª capa e no verso da folha, temos as folhas guarda.

Figura 59 – Simulação da capa do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

A 1ª capa do livro contém o título, o nome do autor, o logo da editora e os personagens do livro dispostos como uma estampa sob o céu estrelado. Na 4ª capa, são exibidos um texto de apresentação, o código de barras e o logo da editora.

Figura 60 – Planificação da capa do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

As folhas de guarda servem para proteger o miolo do livro e uni-lo com a capa e contracapa. Para este trabalho, decidiu-se utilizar uma estampa feita com os personagens como elemento decorativo (Figura 61).

Figura 61 – Planificação da folha de guarda do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

8.1.2 Miolo

O miolo apresenta a história do livro. Nas figuras abaixo, seguem as páginas ilustradas neste trabalho de conclusão. Para melhor visualização do conteúdo, é possível acessá-lo pelo link <http://bit.ly/hadronlivro>.

Figura 62 – Página 1 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Figura 63 – Páginas 2 e 3 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Nas páginas 4 e 5, existem as nove abas com a apresentação dos personagens.

Figura 64 – Páginas 4 e 5 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Figura 65 – Páginas 6 e 7 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Figura 66 – Páginas 8 e 9 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Figura 67 – Páginas 10 e 11 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Figura 68 – Páginas 12 e 13 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

LEGISLATURA

Legislatura é o poder que **escreve as leis novas e modifica as antigas**. Afinal, estamos em constante mudança. Logo, as leis também precisam mudar buscando sempre atender da melhor forma as necessidades do povo.



O processo pelo qual uma lei passa até ser aprovada e funcionar na sociedade é um **pouco diferente em cada divisão da Confederação**. Nos **Planetas-Membros e Galáxias**, quem participa são os **Parlamentares e Deputados Galácticos** respectivamente. **Tudo é discutido, votado e aprovado dentro das Câmaras e Assembleias**.

No **Grupo das Galáxias** é diferente, quem participa são os **Deputados Federativos** e os **Senadores**, juntos eles formam o **Conselho**.

DEPUTADOS FEDERATIVOS
Representam os indivíduos de uma galáxia.

SENADORES
Representam a galáxia em si.



Isso ocorre para que exista um **equilíbrio** na representação.

Um exemplo disso são a galáxia **Elétron** com **10 habitantes**, que tem **menos deputados** eleitos que a galáxia **Próton** com **25 mil de habitantes**, mas que ambas possuem o **mesmo número de senadores**. Assim nenhuma galáxia fica mal representada ou sem voz por ser muito pequena ou muito grande.

Fonte: Autora

Figura 69 – Páginas 14 e 15 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

LEGISLATURA E FROTA ESTELAR

É importante entender que a **Legislatura está muito conectada à Frota Estelar** por diversos motivos.

1. As leis aprovadas pela Legislatra também passam pela aprovação da Frota Estelar. Se o Supremo Chanceler ou o Governador Galáctico ou o Presidente não aprovarem uma lei da Legislatra, as leis voltam para os Senadores, os Deputados e os Parlamentares para alteração. Estes ainda podem insistir na lei e usar recursos para que a lei seja aprovada mesmo sem a aprovação da Frota Estelar; caso haja maioria no Conselho ou Câmaras.



2. A Legislatra também é responsável por fiscalizar a si mesmo e à Frota Estelar. Caso alguém da Frota Estelar faça alguma coisa errada é para a Legislatra que ele tem que justificar seus erros.



3. A Legislatra também é quem aprova ou não o orçamento da Frota Estelar. Sempre que o Supremo Chanceler ou o Governador Galáctico ou o Presidente é eleito, ele tem que fazer um orçamento explicando como ele irá usar o dinheiro do povo. Assim, a Legislatra poderá analisar e aprovar ou não.



Fonte: Autora

Figura 70 – Páginas 16 e 17 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

FROTA ESTELAR

Frota Estelar é o poder que **aprova ou não as leis e as publica**. Além disso, administra a sua divisão da Confederação e faz as leis serem cumpridas. Administrar tudo isso é garantir os direitos e exigir os deveres dos cidadãos. Por isso que **as escolas, os hospitais e a segurança são responsabilidades da Frota Estelar**. Assim, garante que todos cidadãos recebam serviços de qualidade e também cumpram as regras de bom convívio.



Na Frota Estelar, existe apenas **um representante em cada divisão**. Você acha que ele consegue fazer sozinho tudo que precisa?

A resposta é não. É impossível uma única pessoa ser responsável por tantos setores. Por isso, ele tem seu poder auxiliado por **Ministérios** (para o Grupo de Galáxias) ou **Secretarias** (para as Galáxias e Planetas-Membros). **Cada área importante para o governo tem um Ministério ou Secretaria que serve como braço administrativo da Frota Estelar.**

Funciona assim: Se a Legislatura que representa o Grupo das Galáxias aprovar uma lei sobre **educação**, é o **Ministério da Educação** que vai aplicar a lei. O Ministro é nomeado pelo Supremo Chanceler e em nome deste vai realizar as ações para que uma lei seja aplicada. **O mesmo ocorre nas Galáxias e Planetas-Membros que possuem as Secretarias de cada área: saúde, educação, segurança, entre outras.**



Importante: são os nossos políticos da Frota Estelar que **escolhem os profissionais que trabalham nessas áreas**, por isso é preciso escolher bem os candidatos e saber quais são as ideias deles.

Fonte: Autora

Figura 71 – Páginas 18 e 19 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

CORTE SUPREMA

Corte Suprema é o poder que **julga quando uma lei não é cumprida**. Ela interpreta e usa as leis para resolver problemas entre pessoas e grupos.

Quando uma pessoa tem um problema, ela entra com uma ação na Corte Suprema. Assim, a Corte Suprema inicia seu trabalho de analisar a situação. Cada caso é analisado de forma única pesquisando as leis criadas.



Sem a Corte Suprema, as punições e indenizações pelos erros não seriam estipuladas de forma justa. Às vezes, é preciso que alguém seja punido e, às vezes, alguém precisa ser compensado.

A Corte Suprema é constituída por vários tribunais:

SUPREMO TRIBUNAL CONFEDERATIVO
É o primeiro tribunal. Ele interfire quando existe um conflito que fira ou ameace a Constituição da Confederação.



SUPREMO TRIBUNAL DE JUSTIÇA
É o segundo tribunal. Ele é responsável para que exista uma interpretação das leis equilibrada entre os juizes.



Ambos ficam no planeta-sede da Confederação e cuidam para que outros tribunais funcionem direitinho. Os **representantes do Supremo Tribunal Federal** são **Ministros**. Diferente dos outros cargos da Corte Suprema que são preenchidos através de concurso público, eles são **escolhidos pela Frota Estelar e aprovados pelo Senado.**

Fonte: Autora

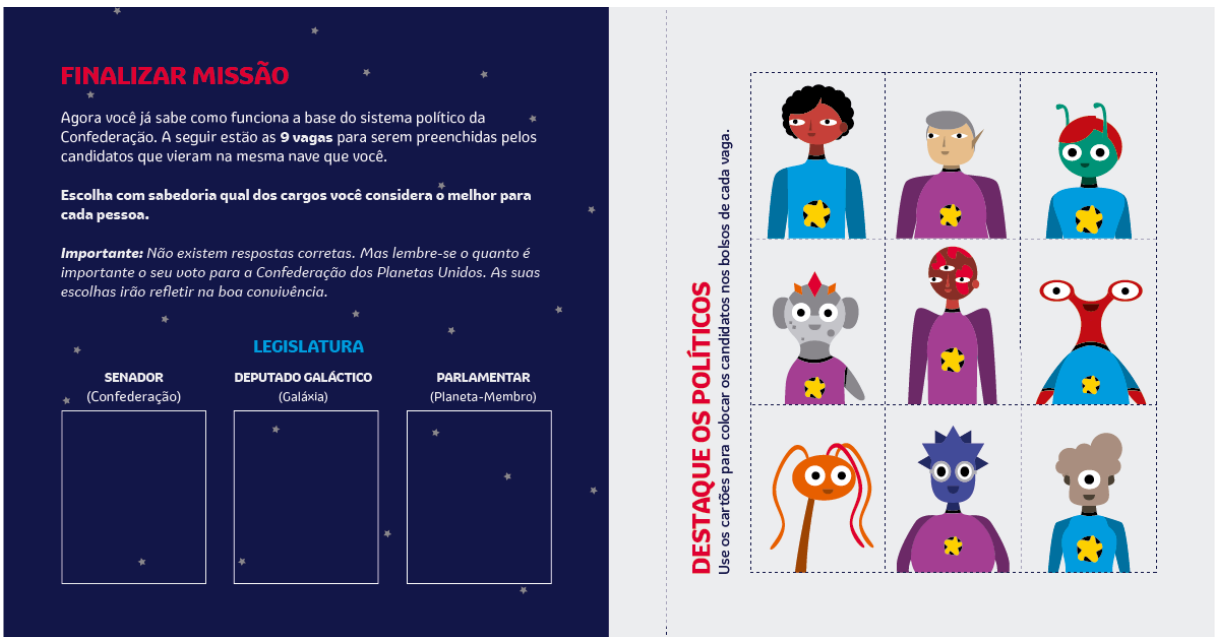
Figura 72 – Páginas 20 e 21 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

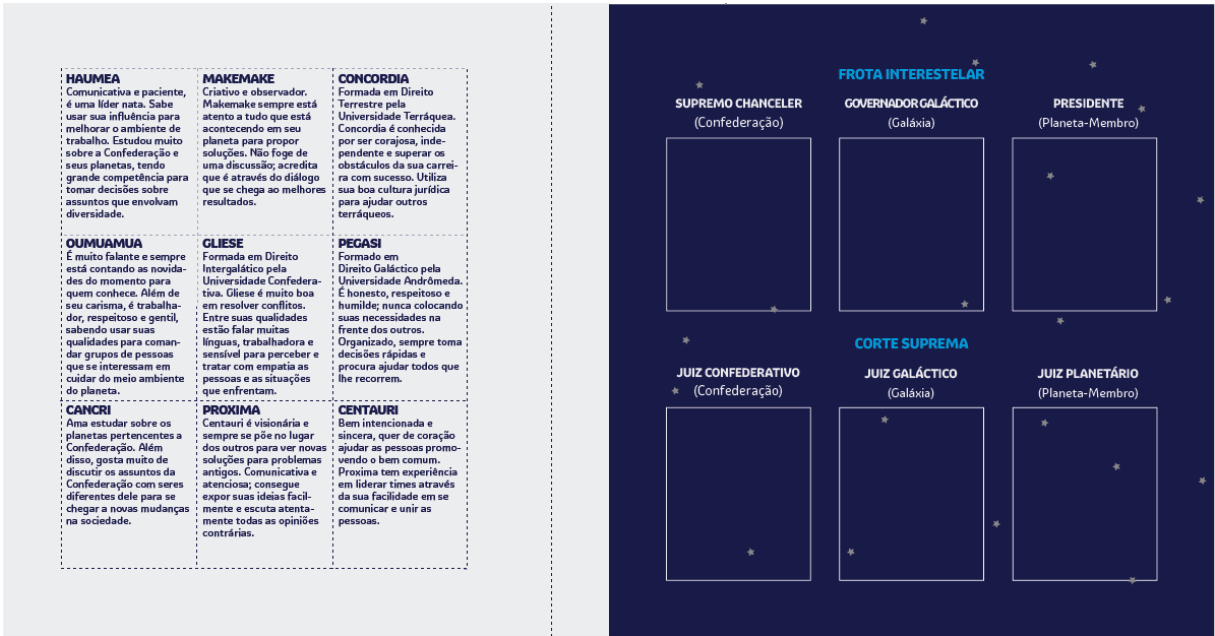
Nas páginas 22 e 25, existem os nove bolsos para encaixar e guardar os nove cartões que representam cada um dos personagens que podem ser destacados nas páginas 23 e 24.

Figura 73 – Páginas 22 e 23 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



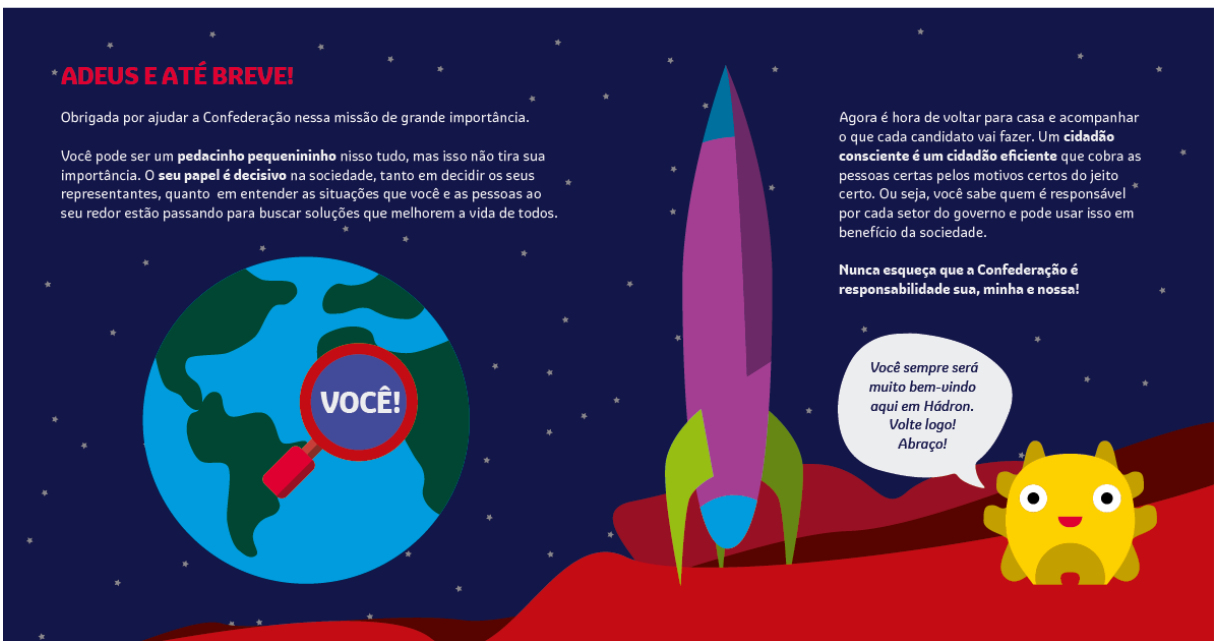
Fonte: Autora

Figura 74 – Páginas 24 e 25 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

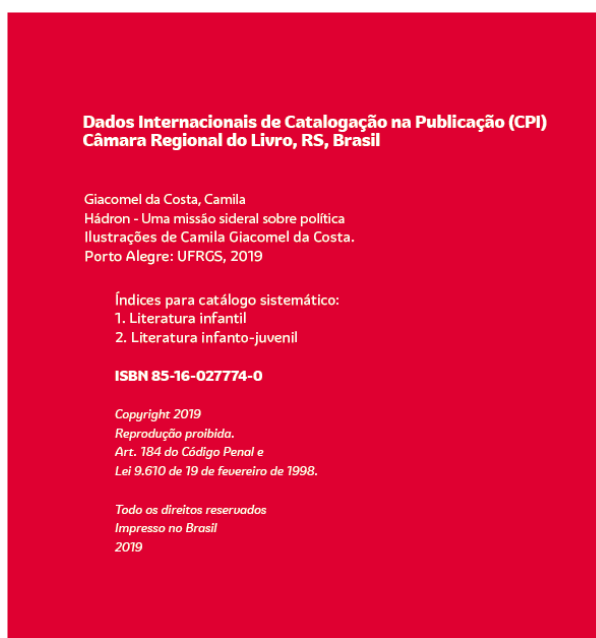


Fonte: Autora

Figura 75 – Páginas 26 e 27 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*



Fonte: Autora

Figura 76 – Página 28 do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

Fonte: Autora

Figura 77 – Simulação do livro *Hádron: uma missão sideral sobre política*

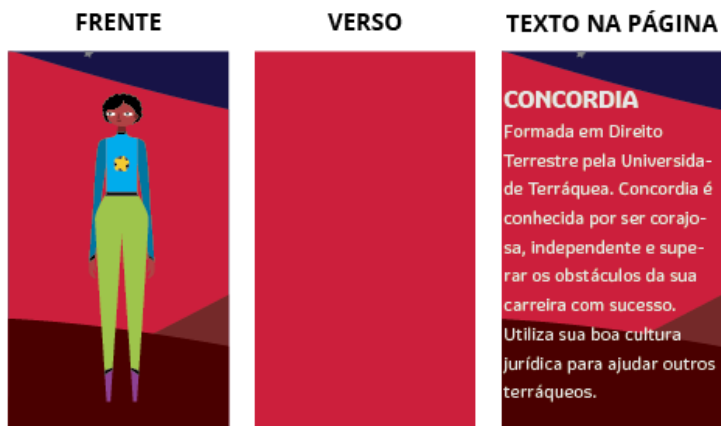
Fonte: Autora

8.1.2.1 Abas

As abas são elementos introduzidos no livro para gerar interação do usuário com o conteúdo por meio da curiosidade. Estas foram usadas nas páginas 4 e 5 por se tratarem da descrição dos personagens cujo conteúdo tem grande relevância

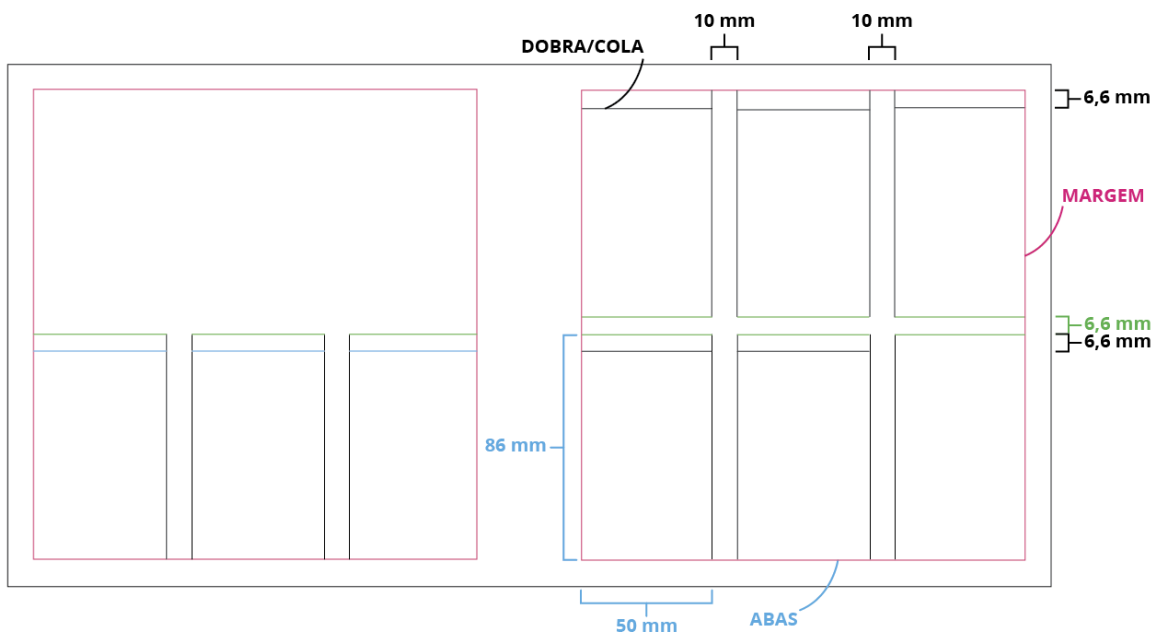
para a continuidade da brincadeira proposta pelo objeto. Nas figuras 78 e 79, é possível visualizar as especificações dessas páginas.

Figura 78 – Especificações gráficas: Abas



Fonte: Autora

Figura 79 – Especificações editoriais: Abas



Fonte: Autora

8.1.2.2 Cartões dos personagens e bolsos

Após todo conteúdo apresentado, é difícil que o leitor lembre com detalhes todo conteúdo apresentado anteriormente; assim, o cartão serve como lembrete de

uma informação passada; neste caso quem são os personagens e quais são suas características que podem influenciar no seu trabalho político. Com os cartões, a criança pode ver os personagens e lembrar das suas características. Além disso, possibilita a discussão com os colegas tendo os cartões espalhados na mesa; permitindo encaixá-los ou retirá-los dos bolsos sempre que mudar a escolha. Os bolsos também servem como um repositório para armazenar os cartões. Nas figuras 80, visualiza-se as especificações das páginas 22 e 25 com bolsos. Já nas figuras 81 e 82, mostra-se as especificações das páginas 23 e 24 que contém os personagens.

Figura 80 – Especificações: Bolsos

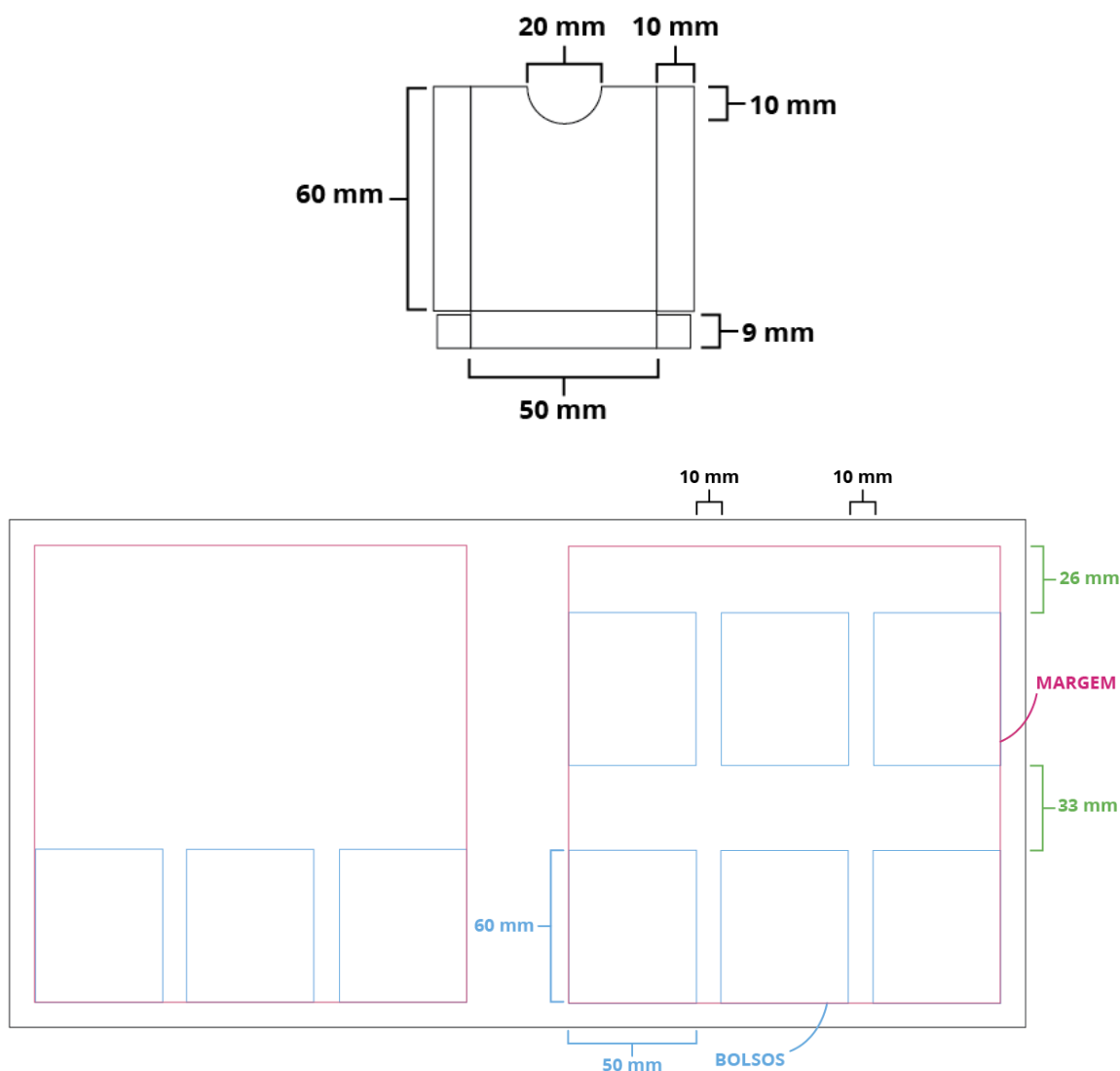
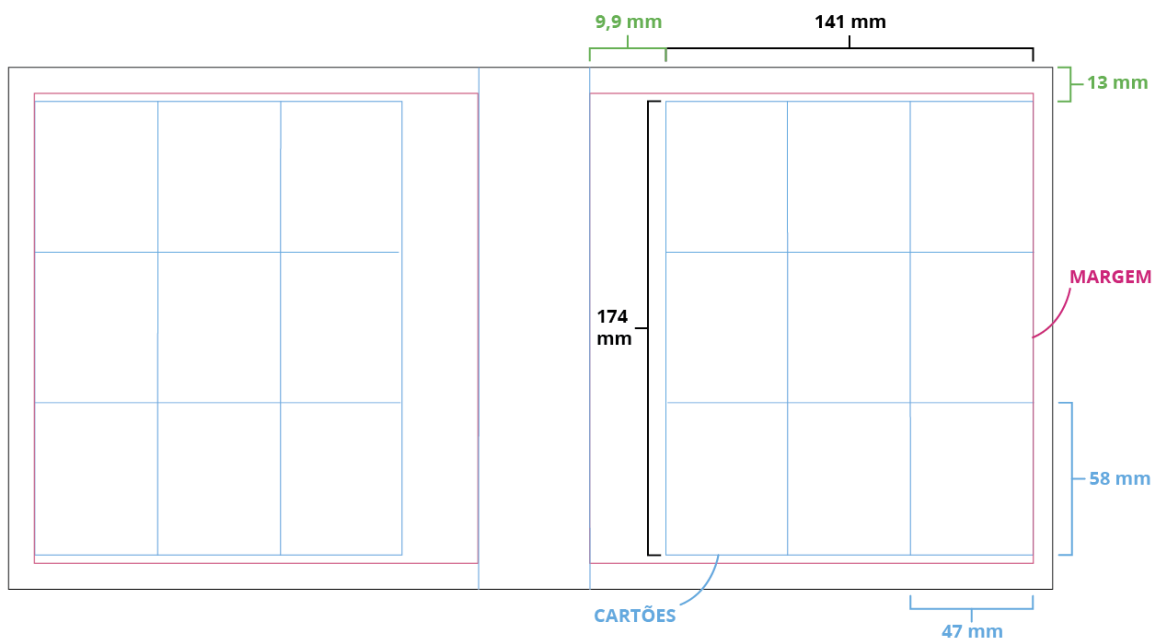


Figura 81 – Especificações gráficas: Cartões dos personagens



Fonte: Autora

Figura 82 – Especificações editoriais: Cartões dos personagens



Fonte: Autora

8.1.3 Especificações técnicas

A seguir, são apresentadas as especificações técnicas definidas para a produção industrial do livro.

Quadro 10 – Especificações técnicas:
1ª capa, 4ª capa e folhas guardas

1ª CAPA, 4ª CAPA e FOLHAS GUARDAS	
DIMENSÕES	20x20 cm
PAPEL	Couché matte 180g/m ²
COR	4x4
ACABAMENTO	Prolam fosco
ENCARDENAÇÃO	Grampo
IMPRESSÃO	Offset

Fonte: Autora

Quadro 11 – Especificações técnicas:
Abas

ABAS	
DIMENSÕES	8,6x5 cm
PAPEL	Couché matte 115g/m ²
COR	4x4
ACABAMENTO	Cola, faca de corte e vinco
IMPRESSÃO	Offset
NÚMERO	9

Fonte: Autora

Quadro 12 – Especificações técnicas:
Miolo

MIOLO	
DIMENSÕES	20x20 cm
PAPEL	Couché matte 115g/m ²
COR	4x4
ACABAMENTO	Cola (abas e envelopes) e faca de corte
ENCARDENAÇÃO	Grampo
IMPRESSÃO	Offset
NÚMERO DE PÁGINAS	28

Fonte: Autora

Quadro 13 – Especificações técnicas:
Bolsos

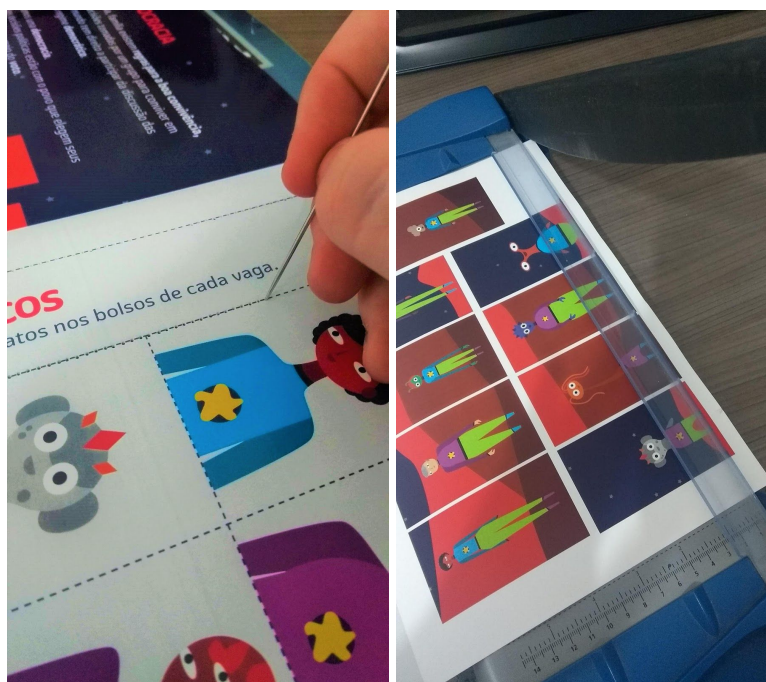
BOLSOS	
DIMENSÕES	6x5 cm
PAPEL	Papel vegetal 120g/m ²
ACABAMENTO	Cola, faca de corte e vinco
NÚMERO	9

Fonte: Autora

8.1.4 Protótipo

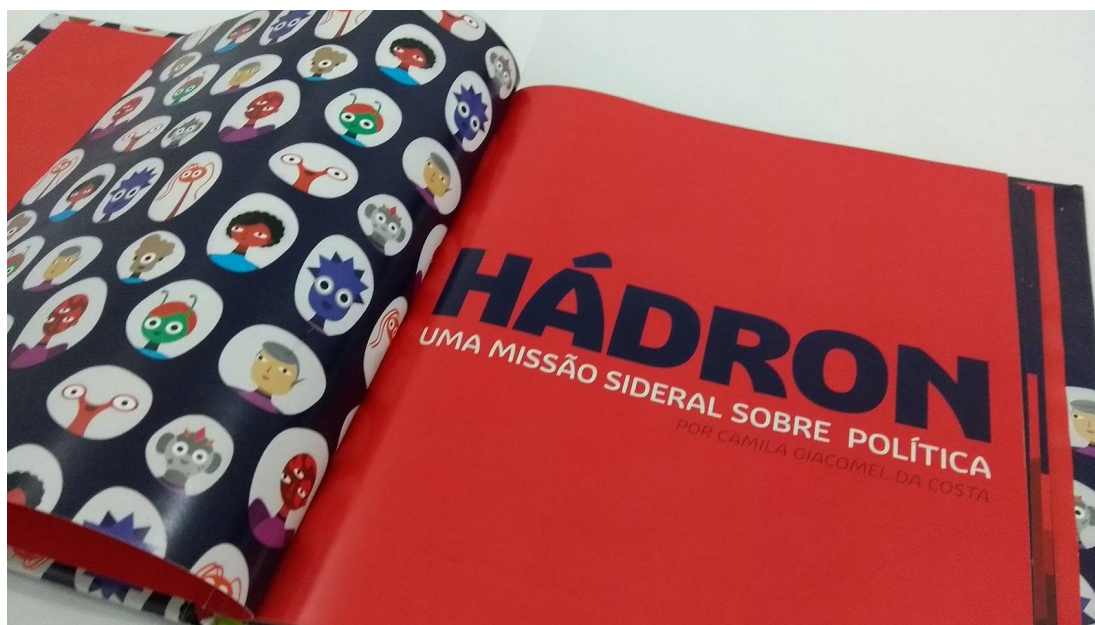
Para uma visualização próxima do modelo final, realizou-se a montagem do protótipo do livro que buscou simular como seria o processo de corte especial, vinco e acoplamento das abas, bolsos e cartões destacáveis. A simulação consistiu no corte e colagem manual das abas impressas no livro, assim como do corte e colagem dos bolsos e a furação da folha destacável com uma agulha grossa. A impressão, por ser feita em uma gráfica digital, também fez com que algumas páginas tivessem alguns defeitos e manchas devido o grande uso dos cilindros das máquinas. O acabamento do livro acabou prejudicado pelos detalhes manuais, mas num contexto geral pode-se visualizar como seria o projeto em si. A seguir, são apresentadas imagens do processo de confecção do protótipo.

Figura 83 – Processo de fabricação do protótipo



Fonte: Autora

Figura 84 – Protótipo: Folha de guarda e página 1



Fonte: Autora

Figura 85 – Protótipo: páginas do livro 4 e 5 (abas)



Fonte: Autora

Figura 86 – Protótipo: páginas do livro 22 e 23 (bolsos e cartões)



Fonte: Autora

9 APRENDIZAGEM

A última fase do trabalho é a aprendizagem, onde se busca refletir sobre o projeto final e seu processo de realização.

9.1 VERIFICAÇÃO

A etapa de verificação consiste em avaliar se o produto final – neste caso, o protótipo – cumpre os requisitos e as restrições estabelecidos na fase de conceituação (item 5). Sendo os requisitos: multimídia (impressão caseira ou preto e branco sem perda de conteúdo), multidisciplinar (uso em várias disciplinas), integrador (incentivo ao debate), interativo e lúdico (elementos criativos que despertam curiosidade) e leitura simples (tipografia adequada a um material impresso) e as restrições: estrutura (o livro deve ser impresso), público infantil (livro para crianças de 10 anos de idade estudantes do 5º ano do ensino fundamental), social (conteúdo que fale sobre política sem abordar partidos e ideologias), rápido e curto (livro com conteúdo descomplicado e curto) e atrativo (ilustrações que chamem a atenção do leitor e colaborem com a compreensão do texto).

Novamente, foi utilizada uma matriz de avaliação onde a autora pontuou o protótipo de acordo com cada requisito e restrição, numa escala de 1 (menor adequação) a 5 (maior adequação). As pontuações foram somadas e o valor comparado ao valor total máximo possível (10 requisitos e restrições vezes 5 pontos = 50 pontos). No quadro 14, é possível visualizar a matriz de avaliação.

A avaliação foi realizada através da observação do uso do livro por um usuário pertencente ao público-alvo (menino de 10 anos estudante de escola municipal no 5º ano escolar) e dos comentários feitos pelo mesmo; além da análise da própria autora sobre o projeto.

Quadro 13 – Matriz de avaliação: verificação de requisitos e restrições

REQUISITOS E RESTRIÇÕES	PONTUAÇÃO	COMENTÁRIOS
MULTIMÍDIA	3	O livro não perde qualidade na leitura e ilustrações sendo impresso em escala de cinzas. Contudo os cartões, pela impressão frente e verso, e os bolsos, uso de papel vegetal, precisam de melhorias.
LIVRO FÍSICO	4	O livro possui uma estética e formato adequado ao público. Porém, os elementos que precisam ser destacados podem ser melhorados.
MULTIDISCIPLINAR	5	Aborda o conteúdo de forma ampla podendo ser lido em casa ou diferentes disciplinas da escola.
PÚBLICO 10 ANOS	4	O usuário apresentou algumas dificuldades com a quantidade de conteúdo; os cartões e resumo ajudaram bastante.
INTEGRADOR	3	O projeto teria maior integração com outros momentos de debate além do uso dos cartões e escolha dos candidatos.
INTERATIVO	2	As interatividades existentes funcionam bem. No entanto, o usuário se decepciona com a ludicidade em apenas dois momentos. Assim, poderiam existir mais abas e outras interações.
SOCIAL	5	O conteúdo não aborda partidos políticos ou ideologias como tinha sido colocado com restrição projetual.
CURTO E RÁPIDO	5	O conteúdo é curto e pode ser lido de forma rápida.
LEITURA SIMPLES	5	Tipografia adequada.
ATRATIVO	3	A capa poderia ser uma ilustração mais atrativa, assim como algumas ilustrações internas poderiam ser melhoradas.
TOTAL	39	Pontuação de 1 a 5 (1 - menor conformidade ao requisito, 5- maior conformidade ao requisito)

Fonte: Autora

Em geral, o protótipo final representou um bom resultado para o projeto, tendo uma pontuação de 39 de um total de 50 pontos. Os aspectos que precisam ser melhorados são: aprimoramento das interatividades existentes, maior exploração da interatividade com outros elementos integradores com momentos que incentivem o debate; revisão do conteúdo para melhor adaptação ao público; ilustração mais divertida na capa. Como exemplo de melhorias nas interatividades pode se aumentar o número de abas ou outros dobraduras no livro; na integração pode se criar mais momentos de que promovam debates; na revisão do conteúdo pode se apresentar a um professor do quinto ano para obter sua opinião e avaliação; na capa pode se criar uma ilustração que chame mais atenção da criança ao ver o livro (um cenário com os personagens).

9.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao começar este trabalho, a autora buscou abordar um assunto que lhe chamava a atenção desde as aulas de História da educação fundamental. A política sempre foi tratada como de extrema importância, mas ao mesmo tempo seus aspectos sempre foram pouco explorados: Qual o significado da palavra política? Como a política influencia no meu cotidiano? Tendo essa curiosidade pessoal aliada à realização de um curso online de Ciências Políticas da Universidade de São Paulo.

Primeiramente, questionou-se porque somente depois de 20 anos inserida em uma sociedade política, é que a autora conseguiu finalmente compreender o conceito de política. Desta forma, a pesquisa sobre o não entendimento de política pela sociedade foi o ponto de partida do projeto. O estudo mostrou a necessidade de inserir desde a infância tais conceitos como forma de se atingir uma sociedade mais justa e capaz de decidir sobre si mesma tomando decisões conscientes. Definido o problema e público, em seguida, procurou-se entender o público infantil e os formatos de materiais, optando-se pela importância de se preservar, em tempos digitais, materiais físicos como o principal formato projetual para estes.

Um aspecto fundamental para o êxito deste projeto foi o levantamento teórico combinado com as entrevistas. Com isso, foi possível definir os requisitos e restrições do projeto e perceber uma perspectiva mais ampla das necessidades envolvidas naquele contexto, além de ser uma fase que proporcionou à autora novos conhecimentos e aprendizados que se provaram essenciais para a solução.

Um dos maiores desafios foi a complexidade do mundo infantil. Mesmo reduzindo-se ao segmento editorial físico, este universo é amplo e põe o designer em frente a diversos obstáculos: Como buscar uma linguagem editorial e gráfica apropriada para um público tão amplo? Como trazer a interatividade e integração ao mundo dos materiais físicos em uma sociedade cada vez mais digitalizada? A mescla de metodologias e diferentes técnicas foram a base do surgimento de soluções adequadas até a finalização do protótipo.

Outro obstáculo foi desenvolver ao mesmo tempo um projeto editorial e gráfico. A criação de todas as etapas de um livro é trabalhosa e ultrapassou conhecimentos aprendidos em sala de aula, fazendo com que o resultado se

tornasse bastante autoral e que se buscassem caminhos alternativos durante o processo. No que diz a respeito ao design, pode-se explorar e aprofundar diversas habilidades adquiridas ao longo do curso de design, além do contato com a área de educação que possui um papel essencial na formação de qualquer cidadão e profissional.

Por fim, concluiu-se o projeto de forma satisfatória, resultando num produto de qualidade e atendendo as expectativas. O ideal seria, em sequência, realizar testes dentro de sala de aula com alunos e professores para se obter dados mais aprofundados de melhorias futuras. Assim, realizando as adequações já relatadas neste trabalho combinadas com as informações coletadas que serão coletadas. Também seria necessário o desenvolvimento de um guia para auxiliar o professor no uso do livro em sala de aula.

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, H. W. **Participação e organizações juvenis**. Recife: Projeto Redes e Juventudes, 2004.
- ALBEN, L. **Quality of the experience**. *Interactions*, 1996, 3(3):11-15.
- ALMOND, Gabriel; VERBA, Sidney. **The civic culture**. Newbury Park: Sage, 1989.
- ALVES, Rubem. **Ensinando Política a Crianças e Adultos**. Curitiba: Nossa cultura, 2010.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **The Production Manual: a Graphic Design Handbook**. Londres: AVA Publishing, 2008.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ARAÚJO, Emanuel. **A Construção do Livro**. Rio de Janeiro: Lexicon Editora Digital, 2008.
- ARISTÓTELES. **A Política**. 1 ed.. São Paulo: Folha de S.Paulo, 2010 (Coleção Folha: livros que mudaram o mundo, v.11).
- ARROYO, Miguel González. **A construção social da infância**. In: **Infância na ciranda da educação: uma política pedagógica para zero a seis anos**. Belo Horizonte: CAPE, 1994.
- BANN, David. **Novo manual de produção gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- BAQUERO, C.M. J. **O papel dos adolescentes no processo de construção democrática no Brasil: um estudo preliminar de socialização política**. Porto Alegre: UFRGS, 1997.
- BAQUERO, C. M. J. (Org.); CREMONESE (Org.). **Eleições municipais 2008: uma análise do comportamento eleitoral brasileiro**. Ijuí: Unijuí, 2009.

BERGER, P.; LUCKMANN, T.. **A construção social da realidade**. Petrópolis: Vozes, 1985.

BOBBIO, Norberto. **Política e ciência política**. Brasília: UNB, 1982.

_____, Norberto. **In Teoria Geral da Política: a Filosofia Política e as lições dos clássicos; organizado por Michelangelo Bovero**. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2000.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 16 de jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm>. Acesso em: 24 set. 2018.

_____. **Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm> . Acesso em: 22 ago. 2018.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Lei nº 11.274, 6 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 fev. 2006a. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm>. Acesso em: 22 ago. 2018.

_____. **Plano Nacional de Promoção, Proteção e Defesa do Direito de Crianças e Adolescentes à Convivência Familiar e Comunitária**, aprovado pela Resolução Conjunta nº 01 do CONANDA e CNAS de 13 de dez. 2006b. Pg. 26. Disponível em:

<http://www.dhnet.org.br/dados/pp/a_pdfdht/plano_nac_convivencia_familiar.pdf>.

Acesso em: 18 set. 2018.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução CNE/CEB no 7/2010, de 14 de dezembro de 2010.** Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 dez. 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007_10.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2018.

_____. Ministério da Educação. **Manual do pacto: Pacto pela Alfabetização na Idade Certa: o Brasil do futuro com o começo que ele merece.** Brasília: MEC, 2012.

_____. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#introducao>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Linguagem oral e linguagem escrita na educação infantil: práticas e interações.** 1.ed. Brasília: MEC/SEB, 2016a (Coleção Leitura e escrita na educação infantil; v.4).

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Currículo e linguagem na educação infantil.** 1.ed. Brasília: MEC/SEB, 2016b (Coleção Leitura e escrita na educação infantil; v.7).

_____. Procuradoria-Geral da República. Secretaria de Comunicação Social. **Turminha do MPF : assunto de gente grande para gente pequena /** Secretaria de Comunicação Social. Brasília: MPF, 2016c.

_____. Câmara de Deputados. Secretaria de Comunicação Social. **Plenarinho: O jeito criança de ser cidadão /** Secretaria de Comunicação Social. Brasília: Câmara de Deputados, 2016d.

_____. **Lei nº 10.406 de 10 de janeiro de 2002.** Dispõe sobre o Código Civil. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406.html>. Acesso em: 18 set. 2018.

BREINBAUER, C., MADDALENO, M. **Youth: Choices and change. Promoting healthy behaviors in adolescents.** Scientific and Technical Publication nº 594. Washington, DC: Pan American Health Organization, 2005.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

BROWN, T. **Change by Design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation.** Estados Unidos: Harper Business. 2009.

Boca de Urna. Direção e Produção de Leo Bittencourt e Regina Carmela. Rio de Janeiro: SET Produções, 2004. Disponível em: <<https://youtu.be/cThj3LjtLXg>>. Acesso em: 11 ago. 2018.

BONIFÁCIO, Robert. **Democracia e confiança: por que os cidadãos desconfiam das instituições públicas?** São Paulo: Edusp, 2010.

BUGLIONE, Joana Fuhrmeister. **Matemática para crianças e o design como facilitador do processo de aprendizagem.** Porto Alegre: UFRGS, 2013.

BURDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos.** São Paulo: Editora Terphane, 2006.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial.** São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CAPPARELLI, Sérgio. **Infância Digital e Cibercultura.** In Crítica das Práticas Midiáticas; organizado por José Luiz Aidar Prado. São Paulo: Hacker, 2002.

CARVALHO, Cristiano da Silva. **Cidadania, políticas públicas, educação e bibliotecas.** Porto Alegre: UFRGS, 2004.

CASTRO, M. M. M. Eleitor brasileiro: composição e grau de participação. In **Sistema Político Brasileiro**; organizado por Lúcia Avelar e Antônio Otávio Cintra. 2 ed. São Paulo: Unesp, p. 349-358, 2007.

CETIC.BR. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras - TIC Educação 2016**. Brasil: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR e Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.

CHAUÍ, Marilena. **O Esquecimento da Política**; In: NOVAIS, Adauto (org.). Rio de Janeiro: Ed. Agir, 2007.

COIMBRA. **A aldeia. Características psicológicas**. Disponível em: <<http://educacao.aaldeia.net/psicologia-crianca-1012-anos/>>. Acesso em: 8 de nov. 2018

COUTINHO, Solange Galvão; SILVA, José Fábio Luna. **Linguagem Visual em livros didáticos infantis**. 15° Encontro Nacional da ANPAP. Anais do 15° Encontro Nacional. Arte: limites e contaminações. Salvador, 2006.

CRAMER, Kathryn; HARTWELL, David G. **The Space Opera Renaissance**. Macmillan: London, 2007.

CROSS, Nigel. **Design/science/research: developing a discipline**. In **Proceedings of the Fifth Asian Design Conference: International Symposium on Design Science**. Seoul: Su Jeong Dang Printing Company, 2001.

CUNNINGHAM, Frank. **Teorias da democracia: uma introdução crítica**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

DAHL, Robert A. **Sobre a Democracia**. Brasília: Editora Unb, 2001.

DALLARI, Dalmo. **Direitos Humanos e Cidadania**. São Paulo: Moderna, 1998.

DALTON, Russell. **Democratic challenges, democratic choices: the erosion in political support in advanced industrial democracies**. Oxford: Oxford University Press, 2004.

DIMENSTEIN, Gilberto. **O Cidadão em papel:** a infância, a adolescência e os direitos humanos no Brasil. São Paulo: Ática, 1999.

DINIZ, Gláucia Costa Abdala. **Política é assunto de criança?** Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=23727>>.

Acesso em: 24 fev. 2019

DOMINGUES, Mila Zeiger Pedroso. **Escola democrática:** um caminho para um ensino de qualidade para todos. Ibiúna: FAPEC, 2007.

DUARTE, Nestor. **A Ordem Privada e a Organização Política Nacional.** 1ª Edição. São Paulo: Cia Nacional, 1966.

EASTON, D.; DENNIS, J. **Children in political system:** origins of political legitimacy. New York: McGraw-Hill, 1969.

EIU. **Democracy index 2014:** democracy and its discontents. London: The Economist Intelligence Unit, 2014. Disponível em: <<https://www.sudestada.com.uy/Content/Articles/421a313a-d58f-462e-9b24-2504a37f6b56/Democracy-index-2014.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

FAGGIANI, Kátia. **O poder do design.** Brasília: Editora Thesaurus, 2006.

FAILLA, Zoara (org.). **Retratos da leitura no Brasil 4.** Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira.** Jogo, Brinquedo e Cultura na Educação Infantil. Florianópolis: Editora Cidade Futura, 2000.

FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I.** São Paulo: Editora Rosari, 2007.

FELTES FILHO, Hélio. Criança e adolescente: participação e protagonismo na democracia brasileira. In: **Âmbito Jurídico.** Rio Grande, XVI, n. 117, out 2013. Disponível em: <http://ambitojuridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=13377&revista_caderno=12>. Acesso em: 18 set 2018.

FERLAUTO, Claudio; JAHN, Heloisa. **A Gráfica do livro / O Livro da Gráfica**. 3. Ed. São Paulo. SP Editora Rosari. 2001.95 p.

FINLEY, Moses I. **Democracia antiga e moderna**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FLECK, Felícia de Oliveira; CUNHA, Miriam Figueiredo Vieira da; CALDIN, Clarice Fortkamp. Livro ilustrado: texto, imagem e mediação. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte , v. 21, n. 1, p. 194-206, mar. 2016. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362016000100194&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em: 24 set. 2018.

FÓRUM MUNDIAL SOBRE EDUCAÇÃO. **Declaração de Dakar**. Dakar, 2000. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001275/127509porb.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

FRANCO, Creso; ALVES, Fátima and BONAMINO, Alicia. **Qualidade do ensino fundamental: políticas, suas possibilidades, seus limites**. Educ. Soc. [online]: vol.28, n.100, pp.989-1014. ISSN 0101-7330, 2007. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-73302007000300017>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

FREIRE, Karine. **Reflexões sobre o conceito de design de experiências**. Strategic Design Research Journal, n.º2 (1), p. 37-44, jan-jun, 2009.

FRUNTES, C. **Trends and developments on the Book Market**. Particularities of the Romanian market. Bulletin of the Transilvania University of Brasov. Series V: Economic Sciences. V. 8, Issue 2, p. 69-82, 2015.

FUCHS, Dieter; KLINGEMANN, Hans Dieter (orgs.). **Citizens and the state**. New York: Oxford University Press, 1995.

FÜRTESSAU, Brenda Bianca Rodrigues Jesse. **Juventude e comportamento político: uma análise comparativa entre duas escolas de Porto Alegre**. Porto Alegre: UFRGS, 2014.

GARCIA, Alessandra Simone Martins Munhoz. **Análise da alfabetização digital e do letramento digital de alunos do ensino médio de uma escola privada de Londrina/PR.** Londrina: UTFPR, 2016.

GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience.** User Centered Design for the Web and Beyond. 2a Ed. 2010.

GONZÁLEZ, Rodrigo Stumpf. **Democracia e Conselhos de Controle de Políticas Públicas: Uma Análise Comparativa.** Porto Alegre: UFRGS, 2000.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design editorial e publicação multiplataforma.** 2015. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/58547/35502>> Acesso em: 24 set 2018.

GUARINELLO, Norberto Luiz. Cidades-Estado na Antiguidade Clássica. **In História da Cidadania;** organizado por Jaime Pinsky e Carla Bassanezi Pinsky. São Paulo: Contexto, 2003.

HASLAM, Andrew. **O Livro e o Designer II: como criar e produzir livros.** São Paulo: Edições Rosari, 2010.

HASSLER, Donald M. **New Boundaries in Political Science Fiction.** University of South Carolina Press, 2008.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2001.

HUNTINGTON, Samuel. **A terceira onda: a democratização no final do século XX.** São Paulo: Ática, 1994.

IDEO. **Human-Centered Design: Kit de Ferramentas.** 2015. Disponível em: <<http://www.designkit.org/resources/1>> Acesso em: 10 mar. 2019.

INEP. **Programa Internacional de Avaliação de Alunos.** Brasília: Ministério da Educação, 2006.

INSTITUTO PAULO MONTENEGRO **Indicador de Alfabetismo Funcional - Estudo especial sobre alfabetismo e mundo do trabalho.** São Paulo: Global

Editora, 2016. Disponível em:
<http://acaoeducativa.org.br/wp-content/uploads/2016/09/INAFEstudosEspeciais_2016_Letramento_e_Mundo_do_Trabalho.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2018.

KUNIAVSKY, M. **Smart Things**. Ubiquitous Computing User Experience Design. Morgan Kaufman, 2010.

KUSCHNIR, Karina; CARNEIRO, Leonardo. **As Dimensões Subjetivas da Política: Cultura Política e Antropologia da Política**. 1999.

JENKINS, Henry. **The Tomorrow That Never Was: Retrofuturism in the Comics of Dean Motter**. Confessions of an Aca-Fan: 2007

JENNINGS, M. Kent; NIEMI, Richard G. **The political character of adolescence: the influence of families and schools**. Princeton: Princeton University Press, 1974.

LEE, Marshall. **Physical Development of Bookmaking and Printing**. 1958. Disponível em:
<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/5801/librarytrendsv7i1d_opt.pdf?sequence=1>. Acesso em: 24 set. 2018.

LINS, Guto. **Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. 2 ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

LUPTON, Ellen. **Intuição, Criação, Ação: Graphic Design Thinking**. São Paulo: Editoria G. Gili, Ltda, 2006, p. 16.

MAAR, Wolfgang Leo. **O que é Política**. Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MANTOVANI, Susanna. **Ler com bebês: contribuições das pesquisas de Susanna Mantovani**. Campinas: Autores Associados, 2013.

MARSHALL, T. H. **Cidadania, Classe Social e Status**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.

MARTINS, Pricila dos Santos. **Percepções sobre política: Um estudo de caso da juventude e da política dentro da escola**. Santa Maria: UFSM, 2015.

MATTÉ, Volnei Antônio. **Proposta de Metodologia Projetual para Produtos Gráfico-impresos**. Expressão (Santa Maria) , v. 1, p. 60-66, 2004.

MOISÉS, José Álvaro. Cultura Política, instituições e democracia. **In: Revista Brasileira de Ciências Sociais**, vol. 23, nº 66. Brasil: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais, 2008.

MCLELLAN, H. **Experience design**. CyberPsychology & Behavior, 3(1):59-69, 2000.

MOURA, Mônica. **Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo**. 1 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

NECKY, Barbara Jane. **Texto e imagem: Um olhar sobre o livro infantil contemporâneo**. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2007.

NORRIS, Pippa. **Critical citizens: global support for democratic governance**. Oxford: Oxford University Press, 1999.

NORRIS, Pippa. **Young People and Political Activism: From the Politics of Loyalties to the Politics of Choice?** Cambridge: Harvard University Press, 2004.

_____, Pippa. **Democratic deficit: critical citizens revisited**. New York: Cambridge University Press, 2011.

O sistema política brasileiro. O que é isso?. Direção e Produção do canal de vídeos "E eu c/ isso?". São Paulo: Codorna Filmes, 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/BN39aYGgbGk>>. Acesso em: 26 fev. 2019

OLIVEIRA, Gabriela A. F.; WAETCHTER, Hans N. **Um estudo sobre o uso do papel nos livros da Editora Cosac Naify**. 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/22776952/Um_estudo_sobre_o_uso_do_papel_nos_livros_da_Editora_Cosac_Naify>. Acesso em: 24 set. 2018.

ONESTI, A. M. T. **A influência da Literatura Infantil no desenvolvimento da autonomia e criatividade das crianças a partir do Projeto Autores Mirins.** Florianópolis: Congresso de Educação Básica; Produções COEB, 2014.

ONG AMAR É SIMPLES. **Cartilha da Consciência Política.** Brasil, 2016. Disponível em: <http://www.academia.edu/34077414/Cartilha_Politize_Amar_e_Simples_2016>. Acesso em: 26 fev. 2019.

ONU. **Convenção sobre os Direitos da Criança.** Disponível em: <<http://www.onuportugal.pt>>. Acesso em: 18 set. 2018.

PACINI, Dante. **Política e Direito (Filosofia e Ciência).** Rio de Janeiro: Ed. Borsoi, 1973.

PAGANINI, Juliana; PEREIRA, Juliano Sartor. **A cidadania participativa exercida pela criança e pelo adolescente no Brasil:** Breves reflexões teóricas. UNISC: XIV Seminário Nacional Demandas Sociais e Políticas Públicas na Sociedade Contemporânea, 2018. Disponível em: <<http://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/view/17983/1192611952>> Acesso em: 18 set. 2018.

PATEMAN, Carole. **Participação e Teoria Democrática.** Tradução de Luiz Paulo Rouanet. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

PAULA, Rodrigo Uchôa de. **In O papel do Direito na solução das demandas contemporâneas;** organizado por Matheus Passos Silva e Ruth Maria Pereira dos Santos. Brasília: Vestnik, 2016.

PEREIRA, Félix Ubirajara de Souza. **Democracia, Juventude e Cultura Política: Estudo sobre jovens dirigentes partidários no Rio Grande do Sul.** Porto Alegre: UFRGS, 2013.

POLIS-IBASE. **Diálogo nacional para uma política pública de juventude.** São Paulo: Instituto Pólis-Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas, 2005. Disponível em: <http://www.ibase.br/userimages/dialogo_juv_final21.pdf>. Acesso em: 18 set. 2018.

PRICKEN, Mario. **Publicidad creativa**. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

PRINGLE, David. **Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction**. Westport: Greenwood, 2000.

RIBEIRO, Larissa; RODRIGUES, André; DESGUALDO, Paula; MARKUN, Pedro. **A eleição dos bichos**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2018.

RIBEIRO, Larissa; RODRIGUES, André; DESGUALDO, Paula; MARKUN, Pedro. **Quem manda aqui?** São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2015.

RIFKIN, Jeremy. **O fim dos empregos: o declínio inevitável dos empregos e a redução da força global de trabalho**. São Paulo, Makron, 1995.

ROSA, Sabrina Leal da. **Aprendizagem Democrática e Participação Política: O Caso da Nação Hip Hop Brasil em Porto Alegre**. Porto Alegre: UFRGS, 2010.

ROCHA, Eloisa Acires Candal. A função social das instituições de educação infantil. **In Zero-a-Seis**, organizada por Núcleo de Estudos e Pesquisas da Educação na Pequena Infância - NUPEIN/CED/UFSC. Florianópolis: UFSC Revista eletrônica ISSN 1980-4512, v. 5, n. 7, 2003. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/zerosais/article/view/799/9390>> Acesso em: 18 set. 2018.

ROSENFELD, Denis L. **O que é Democracia?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

SAMARA, Timothy. **Grid: Construção e desconstrução**. 3 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 208 p.

SANTOS, S. **Raciocínio emocional e regulação afetiva numa perspectiva desenvolvimental na infância**. Uberlândia: Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Uberlândia, 2005.

SANTOS, Aretusa; LAURO, Bianca Recker. Infância, criança e diversidade: proposta e análise. **In: III Simpósio de Formação de Professores de Juiz de Fora**, 2, 2005, Juiz de Fora. Anais: UFJF, 2005. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a23.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2018

SCHMIDT, João Pedro. **Juventude e Política nos anos 1990**: um estudo de socialização política no Brasil. Porto Alegre: UFRGS, 2000.

SILVEIRA, Angelita Fialho; AMORIM, Maria Salete Souza de. **Socialização política e capital social**: uma análise da participação da juventude no contexto escolar e político. São Leopoldo: Unisinos, 2005.

SILVESTRIN, Diego. **Justiça Eleitoral e Cultura Política**. Porto Alegre: UFRGS, 2011.

SOARES, M. Letramento e Escolarização. In **Letramento no Brasil**; organizado por Vera Masagão Ribeiro. São Paulo: Global, 2004.

STRAUB, José Luiz. **Brincadeiras práticas culturais de governo da criança**. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

SURI, F. The experience of evolution: developments in design practice. In: **The Design Journal**, v. 6, n. 2, p. 39-48, 2003.

SZTAMFATER, Silvia. O conceito de qualidade na educação: reflexões a partir da publicação do Plano de Desenvolvimento da Educação. In: **Revista Educação em Questão**, v. 37, n. 23, p. 191-218, jan./abr 2010. Natal. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/3983>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

UNICEF. **Pobreza na Infância e na Adolescência**. Brasil, 2018. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/relatorios/pobreza-na-infancia-e-na-adolescencia>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

UNESCO. **Declaração mundial sobre educação para todos**. Plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem. Tailândia, 1990. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000862/086291por.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

VASCONCELOS, Camila de. **Confiança nas instituições públicas e participação política no Brasil**. Porto Alegre: UFRGS, 2013.

VIANNA, M. et al. **Design thinking**: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV, 2012.

VILLEGAS-REIMERS, E. Educación para la democracia en el contexto latinoamericano. **In: Primer Seminario Internacional – Educación para la Democracia**. Informe final. Organización de los Estados Americanos (OEA). Asunción, Paraguai, Ministerio de Educación y Cultura, 1995.

VISSERS, Geert; DANKBAAR, Ben. **Creativity in multidisciplinary new product development teams**. Creativity and Innovation Management: 31-42, 2002.

WARREN, Mark (org.). **Democracy and trust**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

WEISBERG Deena Skolnick; ILGAZ Hande; HIRSH-PASEK Kathy; GOLINKOFF Roberta; NICOLOPOULOU Ageliki; DICKINSON David K. **Shovels and swords: How realistic and fantastical themes affect children's word learning**. Reino Unido: Elsevier, 2015. Disponível em: <<https://www.sas.upenn.edu/~deenas/papers/weisberg-et-al-cogdev-2015.pdf>>.

Acesso em: 17 nov. 2018.

WITTER, Geraldina Porto; RAMOS, Oswaldo Alcanfor. **Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil**. Psicologia Escolar e Educacional, v. 12, n. 1, p. 37-50, 2008.

APÊNDICES

APÊNDICE I: Entrevista com professores da educação infantil

Entrevista Professor

Olá, meu nome é Camila e eu sou aluna do curso de Design Visual na UFRGS e estou no meu último ano de graduação. Meu projeto de conclusão de curso têm relação com o ensino de política nas escolas. Com sua ajuda, poderei compreender melhor a forma como esse conteúdo é ensinado nas escolas brasileiras para criar um projeto editorial de um material didático atual. Peço permissão para gravarmos essa conversa, apenas para fins de decupar as informações no relatório.

1. Profissão
2. Escola
3. Vocês ensinam política para as crianças?
(objetivo: entender se o conteúdo é ensinado)

Caso a resposta da pergunta 4 seja positiva:

1. Qual matéria da escola ensina sobre política? Em qual ano? (objetivo: entender se o conteúdo é ensinado)
2. Vocês usam livros, vídeos ou jogos para ensinar sobre política? (objetivo: entender como é apresentado o conteúdo)
3. O que você sente falta para ensinar o assunto?
(objetivo: compreender as lacunas de materiais didáticos)
4. Na tua visão e experiência, quais são os maiores problemas atualmente de aprendizagem? (objetivo: compreender os problemas atuais enfrentados na sala de aula)
5. Você possui algum material que utiliza de referência para o assunto? (objetivo: busca de similares)
6. Se você quiser deixar alguma sugestão ou consideração; deixo esse espaço para discutirmos.

Caso a resposta da pergunta 4 seja negativa:

1. Por que vocês não ensinam política?
(objetivo: entender porque o conteúdo não é ensinado ou se ele encaixa-se em outro ano escolar)

2. Sobre o ensino de história, vocês usam livros, vídeos ou jogos para ensinar?
(objetivo: entender como é apresentado o conteúdo)
3. O que você sente falta para ensinar em sala de aula?
(objetivo: compreender as lacunas de materiais didáticos)
4. Na tua visão e experiência, quais são os maiores problemas atualmente de aprendizagem? (objetivo: compreender os problemas atuais enfrentados na sala de aula)
5. Se você quiser deixar alguma sugestão ou consideração; deixo esse espaço para discutirmos.

Muito obrigada pelas sugestões. Adorei todas as tuas ideias e foi muito esclarecedor. Se você puder deixar seu e-mail para contato para que eu possa tirar alguma dúvida e, futuramente, enviar um feedback sobre como foi o processo de projeto. Obrigada pela atenção. Vou encerrar a entrevista aqui.

Entrevista Professor

Olá, meu nome é Camila e eu sou aluna do curso de Design Visual na UFRGS e estou no meu último ano de graduação. Meu projeto de conclusão de curso têm relação com o ensino de política nas escolas. Com sua ajuda, poderei compreender melhor a forma como esse conteúdo é ensinado nas escolas brasileiras para criar um projeto editorial de um material didático atual. Peço permissão para gravarmos essa conversa, apenas para fins de decupar as informações no relatório.

1. **Profissão:** Professora de História e Geografia
Professor de História
2. **Escola:** Escola Municipal de Ensino Fundamental Pepita de Leão
Números da escola: 75 funcionários; 589 alunos sendo 59 alunos no 5º ano.
Estrutura: 1 sala com 15 computadores, televisão e aparelho de dvd; não possuem projetores; 1 sala de leitura)
3. **Vocês ensinam política para as crianças?**
Ensinamos. Se tu pega a definição de política num sentido amplo, a política que a gente faz desde que entramos em contato com a primeira pessoa, por ela ser a relação entre as pessoas; uma relação de poder entre pessoas podendo ser opressivo ou não. Então do momento que tu botou teu pé no mundo social, principalmente na escola, e por isso ela é muito importante nisso, tu tá aprendendo. Primeiro lá no teu mundo infantil e com a tua família (socialização primária), tu está vivendo a política porque tu tem relações de poder, mas em um mundo muito restrito, individualizado e familiar. Quando tu vai para a escola, para muitas crianças ele é o primeiro contato com um mundo mais amplo, onde tu vai ter contato com pessoas diferentes, com opiniões diferentes, vai ter várias famílias com várias ideias (socialização secundária).

Caso a resposta da pergunta 5 seja positiva:

1. **Qual matéria da escola ensina sobre política? Em qual ano?**
A política são as relações entre as pessoas e isso a gente faz desde que eles entram aqui, quando eles começam a socialização secundária que é como que tu lida com o outro, como tu é ouvindo, quando tu é ouvido, as relações de poder, o tipo de poder que o professor tem, onde é que ele tá na hierarquia, já que nós vivemos numa sociedade hierarquizada, como que isso é trabalhado na escola, como que o aluno lida com isso, como é que o professor lida com isso, isso são relações de poder, isso é política. A escola tem um espaço amplo para qualquer ano ciclo. Se tu entra nessa questão de relação, de como a gente trabalha as relações, tu pode colocar esse conteúdo em qualquer ano ciclo.
Se tu entender a política como aquela de participação de um país - que é prática e é executada - como a votação, como ela ocorre e vota no que; as instâncias municipal, estadual, federal; qual o poder das instâncias. Isso te limita bem os anos que vão ser ensinados, pois nem todo ano ciclo está explicitando no programa de uma disciplina esse conteúdo. Um exemplo é se tu pegar o conteúdo da política formal, das formas de participação, da política brasileira em geografia e história. Na Geografia brasileira, se aborda a formação do território, a formação populacional, a divisão de estados, as questões de poder dos lugares e a organização do território.

Daí entra nisso as formas de participação política formais de um lugar no 7º ano. Na História do 5º ano, se aborda os estados, os municípios, federação, a parte de estrutura política regional e nacional e organizações de poderes.

Em História e Geografia não tem como não falar de política e na estrutura dessa relação, como ela se dá na época histórica e como ela se dá na nossa, pois os próprios alunos fazem essas relações de comparação e o professor tem que separar o porquê de cada momento ser de uma forma, explicar a estrutura política atual para falar da estrutura política histórica. Não tem como fugir desse tema.

2. Vocês usam livros, vídeos ou jogos para ensinar sobre política?

Alguns projetos já feitos em História foram sobre o Holocausto com sobreviventes que moram no Rio Grande do Sul palestrando sobre o tema e conversas sobre tolerância, preconceito racial e político. Mas sentíamos faltas de troca, pois não só palestras como os materiais às vezes é muito “vem” e “fala” e não incentivam a interação. Outro foi o projeto da Assembleia Legislativa no qual os alunos entrarem em contato com documentos do Arquivo Público, numa oficina sobre ditadura; contextualizando o que muitos alunos muitas vezes nem acreditam que realmente aconteceu na história do Brasil. Realização também de maquetes sobre feudalismo com a conexão da Geografia, História e Artes. Usamos livros em geral e tentamos trazer outros tipos de inovações.

3. O que você sente falta para ensinar o assunto?

Tu pode trazer sugestões digitais deixando aberturas no projeto gráfico, onde naquele momento de repente é uma coisa legal para tu acessar um outro material digital. Dando as aberturas, para quem tem um laboratório decente, alunos com tablet/celular e internet na sala acessarem.

O legal seria o material começar por essa diferenciação e clareamento do que é política num sentido mais amplo, onde ela se encadeia. Um material assim poderia ser usado por qualquer professor, claro que depende de como for o material for apresentado mais simples e mais ilustrações seria para anos iniciais. Seria legal um material onde tu pudesse começar uma conversa sobre o que é política, saindo do campo de que política é só partido e eleição.

A imagem é muito importante, principalmente para quem tem alguma síndrome que prejudica na alfabetização. É muito mais significativa do que apenas o texto, ela é pista para ele entender e lembrar o conteúdo. Principalmente pela falta de alfabetização textual que encontramos nas escolas. Torna o ambiente mais inclusivo e o material funciona para todos alunos.

A política tem uma ideia negativa no senso comum. Já identificam direito com política partidária, e com político que não presta. O que exige as pessoas de procurar político que presta, que te representa, quem é honesto, quem é contrário aquelas opiniões que tu não gosta. Porque tu já vai direto na negação e isso convém há muita gente, que a gente se coloque nessa posição de negação e de não gostar. O material tem que começar uma conversa, não precisar ser com teorias extensas. Para o usar o material para tu ver que é política não é só partido, que ela pode ser legal, pode ter um sentido positivo não só o pejorativo. E o sentido legal é das relações e que não é algo muito fácil já que aqui na escola as crianças principalmente estão muito habituadas a resolver as coisas de forma imediata e de autoridade agressiva e violenta. Eles são muito acostumados com isso. A escola todo tempo tenta explicar que não é assim, é com o tempo e conversando. Mas eles veem a conversa como algo que não resolve, mas isso porque não resolve no dia. Perpassam vários anos ciclos pois é uma conversa longa. Passam-se 1, 2, 3, vários

anos e quando ele sai daqui ele tá diferente. Então tem que tá toda hora mostrando dois valores importantes da relação política - que estão muito em falta - que é que ela não é nem imediatista e nem violenta. É construção que tu vai fazendo com a pessoa até ela entender que pra tu mudar a ação dessas pessoas, tu tem que mudar a maneira de pensar. A maneira de pensar não muda de uma hora para outra, muda com o tempo, com a experiência com a reflexão. Se tu conseguir com o teu material provocar reflexões que vão crescendo e complexando com o tempo, assim a escola está fazendo o seu papel de criação de consciência cidadã. Pode até ser um material que evolua com o grau de evolução. A escola tem o papel de fomentar e provocar e a gente se provoca pra nos tornamos cada vez mais democráticos e menos opressivos. A opressão transpassa as opiniões, pois ela desrespeita e dentro da democracia você pode ter diferentes opiniões, mas é preciso que estas se respeitem. O tipo de política opressora não quer que a gente converse e troque para aprender e se desenvolver mais.

4. Na tua visão e experiência, quais são os maiores problemas atualmente de aprendizagem?

O professor trabalha o design da aprendizagem. Tu faz um curso que te mostra muitas vezes um material bem bruto da pesquisa feita na área; mas na minha época (*Liane*) a parte de como apresentar esse conteúdo para o aluno era zero, não tinha. Não tinha essa medição de como tu apresenta isso, o negócio era a formação de pesquisadores e formação do conhecimento então tu vai atrás do que tem daquela informação, aprende, investiga. Trabalha esse conteúdo com aluno em sala de aula, como se faz, é outra área. É diferente tu fazer os cálculos para projetar um prédio para erguer este e pensar na estética e uso dele. Trabalho de pesquisa, como faz a pesquisa e a apresenta esse conteúdo todo para o aluno é outra coisa.

Se tu não tem desenvoltura nesse conhecimento, é difícil tu pensar os designs de aprendizagem, as maneiras de trabalhar aquele conteúdo. Tu tem que ter a discussão teórica, tu tem que variar para perceber se a tua discussão teórica está preservada que tu não tá fazendo uma besteira. Como professor de história, como que é que tu vai ensinar sabendo que aquilo ali tá falando uma coisa que não acontecia naquela época, que não tem pertinência histórica. Como tu vai modular as coisas sem saber que tu tá preservando o pensamento histórico da época, daquilo que provavelmente pode ter acontecido ou como as pessoas pensavam naquela época, aí tem que ter o conteúdo, tem que saber disso, tem que ter a discussão teórica para saber o quanto você tá fugindo ou não está. Acho isso muito importante, mas a questão depois que foi muito limitante na minha formação foi isso acha que isso é o mais importante e basta. Quando tu cai na sala, tu cai no mundo, tu vê que tu tem muitas mais variáveis do que apenas aquele conhecimento, tu tem que lidar com coisas que fogem da nossa aprendizagem acadêmica completamente e que tem haver com a maneira de ensinar. Além disso, às vezes achamos materiais legais mas não conseguimos colocar em prática, pois não há tempo para conversa. O aluno sente isso, quando não há conexão entre conteúdos e professores. Se tem ação coletiva dos professores a gente consegue fazer o trabalho render muito mais, pois vamos nos alinhando. É o coletivo, é o consenso, é a conversa, aquela coisa de forma a consciência a partir da conversa com o outro, o respeito que aprendemos a ter conversado que faz diferença na construção da escola.

5. Você possui algum material que utiliza de referência para o assunto?

No conteúdo sobre Brasil e formação de território e populacional, o material didático, em alguns anos, tinha explicitamente o que é a organização do território, a participação política e dos setores, quais são os poderes: executivo, legislativo e judiciário. Eu tenho esse material que vai direto nisso. No tempo que eu tô trabalhando, e são 18 anos, eu nunca tive um material, além desse, que ia direto no que era política e específica sobre isso. Na verdade a gente faz essa ligação com os conteúdos.

















6. Se você quiser deixar alguma sugestão ou consideração; deixo esse espaço para discutirmos.

No 5º ano em Porto Alegre nas escolas municipais, não existem professores por área. Pode ser um mesmo professor, dando diversas disciplinas. Hoje em dia se tem o cuidado devido a Escola sem partido. Não temos como não falar de política, pois então não vou falar nada a mais, eu sou professora de história, não tenho como não falar. A ideia é que se precisa diferenciar o que é política partidária do que é política, que são as relações das pessoas, as nossas ações são políticas. O senso comum vê a política como partidária, e tu tem que estar se defendendo o tempo inteiro. Quando um aluno vem falar pra ti ou pai, nós temos que saber argumentar. E a gente não sabe o que em casa eles conversam. Já escutei de relato de aluna falando que o pai dela dizia "ah teu professor não sabe o que tá falando" principalmente nessa época de eleição.

Muito obrigada pelas sugestões. Adorei todas as tuas ideias e foi muito esclarecedor. Se você puder deixar seu e-mail para contato para que eu possa tirar alguma dúvida e, futuramente, enviar um feedback sobre como foi o processo de projeto. Obrigada pela atenção. Vou encerrar a entrevista aqui.

APÊNDICE II: Matriz morfológica ampliada

<p>ESTRUTURA ESCOLAR</p>	<p>MULTIMÍDIA</p>				<p>LIVRO FÍSICO</p>					<p>ENSINO</p>					<p>PÚBLICO 10 ANOS</p>				

CONTÉUDO			
			
			
			
			
INTEGRADOR	INTERATIVO	SOCIAL	CURTO E RÁPIDO

APÊNDICE III: Conteúdo textual do livro

PÁGINA 1

(Vazia)

PÁGINA 2

(Título do livro)

PÁGINA 3

(Título) Data Estelar: 4236.

Bem-vindo ao planeta Hádron, na galáxia Andrômeda. Você está há 2,2 milhões de anos-luz do planeta Terra. A Data Estelar 2159 foi marcada pelo primeiro contato terráqueo com o nosso planeta, surgindo assim a Confederação dos Planetas Unidos. Hádron é o planeta sede da Confederação dos Planetas Unidos, onde indivíduos de toda a galáxia executam as funções administrativas da Confederação.

PÁGINA 4

A Confederação dos Planetas Unidos une 23612 planetas. Seu objetivo é promover os valores do conhecimento, igualdade, paz e cooperação entre seus membros. Todos os indivíduos da Confederação são igualmente importantes para o funcionamento da nossa sociedade.

(Balão) Eu sou o Quark. Para ajudar você, vou acompanhá-lo na sua missão no planeta Hádron.

PÁGINA 5

(Título) Missão

Você foi convocado a vir a Hádron para uma missão de extrema importância. Na mesma nave em que você chegou ao nosso planeta, estão 9 novos candidatos ao governo. É sua missão nos ajudar a descobrir qual o cargo mais correto para cada um. Para isso, você deve entender: 1. Quem são esses indivíduos e quais as suas habilidades. 2. Quais são os cargos que existem no sistema político da Confederação e quais as funções de cada um. E depois é só escolher!

- **Concordia**
Formada em Direito Terrestre pela Universidade Terráquea. Concordia é conhecida por ser corajosa, independente e superar os obstáculos da sua carreira com sucesso. Utiliza sua boa cultura jurídica para ajudar outros terráqueos.
- **Makemake**
Criativo e observador. Makemake sempre está atento a tudo que está acontecendo em seu planeta para propor soluções. Não foge de uma discussão; acredita que é através do diálogo que se chega ao melhores resultados.
- **Haumea**
Comunicativa e paciente, é uma líder nata. Sabe usar sua influência para melhorar o ambiente de trabalho. Estudou muito sobre a Confederação e seus planetas, tendo grande competência para tomar decisões sobre assuntos que envolvam diversidade.

PÁGINA 6

- **Pegasi**
Formado em Direito Galáctico pela Universidade Andrômeda. É honesto, respeitoso e humilde; nunca colocando suas necessidades na frente dos outros. Organizado, sempre toma decisões rápidas e procura ajudar todos que lhe recorrem.

- **Gliese**
Formada em Direito Intergalático pela Universidade Confederativa. Gliese é muito boa em resolver conflitos. Entre suas qualidades estão falar muitas línguas, trabalhadora e sensível para perceber e tratar com empatia as pessoas e as situações que enfrentam.
- **Oumuamua**
Oumuamua é muito falante e sempre está contando as novidades do momento para quem conhece. Além de seu carisma, é trabalhador, respeitoso e gentil, sabendo usar suas qualidades para comandar grupos de pessoas que se interessam em cuidar do meio ambiente do planeta.
- **Centauri**
Centauri é visionária e sempre se põe no lugar dos outros para ver novas soluções para problemas antigos. Comunicativa e atenciosa; consegue expor suas ideias facilmente e escuta atentamente todas as opiniões contrárias.
- **Proxima**
Bem intencionada e sincera, quer de coração ajudar as pessoas promovendo o bem comum. Proxima tem experiência em liderar times através da sua facilidade em se comunicar e unir as pessoas.
- **Cancri**
Ama estudar sobre os planetas pertencentes a Confederação. Além disso, gosta muito de discutir os assuntos da Confederação com seres diferentes dele para se chegar a novas mudanças na sociedade.

PÁGINA 7

(Título) Política e Democracia

Em qualquer planeta, escola, família existem regras para a boa convivência, certo? A política são as decisões tomadas por um grupo para conviver em harmonia. Quando todo mundo tem direito a participar da discussão sobre decisões políticas, é um regime democrático. Na Confederação, somos uma democracia. Todas as importantes decisões políticas estão com o povo, que elegem seus representantes (os políticos) por meio do voto.

(Balão) Precisamos escolher quem vai ser nosso representante da turma.

(Balão) Vamos chamar a galera para votar!

PÁGINA 8

Os políticos representam o povo dentro do governo. Sua função é escutar o que a sociedade precisa e transformar em realidade as decisões. As decisões devem buscar o bem comum; atendendo as necessidades da população como educação, cultura, saúde. O cidadão é aquele que escolhe os políticos, participa e acompanha o que está acontecendo na sociedade para ajudar a criar soluções para os problemas que encontra.

(Balão) Todos somos cidadãos, isso inclui eu, você, seus pais, sua professora, seus amigos, o Makemake.

PÁGINA 9

(Título) Divisão Geográfica

A Confederação dos Planetas Unidos se divide em três partes: o Grupo de Galáxias, as Galáxias e os Planetas-Membros.

Grupo de Galáxias: Engloba toda Confederação (Galáxias e seus Planetas-Membros).

Galáxias: São formadas por vários Planetas-Membros.

Planetas-Membros: São as menores unidades da Confederação.

PÁGINA 10

(Título) Divisão de Poderes

Existem três poderes que se aplicam a toda Confederação e suas partes: a Legislatura, a Frota Interestelar e a Corte Suprema.

Legislatura é o poder que cria e vota as leis da sociedade.

Frota Interestelar é o poder que põe em ação e divulga as leis criadas.

Corte Suprema é o poder que julga quando uma lei não é cumprida.

PÁGINA 11

(Título) Quem são os políticos de cada poder?

Para que uma lei passe a afetar a vida de qualquer membro da nossa sociedade: a Legislatura cria uma lei e a aprova, a Frota Interestelar a publica e fiscaliza sua realização e a Corte Suprema está aqui para fazer qualquer membro que a desrespeite, pagar pelo seu erro. Para isso, existem representantes de cada poder em cada divisão geográfica: Grupo de Galáxias, Galáxias e Planetas-Membros.

Representantes do Grupo de Galáxias

Legislatura: Senadores e Deputados Confederativos

Frota Estelar: Supremo Chanceler

Corte Suprema: Juízes dos Tribunais Confederativos

PÁGINA 12

Representantes das Galáxias

Legislatura: Deputados Galáticos

Frota Estelar: Governadores Galáticos

Corte Suprema: Juízes dos Tribunais Galáticos

Representantes dos Planetas-Membros

Legislatura: Parlamentares

Frota Estelar: Presidentes

Corte Suprema: Juízes dos Tribunais Planetários

PÁGINA 13

(Título) Legislatura

A Legislatura é o poder que escreve as leis novas e modifica as antigas. Afinal, estamos em constante mudança. Logo, as leis também precisam mudar buscando sempre atender da melhor forma as necessidades do povo.

O processo pelo qual uma lei passa até ser aprovada e funcionar na sociedade é um pouco diferente em cada divisão da Confederação. Nos Planetas-Membros e Galáxias, quem participa são os Parlamentares e Deputados Galáticos respectivamente. Tudo é discutido, votado e aprovado dentro das Câmaras e Assembleias.

PÁGINA 14

No Grupo das Galáxias é diferente, quem participa são os Deputados Federativos e os Senadores, juntos eles formam o Conselho.

Deputados Federativos: representam os indivíduos das galáxias.

Senadores: representam a galáxia em si.

Um exemplo disso são a galáxia Elétron com 10 habitantes, que tem menos deputados eleitos que a galáxia Próton com 25 mil de habitantes, mas que ambas possuem o mesmo número de senadores. Assim nenhuma galáxia fica mal representada ou sem voz por ser muito pequena ou muito grande.

PÁGINA 15

(Título) Legislatura e Frota Estelar

É importante entender que a Legislatura está muito conectada à Frota Estelar por diversos motivos.

1. As leis aprovadas pela Legislatura também passam pela aprovação da Frota Estelar. Se o Supremo Chanceler ou o Governador Galáctico ou o Presidente não aprovarem uma lei da Legislatura, as leis voltam para os Senadores, os Deputados e os Parlamentares para alteração. Estes ainda podem insistir na lei e usar recursos para que a lei seja aprovada mesmo sem a aprovação da Frota Estelar; caso haja maioria no Conselho ou Câmaras.

PÁGINA 16

2. A Legislatura também é responsável por fiscalizar a si mesmo e à Frota Estelar. Caso alguém da Frota Estelar faça alguma coisa errada é para a Legislatura que ele tem que justificar seus erros.

3. A Legislatura também é quem aprova ou não o orçamento da Frota Estelar. Sempre que o Supremo Chanceler ou o Governador Galáctico ou o Presidente é eleito, ele tem que fazer um orçamento explicando como ele irá usar o dinheiro do povo. Assim a Legislatura poderá analisar e aprovar ou não.

PÁGINA 17

(Título) Frota Estelar

É o poder que aprova ou não as leis e publica as aprovadas. Além disso, administra a sua divisão da Confederação e faz as leis serem cumpridas. Administrar tudo isso é garantir os direitos e exigir os deveres dos cidadãos. Por isso que as escolas, os hospitais e a segurança são responsabilidades da Frota Estelar. Assim a Frota Estelar garante que todos cidadãos recebem serviços de qualidade e também cumpram as regras de bom convívio.

Na Frota Estelar, existe apenas um representante em cada divisão. Você acha que ele consegue fazer sozinho tudo que precisa? A resposta é não. É impossível uma única pessoa ser responsável por tantos setores. Por isso, ele tem seu poder auxiliado por Ministérios (para o Grupo de Galáxias) ou Secretarias (para as Galáxias e Planetas-Membros). Cada área importante para o governo tem um Ministério ou Secretaria que serve como braço administrativo da Frota Estelar.

PÁGINA 18

Funciona assim: Se a Legislatura que representa o Grupo das Galáxias aprovar uma lei sobre educação, é o Ministério da Educação que vai aplicar a lei. O Ministro é nomeado pelo Supremo Chanceler e em nome deste vai realizar as ações para que uma lei seja aplicada. O mesmo ocorre nas Galáxias e Planetas-Membros que possuem as Secretarias de cada área: saúde, educação, segurança, entre outras. Importante: são os nossos políticos da Frota Estelar que escolhem os profissionais que trabalham nessas áreas, por isso é preciso escolher bem os candidatos e saber quais são as ideias deles.

PÁGINA 19

(Título) Corte Suprema

Corte Suprema é o poder que julga quando uma lei não é cumprida. Ela interpreta e usa as leis para resolver problemas entre pessoas e grupos. Quando uma pessoa tem um problema, ela entra com uma ação na Corte Suprema, Assim, a Corte Suprema inicia seu trabalho de analisar a situação. Cada caso é analisado de forma única pesquisando as leis criadas. Sem a Corte Suprema, as punições e indenizações pelos erros não seriam estipuladas de forma justa. Às vezes, é preciso que alguém seja punido e, às vezes, alguém precisa ser compensado.

PÁGINA 20

A Corte Suprema é constituída por vários tribunais:

Supremo Tribunal Confederativo: É o primeiro tribunal. Ele interfere quando existe um conflito que fira ou ameace a Constituição da Confederação.

Supremo Tribunal de Justiça: É o segundo tribunal. Ele é responsável para que exista uma interpretação das leis equilibrada entre os juízes.

Ambos ficam no planeta-sede da Confederação e cuidam para que outros tribunais funcionem direitinho. Os representantes do Supremo Tribunal Federal são Ministros. Diferente dos outros cargos da Corte Suprema que são preenchidos através de concurso público, eles são escolhidos pela Frota Estelar e aprovados pelo Senado.

PÁGINA 21

(Título) Justiça

A justiça é dividida em áreas especializadas e justiça comum. Todas possuem seus representantes (Juizes Confederativos, Juizes Galácticos e Juizes Planetários) e tribunais (Tribunais Confederativos, Tribunais Galácticos e Tribunais Planetários).

Justiças Especializadas:

Justiça do Trabalho (crimes cometidos envolvendo trabalho).

Justiça Eleitoral (crimes cometidos envolvendo eleições).

Justiça Espacial (crimes cometidos envolvendo infrações ocorridas no Espaço).

Justiça Comum:

É responsável por todas as infrações que não são de trabalho, eleitoral ou espacial..

PÁGINA 22

(Título) Sistema Político da Confederação

Antes de você finalizar a sua missão com sucesso, vamos resumir aqui tudo que você viu sobre o sistema político da Confederação.

Legislatura

É o poder que escreve as leis novas e modifica as antigas.

Sendo representado por:

Senadores e Deputados Confederativos no Grupo de Galáxias.

Deputados Galácticos nas Galáxias.

Parlamentares nos Planetas-Membros.

Frota Estelar

É o poder que aprova ou não as leis e as publica.

Sendo representado por:

Supremo Chanceler no Grupo de Galáxias.

Governadores Galácticos nas Galáxias.

Presidentes nos Planetas-Membros.

Corte Suprema

É o poder que julga quando uma lei não é cumprida.

Sendo representado por:

Juízes dos Tribunais Confederativos no Grupo de Galáxias.

Juízes dos Tribunais Galáticos nas Galáxias.

Juízes dos Tribunais Planetários nos Planetas-Membros.

PÁGINA 23

(Título) Finalizar Missão

Agora você já sabe como funciona a base do sistema político da Confederação. A seguir estão as 9 vagas para serem preenchidas pelos candidatos que vieram na mesma nave que você. Escolha com sabedoria qual dos cargos você considera o melhor para cada pessoa. Importante: Não existem respostas corretas. Mas lembre-se o quanto é importante o seu voto para a Confederação dos Planetas Unidos. As suas escolhas irão refletir na boa convivência.

Legislatura (cria e vota as leis)

Senador (Confederação)

Deputado Galáctico (Galáxia)

Parlamentar (Planeta-Membro)

PÁGINA 24

(Título) Destaque os Políticos

Use os cartões para colocar os candidatos nos bolsos de cada vaga.

PÁGINA 25

- Haumea
Comunicativa e paciente, é uma líder nata. Sabe usar sua influência para melhorar o ambiente de trabalho. Estudou muito sobre a Confederação e seus planetas, tendo grande competência para tomar decisões sobre assuntos que envolvam diversidade.
- Makemake
Criativo e observador. Makemake sempre está atento a tudo que está acontecendo em seu planeta para propor soluções. Não foge de uma discussão; acredita que é através do diálogo que se chega ao melhores resultados.
- Concordia
Formada em Direito Terrestre pela Universidade Terráquea. Concordia é conhecida por ser corajosa, independente e superar os obstáculos da sua carreira com sucesso. Utiliza sua boa cultura jurídica para ajudar outros terráqueos.
- Oumuamua
Oumuamua é muito falante e sempre está contando as novidades do momento para quem conhece. Além de seu carisma, é trabalhador, respeitoso e gentil, sabendo usar suas qualidades para comandar grupos de pessoas que se interessam em cuidar do meio ambiente do planeta.

- **Gliese**
Formada em Direito Intergalático pela Universidade Confederativa. Gliese é muito boa em resolver conflitos. Entre suas qualidades estão falar muitas línguas, trabalhadora e sensível para perceber e tratar com empatia as pessoas e as situações que enfrentam.
- **Pegasi**
Formado em Direito Galáctico pela Universidade Andrômeda. É honesto, respeitoso e humilde; nunca colocando suas necessidades na frente dos outros. Organizado, sempre toma decisões rápidas e procura ajudar todos que lhe recorrem.
- **Cancri**
Ama estudar sobre os planetas pertencentes a Confederação. Além disso, gosta muito de discutir os assuntos da Confederação com seres diferentes dele para se chegar a novas mudanças na sociedade.
- **Centauri**
Centauri é visionária e sempre se põe no lugar dos outros para ver novas soluções para problemas antigos. Comunicativa e atenciosa; consegue expor suas ideias facilmente e escuta atentamente todas as opiniões contrárias.
- **Proxima**
Bem intencionada e sincera, quer de coração ajudar as pessoas promovendo o bem comum. Proxima tem experiência em liderar times através da sua facilidade em se comunicar e unir as pessoas.

PÁGINA 26

Frota Interestelar (aprova e publica as leis)
Supremo Chanceler (Confederação)
Governador Galáctico (Galáxia)
Presidente (Planeta-Membro)

Corte Suprema (julga quando uma lei não é cumprida)
Juiz Confederativo (Confederação)
Juiz Galáctico (Galáxia)
Juiz Planetário (Planeta-Membro)

PÁGINA 27

(Título) Adeus e até breve!

Obrigada por ajudar a Confederação nessa missão de grande importância. Você pode ser um pedacinho pequenininho nisso tudo, mas isso não tira sua importância. O seu papel é decisivo na sociedade, tanto em decidir os seus representantes, quanto em entender as situações que você e as pessoas ao seu redor estão passando para buscar soluções que melhorem a vida de todos.

PÁGINA 28

Agora é hora de voltar para casa e acompanhar o que cada candidato vai fazer. Um cidadão consciente é um cidadão eficiente que cobra as pessoas certas pelos motivos certos do jeito certo. Ou seja, você sabe quem é responsável por cada setor do governo e pode usar isso em benefício da sociedade. Nunca esqueça que a Confederação é responsabilidade sua, minha e nossa!

(Balão) Você sempre será muito bem-vindo aqui que quiser à Hádrón. Volte logo! Abraço!