

DESIGN E EDUCAÇÃO EM PROCESSO COLABORATIVO: A CONCEPÇÃO DO PAINEL DE HISTÓRIAS PARA O ENSINO DA ESCRITA DE CRÔNICAS

Francisco Ricardo Pereira Bezerra (discente) / UFPE

Solange Galvão Coutinho (orientadora) / UFPE

RESUMO

Este artigo tem como foco a interdisciplinaridade entre os campos do Design e da Educação para o desenvolvimento de um artefato, aplicado para ensinar a escrita de crônicas. O estudo foi realizado com 50 participantes, distribuídos em turmas de primeiro e segundo ano da Escola Estadual de Ensino Médio Visconde do Rio Branco, em Fortaleza, Ceará. Ele faz parte de uma pesquisa experimental de mestrado em Design da Informação do PPGDesign da UFPE. O delineamento do estudo se deu a partir de uma abordagem etnográfica. A fase exploratória constituiu-se de observação não-participante em diversas salas de aula e entrevistas semiestruturadas com professores de Redação e Língua Portuguesa. Em um outro momento foi feita análise, juntamente com os professores, dos livros didáticos, inclusos aqueles aprovados pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) de 2021 e distribuídos às escolas em 2022. O artefato, nomeado de Painel de Histórias, foi concebido também com o envolvimento dos estudantes, que sinalizaram suas preferências através de questionários. O experimento foi orientado pelas concepções de design participativo voltado para a educação, pelos princípios da pedagogia freiriana, com noções

de cooperação, protagonismo estudantil, ludicidade e oralidade. Através do arcabouço teórico-metodológico da Teoria da Atividade, baseou-se nos níveis de atividade de Leontiev e no diagrama de Engeström como ferramentas analíticas. Verificou-se a relação dos sujeitos com o artefato através dos estímulos aplicados como regras sociais, além de aprimoramentos possíveis pelos apontamentos críticos nos níveis operacionais. O resultado do uso do artefato de mediação funcionou como uma experiência positiva, lúdica e que proporcionou o desenvolvimento de habilidades para a escrita de crônicas pelos estudantes. O Painel de Histórias demonstrou-se útil como um material complementar e de suporte ao livro didático, com a possibilidade de aplicação para outros gêneros textuais, na visão dos professores.

Palavras-chave: Design/Educação; gênero textual crônica; Painel de Histórias.

1. INTRODUÇÃO

O estudo discute a interdisciplinaridade entre design e educação, buscando facilitar práticas educativas para os estudantes do ensino médio. O processo de natureza colaborativa contempla também os contextos socioculturais de discentes e docentes. Este artigo é um recorte de um estudo realizado nos anos de 2021 e 2022, com observação de resultados que se estenderam até 2023.

A pesquisa de mestrado, foco deste artigo, teve como temática o gênero textual crônica. Trata-se de um estilo que reúne o pitoresco literário e o realismo jornalístico, oferece uma narrativa cotidiana de observação social e costumes, utilizando o coloquialismo, ao mesmo passo que tece críticas sobre o viver e a organização da sociedade, provocando reflexões no escritor e no leitor (SÁ, 2005).

A abordagem da pesquisa foi qualitativa, de base etnográfica e com aplicação de experimentos em sala de aula. Objetivou compreender o papel do design enquanto ciência aplicada, atrelado à educação, que investiga, por uma ótica sociocultural, problemas e implicações em torno da relação ensino-aprendizagem. Esta interdisciplinaridade procurou estabelecer conexões com os princípios freirianos, que também amparam a investigação. A revisão das obras e das práticas metodológicas de Paulo Freire, que prezam pela ação coletiva, dialógica e participativa evidenciaram esse vínculo. Neste sentido, o percurso exploratório envolveu professores e estudantes, cujas contribuições auxiliaram a refinar o problema da pesquisa e construir o desenho do experimento.

Os recentes debates sobre os efeitos do Novo Ensino Médio (NEM), posto em prática no ano de 2022, suscitaram a necessidade de análises, com a colaboração de professores, sobre suas premissas e produtos, em particular os livros didáticos. O advento do NEM é alvo de expectativas e incertezas sobre a prática pedagógica e efeitos sobre o aprendizado

dos jovens, demandando preparação estrutural e de capacitação, que abarcam escolas, editoras, secretarias regionais e demais envolvidos. De acordo com relatos de profissionais da área, o sentimento de incerteza age, principalmente, sobre como proceder com a oferta e a estruturação de disciplinas de itinerário formativo, como entender a nova configuração dos conteúdos dos livros didáticos para utilização em sala de aula e como adaptar as premissas do NEM às práticas de ensino.

Tais reflexões trazem ao campo do design possibilidades sobre o uso de métodos e objetos mediadores de conteúdo, de forma a colaborar com o papel fundamental do professor na linha de frente. Sendo assim, a instigação e a investigação criativa para suporte ao ensino devem ser vistas como importantes componentes neste momento de mudanças significativas da educação no país. Para Freire (1994), a educação ultrapassa uma visão simplista e replicadora de conhecimento e preza por uma relação entre educador e educando de construção coletiva do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de uma consciência crítica sobre o meio, ao passo que se começa a agir de forma transformadora sobre ele.

2. ESTUDO EXPERIMENTAL

PERCURSO METODOLÓGICO

Para a contextualização e a execução do trabalho de campo, foi necessário considerar um arcabouço teórico que compreendeu a pedagogia freiriana e as questões de ludicidade, oralidade, escrita e contexto social de artefatos. Para tal, foi feita a leitura de autores diversos, destacando-se Freire (1994 e 2002), Libâneo (1990 e 2003) e Saviani (1991 e 2011).

A relação interdisciplinar entre design e educação, as investigações sobre o papel formador das escolas e o design voltado à mediação e à pesquisa-ação participativa foram abordados em trabalhos diversos, com destaque para Coutinho e Lopes (2011) e Fontoura (2011). O design

colaborativo e participativo e as conexões do design com os princípios freirianos foram tratados em estudos como os de Canônica et al. (2014) e Padovani e Heemann (2016).

Também foram consultados estudos que relatam aspectos históricos necessários para a constituição do gênero textual crônica, como os trabalhos de Sá (2005) e Marcuschi (2005). O entendimento do gênero e seu papel social ficou a cargo de autores como Bakhtin (2006) e Chartier (1998).

O ensino da crônica nas escolas através da perspectiva histórica e do atual contexto do NEM contou com estudos como os de Mizukami (1986) e Klix Freitas e Haag Rodrigues (2019), bem como leis, resoluções, portarias e decretos-lei sobre a instituição de programas nacionais diversos, Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Foi realizada revisão sistemática de literatura, no intuito de localizar metodologias que envolvem o design e o processo de aprendizado de leitura e escrita de crônicas, apresentando resultados inconclusivos. Realizou-se uma revisão assistemática em repositórios de universidades, com aproveitamento em relação às bibliografias utilizadas.

A pesquisa exploratória realizada em 2021 e 2022 foi feita em conversas informais com profissionais da área, visita a escolas e análise documental. Para a conversa informal, realizada em 2021 (durante o isolamento social), foram contatados via redes sociais seis profissionais de Fortaleza, dos quais foram selecionados três que à época estavam atuando em escolas de forma remota. Compartilharam suas experiências na pandemia, principalmente em relação à evasão escolar, não utilização de livros paradidáticos e não aplicação de atividades extras para fixação de conteúdo.

Após o retorno presencial das atividades escolares, o pesquisador foi recepcionado pela Escola Estadual Visconde do Rio Branco, no centro de Fortaleza, onde realizou observação não-participante em salas de aula, entrevistas semiestruturadas com os dois professores de Redação

e Língua Portuguesa e coleta de livros didáticos para análise documental. Esses professores não foram os mesmos contatados para as conversas informais. Em relação à entrevista semiestruturada, os dois docentes fizeram apontamentos com base em suas percepções, principalmente em relação ao uso do material didático, destacando-se:

- *Necessidade de material de apoio ao conteúdo dos livros didáticos.*
- *Percepção de redução de apoio imagético ao conteúdo verbal escrito.*
- *Necessidade em estimular a prática escrita para composição de textos.*

A análise dos livros didáticos impressos foi coletiva e simultânea com os professores, obtendo-se perspectivas pedagógicas. Foram analisados 24 livros, sendo: 21 livros desenvolvidos em 2020, analisados e aprovados pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) de 2021; três livros de 2016 (editora Moderna), anterior às premissas do NEM, para estabelecimento de comparações. Os 21 livros se dividem em três volumes (editoras FTD, Saraiva e Moderna), contendo sete livros cada, sendo um livro de Língua Portuguesa e seis livros de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. A escola recebeu os três volumes (livro do professor) para análise e sinalização de escolha da editora que julgou ser mais apropriada ao plano de ensino da escola. Os principais apontamentos foram os seguintes:

- *A escola não recebeu os livros da primeira escolha; acabou por receber a terceira opção, mas não lhe foi apresentada justificativa.*
- *Não houve treinamento prévio sobre a utilização dos volumes.*
- *O volume de Língua Portuguesa contém seis capítulos, devendo ser utilizado ao longo dos três anos do ensino médio; a escola decidiu utilizar um capítulo por semestre. Os livros de 2016 correspondiam a um livro por ano.*

- *Dos 21 livros, as crônicas estão presentes em seis deles, não restando nenhuma menção, trecho ou comentário sobre a crônica nos outros 15 volumes.*
- *Em nenhum dos livros a crônica é abordada como matéria, como era nos volumes de 2016, ficando as crônicas presentes restritas a textos de apoio de outros conteúdos.*
- *Nenhum dos 21 livros propõe atividade de escrita de crônicas; limitam-se a questionários de interpretação textual, conteúdo gramatical e exploração semântica.*
- *Nos seis livros onde a crônica é apresentada, têm como pressuposto que os estudantes trazem conhecimento prévio do gênero crônica do Ensino Fundamental.*
- *Nos 21 livros, as recomendações reservadas aos professores sugerem complementar o conteúdo de crônicas com material externo de apoio.*
- *Os volumes novos não apresentam progressão cronológica das escolas literárias; os conteúdos não consideram percursos históricos situacionais como os livros de 2016.*

FORMULAÇÃO DO EXPERIMENTO

A partir dos apontamentos, foi possível estabelecer as diretrizes do estudo de caso em consenso com os professores de Redação e Língua Portuguesa. Tais diretrizes guiaram a aplicação do Painel de Histórias em experimentos com as turmas. O artefato foi produzido pelo pesquisador, discutido e validado quanto à sua aplicabilidade pelos docentes. A sua concepção contou com as contribuições dos estudantes, coletadas por meio de questionários. As diretrizes foram as seguintes:

1. *Aprofundar os conteúdos do gênero textual crônica.*
2. *Criar material de apoio conforme recomendações do manual do professor.*

3. *Estimular a prática escrita, com a realização da atividade em todos os seus estágios (rascunho, revisão, reescrita).*
4. *Utilizar, prioritariamente, o recurso imagético como suporte ao ato de aprender.*
5. *Viabilizar a composição de textos enquanto recursos para o projeto do livro da escola.*
6. *Adequar-se ao plano de ensino da disciplina Projeto Integrador de Linguagens e Códigos, na qual o experimento foi realizado.*
7. *Possibilitar ao professor autonomia didática e prática, por meio do uso do artefato para mediação da atividade com os educandos, contribuindo com sugestões quando necessário.*
8. *Prezar pelo protagonismo dos educandos, considerando seus contextos e incorporando suas realidades ao artefato e à organização da atividade.*
9. *Preparar os educandos para avaliações onde a redação possui peso para a aprovação e/ou classificação, como vestibulares, concursos literários e Enem.*
10. *Fortalecer a ponte entre Design e Educação e a interdisciplinaridade, estreitando os vínculos e produzindo soluções educacionais.*

DELINEAMENTO AMOSTRAL

O experimento foi dimensionado para a participação voluntária de 50 estudantes, baseado na lista de matrícula, considerando um erro amostral de 10%, nível de confiança de 90% e população heterogênea. A definição do universo amostral considerou os efeitos da evasão escolar no período da pandemia e seus posteriores efeitos no retorno à modalidade presencial, bem como a capacidade estrutural da sala de aula para comportar o estudo.

O recorte considerou: 1) idades entre 14 e 18 anos, sem restrição de sexo e gênero; 2) matriculados em ambas as turmas, do 1º ano (A e B) e do

2º ano; e 3) inscritos na disciplina eletiva de Projeto Integrador de Linguagens e Códigos, na qual o experimento foi realizado. Estimou-se um total de 20 estudantes por cada turma do 1º ano e 10 participantes do 2º ano, sendo que a diferença se justifica pela oferta de outras disciplinas ao 2º ano no mesmo horário. O estudo foi devidamente aprovado pelo Comitê em Ética em Pesquisa da UFPE e autorizado pelos pais e responsáveis dos estudantes. É pertinente mencionar que o escopo da pesquisa foi ao encontro dos interesses da escola, alinhado com um projeto de livro com textos de autoria dos estudantes, idealizado pelos professores.

PAINEL DE HISTÓRIAS

Conforme descrito na formulação do experimento, o pesquisador e os professores entraram em consenso sobre a necessidade em se **desenvolver um artefato que servisse de apoio ao conteúdo do livro didático**, mediasse o ensino da escrita de crônicas, priorizasse o recurso imagético e propiciasse uma atividade lúdica. Precisava se enquadrar com a proposta da crônica e com o contexto social dos educandos.

A referência utilizada para o painel foi o jogo “Mexe & Remexe” da Turma da Mônica (Figura 1). Nele, um tabuleiro estático representa um cenário, sobre o qual os componentes podem ser manipulados para a construção de cenas, estimulando a imaginação e o improviso. Se relaciona com a proposta da crônica, por limitar um recorte episódico com elementos do cotidiano, onde os estudantes podem criar narrativas baseados em suas experiências pessoais como subsídio para o desenvolvimento posterior da escrita. Os personagens podem representar diferentes pontos de vista na narrativa, enquanto objetos podem representar ações ou fatos desencadeadores da história. O estudante pode se enxergar em um personagem, narrando em primeira pessoa, ou ser expectador, narrando em terceira pessoa.

Figura 1. Propaganda do jogo 'Mexe & Remexe' da Turma da Mônica, veiculada no verso da edição nº 119 da revistinha Cascão, editora Globo.



Fonte: acervo do autor.

O projeto foi apresentado às turmas, bem como as noções sobre o uso do Painel de Histórias. Os estudantes tiveram voz ativa para participar das decisões sobre a adaptação do jogo para o artefato. Considerou-se dois pontos: 1) exposição de diferentes estilos estéticos para votação pelas turmas a ser empregado no Painel de Histórias; e 2) indicação por meio de questionários individuais de personagens e cenários sobre os quais gostariam de contar uma história.

Com base na votação pelo estilo estético preferido pelas turmas e da tabulação das respostas individuais nos questionários, o pesquisador desenhou o artefato usando a ferramenta gráfica Adobe Illustrator. Os componentes (cenários e personagens) foram impressos e plastificados para serem manipulados fisicamente pelos participantes durante os experimentos. Os diferentes estilos estéticos apresentados foram reunidos em bancos de imagens online (Figura 2).

Figura 2. Apresentação de estilos estéticos para votação pelas turmas.



Fonte: Google Images & Freepik.

O Estilo 1 foi o mais votado entre as turmas do 1º ano, enquanto no 2º ano o Estilo 4 foi o mais votado. Desta forma, procurou-se realizar uma mescla dos dois estilos visando beneficiar ambas as séries. O questionário, elaborado em conjunto com os professores, foi composto de quatro questões. Além da coleta das respostas, o professor pretendeu, com a aplicação dos questionários, estimular nos estudantes um momento inicial de exploração de ideias para histórias, a serem desenvolvidas posteriormente:

1. *Quem é a pessoa/quem são as pessoas com quem você costuma dividir suas emoções ou seus pensamentos? Cite até no máximo três.*
2. *Cite alguém que chama a sua atenção, não necessariamente que você conheça pessoalmente, mas que de alguma forma faça parte do seu cotidiano.*
3. *Qual é o lugar onde geralmente você se sente mais à vontade? Marque somente uma das opções abaixo.*
 - a. Casa
 - b. Escola
 - c. Trajeto para a escola
 - d. Espaço de lazer (definir qual: _____)
 - e. Outros (definir qual: _____)

4. Qual é o momento do dia que você se sente mais à vontade, que é mais confortável para você? Marque somente uma das opções abaixo.
- f. Manhã
 - g. Tarde
 - h. Noite
 - i. Madrugada

A aplicação do painel foi dimensionada para acontecer em dois encontros com as turmas, sendo que ao final do primeiro encontro, as turmas deram feedback da atividade. Suas contribuições foram utilizadas para aprimorar o painel no segundo encontro.

3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

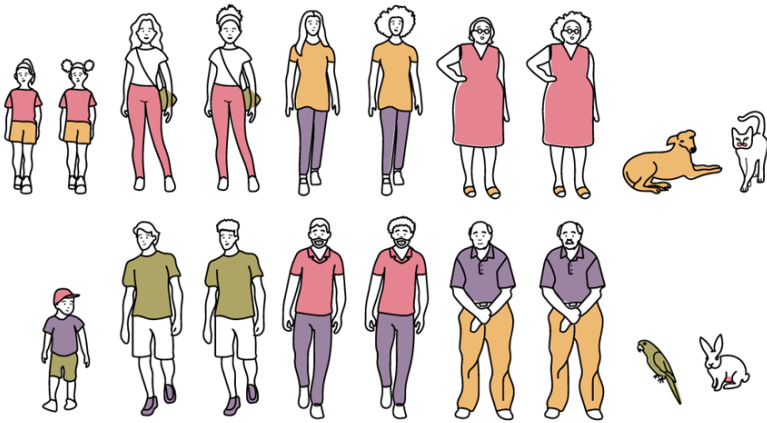
Com base na tabulação das respostas do questionário, foram definidos cinco cenários: quarto, sala de estar, sala de aula, quadra de esportes e praia (Figura 3).

Figura 3. Cenários do Painel de Histórias.



Fonte: do autor.

Figura 4. Personagens do Painel de Histórias.

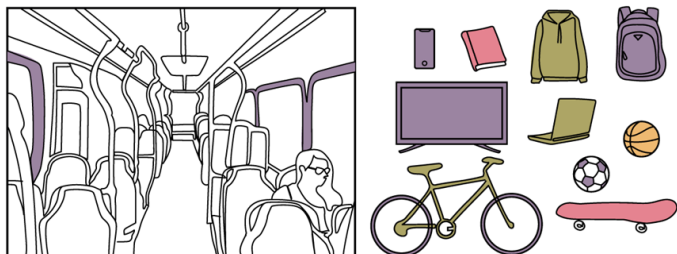


Fonte: do autor.

Considerando o delineamento amostral e a capacidade estrutural da sala, determinou-se que as turmas formassem, no máximo, cinco grupos com quatro participantes cada. Dessa forma, cada grupo trabalhou com um cenário específico. Os personagens (figura 4) foram repetidos para todas as equipes. A partir das respostas fornecidas, os personagens criados tiveram variações de faixa etária, sexo e raça. Também foram incluídos animais domésticos.

Em cada equipe, cada um dos participantes selecionou os personagens, montou o cenário e compartilhou sua história oralmente com os demais membros da equipe. Estes puderam dar contribuições para a melhoria das histórias, caso necessário. A ordem da contação das histórias foi decidida entre os próprios membros. O pesquisador registrou fotograficamente cada um dos cenários montados por cada participante. Os docentes estiveram presentes nos experimentos, esclarecendo dúvidas se necessário. Ao final, os participantes foram orientados a transferir a história oral para o papel, no formato de uma crônica.

Figura 5. Cenário extra e adição de objetos ao Painel de Histórias.



Fonte: do autor.

Ao final da aplicação do painel no primeiro encontro, as turmas preencheram um questionário de feedback, registrando suas impressões sobre a atividade e sugerindo melhorias ao painel. A tabulação revelou interesse na criação de objetos manipuláveis, representativos do universo dos estudantes, e a criação de um cenário extra, simbolizando o transporte coletivo. As adições foram feitas e aplicadas no segundo encontro com as mesmas turmas (Figura 5).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Painel de Histórias foi aplicado com êxito em ambos os encontros. O artefato foi bem aceito pelos estudantes, que se identificaram com os componentes (cenário, personagens e objetos), demonstrando engajamento na atividade. Cada estudante criou e compartilhou sua própria narrativa, expondo suas próprias experiências e reflexões com seu respectivo grupo, que por sua vez ajudou a aperfeiçoar as histórias criadas. Os professores participaram ativamente, orientando e ensinando conceitos de crônica e sua prática escrita.

A experiência foi positiva e atendeu às diretrizes estipuladas pelo pesquisador e professores: o Painel de Histórias cumpriu o seu propósito como material de apoio ao conteúdo dos livros didáticos, propondo uma

atividade lúdica e permitindo aos estudantes voz ativa na concepção, execução e avaliação posterior do artefato e da atividade. Paralelamente, o conteúdo de crônicas foi transmitido e a escrita foi praticada. Os textos gerados, feitas as devidas correções e refinamentos, resultaram no livro de crônicas da escola.

No primeiro semestre de 2023 a atividade com o painel foi aplicada novamente, dessa vez com as três novas turmas de 1º ano, de forma autônoma pelo professor e sem interferência do pesquisador. Espera-se que nesse ano a escola tenha o segundo livro produzido com os textos da nova aplicação. Assim como em 2022, o pesquisador ajudará na produção.

O artefato, de acordo com os depoimentos dos professores, apresenta potencial expansivo para ensinar outros gêneros textuais, com possibilidade de aplicação em mais escolas. A direção da escola apresentou o projeto à coordenação das escolas de tempo integral da SEDUC, cujo retorno foi positivo, sendo vislumbrada a possibilidade de aplicação em demais escolas de ensino integral no Ceará. O aprimoramento do artefato admite mais cenários, objetos, tipos físicos e tonalidades de pele dos personagens, sempre considerando o contexto social dos educandos.

Espera-se, com a apresentação desta pesquisa, que mais estudos busquem soluções para a educação. Atualmente, a discussão sobre revogação ou suspensão do NEM está em evidência. Nesse ínterim, as escolas continuam com suas atividades, procurando se adaptar como podem com a estrutura, capacitação e orçamento disponíveis. A premissa do aprendizado mútuo na relação educador-educando comporta, portanto, a figura do designer como um terceiro participante, igualmente aprendiz nessa relação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à direção, professores e estudantes da Escola Estadual Visconde do Rio Branco pela receptividade e por tornar possível a realização do estudo, e à CAPES, pelo incentivo e suporte à investigação da pesquisa de mestrado.

REFERÊNCIAS

BAKHITIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

CANÔNICA, Rosângela; PEIXE, Rita Inês Petrykowski; SANTOS, Adriane Shibata; KOHLS, Christian. Relações entre o design participativo e princípios pedagógicos freireanos. **Blucher Design Proceedings**, Gramado, v.1, n.4, 1304-1315. 2014. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/relaes-entre-o-design-participativo-e-principios-pedaggicos-freireanos-12739>. Acesso em 08 outubro 2022.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Conversações com Jean Lebrun. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo/Editora UNESP, 1998.

COUTINHO, Solange Galvão; LOPES, Maria Teresa. Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro. In **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: Senac, 2011.

FONTOURA, Antônio Martiniano. A interdisciplinaridade e o ensino do design. **Pro-jética Revista Científica de Design**, Londrina, v.2, n.2, 86-95. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/2236-2207.2011v2n2p86>. Acesso em 08 outubro de 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KLIX FREITAS, Neli; HAAG RODRIGUES, Melissa. O livro didático ao longo do tempo: a forma do conteúdo. **DAPesquisa**, Florianópolis, v.3, n.5, 300-307. 2019. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/15378>. Acesso em 28 junho de 2022.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

_____. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 19. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

PADOVANI, Stephania; HEEMANN, Adriano. Representações Gráficas de Síntese (RGS) como artefatos cognitivos para aprendizagem colaborativa. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v.24, n.1, 45-70. 2016. Disponível em: <https://estudosem-design.emnuvens.com.br/design/article/view/296>. Acesso em 21 junho de 2022.

SÁ, Jorge de. **A crônica**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2005.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 41. ed. Campinas: Autores Associados, 1991.

_____. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. Campinas: Autores Associados, 2011.

INFORMAÇÃO DOS AUTORES

FRANCISCO RICARDO PEREIRA BEZERRA

<http://lattes.cnpq.br/7258053181640576>

Mestrando na linha de Design da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco (ingresso em 2021), possui graduação em Ciências Contábeis pela Universidade Federal do Ceará (2006), graduação em Design Gráfico pela Faculdade Estácio do Ceará (2020) e especialização em Gestão e Educação Ambiental pela Faculdade Espírito Santense (2015).

francisco.rbezerra@ufpe.br

SOLANGE GALVÃO COUTINHO

<http://lattes.cnpq.br/9487486919525854>

Designer e PhD em Typography & Graphic Communication pela The University of Reading, Reino Unido. Professora Associada 4 da UFPE. Líder dos Grupos de Pesquisa em Design da Informação e Rede Internacional Design/ Educação (RIDE). Membro do Comitê Científico da *InfoDesign e Estudos em Design*; do Laboratório de Práticas Gráficas - LPG e Laboratório de Visualização e Sentidos - VISSE, ambos na UFPE. Tem experiência em: design da informação, linguagem gráfica, design/educação, memória gráfica e dispositivos educacionais.

solange.coutinho@ufpe.br
