



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE TECNOLOGIA**  
**DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN**  
**CURSO DE DESIGN**

**SABRINA HELEN MARIANO DOS SANTOS**

**APLICAÇÃO DO DESIGN A AUXILIARES DE APRENDIZAGEM E ESTUDO DA  
LÍNGUA ESTRANGEIRA COREANA**

**FORTALEZA**

**2019**

SABRINA HELEN MARIANO DOS SANTOS

APLICAÇÃO DO DESIGN A AUXILIARES DE APRENDIZAGEM E ESTUDO DA  
LÍNGUA ESTRANGEIRA COREANA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões.

FORTALEZA

2019

## DADOS DE CATALOGAÇÃO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- M286a Mariano dos Santos, Sabrina Helen.  
APLICAÇÃO DO DESIGN A AUXILIARES DE APRENDIZAGEM E ESTUDO DA LÍNGUA  
ESTRANGEIRA COREANA / Sabrina Helen Mariano dos Santos. – 2019.  
86f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro  
de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2019.  
Orientação: Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões. .
1. Design. 2. Aprendizagem de línguas estrangeira. 3. Língua coreana. 4. Hangul. 5.  
Design Gráfico. I. Título.

CDD 658.575

---

SABRINA HELEN MARIANO DOS SANTOS

APLICAÇÃO DO DESIGN A AUXILIARES DE APRENDIZAGEM E ESTUDO DA  
LÍNGUA ESTRANGEIRA COREANA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Curso de Design da Universidade Federal do  
Ceará, como requisito parcial à obtenção do  
título de Bacharel em Design.

Aprovada em: \_\_ / \_\_ / \_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões. (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros. (Examinadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Leonardo Araújo da Costa. (Examinador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr. Neliza Maria e Silva Romcy (Externo)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Alcançar terrenos mais instigantes requer a persistência de selecionar, organizar e assimilar temas e soluções até que uma nova fagulha surja e se consolide. (LUPTON, 2008, p.1)

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço a Prof<sup>a</sup>. Alexia Brasil e a todos os envolvidos na fundação do Curso de Design, ao meu orientador Paulo Alcobia, agradeço pelo incentivo nas semanas mais difíceis e por apoiar minhas escolhas e decisões.

Aos participantes da Banca Examinadora, Profa. Camila Barros, Prof. Leonardo Araújo e Profa. Neliza Romcy por aceitarem estar e compartilhar de um momento importante para mim.

Aos meus professores que ao longo desses 4 anos influenciaram profundamente na minha construção cidadã, humana e profissional, ao Laboratório de Tipografia do Ceará-LTC, projeto de extensão que participei que me preparou para todos os desafios da vida de designer, em especial, a Profa. Lia e Prof. Buggy, que me acolheram desde o primeiro semestre, aos servidores, Eduardo, George, João Victor, Edelino e Marízia que sempre foram acessíveis e dispostos a ajudar.

A minha Mãe, Carminha que nunca barrou meus sonhos, sempre acreditou no meu potencial e compreendeu todo o estresse e ausência do período desse projeto e ao meu irmão, Felipe por sempre ser tão cuidadoso comigo.

Por fim, agradeço aos meus amigos, que são a família que eu escolhi, que me incentivaram e deram forças, em especial, Ravena, Ivna, Bianca, Aliny, Ana Letícia, Paula, Neves e Stelme, que foram cruciais para chegar até aqui.

## RESUMO

O intuito desta pesquisa é entender a relação e aplicação do design em auxiliares de aprendizagem e estudo de língua estrangeira, para produzir um projeto de um conjunto de materiais para essa finalidade didática, possui o foco na língua coreana e recorte de aplicação do projeto no alfabeto coreano. Durante o processo constatou-se que esse ainda é um assunto pouco explorado, pesquisou-se a relação design-aprendizagem de língua estrangeira, apanhou-se como referências autores que estudam o processo de ensino e os métodos aplicados, passando pelos tipos de aprendizagens e materiais didáticos, outro ponto abordado é a importância do Design, seu uso e aplicação, além das áreas de atuação como linguagem visual, design da informação, semiótica, gestalt, design editorial, design gráfico, tipografia, dentre outros. Para o desenvolvimento do projeto, foram feitos estudos em sketches, modelos em dimensões e formatos diferentes, análise de similares e pesquisa sobre objeto de aplicação, que serviram para construir as diretrizes para o produto final.

**Palavras-chave:** design, design gráfico, aprendizagem de línguas estrangeira, língua coreana, Hangul, materiais didático.

## **ABSTRACT**

This research aims understanding the relationship between design and learning aids in the study of foreign language in order to design a set of didactic materials focusing on the Korean language alphabet. During the research of the relationship between design and foreign language learning process it was noted that the subject is still little explored. To this end, teaching processes, methods applied to foreign language teaching, types of learning and didactic materials were studied. The design was approached to investigate its use and application in this field, as well as formal topics that fit the project such as: visual language, information design, semiotics, gestalt, editorial design, graphic design, typography, among others.

**Keywords:** design, graphic design, language learning, Korean language, Hangeul, didactic materials.



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
1.1	<b>Contextualização .....</b>	10
1.2	<b>Estado da Arte.....</b>	13
1.3	<b>Pergunta de Pesquisa.....</b>	15
1.4	<b>Justificativa.....</b>	15
1.5	<b>Objetivos.....</b>	16
1.5.1	<i>Objetivo Geral .....</i>	16
1.5.2	<i>Objetivos Específicos .....</i>	16
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>17</b>
2.1	<b>Ensino de Língua Estrangeira .....</b>	17
2.2	<b>Aprendizagem de Língua Estrangeira.....</b>	21
2.3	<b>Materiais Didáticos e Auxiliares de Aprendizagem.....</b>	24
2.4	<b>Sobre o Alfabeto - Hangul .....</b>	26
2.5	<b>Design e Áreas de Estudo .....</b>	31
<b>3</b>	<b>ANÁLISE DE SIMILARES.....</b>	<b>39</b>
3.1	<b>Diretrizes de Análise.....</b>	39
3.1.1	<i>Análises.....</i>	40
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>48</b>
4.1	<b>CRONOGRAMA.....</b>	52
4.2	<b>DIRETRIZES DE PROJETO.....</b>	53
<b>5</b>	<b>MEMORIAL DESCRITIVO.....</b>	<b>54</b>
5.1	<b>Projeto.....</b>	54
5.1.1	<i>Definição do Conceito.....</i>	54
5.2	<b>Estrutura do Conteúdo do Projeto.....</b>	55
5.3	<b>Gerações de Alternativa.....</b>	56
5.4	<b>Estudos Digitais, Teste de impressão e Volumétricos.....</b>	62
5.5	<b>Produto - Auxiliares de Aprendizagem.....</b>	68
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>77</b>
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>78</b>
<b>8</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>86</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A pesquisa busca entender como o design pode ser aplicado em auxiliares de ensino e aprendizagem de língua estrangeira, resultando na produção de um conjunto de materiais para auxiliar na aprendizagem da língua coreana.

Fez-se necessário buscar bibliografias que estavam dentro e fora da área de formação da pesquisadora, para construir o entendimento dos conceitos e entender a relação do design com as outras áreas expostas nesta pesquisa, exemplo disso é o Ensino e Aprendizagem de Língua Estrangeira, campos que se relacionam com Psicologia, Pedagógica, Fonologia, linguística, dentre outros. As áreas do Design, que se relacionam, como o Design da Informação, Gestalt, Linguagem Visual, Design Editorial, Design gráfico, Estudo de Cor, além da história e consolidação do alfabeto coreano, Hangeul ou Hangeul (romanizado), nome do alfabeto, compreendendo essas relações para a produção do produto final.

Após a coleta e apresentação das informações, iniciou-se com a etapa de estudos, em sketches, modelos em dimensões e formatos diferentes, análise de similares, com intuito de compreender como estão estruturados, como apresentam as informações, entendendo a função dos elementos, gráficos, informacionais; definindo com quais trabalhar e assim decidindo a narrativa que será utilizada no projeto final.

## 1.1. Contextualização

O design é uma área de estudo multidisciplinar e suas aplicações são utilizadas para informar, ensinar, construir, sinalizar, identificar, além de muitas outras funções. Papanek (1973) diz que design é o esforço consciente para impor uma ordem significativa. Ao design atribui-se o equilíbrio entre aspectos técnicos e semânticos dos objetos (BONSIEPE, 2011), as ações projetuais se somam às escolhas conceituais e de pesquisa. Bonsiepe (2011) Ainda conceitua o design como complexo, pois sempre está sujeito a mudanças. Entretanto, por mais complexo que seja, é possível encontrar o design em todas as esferas ordinárias do dia-a-dia: nos produtos que consumimos, nas cidades, em ambientes domésticos, mesmo que nem sempre de maneira explícita (FERREIRA, 2006).

É sabido que a comunicação é uma necessidade humana, que deu-se inicialmente por sons e desenhos e evoluiu para a escrita, crescendo e ramificando em diversas línguas. O interesse por aprender línguas surge por plurais motivos, foi durante a segunda metade do século XX que diversos estudos buscaram perseverantemente pelo “método perfeito” para o ensino de língua estrangeira. Durante esse período vários métodos foram desenvolvidos, modificados ou aperfeiçoados (BROWN, 2001; RICHARDS & RODGERS, 2001; LARSEN-FREEMAN, 2003).

A procura pelo “método perfeito” deu espaço para estudos, que levam em consideração aptidões dos estudantes, fatores externos às salas de aula, fatores culturais, fatores emocionais e a colaboração com outras áreas e suas competências.

Essa preocupação com o desenvolvimento do aprendizado autônomo é particularmente importante, considerando-se que estaremos desenvolvendo, então, o aprender a aprender, suporte para um melhor resultado da aprendizagem não só na área de línguas, mas em diferentes campos de conhecimento.(NICOLAIDES & FERNANDES, 2003 p. 48)

Os materiais didáticos, que são auxiliares de ensino e aprendizagem, se apresentam de diversas maneiras através de interfaces e materialidades diferentes. Aos interessados em aprender uma língua estrangeira, não é diferente, esse contato se dá por numerosos meios. Entretanto, no âmbito das pesquisas, mesmo que diversos estudos permeiem aprendizagem de língua estrangeiras e frisem a importância dos materiais didáticos e da produção dos próprios estudantes, poucos estudos tem o enfoque nos materiais didáticos.

Justino (2013, p.104), explica que, quando materiais didáticos foram introduzidos, receberam a nomenclatura de “meios de ensino” e, ao passar dos anos, foram sendo agrupados e conhecidos como: recurso audiovisual, educação visual, material de instrução, educação audiovisual, recursos de aprendizagem, meio educacional, tecnologia da educação, comunicação educacional, engenharia educacional. O autor também traz a classificação dos materiais didáticos:

- 1)Meios de ensino de primeira geração: cartazes, mapas, gráficos, materiais escritos, exposições, modelos, quadronegros, etc.;
- 2)Meios de ensino de segunda geração: manuais, livros-textos e de exercícios, testes impressos etc.
- 3)Meios de ensino de terceira geração: fotografias, diapositivos, filmes mudos e sonoros, discos, rádio, televisão.;
- 4)Meios de ensino de quarta geração:instrução programada, laboratórios de línguas e emprego de computadores. Diante do avanço acelerado da tecnologia educacional que se estamos presenciando, poderíamos acrescentar uma quinta geração, em que os materiais didáticos ou meios de ensino utilizados seriam internet, DVD, retroprojeter, datashow etc.(SCHARMM Apud JUSTINO, 2013, p.107)

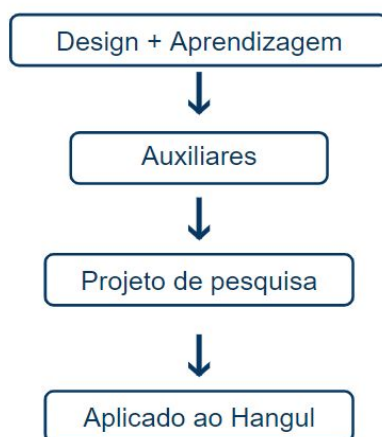
Com o advento da tecnologia, a necessidade por informação muda constantemente. Wurman (1991, p.63) afirma que os fatos por si mesmos não fazem sentido sem uma moldura de referência, eles só podem ser compreendidos quando se relacionam a uma ideia.O design pode ser então um meio de organizar, estruturar e apresentar essa informação.

O homem é a soma total de suas experiências. Sua escala e seu foco modificam-se continuamente à medida que ele estuda, cresce e se desenvolve. Por essa razão, ao executar o design, devemos nos dar conta de que somos confrontados com condições que estão em constante transformação, às quais só conseguiremos nos adaptar se: 1. desenvolvermos sempre formas seguras e mais precisas de expressar ideias; 2. examinarmos novamente em relação a cada nova tarefa, todo o conjunto de abordagens; 3. compreendermos o mecanismo da visão(BURTIN, 1949, P.101).

A língua coreana começou a receber atenção com mais intensidade desde o fenômeno Hallyu, também conhecido como Onda coreana, que vem ganhando destaque e visibilidade desde os anos 90.

No sentido mais restrito, a “onda coreana” (hallyu 한류 em coreano) refere-se a um aumento na visibilidade internacional da cultura coreana, começando no leste da Ásia e continuando mais recentemente nos Estados Unidos, América Latina, Oriente Médio, e partes da Europa. A onda consiste principalmente de duas formas de mídia, séries de televisão e música popular coreana (K-pop) [...] Como a onda coreana envolve a exportação da cultura coreana, ela é inerentemente um fenômeno nacional e um fenômeno transnacional. (RAVINA, 2009, p. 3).

Figura 1: Esquema geral do projeto de pesquisa.



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Será feita a correlação Design-Aprendizagem apresentando sua importância e aplicação.

## 1.2 Estado da Arte

A relação design-aprendizagem na língua estrangeira é um assunto ainda pouco explorado da maneira abordada nesta pesquisa. No Brasil, essa relação está frequentemente associada e direcionada ao design de interfaces e ao desenvolvimento mobile/web, resultando em poucas pesquisas similares que prestigiem os dois assuntos simultaneamente. Foram encontradas aproximações em que as abordagens relacionam design e aprendizagem, após pesquisas em revistas científicas, repositórios de Tese e Trabalhos de Conclusão de Curso.

A revista eletrônica *Fundamentals Of Online Education: Planning And Application - An Online Teaching Guidebook*, que tem como responsáveis Fatimah Wirth, Ph.D. e Todd Wirth, Ph.D., publicada em janeiro de 2013, apresenta um compilado de estudos, pesquisas, teses e livros, sobre ensino aprendizagem de língua estrangeira de relevância para a pesquisa apresentada.

O livro *The Process of Education* de 1960, do autor Bruner (1977), fala que os aprendizes de línguas são os responsáveis por construir seus conceitos. O autor apresenta que, baseado no seu conhecimento atual, o estudante é capaz de construir o aprendizado e mostra que a educação tem por objetivo construir as habilidades de pensamento e resolução de problemas. O autor também ressalta que as habilidades, podem ser transferidas para os alunos em situações diversas, sempre que passível de compreensão, mesmo que complexa.

A revista eletrônica *Fundamentals Of Online Education: Planning And Application - An Online Teaching Guidebook*, publicada em janeiro de 2013, apresenta que Vygotsky criou as Teorias de Cognição baseadas na interação social. O autor traz o aprendizado social, que é o aprendizado compartilhado e adquirido em grupo, como o principal fator do desenvolvimento cognitivo e apoiou que processos mentais mais complexos só poderiam ser alcançados com um contexto social. Gagne (1985), psicólogo experimental, delineou cinco categorias principais de aprendizado em seu livro *The Conditions of Learning*, de 1965, onde diz que para cada categoria de aprendizagem, existiam condições diferentes necessárias para alcançar o aprendizado, condições essas, que poderiam ser externas ou internas. As

categorias citadas eram: informações verbais, habilidades intelectuais, estratégias cognitivas e habilidades motoras.

Dewey (1916), o fundador da Escola do Pragmatismo, engloba em seu pensamento sobre educação as atividades significativas dentro de um contexto social e a participação do estudante no processo. O autor defende que os alunos aprendem melhor resolvendo problemas e fazendo atividades em equipe.

Segundo a *Fundamentals Of Online Education: Planning And Application - An Online Teaching Guidebook*, o movimento Gestalt foi pioneiro em teorias da aprendizagem cognitiva. Apresentavam que a aprendizagem pode ser explicada observando padrões junto à relação com o ambiente, pois na Teoria Cognitiva da Aprendizagem, defendiam que o estudante cria a partir da relação com o ambiente. Além de explicar que a memória é um sistema estruturado e processa as informações de maneira organizada onde o conhecimento prévio é importante para o processo de aprendizagem.

Piaget, no Instituto *Binet* em Paris na década de 1920, trabalhou na tradução da teoria cognitiva, a estruturando em três componentes principais: adaptações via assimilação, acomodação e etapas de desenvolvimento. Posteriormente apresentou a teoria *Equilibration*, que explica que quando o desequilíbrio ocorre o aluno sempre busca restaura-lo se adaptando ao esquema existente para incluir as novas informações, segundo a *Fundamentals Of Online Education*.

Dentro de design instrucional, a revista apresenta a *Fundamentals Of Online Education*, trás G.A. Miller, com a Teoria da Carga Cognitiva, sugeriu que a capacidade de memória de trabalho é limitada. O aluno tem uma memória operacional limitada, mas tem uma memória de longo prazo ilimitada que possibilita acessar e recuperar informações quando necessário. Logo, a informação precisa ser estruturada de forma que permita ao estudante desenvolver esquemas de forma rápida e automática.

Por fim, Wiggins e McTighe (2005) criadores do “*Backwards design*” que é uma abordagem de criação de um curso, eles estruturam partir dos resultados

pretendidos, e com o parâmetro que prevê que os alunos tenham aprendido no final da aula, do curso.

### **1.3. Pergunta de Pesquisa**

Como desenvolver um conjunto de auxiliares para a aprendizagem de uma língua estrangeira, utilizando conceitos do Design e suas áreas de estudo?

### **1.4. Justificativa**

O interesse por estudar e entender sobre o aprendizado de língua somado ao design se deu inicialmente por uma motivação pessoal. Os Auxiliares de instrução para língua estrangeiras, contribuem para que o estudante evolua mais rápido em uma língua, além do desenvolvimento da inteligência, nas competências cognitivas, motoras, dentre outras. O trabalho se apresenta academicamente relevante por buscar uma perspectiva de pesquisa e correlação ainda não explorada acerca da aprendizagem de língua estrangeira e o design, utilizando suas áreas de atuação e pesquisa. Resultando em auferir como o design pode agregar valor ao material e auxiliares de estudo, contribuindo para aprendizagem das pessoas que querem instruir-se no coreano.

A pesquisadora nota que diariamente se expõe a língua coreana e ao alfabeto, Hangul, com o dia-a-dia cercado por materiais visuais, impressos, escritos e artísticos de origem Sul-Coreana, culminando no interesse de unir a atividade extra acadêmica de estudar idiomas, coreano e inglês, com o design, sua área de atuação e de formação. Ao utilizar materiais para auxiliar os estudos, a pesquisadora se deparou com situações que provocavam resistência no uso, por vezes, pela escolha da matéria prima para fabricação do livro, que não facilitava seu 'consumo', ou pela dificuldade no entendimento do uso e dos conteúdos; A maneira com que as informações eram dispostas; tamanho de fonte(que deixam a leitura desconfortáveis), são alguns dos exemplos.

O design admite pensar em projetos que contemplem diferentes tipos de leitores e suas capacidades de aprendizado.



Fora e além do livro, há uma multiplicidade de modalidades de leitores. Há o leitor da imagem, desenho, pintura, gravura, fotografia. Há o leitor do jornal, revistas. Há o leitor de gráficos, mapas, sistemas de notações. Há o leitor da cidade, leitor da miríade de signos, símbolos e sinais em que se converteu a cidade moderna, a floresta de signos de que já falava Baudelaire. Há o leitor espectador, do cinema, televisão e vídeo. (SANTAELLA, 1998 p.127).

Buscando explorar as possibilidades do uso do design a pesquisadora optou por desenvolver um projeto de um conjunto de auxiliares, pois possibilita a interação do usuário, junto a uma abordagem mais lúdica sem prejudicar a informação que se deseja passar.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivo Geral**

Conceber um projeto de Conjunto de Auxiliares para aprendizagem da língua estrangeira coreana.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

Buscando atingir o objetivo geral, a pesquisadora definiu os seguintes objetivos específicos:

- A. Entender em parâmetros gerais como se dá o ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras e o uso dos seus conceitos a partir dos autores citados nessa pesquisa;
- B. Como a aplicação do design melhora o entendimento de um determinado assunto.
- C. Analisar a relação do design com aprendizagem de idiomas.
- D. Trazer informações sobre o alfabeto - Hangul;
- E. Escolher os materiais a serem analisados;
- F. Analisar os materiais similares;
- G. Compreender quais recursos podem ser usados para o projeto proposto, sejam eles gráficos, não gráficos e artísticos .

## **2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1.Ensino de Língua Estrangeira**

O interesse por línguas está diretamente ligado à história humana, passa desde a conquista entre povos, alianças de poder, comercio, até o interesse acadêmico, antropológico ou o “simples” status social. São muitas as variáveis que levaram e ainda levam ao ensino e estudo de um idiomas e também a procura por métodos que sejam bem sucedido.

Os métodos dentro do contexto de estudo de língua tem influência de áreas como fonética, fonologia, pedagogia, psicologia, linguística, dentre outras, o que torna extremamente complexo e às vezes confuso para o entendimento do termo aplicado, pois por diversas vezes o mesmo termo assumem sentidos diferentes.

No ensino de língua, Anthony(1963) e Richards & Rodgers (1986) se destacam por suas concepções sobre método. Anthony(1963), tem a primeira concepção formulada com o entendimento hierárquico sobre método, em que o método se comporta como planejamento, está sujeito a abordagem e é somente um meio para chegar as técnicas escolhidas pelo educador.

Na hierarquia estabelecida pelos autores, Abordagem é o elemento mais abrangente e técnicas, o mais específico. Para os autores, a abordagem diz respeito a uma visão geral do entendimento do professor (sobre um idioma, ensino e aprendizagem), o método tem como função apresentar a estrutura de como será feito o ensino(esquema de aulas) e as técnicas, são as estratégias selecionadas para que o método funcione no contexto pedagógico.

Figura 2: Representação hierárquica do conceito de método.

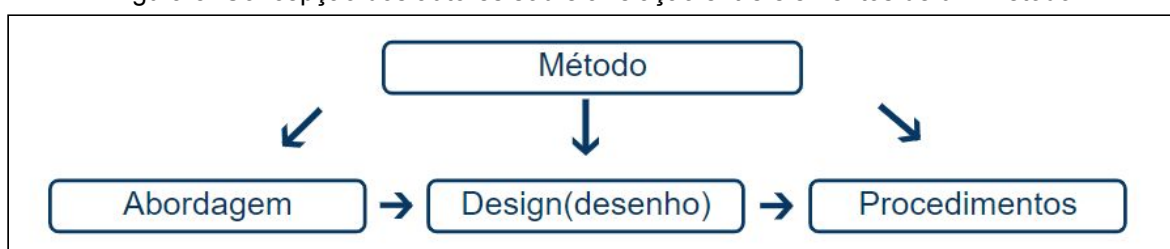


Fonte: Adaptado pela pesquisadora.

Richards & Rodgers (1986) trazem uma reestruturação e ampliação para o conceito de método, com uma estrutura um pouco mais complexa que teve como base a teoria anterior. Os autores consideram três elementos: A abordagem, o desenho (design) e os procedimentos. Método deixou de ser um elemento na hierarquia para ser uma variável de combinação entre os 3 itens.

Para os autores, Abordagem, continua sendo a visão do entendimento do professor sobre uma língua, ensino, e aprendizagem. O Método, audiolingual (método de ensino aplicado e objeto de estudo dos autores Richards & Rodgers (1986)), usa como base a língua, enquanto forma e estrutura. O Desenho (design), é dividido em objetivos de ensino, o papel do professor, o programa de ensino, o papel dos materiais e o papel do estudante. E os procedimentos, são as técnicas, tipos de tarefas e estratégias selecionadas pelo professor para o resultado esperado do processo. Na grande maioria das vezes, o programa de ensino está em sintonia com objetivo da aprendizagem, portanto, todos os elementos devem estar em harmonia para que isso seja possível.

Figura 3: Concepção dos autores sobre a relação entre elementos de um método.

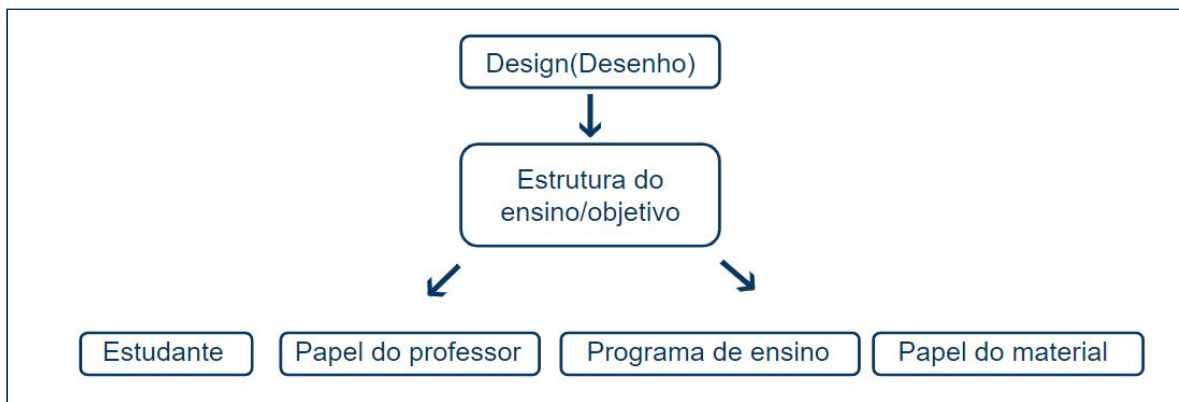


Fonte: Adaptado pela pesquisadora.

Richards & Rodgers (1986) tratam Método como a categoria mais importante na hierarquia, em seguida, trazem de maneira horizontal a importância da Abordagem, do Design(Desenho) e dos Procedimentos, entretanto, o Design(Desenho) está sujeita ao tipo de abordagem adotada pelo professor e é entendido pelos autores como estrutura, o desenho organizacional, mediando como acontecerá a relação entre as variáveis somado ao objetivo almejado.

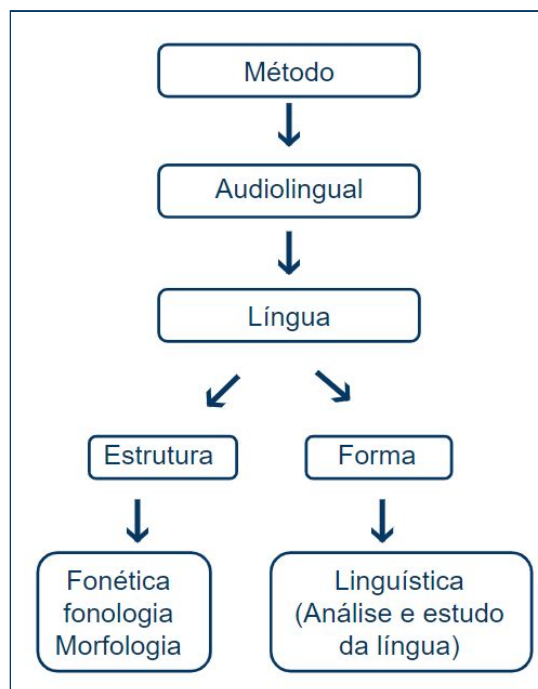
A imagem a seguir sintetiza a ideia do autor sobre o design(desenho), que é interpretado como estrutura, parte do todo.

Figura 4: Infográfico que apresenta o posicionamento dos autores sobre “Design(desenho)”



Fonte:Adaptado pela pesquisadora

Figura 5: Representação hierárquica da aplicação de “Método” dos autores.



Fonte:Adaptado pela pesquisadora.

Importante ressaltar que o pensamento esquemático de Anthony (1963) é similar ao conceito de “Árvore”, apresentado por Lima (1978) no livro, *Visual Complexity*, o pensamento hierárquico torna limitador por não considerar todas as possíveis relações entre os elementos e considerar somente um sentido de crescimento dos elementos de um sistema, causando assim, conflitos por serem desconexo(incoerentes) com a realidade, sabido que uma abordagem pode gerar diferentes métodos, os métodos podem ser realizados por diferentes técnicas, e as mesmas técnicas podem ser usadas também em métodos diferentes.

Já o esquema de Richards & Rodgers (2001), possui um grau de complexidade um pouco maior, por causa da variável “design” - traduzido como desenho, mas na prática é a estruturação do curso - que possui subdivisões de detalhamento, e por causa da maneira que interpretam o sistema do ensino de línguas, que faz com que o esquema se pareça mais com o conceito de Rede, possibilitando mais interação entre os elementos, mostrando a evolução do pensamento complexo e do entendimento das relações das variáveis.

Larsen-Freeman (1986); Richards e Rodgers (1986), foram autores que buscaram categorizar, classificar e descrever métodos, eles consideram 11 (onze) metodologias ao todo: gramática-tradução, direto, audiolingual (audiovisual), situacional, silencioso, comunitário, sugestopedia, resposta física total, incluindo as abordagens oral, natural e comunicativa. Essas metodologias servirão de parâmetros para a pesquisadora compreender em quais pode desenvolver o projeto.

Brown (2001) Considera que um método de ensino de língua estrangeira deve ser dirigido por princípios, planejados corretamente e organizados. Mesmo com o desenvolvimento de novos métodos, modificações e aperfeiçoamento, os obstáculos no processo da aprendizagem ainda existiam, com essa constatação e a insatisfação com os vários conceitos de método, pesquisadores e autores começaram a defender que não existia um método perfeito (PRAHBU, 1990; BROWN, 2002).

Duque (2004) resalta que passou-se a entender que a busca do “método perfeito”, deveria ser a busca pela o “método mais adequado”, essa constatação levou cada vez mais, a defesa do Ecletismo dentro do ensino/aprendizagem de

língua. O Ecletismo possui características mais flexível nas metodologias aplicadas, possibilitando ao professor escolher quais métodos vai usar de acordo com as necessidades dos alunos tendo em vista sempre a aprendizagem, compreendendo, que a flexibilidade não é ausência de metodologia.

Por fim, relevante ressaltar que as visões citadas são de pesquisadores, autores e estudiosos que possuem uma visão ocidental, eurocêntrica e as informações estão acordadas com a cultura e entendimento de mundo deles, em uma época que possuía uma relação diferente da hoje, não só em tecnologia, mas na relação interpessoal(entre pessoas) e no acesso à informação.

## **2.2. Aprendizagem de Língua Estrangeiras**

Já citado anteriormente, as razões que levam alguém a aprender um segundo idioma são muitas, “refletem uma série de motivações, culturas, crenças, aprendizado estratégias, estilos e objetivos. Eles também diferem em idade, aptidão, gênero e personalidade”(COTTERALL, 2008, p.119), além de que dominar uma língua exige mais que simplesmente querer aprender, “‘investimento’ de tempo, esforço e atenção ”(BROWN, 2001, p. 60) e domínio das quatro habilidades que são: Ouvir, falar, ler e escrever.

Na aprendizagem de línguas, as estratégias usadas são uma rede complexa com diversas combinações, são as ações escolhidas pelo estudante que busca resultados satisfatórios no aprendizado de idiomas. As estratégias de aprendizado são operações usadas pelo aprendiz para auxiliar na aquisição, armazenamento ou recuperação de informações, de acordo com uma definição familiar (RIGNEY, 1978).

Estratégias de aprendizagem são passos dados pelos alunos para melhorar a qualidade da sua própria aprendizagem, estratégia são especialmente importante para a aprendizagem de línguas porque são ferramentas para um envolvimento ativo e auto direcionado o qual é essencial para o desenvolvimento de competência comunicativa estratégias de aprendizagem apropriadas resultam em mais proficiência e maior autoconfiança (OXFORD 1990a página 1)

Naiman et.al. (1975) categorizaram seis estratégias de bons alunos de idiomas: Selecionar situações de linguagem que permitem escolher as preferências que serão usadas; Estar envolvido na aprendizagem de línguas; Perceber a

linguagem como um sistema de regras e também como uma ferramenta de comunicação; Aumentar seu conhecimento e revisar o entendimento da língua; Aprender a pensar na língua; e abordar as demandas afetivas da aprendizagem de línguas.

Oxford(sem data) organizou as seis subdivisões, que são: citadas acima e as separou em estratégia diretas ou indiretas. Considera que as estratégia de memória, as estratégias cognitivas, e as estratégias de compensação, correspondendo às diretas e estratégias de metacognitivas, as estratégias afetivas e as estratégias sociais, às indiretas. Após isso, sintetizou os estudos sobre o assunto e chegando nas quatro habilidades linguísticas: Ouvir, falar, ler e escrever, em que duas habilidades são passivas e duas ativas, e somadas mostram o domínio de uma língua.

Os autores, pesquisadores e a Oxford(sem data), consideram que bons alunos usam esse sistema de estratégias citado anteriormente para auxiliar nos estudos e evoluírem nos níveis dos idiomas, além de que usando-as, o estudante admite maior responsabilidade por seus estudos.

Segundo Rubin (1990), as estratégias metacognitivas coordenam o processo de aprendizagem. Bons alunos gerem bem seu processo de aprendizagem, somado ao controle da ansiedade, a auto-motivação e auto-avaliação, por exemplo, tendo a capacidade de administrar, mais de uma estratégia. Bons alunos trabalharam também com diferentes pessoas para aprender o idioma e usa a estratégia social, para adquirir informações culturais do novo idioma. Thompson e Rubin (1996), acrescentam que os estudantes usam as estratégias de memória, para lembrar e manter informações. Usa às estratégias cognitivas, para resumir, constatar o que foi endido da nova língua. Resultando na aptidão adquirida de superar as limitações encontradas com estratégias inteligentes e truques, como adivinhação ou analogias/ comparações quando se mostrar necessário.

Da mesma forma que existem variáveis nos fatores que levam alguém a começar a estudar uma língua, também existem os fatores que levam nas escolhas das estratégias, alguns deles são: a língua que se escolheu, duração, objetivos da

aprendizagem, aptidões, nível, variáveis afetivas, era, intensidade de motivação, professores, origem, característica e tipo geral de personalidade.

Politzer (1983), apresenta que professores de línguas usam estratégias mais adequadas a sua língua de ensino, passível ainda, de mais modificações se forem nativos da língua que ensinam e essas variáveis influenciam os alunos. Da mesma forma, os alunos aprendem por diferentes propósitos, refletindo em quais técnicas serão usadas. A duração, pode ser tanto a proficiência desejada, quanto o tempo que vai levar para que se conclua o curso e diferentes níveis, podem exigir estratégias diferentes, Politzer (1983) percebeu que os estudantes de nível mais alto usavam estratégias mais positivas, Chamot et. al.(1987), que o uso da estratégia cognitiva diminuiu, entretanto as metacognitivas aumentavam proporcionalmente com o nível.

Grau de consciência: A consciência metacognitiva também influencia o uso da estratégia. O que os alunos sabem sobre si mesmos e sobre seu próprio processo de aprendizado - por exemplo, tipos de linguagem usados, nível de proficiência, os resultados da aprendizagem e proficiência, sentimentos, aptidão, estado físico, idade, estilo de aprendizagem, papel social, caráter e a teoria pessoal da aprendizagem de línguas pode afetar o uso de estratégias de aprendizagem de línguas (Rebecca L., 1989 apud WENDEN, 1986b).

Poucos estudos pesquisaram sobre o efeito da idade na escolha de estratégias. Ehrman e Oxford(1989) e Oxford (1986) tiveram como objeto de estudo, alunos adultos que mostraram ter mais estratégias, sendo elas mais sofisticadas que a de alunos mais jovens, entretanto a motivação desses alunos mostravam ter fins imediatos para a carreira, que pode ser um fator maior que a idade. Leaver(forthcoming) estudou diretamente a relação idade e estratégias, comparando adultos e crianças que aprendem línguas, ela concluiu que as diferenças estratégicas não são consequência da idade, mas sim como os estudantes adquiriram suas habilidades linguísticas, que segunda a autora, frequentemente se dava maneira natural para os mais jovens e os adultos em sala de aula.

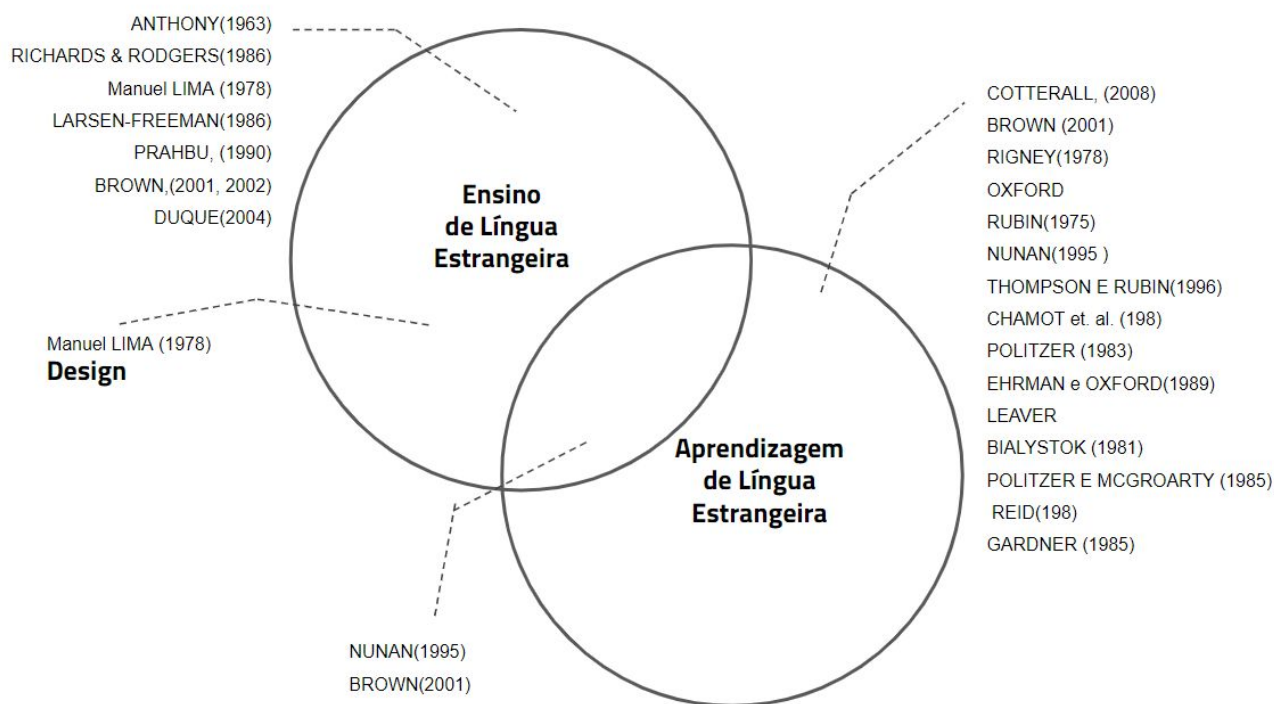
Bialystok (1981) constatou que a atitude dos estudantes era influente na escolha de estratégias, se tornando mais influente que a aptidão linguística, posteriormente, Oxford e Nyikos (1989) exibiram que dentre todas as variáveis medidas, o nível motivacional teve maior influência de estratégias de aprendizagem de línguas.



Dentro dos estudos apresentados anteriormente sobre aprendizagem de idioma, os objetos de estudos, faziam parte do universo de instituições de ensino ou de alguma escolaridade, como ensino médio, graduação, pós-graduação, sempre dentro de um contexto de línguas, em ambientes relativamente passíveis de controle. Muito se falou sobre as táticas, mas pouco se considerou a pluralidade que uma mesma turma pode ter. O fator idade não se resume somente em tempo, mas também pode considerar a formação, conhecimento e entendimento de mundo.

Por fim, “O principal fator determinante [no sucesso da aprendizagem de línguas] é a motivação”(GARDNER, 1985, p. 83). A motivação, somada com as atitudes, determina envolvimento pessoal na aprendizagem de línguas.

Figura 6: Infografia da relação da temática e autores e sobreposição de assuntos e autores.



Fonte: Adaptado pela pesquisadora.

### 2.3. Materiais Didáticos e Auxiliares de Aprendizagem.

“Auxiliares de Aprendizagem” foi um termo que surgiu durante o processo de orientação desta pesquisa, ocorrido ao longo do entendimento e amadurecimento do tema ao constatarmos que o objetivo não é substituir o professor ou produzir um

material que se basta, mas sim auxiliar na aprendizagem do aluno. Entende-se que o foco do planejamento e organização para o desenvolvimento de auxiliares precisam estar em harmonia com a compreensão da aprendizagem humana e apreensão cognitiva.

A capacidade individual de produzir múltiplas atribuições de significado permite que estabeleçamos uma relação de sobrevivência com o meio, considerando que “Ao abrir os nossos olhos transformamos o caos em ordem, em significações. Mudamos um ambiente neutro de sinais num ambiente humano, compreensível e utilizável.”(SIMÕES, 2012 Apud COPELLO, 2001, p. 155).

Apesar dos vários estudos sobre aprendizagem de língua estrangeira, ainda se tem pouco sobre materiais didáticos, dentro da temática, o que mais se destaca, é o interesse por livro didático. Nunan (1995) e Brown (2001) foram autores citados anteriormente que em suas respectivas pesquisas abordam sobre materiais didáticos brevemente, apresentavam vantagens e desvantagens, itens que compõem um bom livro didático e assuntos afins. Brown (2001) analisou os materiais didáticos de ensino-aprendizagem, para entender as técnicas que os alunos usavam, buscando saber que competências foram adquiridas por esses alunos, por exemplo.

Uma análise crítica do livro didático não poderia deixar de considerar sua inserção no contexto geral do sistema educacional, o mercado o qual serve e, por fim, seus usuários, professores e alunos (Carmagnani, 1999b, p. 127).

Importante ressaltar que há escassez de definições para materiais didáticos nas pesquisas que se dispõem a discutir sobre. Tomlinson ([1998] 2004c: XI) traz a definição de material didático como “qualquer coisa que ajude a ensinar aprendizes de línguas”. Posteriormente o mesmo autor, Tomlinson (2004f p.66) define como “qualquer coisa que possa ser usado para facilitar a aprendizagem de uma língua”. As duas definições mesmo que abrangente, são relevantes para suas áreas de pesquisa e possibilitam compreender a função mais ampla e mais específicas de materiais didáticos, Salas (2004,p.2), ratifica e define como “qualquer coisa empregada por professores e alunos para facilitar a aprendizagem”.

Autores apontam para a necessidade de mais pesquisas sobre os materiais didáticos (MATOS, 1976; SHELDON, 1988; ELLIS, 1997, COOK, 1998; MCDONOUGH & SHAW, 2003; TOMLINSON [2001] 2004a 1 ; SALAS,

2004; TOMLINSON & MASUHARA, 2005), em especial sobre a elaboração dos mesmos. Interesses e objetivos editoriais por trás dos mesmos fazem com que as pesquisas sobre elaboração de materiais sejam muitas vezes sigilosas, elaboradas para grandes editoras. (VILAÇA, 2009. Apud MATOS, 1976; SHELDON, 1988; ELLIS, 1997, COOK, 1998; MCDONOUGH & SHAW, 2003; TOMLINSON [2001] 2004a 1 ; SALAS, 2004; TOMLINSON & MASUHARA, 2005)

A relação Mercado-Instituições de ensino, ainda é uma barreira para o acesso a informação, que em situações pode inibir o interesse por aprofundar uma pesquisa, além disso, profissionais ou estudantes de Línguas estrangeiras, pedagogia, psicologia, fonologia e áreas afins, podem não possuir as competências necessárias para avaliar um projeto gráfico, editorial tanto quanto um designer, então a relação interdisciplinar se faz necessária, de grande valor em um projeto.

#### 2.4. Sobre O Alfabeto Hangul

A escolha do alfabeto como objeto de aplicação do projeto se dá por uma necessidade de recorte, sabendo da complexidade e profundidade de informações que existe para se aprender qualquer idioma, além dos diversos meios de adquirir conteúdo. A partir dessa constatação optou-se por utilizar somente fonte oficial e o conteúdo disponíveis pela mesma. O *National Institute of Korean Language*, é um instituto sul-coreano responsável por pesquisar e documentar todas as informações sobre a língua e será a fonte para essa pesquisa.

Segundo o *National Institute of Korean Language*, “한글”, Hangul ou Hangeul(romanizado) é o nome dado ao alfabeto coreano. É um alfabeto fonético, é escrito da esquerda pra direita, assim como os alfabetos ocidentais, com a diferença que foi projetado para combinar consoantes e vogais em unidades silábicas, chama-se ‘Jaman’; diferente do Romano, onde cada letra ocupa um espaço lado a lado somente.

Cada caractere do “한글” Hangul, tem relação direta com um som. “Conhecemos dois tipos de escrita: um símbolo para cada ideia = ideograma (na China de hoje) e um símbolo para cada som=letra.”(HELLER et al., 2010, p.29) Ideogramas dizem respeito a um símbolo (imagem) que carrega significado, como os hieróglifos Egípcios, enquanto o hangul, uma letra, corresponde a um som.

Relação: Desenho da letra = caractere = som / ㅏ = ㅏ(Siout) = |Sa|. Logo, Um Desenho = Um Som.

Vogais:

Figura 7:Alfabeto coreano - Hangul - Vogais simples e Ditongos

Vogais simples:

ㅏ	ㅑ	ㅓ	ㅕ	ㅡ	ㅣ	ㅞ	ㅟ	ㅛ	ㅜ
a	eo	o	u	eu	i	ae	e	oe	w

Ditongos:

ㅑ	ㅓ	ㅕ	ㅗ	ㅛ	ㅜ	ㅝ	ㅟ	ㅛ	ㅜ	ㅡ
ya	yeo	yo	yu	yae	ye	wa	wae	wo	we	ui

Fonte:Adaptado pela pesquisadora.

Consoantes:

Figura 8: Alfabeto coreano - Hangul - Consoantes simples

ㄱ	ㄲ	ㅋ	ㄷ	ㄸ	ㅌ	ㅍ	ㅑ	ㅑ
g, k	kk	k	d, t	tt	t	b, p	pp	p

Os sons ㄱ, ㄷ e ㅍ são transcritos respectivamente como g, d e b antes de uma vogal; eles são transcritos como k, t e p quando aparecem antes de outra consoante ou como o último som de uma palavra

Fonte:Adaptado pela pesquisadora.

Figura 9: Alfabeto coreano - Hangul - Consoantes - Africadas, Nasais, Fricadas, Liquidas

Consoante africada			Consoantes Nasais (fracas)		
ㅈ	ㅉ	ㅊ	ㄴ	ㅁ	ㅇ
j	jj	ch	n	m	ng

Consoante fricativa			Liquids
ㅅ	ㅆ	ㅎ	ㄹ
s	ss	h	r, l

Fonte: Adaptado pela pesquisadora.

A criação do sistema de escrita é creditada e associada ao Rei Sejong , “O Grande”, 4º Rei da dinastia Joseon e creditada frequentemente também à Academia Real 집현전 *Jiphyeonjeon*. O projeto foi publicado (Apresentado às autoridades do governo ) em 1446 a fim de substituir o uso de Hanja (한자, 漢字) ideograma chineses, amplamente usado até o século XV. O Rei alegou que a língua coreana era fundamentalmente diferente e que o uso do Hanja era inviável para a população em geral, pois era extremamente complexo e difícil, só quem lia e escrevia era a elite privilegiada 양반 Yanban, composta principalmente por homens enquanto a população era analfabeta funcional, realidade que mudou após a criação do Hangul, afirma o *National Institute of Korean Language*(*acesado em 20 de março de 2019*).

O documento nomeado como Hunminjeongeum (훈민정음), que é definido como “Os sons corretos para instrução do povo” do ano de 1446 (ano da primeira aplicação de uso do alfabeto), deu posteriormente, em 1913 o nome como

hoje é conhecido, como também validou, em 1940, sua autenticidade de criação, onde explicava que o desenho das consoantes estão de acordo com a fonética articulatória, e as vogais, com os princípios do Yin e Yang e da harmonização das vogais.

Formação das sílabas 'Jaman':

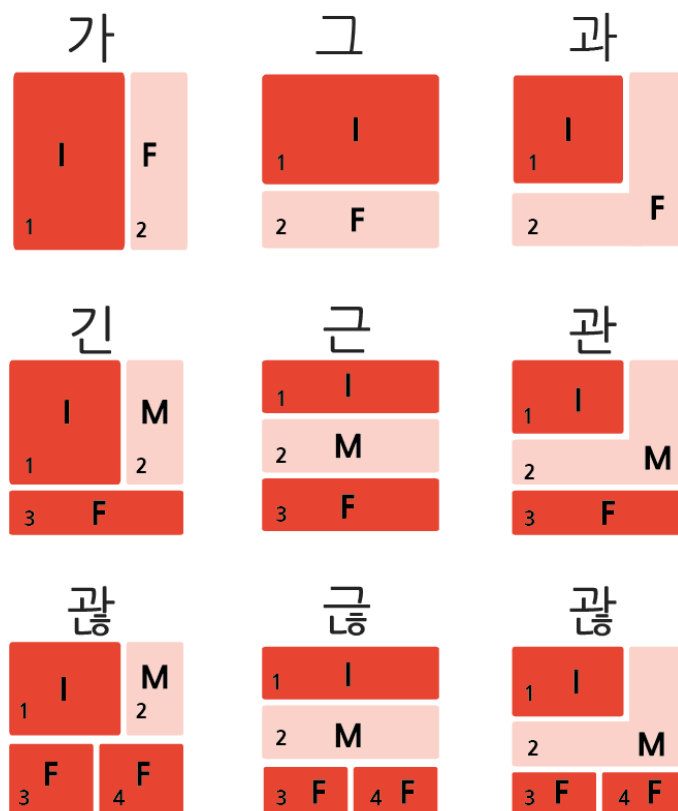
Início = I, Meio = M, Fim =F.

Primeira linha: Consoante+Vogal

segunda linha: Consoante Vogal + Consoante (Batchim)

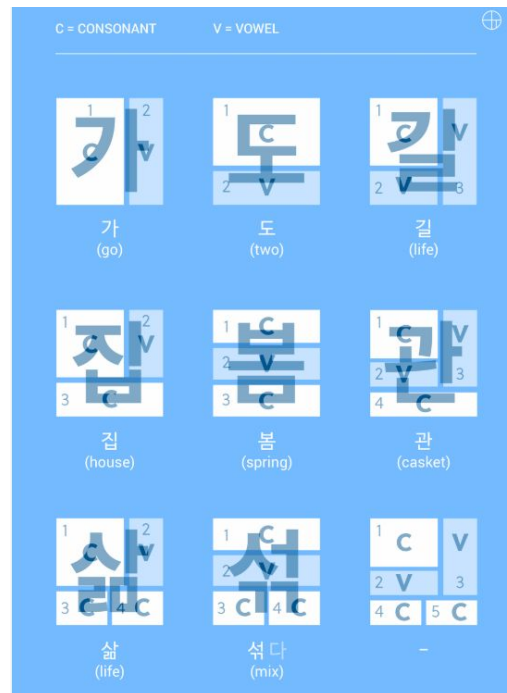
Terceira linha: Consoante+Vogal+Consoante+Consoante (Batchim duplo).

Figura 10: Formação silábica da língua coreana



Fonte: Adaptado pela autora

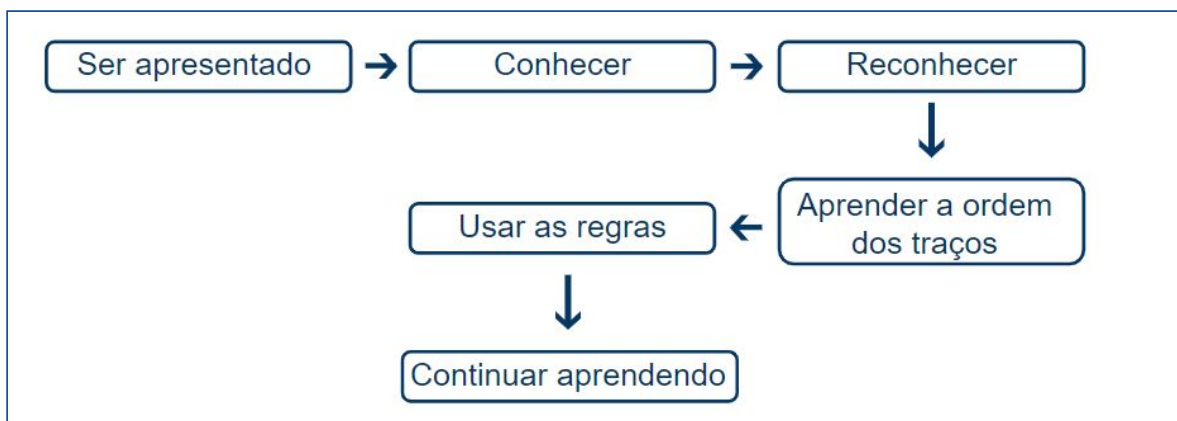
Figura 11: Representação 3, sobreposição, composição silábica



Fonte: <http://hantype.co/geulja-geek-part-6>, acessado dia 24 de março.

Durante o percurso de estudo da língua a pesquisadora constatou que para entender o alfabeto Hangul, primeiro é preciso ser apresentado as letras, conhecer as formas, aprender, para adquirir as competências de reconhecer-las, conseguindo associar o desenho ao significado que tem, passando para o próximo nível de complexidade que é conhecer e aprender as regras básicas de uso das letras montando as sílabas e frases, crescendo assim no aprendizado.

Figura 12: Infografia do entendimento da aprendizagem do hangul pela pesquisadora.



Fonte: Adaptado pela pesquisadora.

## 2.5. Design e Áreas de Estudo

A cognição humana simplifica uma enorme gama de estímulos em unidades compreensível. A quantidade de cores, formas, texturas, sons e movimentos a que somos expostos a cada momento seria incompreensível se nosso cérebro não estruturasse todos os dados sensoriais em objetos e padrões coerentes. O cérebro decompõe, combina e funde o que vemos com o que conhecemos para que assim seja possível construir um entendimento coerente do mundo. usando com base a memória e a experiência, o cérebro preenche lacunas, deixando de fora os dados irrelevantes(LUPTON, 2008).

As informações recebidas nem sempre são compreensíveis, cada usuário possui necessidades distintas, além de limitações, na organização da informação é possível trazer clareza a mensagem que se quer passar.

Estamos todos cercados por informação que atua em diferentes níveis de urgência sobre nossa vida.[...] Embora aquilo que constitui informação em um nível para uma pessoa possa atuar em nível diverso para outra. Eles se irradiam desde a informação mais pessoal, a que é essencial para nossa sobrevivência física, até a forma mais abstrata de informação, que abrange nossos mitos pessoais, desenvolvimento cultural e perspectiva sociológica. WURMAN (1991). p. 47

O entendimento de algo está ligado a capacidade de decodificar a informação, no estudo de língua não é diferente, entender cada desenho, cada letra, faz com que você possa entender uma palavra, por exemplo, mesmo assim, um aglomerado de informação pode não fazer sentido, quando se está sendo alfabetizado, devido a maneira que está sendo apresentado. Wurman (1991) diz que Informação deve ser aquilo que leva à compreensão e a forma como a informação é apresentada muda dramaticamente a percepção e pode até prejudicar a própria natureza da informação.

Sabendo que o cérebro decompõe e combina ativamente os estímulos sensoriais que recebemos, funde o que vemos, e usa o que conhecemos para construir um entendimento coerente do mundo, (LUPTON,2008), o uso e aplicação do design deixou de ser uma opção, para se tornar uma necessidade cada vez mais recorrente.



Ao explorar a capacidade do cérebro para encontrar e criar ordem, os designers constroem marcas, layouts e interfaces simples e diretos. Além de buscar soluções de comunicação clara e objetiva, eles também podem usar os processos de percepção para inventar formas surpreendentes que desafiam os observadores a preencher as lacunas. (LUPTON,2008, p. 99)

Lupton (2008), afirma que a linguagem visual mais vigorosa torna-se inútil se não houver habilidade para inseri-la num contexto palpável. Entretanto é necessário mais que habilidade, o entendimento do projeto no todo, é importante para a produção, isso diz respeito, às áreas de estudo de design, a pesquisa prévia e interesse, compreendendo o assunto e as possíveis necessidades básicas do usuário, para aplicar-se um bom projeto e um bom design.

Num mundo complexo, filtrado por camadas de sinais visuais, verbais e sensoriais, uma comunicação visual clara e vigorosa é essencial. Um design impecável não apenas nos ajuda a dar sentido às nossas vidas, como pode tornar nossa experiência prazerosa. (LUPTON,2008, p.13)

Bonsiepe (1999) por sua vez, diz que o design da informação está no domínio dos conteúdos visualizados, usa a seleção, organização, hierarquização, conexões e distinção visual, para tornar a informação clara, permitindo que seja eficaz, seja qual for o meio em que será feito e/ou disponibilizado o conteúdo, além de acrescentar que o design ultrapassa a função de traduzir pois também estrutura e planeja.(BONSIEPE, 2011, p. 84)

Cada língua possui particularidades distintas, ao iniciar a alfabetização em um idioma estrangeiro, nos deparamos com desenhos que a partir do entendimento do significado, som e função, passa-se a entender que é um letra.

Wong (1998) defende que em conceitos gerais de desenho, a linguagem visual constitui a base de criação, apresenta quatro grupo de elementos que são: Conceituais, Visuais, Relacionais e Práticos, em que os Conceituais, compostos por: ponto, linha, plano e volume. Os Visuais, são quando os elementos conceituais se tornam visíveis, passando a ser: formato, tamanho, cor e Textura. Os Relacionáveis, dizem respeito aos elementos que governam a localização e inter-relação, podem ser percebidos, como a direção e a posição; alguns são para serem sentidos, como o espaço e a gravidade. Os Práticos, estão subjacentes ao conteúdo e extensão, são eles: representação, significado e função.

O entendimento crescente da informação que um desenho traz é a parte mais básica do aprendizado, seguindo assim para a significação que a forma possui.

Por semiótica entenda-se a investigação cujo objeto de estudo são os sinais e os sistemas sógnicos.[...] inicia-se no princípio do século XX e evolui a partir de duas linhas completamente distintas de abordagem: uma de tradição francófona e proposta pelo linguista Ferdinand de Saussure, mais ligada à filosofia e à psicologia da comunicação; a outra, anglo-saxónica, a linha de Charles Sanders Peirce, americano, tem o seu ponto de partida na lógica e na matemática. A linguagem é todo e qualquer sistema de signos, sendo portanto um código. É o núcleo semiótico sem o qual não ocorreria a comunicação das ideias ou sentimentos.(LUPTON,2008, p.39)

Antes da consciência que as formas apresentadas são integrantes de um alfabeto, elas são interpretadas somente como desenhos, desenhos que se assemelham ou não com algo que conhecemos, mesmo a forma(o desenho, letra, caractere) já possui um significado antes de ser entendida.

Lupton (2008) define que o ponto, a linha e o plano compõem os alicerces do design e são os elementos mais básicos que constituem todos os outros. A partir deles os designers criam imagens, ícones, texturas, padrões, diagramas, animações e sistemas tipográficos, diagramas, texturas e padrões.

Os diagramas constroem relações entre elementos que utilizam pontos, linhas e planos para mapear e conectar dados. Texturas e padrões são construídos a partir de grandes grupos de pontos e linhas al. que se repetem, se revezam ou interagem na formação de superfícies singulares e envolventes. A tipografia compreende letras individuais (pontos) que compõem linhas e manchas de texto.(LUPTON,2008, P.33)

Os autores exprimem perspectivas que se somam ao lidarem com os mesmo elementos formais, mas apontam aspectos diferentes, ao lidar com esses elementos em um projeto busca-se a harmonia das partes e a melhor forma de apresentar as informação.

O equilíbrio entre os elemento não diz respeito a algo estático, o equilíbrio também se apresenta na simetria e assimetria, aplicando variáveis como: textura, valor, cor, forma, contrastantes para contrabalançar ou enfatizar o peso de um objeto é possível chegar ao sentido de e equilíbrio dinâmico, da mesma forma o Ritmo, mesmo sendo um padrão forte, constante e repetitivo não significa q seja igual todas as vezes.(LUPTON,2008)

O equilíbrio é uma condição humana fundamental: precisamos de equilíbrio físico para ficar de pé e andar, buscamos o equilíbrio entre as várias facetas de nossa vida pessoal e profissional, e o mundo luta pelo equilíbrio do poder. [...] No design, o equilíbrio age como uma baliza para a forma - ele ancora e ativa elementos no espaço(LUPTON,2008, p. 49)

Cardoso (2013) diz que os objetos têm a capacidade de significar alguma coisa por meio de sua aparência. As escolhas de projeto também influenciam na relação do usuário com produto, o uso dos conceitos apresentados anteriormente, trás conforto visual o que contribui para a permanência no estudo, além de valorizar o projeto.

Somos envolvidos por cores dotadas de significados; somos programados por cores, que são um aspecto do mundo codificado em que vivemos as cores são o modo como as superfícies aparecem para nós. Quando uma parte importante das mensagens que nos programam hoje em dia chega em cores, significa que as superfícies se tornaram importantes portadores de mensagens” (FLUSSER 2013, p.128)

Farina (2006, P.136) diz que uso da cor pode ser usado estrategicamente como um instrumento didático, pois é um código fácil de ser assimilado e reconhecido, além de ser uma ferramenta mercadológica muito importante.

As cores formam uma linguagem imediata que tem a vantagem de superar muitas barreiras idiomáticas com seus consequentes problemas de decodificação. (FARINA, 2006, p. 136)

A tipografia, assim como as cores possui muita importância dentro de um projeto. Tipografia são um sistema de objetos sensoriais particularmente poderoso. Como a leitura é um hábito profundamente arraigado, reconhecemos imediatamente as formas das letras. É difícil não ler uma palavra que aparece à nossa frente. No entanto, as letras também são símbolos abstratos construídos a partir de retas e curvas, que não fazem sentido algum fora do regime alfabético.(LUPTON,2008).

Os designers criam hierarquia e contraste ao jogar com a escala das letras. Mudanças na escala ajudam a criar contraste visual, movimento e profundidade, além de expressar hierarquia de importância. (LUPTON, 2004, p.38)

Hierarquia tipográfica é indício de um sistema organizado, ao destacar informações, dando ao usuário um caminho para seguir.

O movimento gestaltista, atuou sobretudo no campo da teoria da forma, contribuiu de forma relevante para os estudos da percepção, aprendizagem, linguagem, motivação, inteligência, memória, experimentação e dinâmica de grupos sociais (GOMES FILHO, 2000).

O termo “Gestalt”, é amplamente usado e reconhecido no design significando “boa forma”. Os princípios básicos da Gestalt, unidades, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança, pregnância da forma, colaboram para a construção dos projetos, Lupton (2008), traz que a percepção visual é definida por relações de figura e fundo. Conseguimos destacar letras das páginas, prédios do seu entorno e esculturas do vazio ou que uma forma preta não é visível num fundo preto, pois separamos figuras (formas) dos espaços, cores ou padrões que as rodeiam (fundo).

A modularidade é um elemento básico e fundamental para quem estuda o Hangul, segundo o *National Institute of Korean Language*, o alfabeto foi projetado para que as letras construíssem módulos, formando blocos silábicos, aglutinação, permitindo que cada caractere se “molde” e se “deforme” para formar uma sílaba.

Figura 13: Representação silábica das palavras.



Fonte: <http://hantype.co/geulja-geek-part-6/>. acessado dia 24 de março

A imagem retrata a consoante Siot, apresentada em estruturas silábicas com tipos de vogais diferentes, em três tipos de fontes.

Figura 14: Exemplos de sílabas verticais, verticais e laterais.



Fonte: Adaptado pela pesquisadora

Quadro 1-combinando: Consoante + Vogal Vertical; letras S+A e abaixo as letras S+E

Quadro 2-combinando: Consoante + Vogal Horizontal; Letras S+O e as letras S+YU.

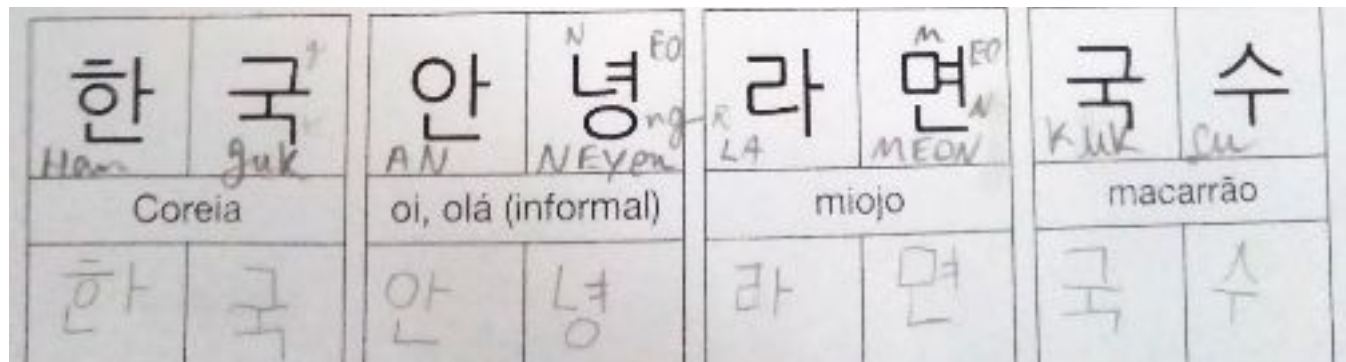
Quadro 3-combinando: Consoante + Vogal lateral (preenche o espaço lateral e inferior). Letras S+UI, e as letras S+WE.

A escala pode se apresentar de forma objetiva ou subjetiva. Em termos objetivos, ela se refere às dimensões exatas ou a proporção do objeto em tamanho real, pode representar grau de importância, movimento. “Um projeto cujos elementos têm todos o mesmo tamanho muitas vezes deixa uma sensação estática ou sem graça ou pela falta de contraste.” (LUPTON, 2008, p.61)

Escala é relativa um elemento gráfico pode parecer maior ou menor dependendo do tamanho, da localização e da cor dos elementos ao redor dele. Quando os elementos têm todos o mesmo tamanho, o projeto fica monótono. O contraste no tamanho pode criar uma tensão, bem como uma sensação de profundidade e movimento. Pequenas formas tendem a recuar e grandes a se aproximar. (LUPTON, 2008, p. 62)

A escala também corresponde a nível de detalhamento e complexidade, ao ter os primeiros contatos com o alfabeto, a coordenação motora ainda não se adaptou às novas formas, possibilitar ao aprendiz que treine em uma dimensão ampliada, até construir a memória muscular colabora para o aprendizado, levando-se em conta que ajuda na fixação do conteúdo e na memória muscular ao replicar a forma repetidamente.

Figura 15: Exercício de fixação de palavras, escala 1:1, apostila(impressa) do curso “Coreano Online”.



Fonte: Acervo da pesquisadora(disponível para alunos do curso no site: Coreanoonline.com.)

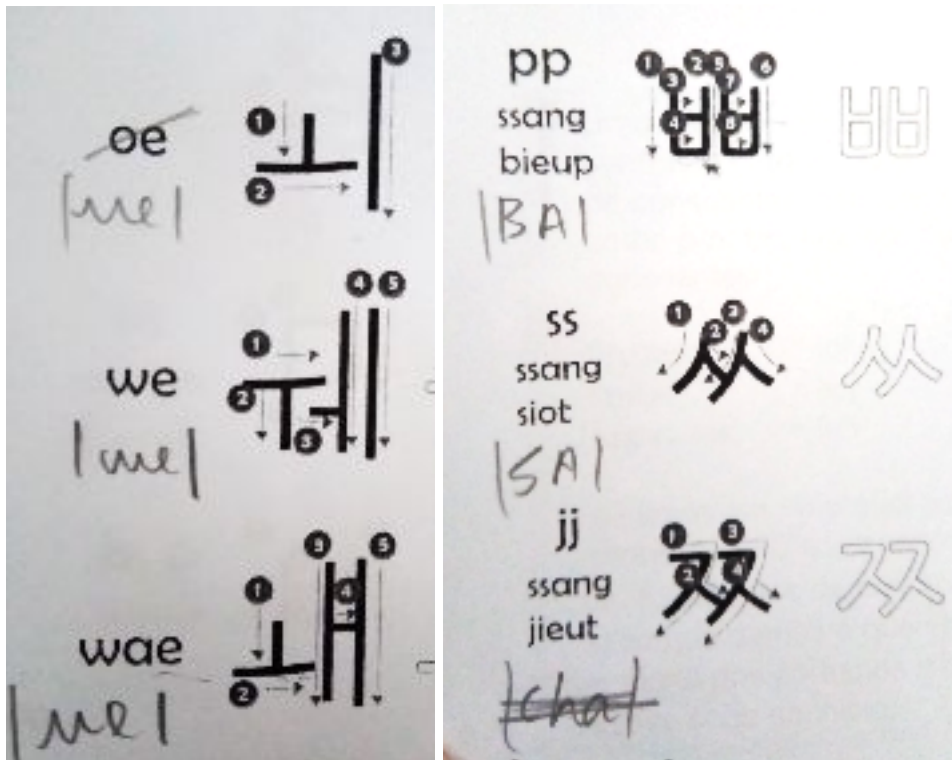
A ordem dos traços das letras (Ductus) são de suma importância quando se está aprendendo um alfabeto, o Instituto Nacional da Língua Coreana traz a história, criação e processo de consolidação do alfabeto, o Hangul possui algumas letras semelhantes a ideogramas Chinês, é a partir das ordens dos traços e desenho da letra, que é possível identificar e diferenciar formalmente as letras os caracteres das duas línguas, que possuem de traços diferente.

No Manual *Caligrafia Expressiva*(2011), é citado e que Ducto pode ser entendido, por traço ou cada um dos gestos gráficos(curvas, traços retos) ou o conjunto de linhas e curvas que são escritos sem levantar o lápis ou a caneta. O traço é uma marca contínua numa superfície, uma sucessão de pontos. O golpe é o movimento, como Vasily Kandinski aponta.

Ao iniciar a aprendizagem e prática de um alfabeto estrangeiro, letras que não fazem parte do cotidiano costuma-se necessitar mais espaço para o treino, com o passar do tempo com a técnica aprendida sua musculatura réplica com maior destreza, atingindo a prática da “cursiva”, letra manuscrita escrita corretamente.

Algumas letras como as Ssang Bieup, Ssang Siot, Ssang jjeut, na imagem a seguir, dispõem de uma quantidade de traços e proximidade de informação maior que as outras consoantes, o mesmo acontece com as vogais Oe, We, Wae, ao adequar no projeto gráfico a organização dessa informação em escala, contraste, contribuem para a ergonomia cognitiva para a aprendizagem.

Figura 16: Demonstração e exercício de fixação do alfabeto, apostila(impressa) do curso “Coreano Online”.



Fonte:Acervo da pesquisadora(disponível para alunos do curso no site: Coreanoonline.com.)

Lida e Buarque (2016, p.461) trazem que as bases da ergonomia cognitiva, envolve os processos sensoriais de captação de sinais, correspondendo a percepção, o processamento e armazenamento de informações, que diz respeito à memória e seu uso no trabalho, sendo a tomada de decisão.

O design pode contribuir tanto em aspectos físicos em produção gráfica do produto, quanto não físicos, com o design informacional, experiência do usuário para a aprendizagem de língua.

### **3. ANÁLISE DE SIMILARES**

Durante a primeira parte desta pesquisa, foram cotados similares de livros, o principal critério de seleção dos materiais foram está em português. Grande parte dos livros e apostilas disponíveis na internet são em inglês. Após não ter sucesso em conseguir uma lista de bibliografias em tempo hábil dos materiais utilizados pela Embaixada da República da Coreia no Brasil e/ou do “Sejong Hakdang”, Instituto Rei Sejong, dois órgãos que oferecem aula de língua coreana, a pesquisadora optou por livrarias e sites que comercializam livros, os sites acessados foram das Livrarias Saraiva, Livraria Cultura e Estante Virtual, utilizando palavras as chaves: Coreano, Língua coreano e Hangul .

Poucos materiais foram encontrados, os títulos que se encaixavam em livros que ensinam a língua coreano, em português foram: “Fale Tudo em Coreano! - Vol.1” ano, 2016 da Disal Editora, que foca no ensino da língua pela conversação e usa um CD para complementar, mas não disponibiliza imagens do conteúdo do livro.

O segundo artefato o Livro foi “Wa!Coreano Básico” Vol.1 e Vol.2, dos anos de 2016 e 2018 da autora Julia Lee, Pontes Editores. Segunda a editora, o livro está dividido em três partes, uma para cada nível de formalidade da língua(o Formal, que é usado para se comunicar com pessoas mais velhas ou com cargos mais elevados, o “educado”, utilizado com desconhecidos e o informal, para usar com pessoas próximas e familiares) possuindo o conteúdo gramatical crescente em complexidade. Segunda editora, o livro está esgotado sem data para recomercialização(acessado dia 07 junho de 2019).

Após esse processo, a análise de similares foi repensada, almejando se aproximar mais do projeto final proposto para a segunda parte da pesquisa.

#### **3.1. Diretrizes de Análise**

A análise de similares será feita com produtos e projetos distintos, motivada pela diversidade de soluções para se transmitir informações, essa variedade busca abranger partes dos materiais citados anteriormente como Auxiliares de Instrução de Aprendizagem.



Questionamentos foram feitos para chegar aos critérios de análises e para a escolha dos materiais apresentados, qualidade gráfica do material, questões ergonômicas e cognitivas. Wurman (1991, p.224). defende que “é só a partir de perguntas e comparações que você começará a formar um modelo ou sistema de avaliação para decidir que tipo de informação importante para sua vida.” Os critérios levaram em consideração a estética do material, projeto gráfico, a materialidade dos objetos, como eles se estruturam.

### 3.1.1. Análises

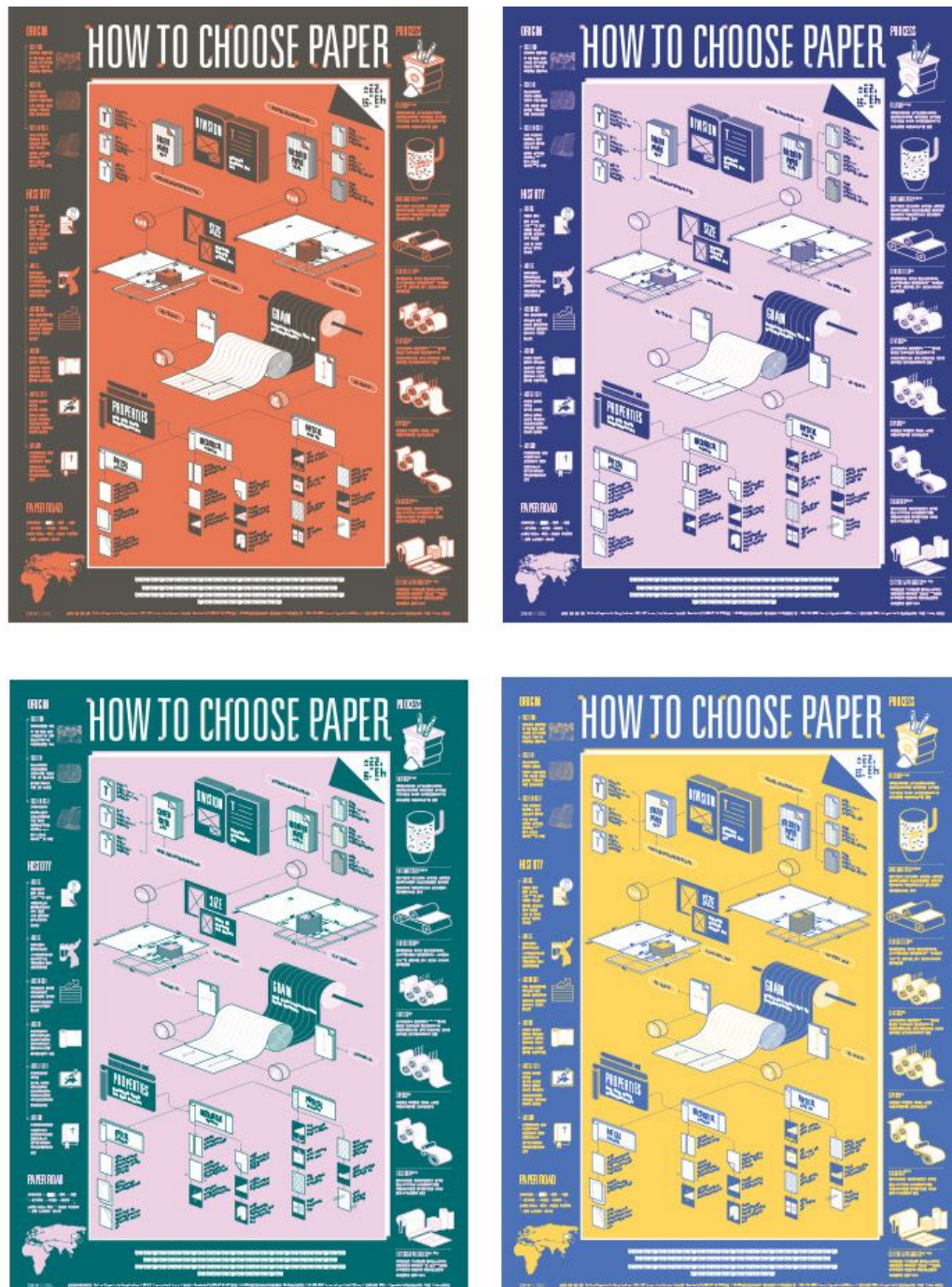
O primeiro artefato a ser analisado é a Infografia *Paper Infographic Poster, All About Paper* (Imagens 17 e 18) do designer, Sung Hwan Jang, que abriga informação de origem, produção, processo de fabricação do papel, dentre outras informações. O Poster possui dimensões, 510mm x 680mm no papel: Rendezvous 130g.

Figura 17: Infografia “All About Paper”



Fonte: Disponível em <http://street-h.com/poster> (Acessado dia 05 de outubro de 2019).

Figura 18: Infografia “All About Paper” em outras cores.



Fonte: Disponível em <http://street-h.com/poster> (Acessado dia 05 de outubro de 2019).

O projeto utiliza da composição visual e uso das cores para hierarquizar as informações, alto contraste para setorizar a informação, organizando a parte imagética da parte textual, composição, o modo que foi diagramado faz uso da perspectiva isométrica que traz um contraste as informações nas colunas laterais e torna a composição dinâmica, faz uso de filetes, setas e marcações para ligar e associar os elementos.

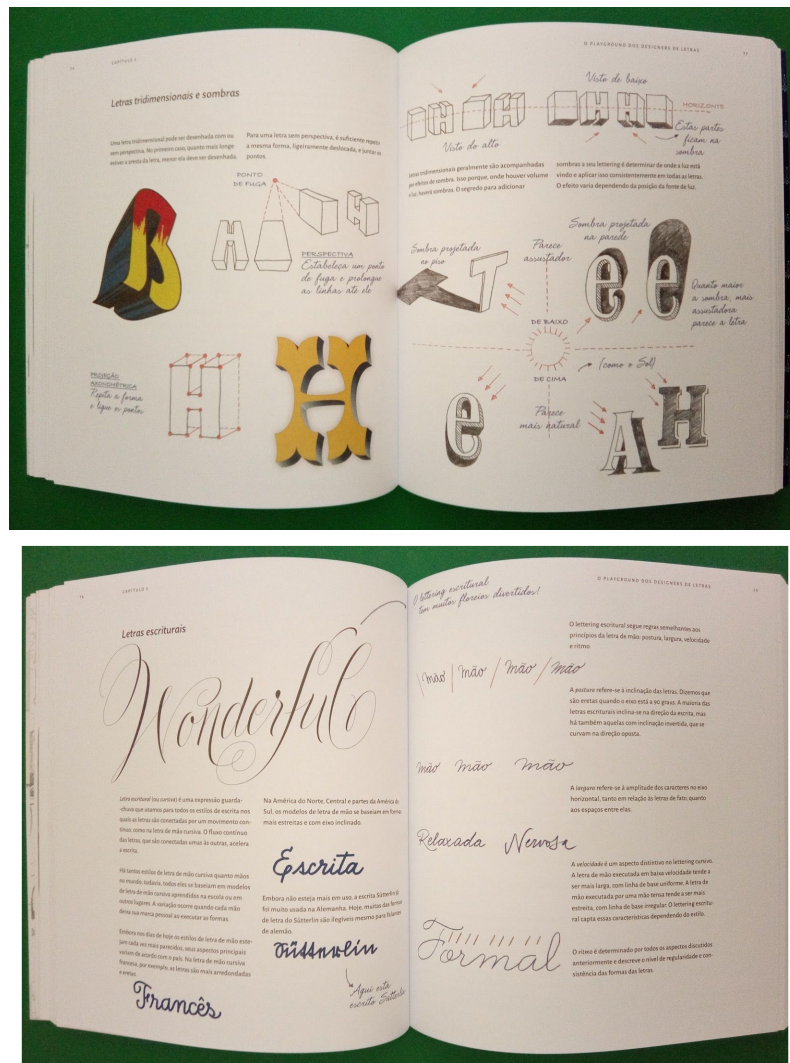
O segundo produto é o livro “Segredos de Ouro do Lettering”, da designer Martina Flor, é um livro-manual básico de técnicas do desenho manual. Explica o que é o lettering e como ele se diferencia da tipografia e da caligrafia, segundo a editora, passando pelos princípios da composição e pelos recursos ornamentais mais recorrentes, até os estilos artísticos e o processo de design, este livro revela os segredos necessários para aprofundar-se com rigor na técnica e na prática do desenho de letras feitas à mão.

Figura 19: livro “Segredos de Ouro do Lettering”.



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 20: livro “Segredos de Ouro do Lettering”.



Fonte: Acervo da pesquisadora

O projeto utiliza vários artifícios visuais de manualidade e objetos físicos para a composição das páginas, tornando mais intimista o contato com o usuário, uso tipografias e cores para hierarquizar as informações, tem a relação texto imagem em diferentes proporções de acordo com a informação que receberá destaque, composição, faz uso setas que fazem alusão a setas manuscritas, semelhante a de anotações e marcações para ligar e associar os elementos.

O livro "O MECOTipo", apresenta um método de trabalho para desenho de tipos, sistema de avaliação para mensurar os resultados, além de várias informações básicas e importantes para quem está começando a projetar fontes. Foi o primeiro livro brasileiro sobre desenho tipográfico, projeto gráfico da Serifa Fina, Laboratório de Tipografia do Ceará - LTC e Vibri Design & Branding.

Figura 21: livro “O MECOTipo”.



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 22: livro “O MECOTipo”.



Fonte: Acervo da pesquisadora



É um exemplo de projeto editorial complexo que utilizou de vários recursos visuais e tipográficos para hierarquizar as temáticas e assuntos propostos sem perder a dinamicidade dos conteúdos visuais e escritos. Podemos pontuar como recursos tipográficos as versaletes, os ‘florões’ que são utilizados como marcadores e corpos e pesos diferentes das fontes. Outro ponto interessante é a mudança de orientação da leitura de um capítulo específico, no qual todo o seu conteúdo é disposto no formato de tabelas. Além disso, o livro utiliza duas cores principais - rosa fluorescente e preto – e, a partir delas e de suas retículas consegue proporcionar ilustrações com camadas e volumes diferentes.

Acessibilidade Toolkit, produzido por Marcelo Sales, designer UX, *User Experience*, esse material tem o intuito de simplificar as diretrizes WCAG, *Web Content Accessibility Guidelines*, para ser utilizado como ferramenta de pesquisa e consulta rápida, durante atividades em workshops sobre o assunto.

Figura 24: Acessibilidade toolkit cards



Fonte: Imagem retirada do “acesibilidade-toolkit-cards.pdf” disponível para download e consulta em <https://github.com/acesibilidade/toolkit>

O projeto faz uso de cores, padrões e diferentes tamanhos de tipografia, para hierarquizar as informações, condensa grande quantidade de informação em um lado da carta, setorizando a informação em diferentes níveis, com diferentes funções, usa uma base de códigos própria para relações uma informação com outra (exemplo os A, AA, AAA) faz uso de marcações circular e seta para destacar ligar uma informação a outra no lado inferior das cartas.

Figura 25: Acessibilidade toolkit cards



Fonte: Imagem retirada do “[acessibilidade-toolkit-cards.pdf](https://github.com/acessibilidade/toolkit)” disponível para download e consulta em <https://github.com/acessibilidade/toolkit>



#### 4. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa se apresenta com a abordagem qualitativa, fundamentou-se no design, suas áreas de atuação junto às outras áreas já apresentadas durante a construção do texto, além de se propor a compreender e analisar os campos de ensino e aprendizagem de língua estrangeira, materiais didáticos e o alfabeto coreano, Hangul, utilizando a perspectiva do design.

A pesquisa possui características exploratória e explicativas, pois a partir da compreensão e relação entre as áreas que fundamentam o documento e dos resultados das análises procura-se obter por meio de um projeto gráfico um conjunto de auxiliares, materiais didáticos que contribuem para a aprendizagem de uma língua.

Os procedimentos adotados se encaixam nas categorias: bibliográficos, pois possuem revisão da literatura que fundamenta o tema, documental, por utilizar dados de documentos oficiais para respaldar que foi apresentado sobre o Hangul e também, características de estudo de campo, ao observar e entender as dificuldades encontradas no estudo de um língua estrangeira.

Iniciou-se o processo tomando consciência da existência do problema, a partir disso, foi feita pesquisas e reconhecendo do possível problema constatado, começou-se uma coleta das informações e análise, delimitou-se em um primeiro momento qual a temática, mas ainda sem o foco da direção da pesquisa, foram utilizadas metodologias como a do Brainstorm e do Mapa mental, buscando chegar em palavras-chaves, para que em um segundo momento fosse possível aprofundar o entendimento do tema, compreendendo o problema, para chegar no objetivo da pesquisa, com isso foi possível delinear os objetivos propostos a serem alcançados.

A etapa seguinte foi elencar os termos e áreas que comporiam o tema a ser abordado, como o design da informação, comunicação visual, Gestalt, design editorial, cor, ensino de língua estrangeira, aprendizagem de língua estrangeira, o Hangul e materiais didáticos, construindo a bibliografia que estrutura a fundamentação teórica;

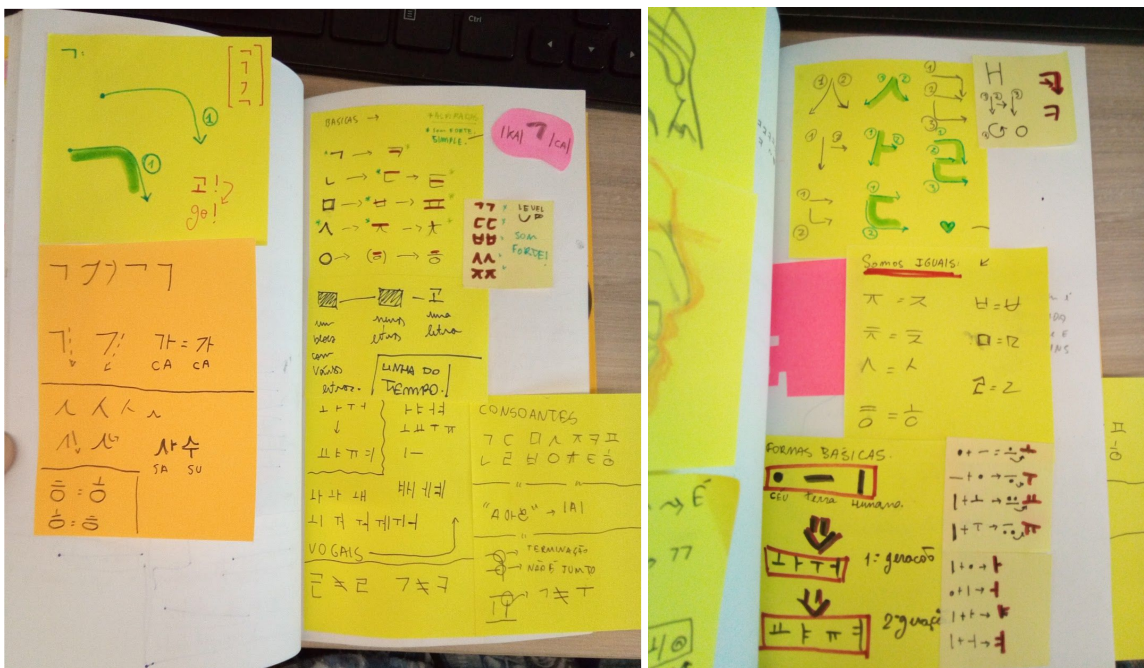
A pesquisadora definiu o objeto que seria estudado, que são os Auxiliares de Aprendizagem de língua estrangeira, com o foco na língua coreano para delimitar

o que seria abordado; Mesmo com isso o objeto continuava abrangente, devido às inúmeras possibilidades de aplicação, foi necessário restringir então ao alfabeto, Hangul.

Explicou-se como aconteceu a evolução do ensino de língua estrangeira, as pesquisas e estudos sobre aprendizagem de língua estrangeira, a importância dos materiais didáticos, a história e contextualização sobre o Hangul, além da relevância do design, pontuando como ele colabora para construção de bons materiais.

Utilizou-se sketchbooks e anotações avulsas para dar suporte e auxiliar durante todo o processo, na organização e gerações de alternativas, as anotações serviram de análise, estruturação do pensamento, estudos de formas, para serem feitas análises que geraram os seguintes resultados:

Figura 26: Fotos do Sketchbook



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 27: Fotos das anotações



Fonte: Acervo da pesquisadora

Durante o processo de entendimento e investigação da problemática foram feitas entrevistas com pessoas que estudam coreano, buscando obter outras perspectivas sobre o assunto e as necessidades de quem estuda uma língua estrangeira. Perguntou-se qual a opinião sobre os materiais de estudo, a relação com a língua, e a importância disso para eles.

Depoimento coletado em Fortaleza(CE) no dia 05 de Junho de 2019:

“Na minha opinião ter um material físico seja um caderno ou um livro é importante pra mim pelo meu método de aprendizado em si. Eu sou do tipo visual *learning* então eu preciso dessa memória visual pra conseguir focar melhor em determinado assunto, vídeo aulas , áudio-booms, resumos escritos podem ser até ferramentas que em algum momento me auxiliaram no processo.

Mas acho que pra mim a maior parte precisa ser visual, principalmente quando o assunto é aprender uma nova língua[...] Eu acho que no caso do coreano em si existe uma necessidade minha ainda maior desses materiais enfim bem diagramados, considerando ali um bom trabalho de gestalt etc por ser uma linguagem que eu não estou familiarizado, então qualquer coisa que implique em

uma ordem em uma hierarquia de texto etc vai me ajudar a organizar meu entendimento ali do assunto.” - Stelme Girão.

“Ao estudar uma nova língua, o material se apresenta como um companheiro que lhe auxilia com dúvidas em momentos que um nativo se faz ausente; principalmente quando se trata de uma língua, que ao ver alheio, é difícil, diferente, não eurocêntrica. Como algo manuseado, e necessário diariamente para os estudos, o material seja ele livro, apostilas, aplicativo ou vídeoaulas; é de suma importância que possua uma estética 'animadora' que atraia o leitor/estudante para continuar os estudos, além de facilitar na compreensão e memorização principalmente de novas palavras.

Pessoalmente, a utilização de cores, como elemento de organização e transmissor de informação; a disposição das palavras de forma em que a hierarquia se faça coerente, além de imagens, são elementos que ajudam na aprendizagem.” - Ravena Souza.

Foram feitas buscas e análise de similares, para compor diretrizes de projeto e servindo como referências imagéticas com o propósito de preencher e relacionar o design e escolhas projetuais na construção de materiais.

Após toda a parte conceitual da fase de preparação já desenvolvida, somado aos resultado das análises e informações adquiridas, será realizada então uma pesquisa descritiva, a fim de definir os elementos finais que serão selecionados, continuar com as pesquisas qualitativas, o uso do sketchbook; para, em seguida, analisá-los e interpretá-los, passando para a fase de geração de alternativas, onde foram feitos estudos das formas, testes de composições, para serem filtrados, aprovados e assim poderem ir para a fase de seleção da alternativa, em que serão elencados todos os critérios relevantes para o projeto a fim de observar qual ou quais materiais serão produzidos, para criação de modelos, validados nessa etapa e seguindo próxima fase de prototipagem, aproximando a materialidade desejada e o produto final.

#### 4.1.CRONOGRAMA

A partir da metodologia, foi possível desenvolver um cronograma de ação. Durante todo o percurso está sendo utilizado um cronograma para auxiliar e controlar, passando assim, a organização a produção, pois leva em consideração as atividades que precisam ser realizadas e o tempo para o desenvolvimento do projeto. O cronograma produzido teve como base na metodologia do gráfico de Gantt.

Figura 28 : Cronograma

ATIVIDADES	ATCD1					ATCD2				
	MÊS 01	MÊS 02	MÊS 03	MÊS 04	MÊS 05	MÊS 06	MÊS 07	MÊS 08	MÊS 09	MÊS 10
PESQUISAS BILIOGRÁFICAS	█	█	█			█	█			
LEITURAS	█	█	█				█			
FICHAMENTO	█	█	█				█			
TEMA			█	█						
PERGUNTA DE PESQUISA		█	█							
DESENVOLVIMENTO DO TEXTO - ESCRITA			█	█						
APRESENTAÇÃO QUALIFICAÇÃO					█					
CORREÇÃO						█				
PROJETO							█	█		
DEV. DO PROJETO							█	█	█	
MEMORIAL								█	█	
APRESENTAÇÃO									█	█

Fonte: Elaborada pela pesquisadora

## 4.2. DIRETRIZES DE PROJETO

A partir das informações de resultados obtidos na primeira parte dessa pesquisa, foram gerada as seguintes diretrizes que serviram de guia para o desenvolvimento do projeto na segunda etapa.

- A. Desenvolver um Conjunto de Auxiliares de Aprendizagem;
  - a. Definir os elementos finais que estarão no projeto
  - b. Geração de alternativas.
    - i. Tomando como base a análise de similares
  - c. Projeto gráfico
    - i. Testes de composições
  - d. Memorial descritivo
  - e. Criação de modelos
    - i. Validação
    - ii. Prototipagem
  - f. Apresentação
  - g. Defesa

## 5. MEMORIAL DESCRITIVO

### 5.1 Projeto

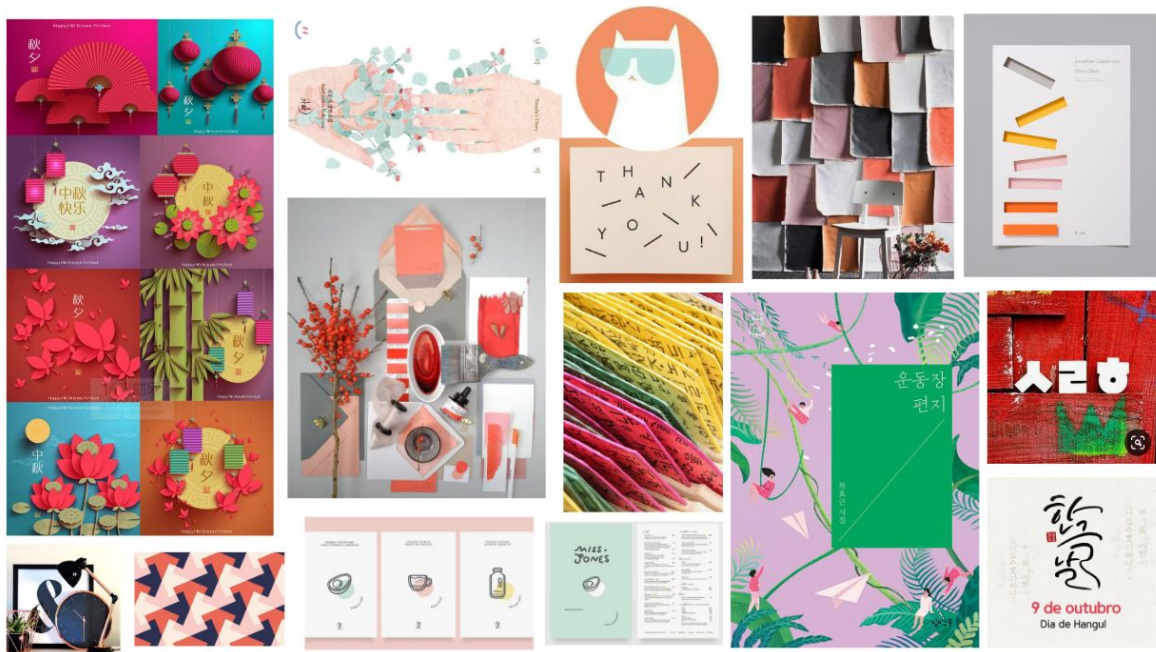
#### 5.1.1 Definição de Conceito

Foi feito um painel conceitual como ferramenta imagética para definição do conceito que o projeto seguiria, com o intuito de uma maior visualização da estética, dos elementos além de qual significado e emoção seria transmitida por meio do produto.

Este painel também conhecido como concept board ajuda a definição e visualização do significado do produto para facilitar na geração de alternativas e criação do estilo do produto definição os aspectos semânticos e simbólicos (PAZMINO, 2016, p. 162)

Pazmino (2015, p.162) acrescenta que segundo Baxter (2000), painel de conceito ou da expressão do produto representa o seu significado a emoção que ele deverá transmitir ao primeiro olhar.

Figura 29 - painel de conceito



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

## 5.2 Estrutura do Conteúdo do Projeto

A pesquisa tem como proposta principal a criação de conjunto de auxiliares de ensino que apresente informações de uma língua com contexto histórico, conceitos gerais, como nome da língua, alfabeto, país, além de curiosidades relevantes para o contexto.

A proposta consiste em conciliar a função dos materiais auxiliares junto ao design, visando transmitir a informação de maneira clara, ter o maior aproveitamento do material, com uso e aplicação do design, os artefatos foram projetados para vir tanto em conjunto como individual, mas sempre possibilitando ao usuário maior facilidade de transporte e armazenamento.

Para a organização do produto completo foi estruturado as seguintes informações:

Estrutura do conteúdo do projeto(Visão geral em um estudo de língua estrangeira):

- Informações gerais sobre a língua;
  - Nome da língua;
  - Nome do Alfabeto/Ideograma;
  - História;
- Estrutura do Alfabeto/ideograma;
  - Como se estrutura;
    - Ordem de leitura, características;
- Apresentar o contexto geral das letras(todo o conjunto do alfabeto/ideograma);
  - Caracteres (Consoantes/vogais/afins);
  - Ordem dos traços(Ductus);
  - Romanização( se a língua necessitar);
  - Informações adicionais.

A estrutura foi pensando de maneira geral e abrangente para a possibilidade de se adequar a outras línguas.



### 5.3 Geração de Alternativas

Para o estudo dos espelhos do projeto editorial, grid e criação de alternativas do produto final foi utilizado o livro: “Grid: Construção e Desconstrução” de 2007 do autor Timothy Samara, nele é possível analisar exemplos de diversos tipos de materiais com seus respectivos grids e comparar diferentes estruturas.

Foi examinado não só o conteúdo, mas a estrutura hierárquica das informações e projeto gráfico do próprio livro, passando a evidenciar escolhas como o uso de filetes, numeração, planos com diferentes cores para destacar e ligar as informações. No livro é passado as dimensões de composição, da página, a página dobra, *spread* até o caderno (conjunto de páginas); explica conceitos e formas para centralizar e encontrar linhas horizontais e verticais, mancha e articulação de grid.

Conforme os estudos continuaram, experimentos com formatos distintos de dimensões foram feitos.

Figura 30 - Estudos de grid



Fonte: Produzido pela pesquisadora

Figura 30 - Estudos de grid

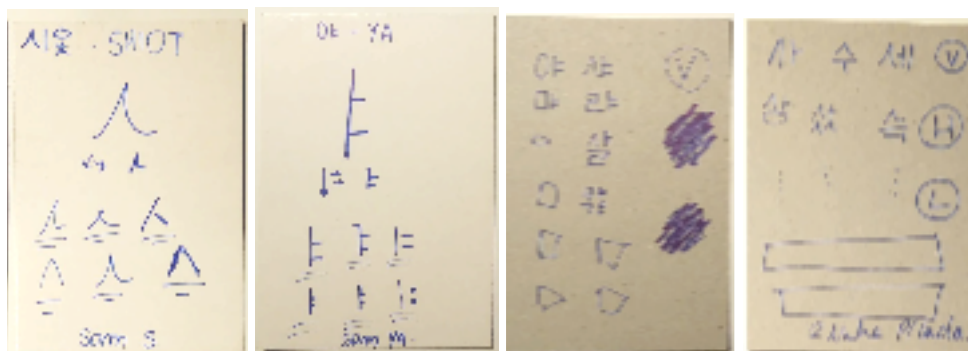


Fonte: Produzido pela pesquisadora

### Formato 1 - Cartas para memorização.

Com a dinâmica de usar os dois lados com informações, é possível apresentar as letras do alfabeto com o nome em coreano, ao lado, o nome romanizado (utilizando o alfabeto romano, possibilitando a “leitura” do que está escrito) e na parte posterior, as consoantes combinadas com vogais: Verticais, horizontais e laterais, com 3 variações de fontes, mostrando a diferença entre os estilos. Dimensão: 6 cm de largura x 8.5 cm de altura

Figura 31 - Estudo de formato 01 carta



Fonte: Acervo da pesquisadora

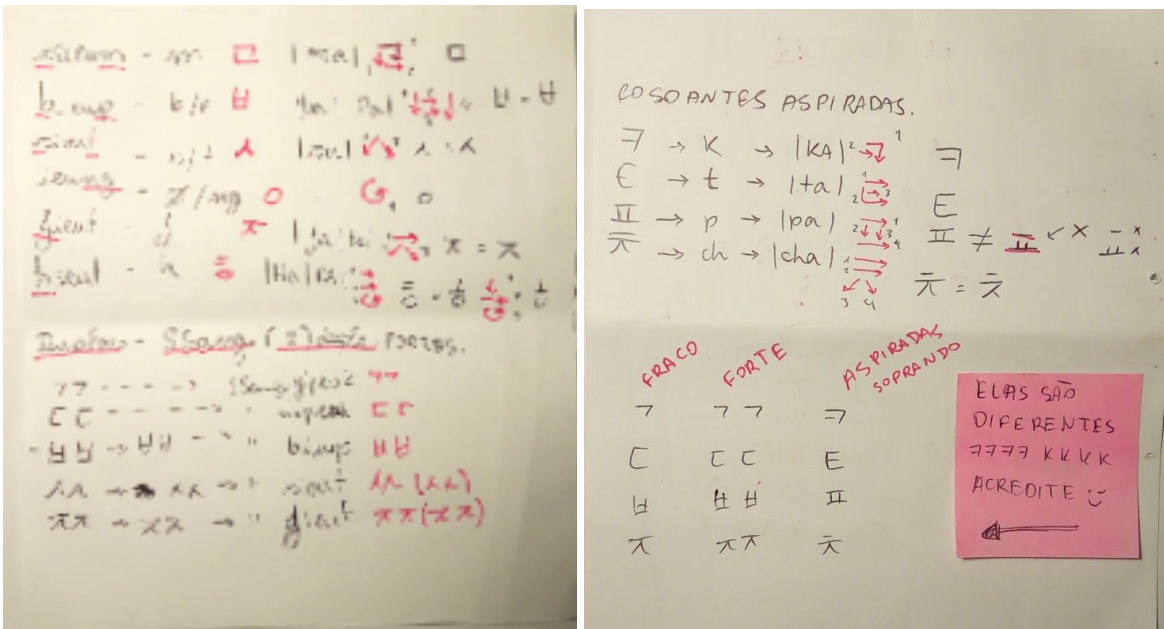
### Formato 2 - Cartões de Resumo

Com estrutura de lembrete, o conteúdo dividido por assunto em sequência de cartões, admite pequenas frases e possui informações resumidas,





Figura 34 - Estudo de formato 03

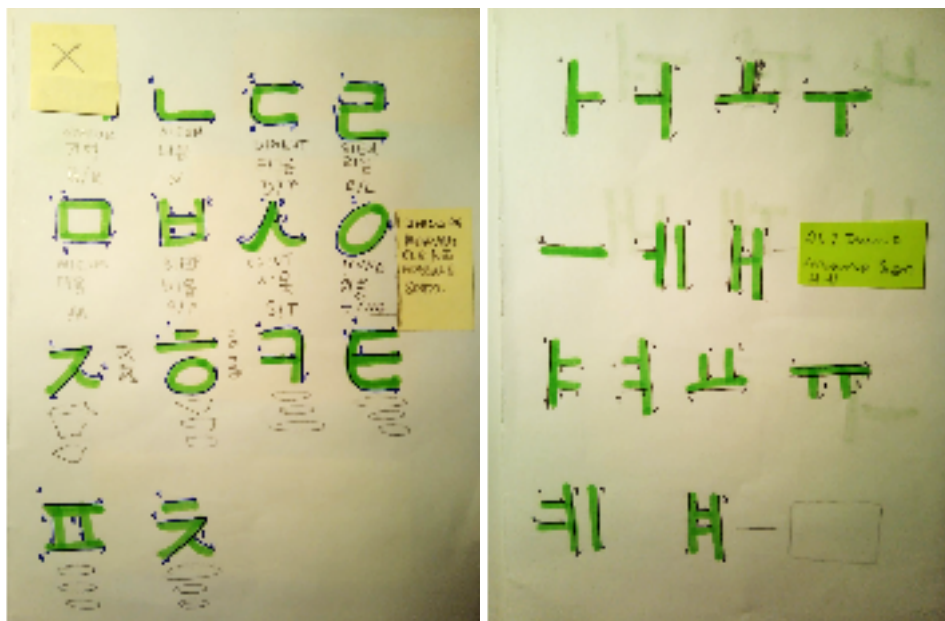


Fonte: Acervo da pesquisadora

Formato 4 - A5

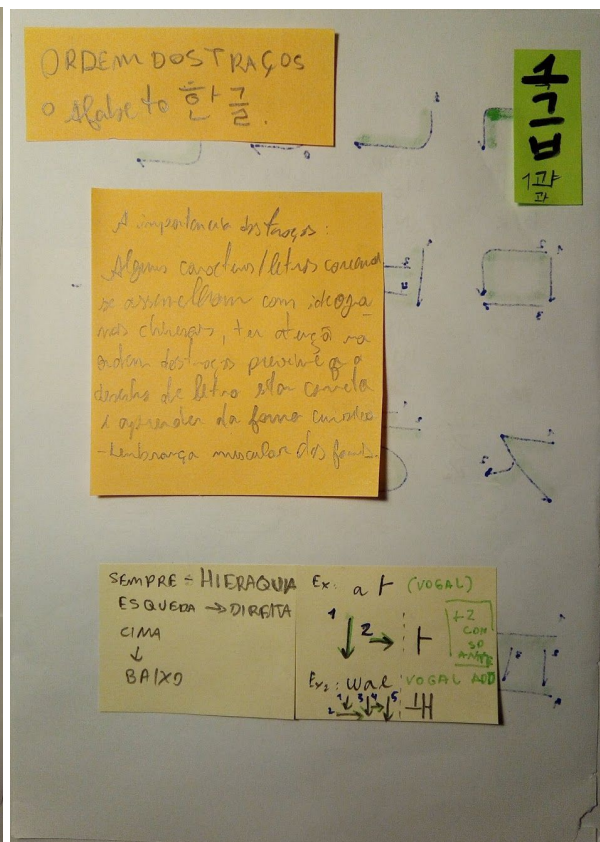
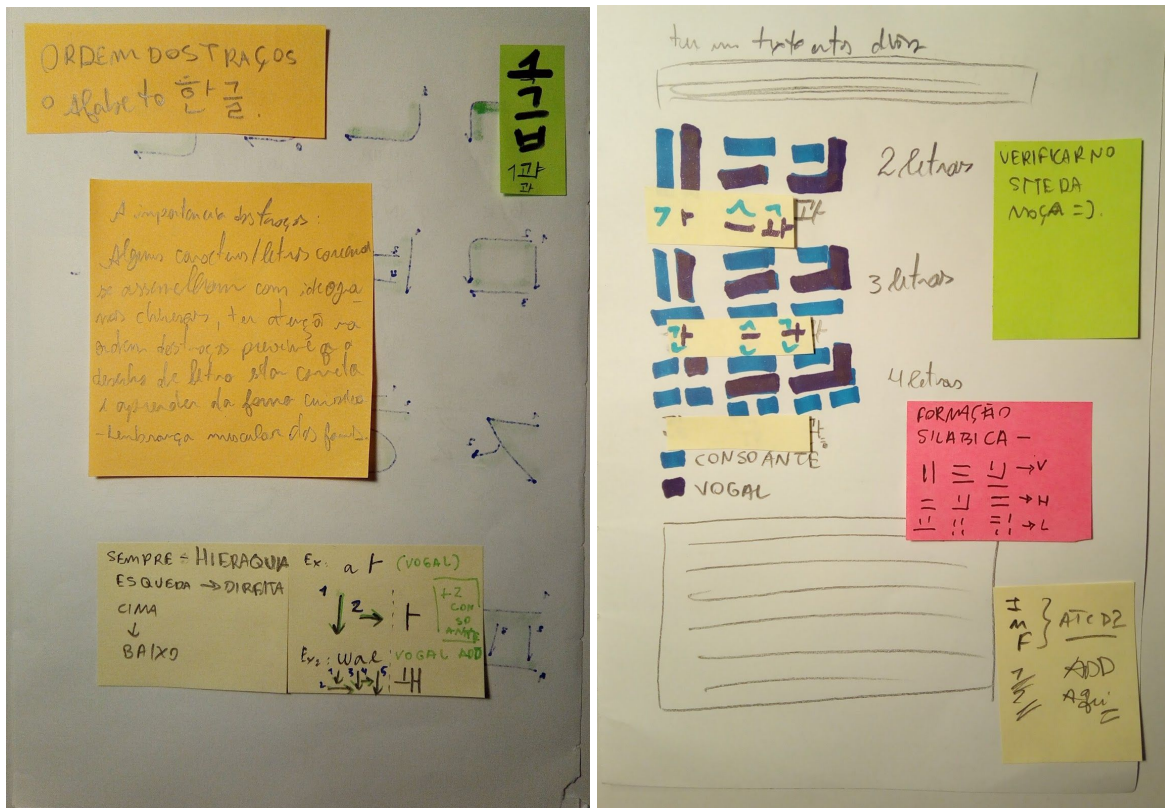
Com dimensões A5 é possível conter um volume mínimo de informações com blocos pequenos de texto e imagens ao mesmo tempo, o conteúdo é dividido por assunto, dando a possibilidade de serem individuais com independência de sequência, admite mais informações um pouco mais robustas.

Figura 35 - Estudo de formato 04



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 36 - Estudo de formato 03

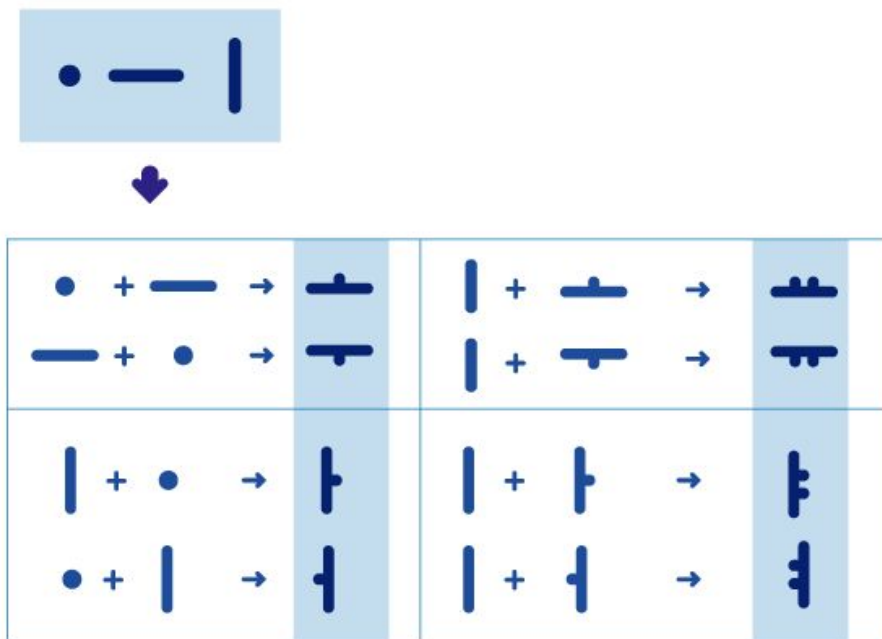


## 5.4 Estudos Digitais, Teste de impressão e Volumétricos

Alguns estudos digitais foram feitos na etapa anterior da pesquisa com o intuito estudar o estilo das ilustrações digitais, utilizando cores e formas.

Na figura 37 aparece o estudo digital de como representar a criação das vogais. Quando projetadas as vogais utilizaram 3 formas básicas, um círculo, representando o Céu, um traço horizontal, representa a terra e um terceiro, vertical o homem, a combinação dessas formas, geraram as primeiras vogais(vogais de primeira geração). A somatória das vogais da 1ª geração somada as formas básicas(círculo, traço vertical e traço horizontal) criam as vogais de segunda geração, apresentadas na imagem a seguir.

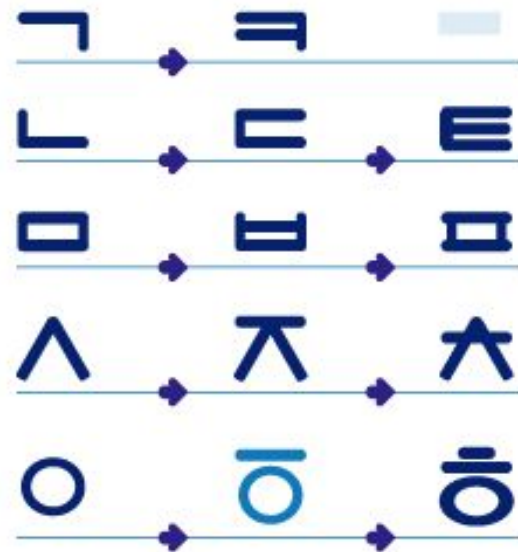
Figura 37: Primeiras gerações das vogais



Fonte: Acervo da pesquisadora, adaptado pela pesquisadora.

O segundo estudo digital se deu para representar a geração das consoantes, mostrando as consoantes simples e as consoantes geradas dessas consoantes simples.

Figura 38: Primeiras gerações das consoantes.



Fonte: Adaptado pela pesquisadora

Terceiro estudo digital da combinação da consoante “S” combinada a vogais e na parte inferior, as diferentes formas que a mesma letra “adquire” em diferentes fontes, apresentadas na imagem a seguir.

Figura 39: Composição Silábica, verticais e horizontais, part 2, repre.mais comuns do Siout.



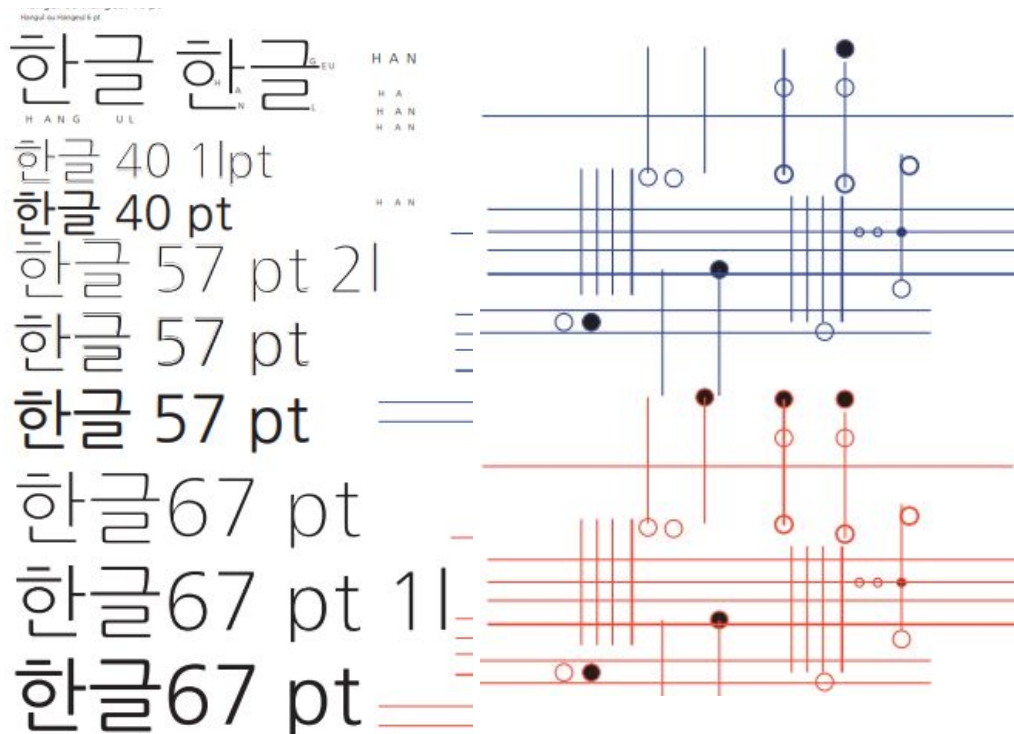
Fonte: Acervo da pesquisadora, adaptado pela pesquisadora.



Durante o processo de materialização do produto, testes de impressão foram feitos para avaliar a escolha e qualidade das cores, o contraste, o espaçamento, o tamanhos das fontes; tendo parâmetros para avaliar a legibilidade e leiturabilidade das informações além das dimensões finais escolhidas.

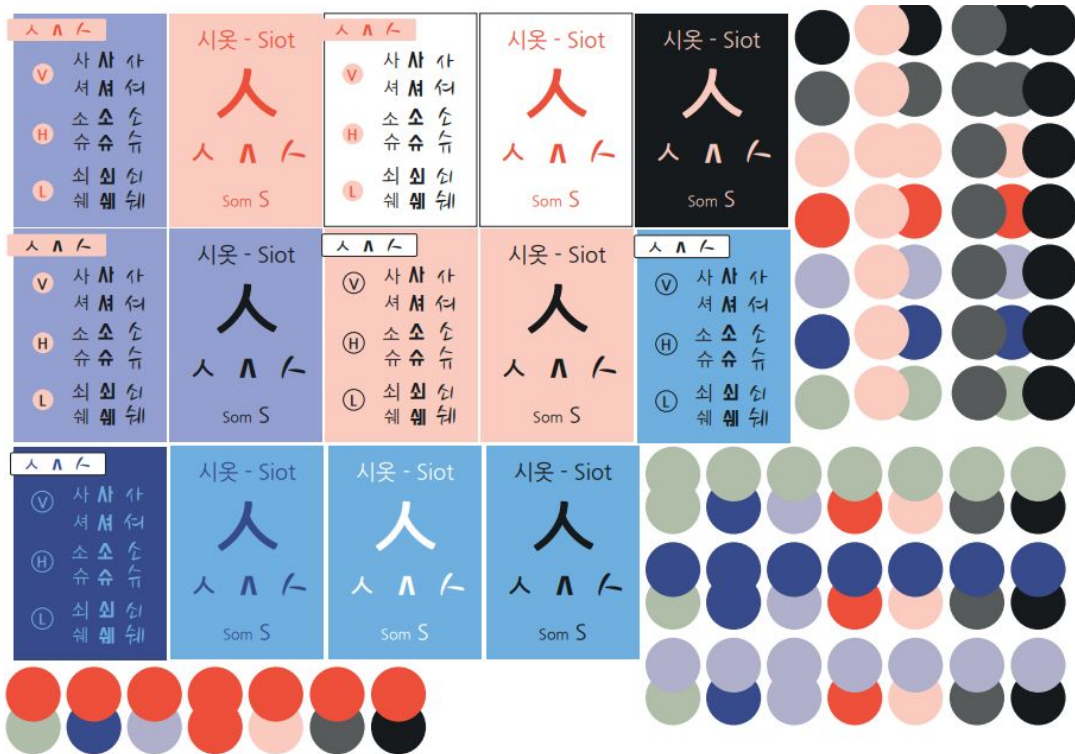
A partir do primeiro teste, foram escolhidas tamanho de fonte, espessura de linhas e cores, em seguida outro teste foi feito, houveram mudanças na quantidade de elementos e algumas cores foram calibradas para melhorar o contraste das informações, alinhamento e aplicações.

Figura 40: teste de impressão 01, tamanho de fonte e espessura de linha, versão digital.



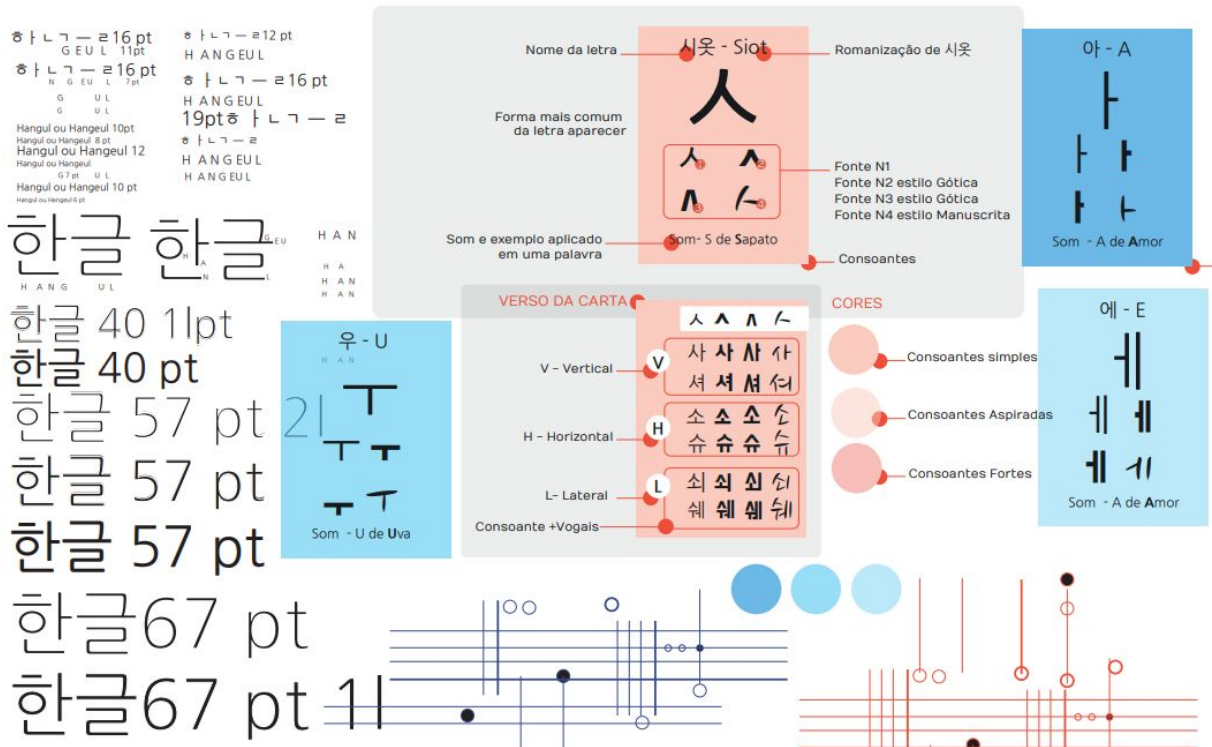
Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Figura 41: teste de impressão 02, cores e contraste, versão digital.



Fonte: Produzida pela pesquisadora.

Figura 42: teste de impressão 03, cores e contraste, versão digital.



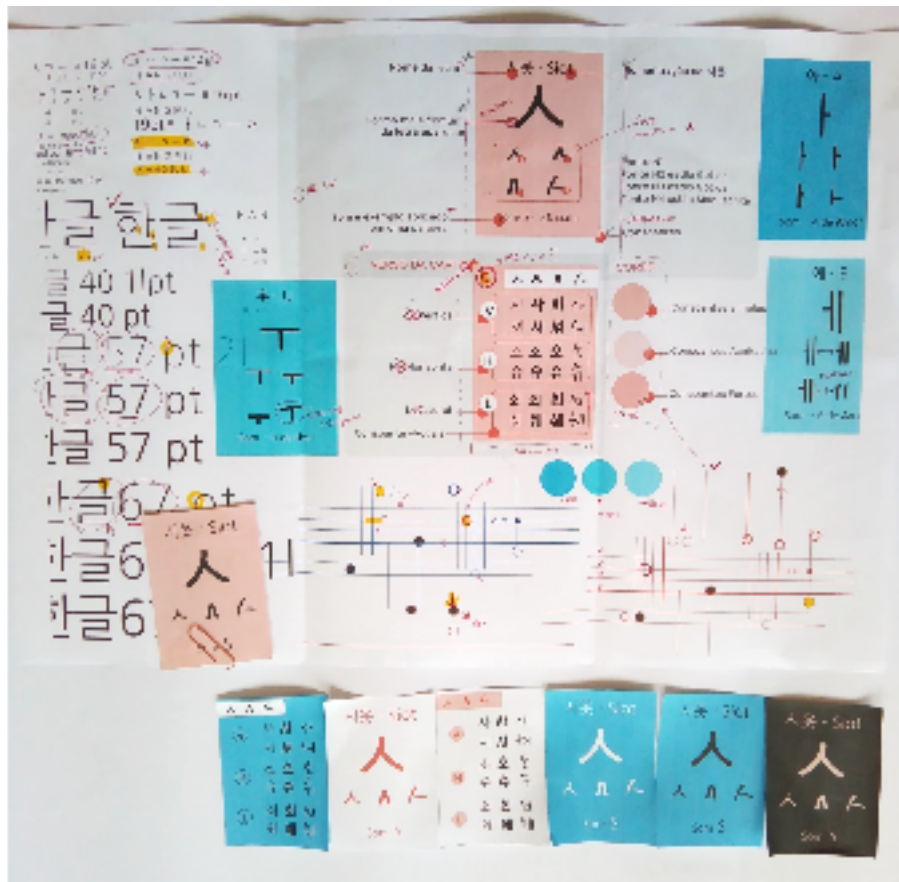
Fonte: Produzida pela pesquisadora.

Figura 43: Teste de impressão



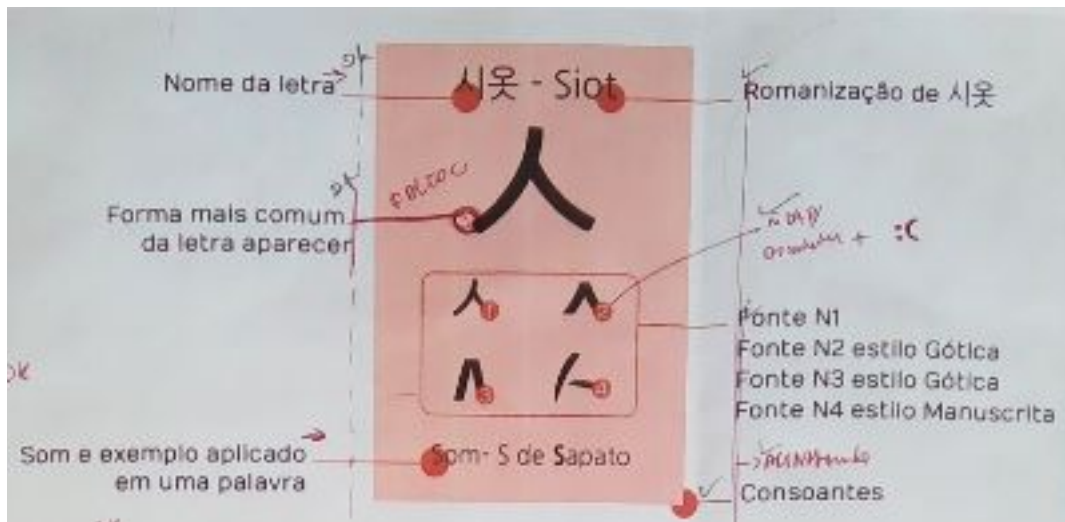
Fonte: Produzida pela pesquisadora.

Figura 44: teste de impressão 03, cores e contraste, versão digital.



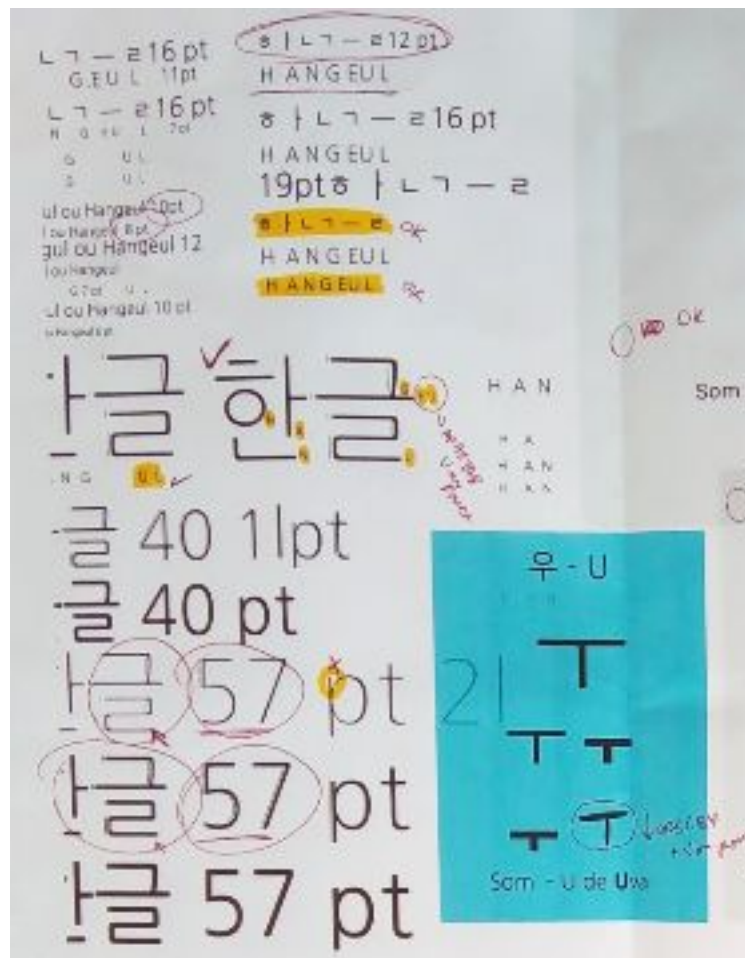
Fonte: Produzida pela pesquisadora.

Figura 45: Teste de impressão



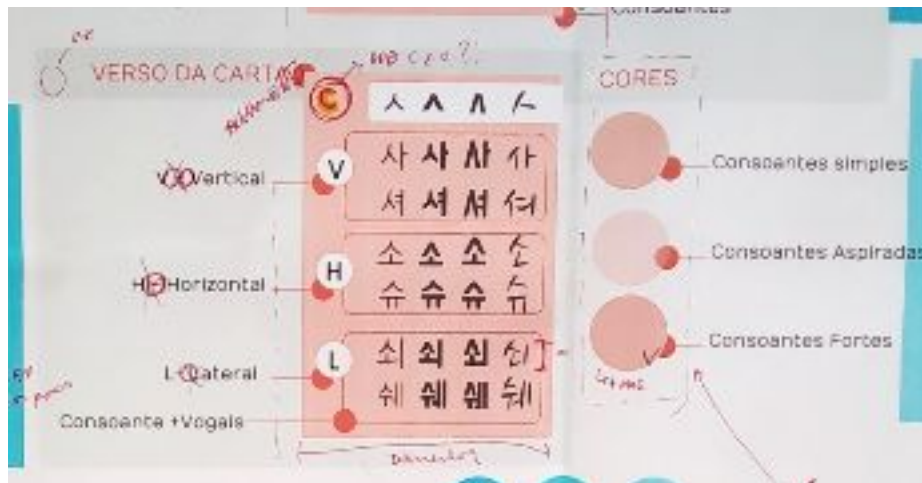
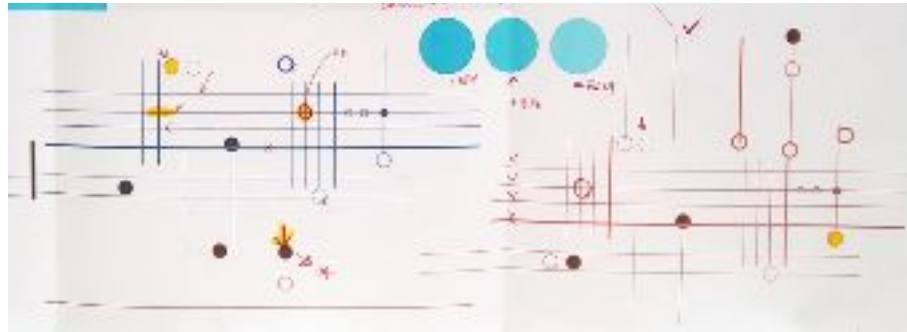
Fonte: Produzida pela pesquisadora.

Figura 46: Teste de impressão 03, cores e contraste, versão digital.



Fonte: Produzida pela pesquisadora.

Figura 47: Teste de impressão, correções.



Fonte: Produzida pela pesquisadora.

### 5.5 Produto - Auxiliares de Aprendizagem

Após as fases de gerações de alternativas e teste primários de impressão, foram selecionados formatos para a produção.

O primeiro são os cards (figura 48), escolhido pela dinamicidade de uso e ludicidade, com dimensões 7,5cm de altura por 5,5 cm de largura, o conjunto trás as consoantes e vogais.

Figura 48: Mockup com artes digitais das cartas.

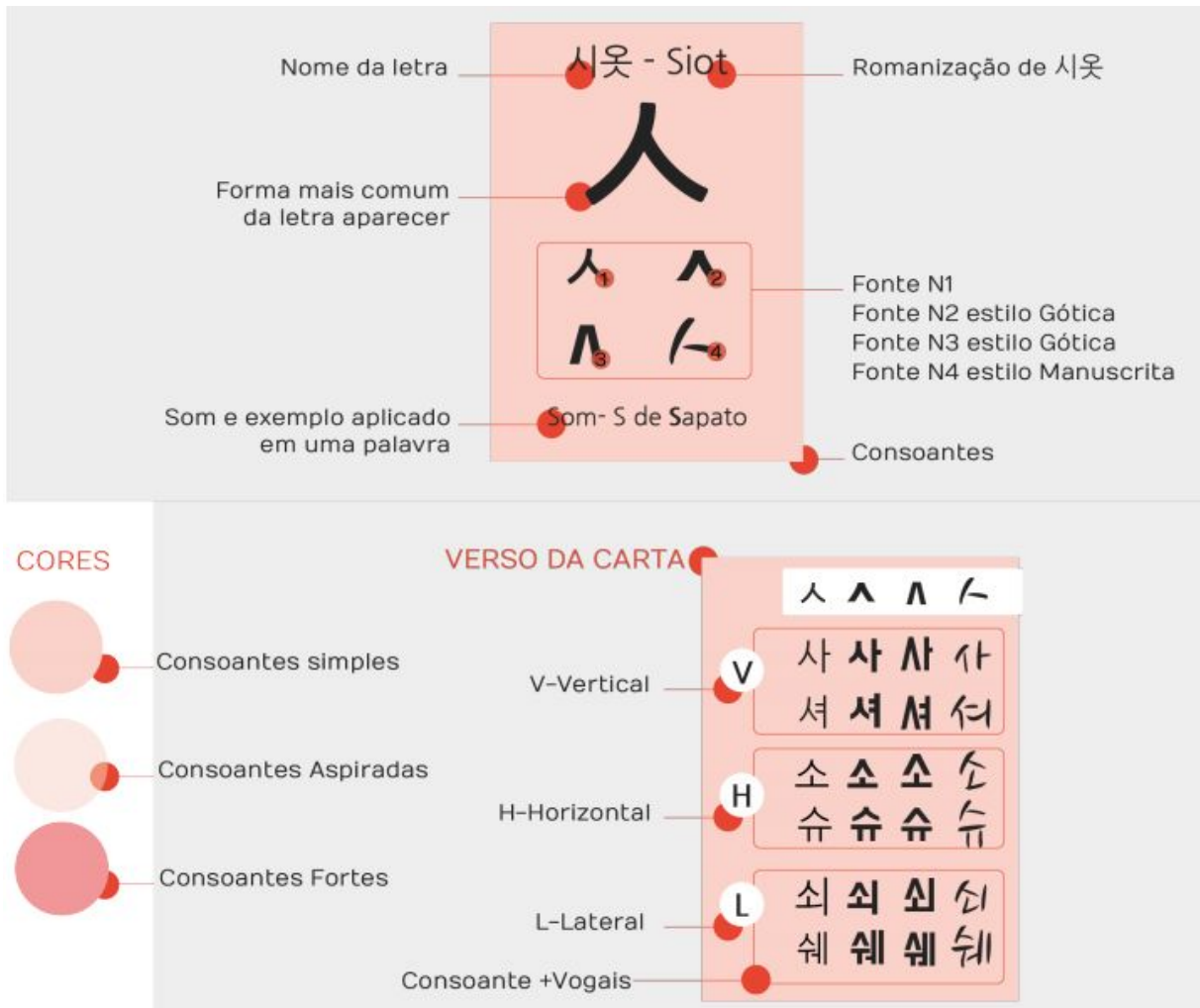


Fonte: produzido pela pesquisadora

Na parte frontal é organizado com o nome da consoante/vogal em coreano, ao lado, o nome romanizado, a letra em destaque, abaixo 4 exemplos da mesma letra em diferentes fontes e a transcrição do som. Na parte posterior das

cartas consoantes, as 4 letras continuam servindo de guia, abaixo, os exemplos das consoantes combinadas com vogais: Verticais (V), horizontais (H) e laterais (L), mostrando como a letra se molda a sílaba nos diferentes estilos. As cartas possuem 3 variações de rosa, rosa claro, as consoantes fracas, o rosa médio para consoantes simples e o mais escuro para consoantes fortes.

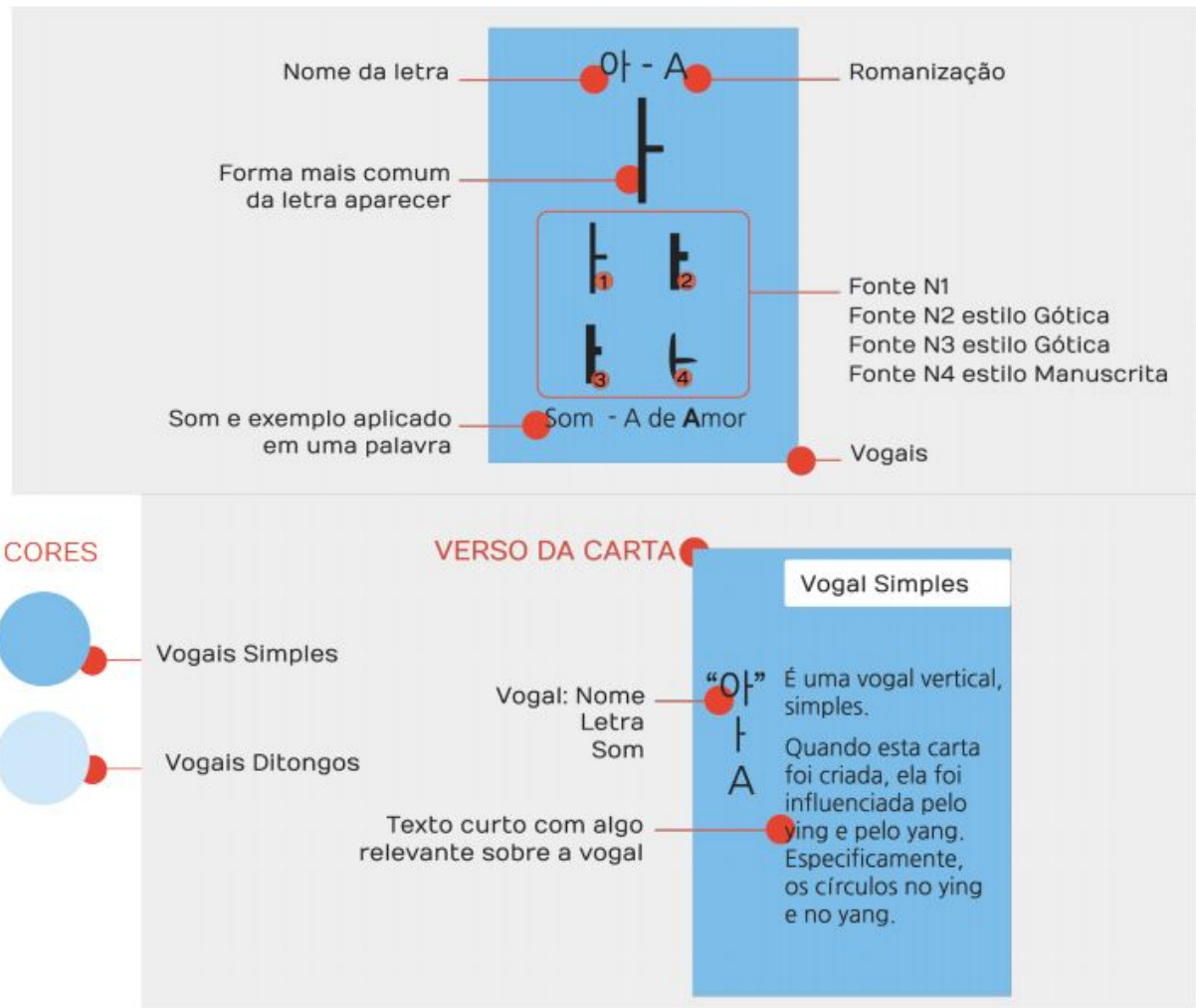
Figura 49: Visão geral da estruturação das cartas consoantes



Fonte: Produzido pela pesquisadora

Nas cartas vogais, a parte de trás indica o tipo de vogal (simples ou ditongo), se é uma vogal vertical, horizontal(simples) ou vogal lateral(ditongos). com um pequeno resumo/informação relevante. Possui duas cores, Azul escuro para Vogais simples, azul claro para ditongos.

Figura 50: Visão geral da estruturação das cartas Vogais.



Fonte: produzido pela pesquisadora.

Fontes utilizadas:

Nome em coreano e romanizado: Nanum Gothic

Letra em destaque: Nanum Gothic; Texto: Nanum Gothic

Letra 1: Nanum Gothic; Letra 2: 배달의민족 한나는 열한살

Letra 3: 배달의민족 도현; Letra 4: 나눔손글씨 붓OTF

Especificações - 42 unidades de 7,5 x 5,5 cm. 2x2 cores.

Papel: Papel Opalina Liso 180g . acabamento: Refile

O segundo auxiliar, possui dimensões 22cm de altura por 16cm de largura, essa dimensão foi escolhida por ser menor que uma A4, possibilitando melhor manuseio pelo usuário além do aproveitamento de papel com dimensões



industrial, 66x96, possibilita a divisão dos assuntos dando a possibilidade de serem individuais com independência de sequência.

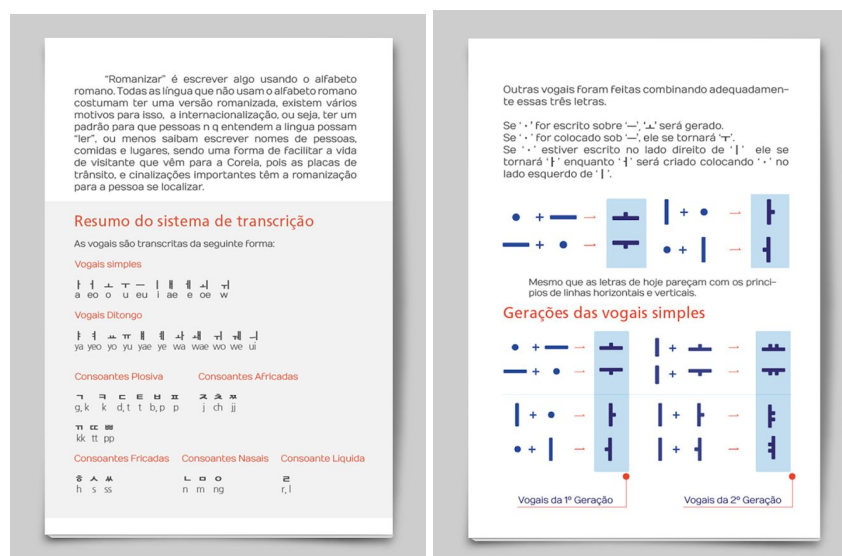
As ilustrações foram produzidas para se adequar ao assunto, baseadas nas informações disponíveis no site do *National Institute of Korean Language* e assunto abordado segue os tópicos do item “Estrutura do Conteúdo do Projeto”, utilizando as cores selecionadas e fontes que foram selecionadas durante as fases de testes de impressão.

Figura 51: Páginas do prototipo de auxiliar, formato 22 cmx16cm



Fonte: Produzido pela pesquisadora

Figura 52: Páginas do prototipo de auxiliar, formato 22 cmx16cm



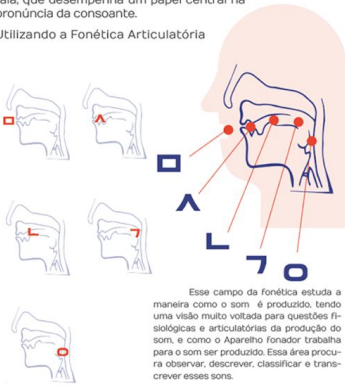
Fonte: Produzido pela pesquisadora

Figura 53: Páginas do prototipo de auxiliar, formato 22 cmx16cm

### Criação das Consoantes

As letras básicas das consoantes foram projetadas pensando a forma do órgão da fala, que desempenha um papel central na pronúncia da consoante.

Utilizando a Fonética Articulatória



Esse campo da fonética estuda a maneira como o som é produzido, tendo uma visão muito voltada para questões fisiológicas e articulatórias da produção do som, e como o aparelho fonador trabalha para o som ser produzido. Essa área procura observar, descrever, classificar e transcrever esses sons.

Hayes, Bruce, 1955-2009. Introductory phonology. Malden, MA, Wiley-Blackwell. ISBN 0789028441. OCLC 212893710

### Ordem dos Traços

Consoantes



É importante aprender a ordem dos traços corretamente. Alguns caracteres do alfabeto coreano se assemelham com o de outras línguas, sendo diferenciado pela ordem e posição dos traços.

### Formação Silábica

Cada letra foi pensada para que construísem módulos, formando blocos silábicos, permitindo que cada caractere se "molde" e se "deforme" para formar uma sílaba. No alfabeto coreano as sílabas são lineares, agrupadas da esquerda pra direita, formando as palavras.

Primeira linha  
2 letras Consoante + Vogal

Segunda linha  
3 letras Consoante + Vogal + Consoante\*

Terceira linha  
4 letras Consoante + Vogal + Consoante + Consoante\*

**가 그 과**

**긴 근 관**

**광 궁 광**

\*Batchim (받침) é o nome que a consoante que fica no final da sílaba é chamada.

### Tópicos Extras

Algumas fontes de letras mudam a aparência das sílabas causando a sensação que "novas letras" apareceram, quando na verdade são as mesmas que já conhecemos de forma diferente

**기역**  
Glyeok  
G,k

**으**  
Eu  
Eu

**니은**  
Nieun  
N

**리을**  
Rieul  
R, L

No início é preciso ter atenção ao desenho das letras, algumas sílabas se assemelham muito às letras, então é preciso atenção a ordem dos traços para não trocar as letras ou confundir.



Fonte: Produzido pela pesquisadora

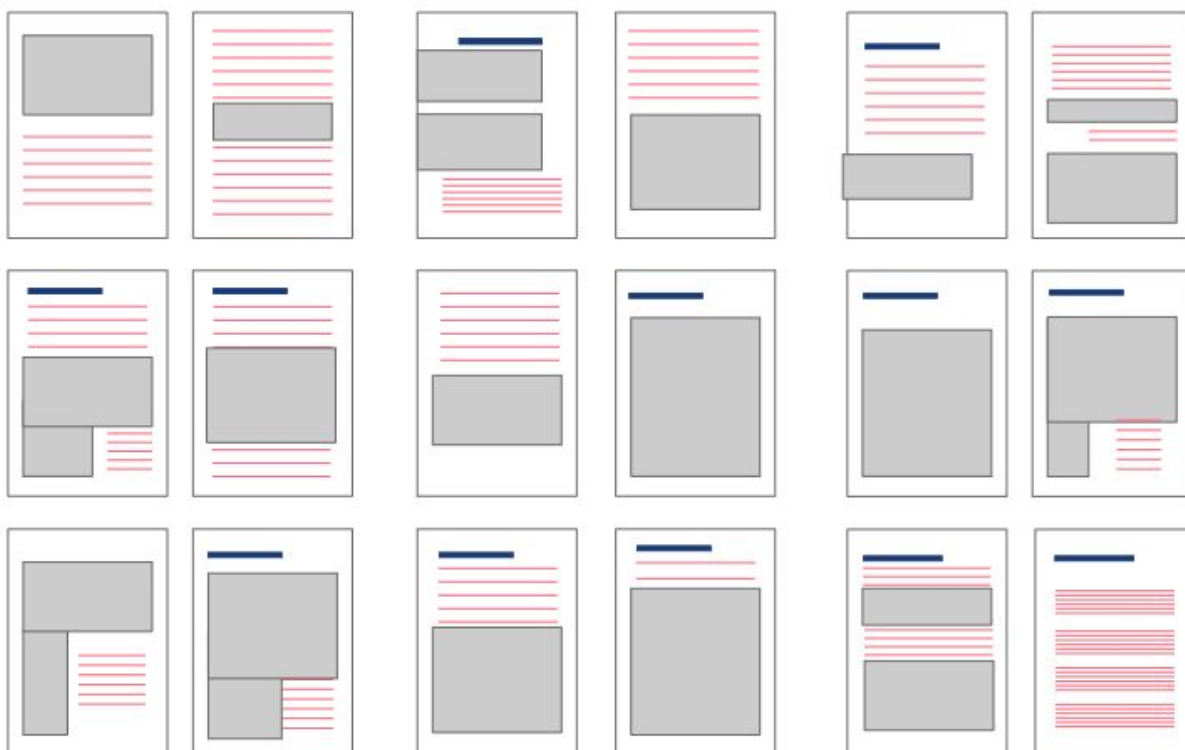
Fontes utilizadas:

Título: Frutiger Lt Std 57 Cn Bold.OTF

Subtítulo: Frutiger Lt Std 55 Roman Regular.OTF

Texto: Nanum Gothic

Figura 54: Espelhos digitais do projetos.



Fonte: Produzido pela pesquisadora.

Conjunto de 20 unidades (10 unidades frente e verso ) 22x16cm - 4x4cores

Papel: couchê fosco 100kg. acabamento: Refile.

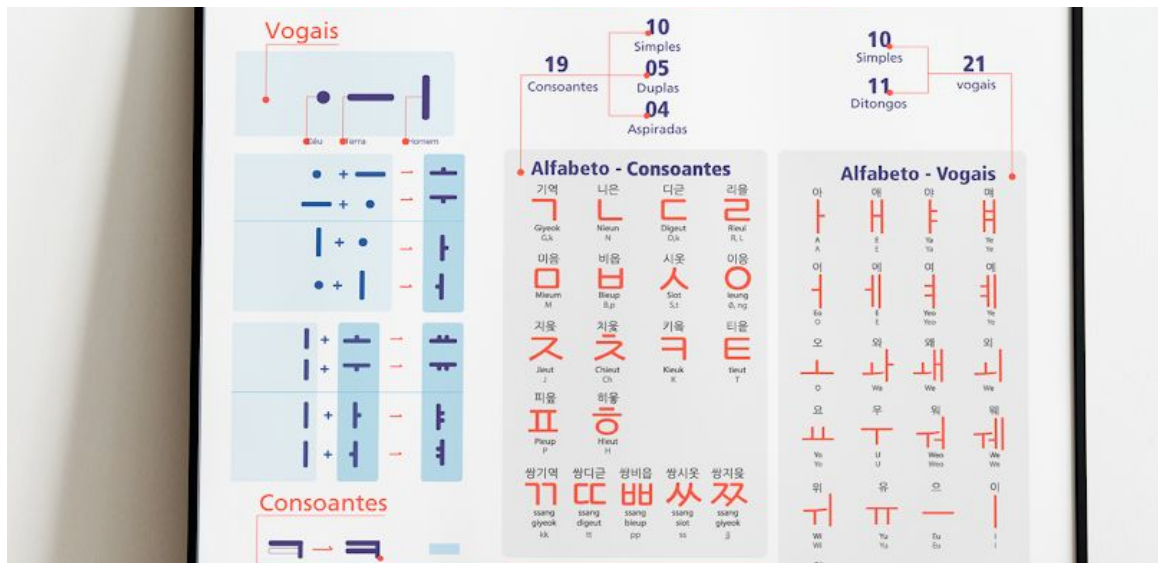
O terceiro auxiliar, possui dimensões 841mm x 594 mm, essa dimensão foi escolhida por possibilitar uma visão geral de todo o conteúdo. As ilustrações são as mesma da proposta anterior, baseadas nas informações disponíveis no site do *National Institute of Korean Language* e assunto abordado segue os tópicos do item “Estrutura do Conteúdo do Projeto”, utilizando as cores selecionadas e fontes que foram selecionadas durante as fases de testes de impressão.

Figura 55: Mockup com cartaz



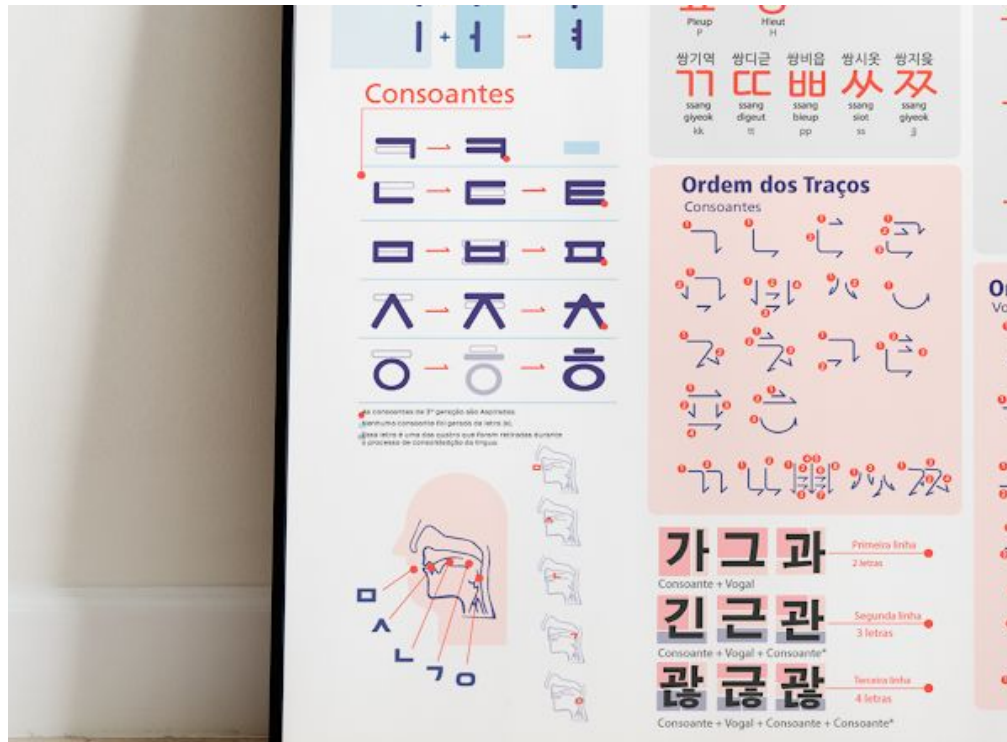
Fonte: Produzido pela pesquisadora

Figura 56: Mockup com cartaz- detalhamento



Fonte: Produzido pela pesquisadora

Figura 57: Mockup com cartaz- detalhamento



Fonte: Produzido pela pesquisadora

Figura 58: Mockup com cartaz- detalhamento



Fonte: Produzido pela pesquisadora

1 unidade - 70x50 cm

Papel Monolúcido 30g ou 40g Acabamento: refile

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo realizado buscou compreender sobre a importância do Design, seu uso e aplicação; foi possível entender a complexidade das relações que envolvem a aprendizagem de língua estrangeira e os materiais didáticos, junto à todas as áreas que estudam o assunto.

Foi crucial para a pesquisa entender em parâmetros gerais a evolução das áreas que se relacionaram com design, entretanto, dentro do contexto de materiais didáticos, sentiu-se ausência de nomenclaturas como eficiente e eficaz, palavras que servem para dar qualidade, que podem ser exploradas e servirem para compor parâmetros.

Durante todo o processo desta pesquisa, ficou evidente a escassez de informações sobre materiais didáticos, similares e referências de matérias sobre a língua coreana em português, ocasionando a necessidade de continuar os estudos sobre o assunto.

Constatou-se a necessidade e importância do design dentro do contexto de língua estrangeira, não só na parte gráfica, editorial do projeto, mas também na parte de entendimento e estruturação dos materiais, por ser um recorte pouquíssimo explorado por parte dos profissionais, o design(área de estudo) têm muito para contribuir.

A segunda etapa de pesquisa teve por objetivo continuar, corrigir e seguir com o desenvolvimento do projeto de um conjunto de auxiliares partindo do aprendizado adquirido durante a construção deste trabalho de conclusão de curso, utilizando as informações, dados coletados, além das análises que foram realizadas, para servir de suporte para a continuação do processo e estruturar o projeto.

Todo o esforço desta pesquisa é buscando entender e melhorar de alguma maneira a qualidade dos materiais de ensino, contribuindo para aprendizagem de uma língua estrangeira para os usuários, além de indicar outros tipos de abordagem para matérias de ensino.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTHONY, E. M. Approach, **Method and Technique**. *ELT Journal*, 17(2), 1963

ARTINO, A.R.,Jr. **Cognitive load theory and the role of learner experience: An abbreviated review for educational practitioners**. *AACE Journal*,16(4),425M439.

BIALYSTOK, E. **The role of conscious strategies in second language proficiency**. *Modern Language Journal* **65**, 24-35. 1981

BONSIEPE, G. **Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño**. Buenos Aires: **Ediciones Infinito**, 1999

\_\_\_\_\_. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011

BROWN, H. D. English Language Teaching in the “Post-Method” Era: Towards Better Diagnosis, Treatment, and Assessment IN: RICHARDS, J. C. & RENANDYA, W. A. **Methodology in Language Teaching: an Anthology of Current Practice**. New York: Cambridge, 2002

\_\_\_\_\_. **Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (2nd ed)**. New York: Longman, 2001

BRUNER,J.S.**The process of education**. Cambridge: Massachusetts, 1977.

BURTIN . **Textos Clássicos do Design Gráfico**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 1949 - p. 101

*Caligrafia Expressiva* Edition: 1,Publisher: Publiprint Ltda, December 2011.Link:  
[https://www.researchgate.net/publication/256010510\\_Caligrafia\\_expressiva](https://www.researchgate.net/publication/256010510_Caligrafia_expressiva) acessado  
6 de outubro de 2019

CAINE LEARNING, **The Brain/Mind principles of natural learning developed**

by Renate and Geoffrey Caine

<http://www.cainelearning.com/RESEARCHFOUNDATIONS/Brain-Mind-Principles.html> - acessado 20 de maio de 2019)

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify.

CARMAGNANI, A. M. **A concepção de professor e de aluno no livro didático e o ensino de redação em LM e LE**. In: CORACINI, M. J. (Org.). *Interpretação, autoria e legitimação do livro didático*. São Paulo: Pontes, 1999b. p. 127- 133.

CHAMOT, A. II., O'MALLEY, J. M., KUPPER, L. and IMPINK-HERNANDEZ, M. V. (1987) **A study of Learning Strategies in Foreign Language Instruction: First Year Report**. Rosslyn, VA: InterAmerica Research Associates.

COTTERALL, S., **Autonomy and good language learners**. In C. Griffiths (Ed.), **Lessons from Good Language Learners** (pp. 110-120). Cambridge: Cambridge University Press, 2008

DEWEY, J. **Democracy and Education: An introduction to the philosophy of education**. New York: Macmillan, 1916

DUQUE, A. B. **A Prática Do Professor de Língua Estrangeira no Ensino Médio de Escola Pública**. Dissertação de Mestrado. Programa Interdisciplinar de Lingüística Aplicada. UFRJ Rio de Janeiro: 2004

EHRMAN, M. and OXFORD, R. (1989) **Effects of sex differences, career choice, and psychological type on adults' language learning strategies**. *Modern Language Journal* 73, 1-13.



FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blucher, 2006.

FERREIRA, Eliza. **O Design como Estratégia de Inovação para a Competitividade e Sustentabilidade de Países, Empresas e Comunidades: O Caso Ipameri**. Goiás: 2006

FERREIRO, Emília. **Com Todas as Letras**. Petrópolis: Vozes, 2008

***Fundamentals Of Online Education: Planning And Application - An Online Teaching Guidebook***, Fatimah Wirth, Ph.D. e Todd Wirth, Ph.D., publicada em janeiro de 2013

FLUSSER **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify. Página 128, 2013.

GAGNE, R. **The Conditions of Learning (4th.)**. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985.

GARDNER, R. C. (1985) **Social Psychological Aspects of Language Learning: the Role of Attitudes and Motivation**. London: Edward Arnold.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**. 2000.

JUSTINO, Marinice Natal. **Pesquisa e recursos didáticos na formação e prática docente**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

LARSEN-FREEMAN, D. **Techniques and Principles in Language Teaching. Second Edition**. Oxford; Oxford University Press, 2003.

LARSEN-FREEMAN, D. **Techniques and Principles in Language Teaching. Second Edition**. Oxford; Oxford University Press, 2003. 1986

LEAVER, B. L. (forthcoming) **The acquisition/learning dichotomy: another look.**  
(Article in progress.)

LIDA, Itiro E BUARQUE, Lia livro: **Ergonomia: projeto e produção**, Editora Blucher, 2016

LIMA, Manuel, **Visual Complexity: mapping patterns of information**, Chronicle Books, 1878.

LUPTON, Ellen. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. G. Gili, 2004.

McLeod, S.A..Vygotsky.Retrieved, 2007 - em  
<http://www.simplypsychology.org/vygotsky.html> Acessado: 17 de junho de 2019

NAIMAN, N., FROHLICH, M. and TODESCO, A. **The good second language learner**. TESL Talk 6, 1975 p.58-75.

National Institute of Korean Language - [https://www.korean.go.kr/front\\_eng/main.do](https://www.korean.go.kr/front_eng/main.do)  
Acessado: 10 de maio de 2019

NICOLAIDES, C. & FERNANDES, V. **Autonomia: critérios para a escolha de material didático e suas implicações**. IN: LEFFA, V. Produção de materiais de ensino: teoria e prática. Pelotas: Educat, 2003.

NUNAN, D. **Language Teaching Methodology**. Hemel Hempstead: Phoenix ELT., 1995.

\_\_\_\_\_. **Language teaching methodology: a textbook for teachers.** Nova York e Londres: Phoenix ELT, 1995

OXFORD, R. **Development and Psychometric Testing of the Strategy Inventory for Language Learning.** Alexandria, VA: US Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences, 1986b. (ARI Technical Report, 728). **Language Learning Strategies.** Massachusetts: Heinle & Heinle Publishers, 1990a.

OXFORD, R. L. (1986) **Development and psychometric testing of the strategy inventory for language learning.** AR1 Technical Report 728. Alexandria, VA: US Army Research Institute for the Behavioral and Social Science.

OXFORD, R. L. (forthcoming) **Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know.** New York: Newbury House/Harper & Row.

OXFORD, R. L. and NYIKOS, M. (1989) **Variables affecting choice of language learning strategies by university students.** *Modern Language Journal* 13.

OXFORD, R. L., NYIKOS, M. and EHRMAN, M. (1988) **Five la difference? Reflections on sex differences in use of language learning strategies.** *Foreign Language Annals* 21, 321-328. PAPALIA, A. and ZAMPOGNA, J. (1977) **Strategies used by foreign language**

PAZMINO. **Como se Cria** - Editora Blucher, 2015

PAPANEK . **Design for the real World.** Toronto/ New York/ London: Bantam Books, 1973 P. 23

POLITZER, R. L. (1983) **An exploratory study of self reported language learning behaviors and their relation to achievement.** *Studies in Second Language Acquisition* 6, 54-65.

POLITZER, R. L. and McGROARTY, M. (1985) **An exploratory study of learning behaviors and their relationship to gains in linguistic and communicative competence.** TESOL Quarterly 19, 103-124.

PRABHU, N. S. There is no best method- Why? TESOL Quarterly Vol 24: 2, 1990

RAVINA, Mark. **Conceptualizing the Korean Wave.** Southeast Review of Asian Studies, 2009

REID, J. M. **The learning style preferences of ESL students.** TESOL Quarterly 21, 1987 pp.87-111.

RICHARDS, J. C. & RODGERS. **Approaches and Methods in Language Teaching.** Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

\_\_\_\_\_. **Approaches and Methods in Language Teaching. Second Edition.** Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

RIGNEY, J. W. (1978) **Learning strategies: a theoretical perspective.** In O'Neill, H. F. (ed.), Learning Strategies, pp. 165-205. New York: Academic Press.

RUBIN, J. **Learner strategies: theoretical assumptions, research history, and typology.** In Wenden, A. and Rubin, J. (eds), **Learner Strategies in Language Learning**, pp. 15 - 30. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1987

\_\_\_\_\_. **Study of cognitive processes in second language learning.** Applied Linguistics 11, 110-131, 1981

\_\_\_\_\_. **What the "good language learner" can teach us.** TESOL Quarterly 9, 41-51. 1975

SALAS, M. R. **English Teachers as Materials developers. Actualidades Investigativas en Educacion.** Vol. 4. N. 2, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras LTDA, 1998

SANTOS, M. P. **Recursos didático-pedagógicos no processo educativo da matemática: uma análise crítico-reflexiva sobre sua presença e utilização no ensino médio.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2005.

SIMÕES, Paulo Jorge Alcobia, **Tese: Didática de metodologias para a facilidade de uso: design de diagramas e sua representação visual,** Dissertação de Doutorado, Lisboa: 2012

HELLER, Steven; POYNOR Rick; BIERUT Michael; HELFAND Jessica, **Textos Clássicos do Design Gráfico.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, p.29

TOMLINSON, B. Introduction. IN: TOMLINSON, B. (ed). [1998] **Materials development in language teaching. Sétima impressão.** Cambridge: CUP, 2004c. p.1-24

TOMLINSON, B. Materials development. IN: CARTER, R.; NUNAN, D. **Teaching English to speakers of other languages.** Cambridge: Cambridge, 2004f.

VILAÇA, **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades Volume VIII, Número XXX Jul-Set 2009**

Warde, W.F. John Dewey's **Theories of Education**. **International Socialist**, 1960 - <http://www.marxists.org/archive/novack/works/1960/x03.htm> Acessado: 10 de maio de 2019.

WENDEN, A. (1986b) **What do second-language learners know about their language learning? A second look at retrospective accounts**. *Applied Linguistics* 7, 186-205.

WIGGINS, G. and McTighe, J. (2005). **Understanding by design**. (Expanded 2nd Edition). Upper Saddle River, NJ/Alexandria, VA: Pearson Education/Association for Supervision & Curriculum Development.


WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. Edição: Martins Fontes, 1998.

WURMAN, **Ansiedade de informação: como transformar informação em compreensão**. São Paulo: Cultura Editores Associados. 1991.

## ANEXO A - Orçamento

Foram solicitados orçamentos para seis gráficas, com as especificações citadas anteriormente em cada material, das gráficas, três não deram nenhum feedback ou responderam em tempo hábil para ser anexado ao documento, duas responderam que não trabalham com os materiais solicitados. O orçamento recebido, ainda contém erros no pedido e modificações nos materiais solicitados.

Figura 59: Espelhos digitais do projetos.



**Fortaleza, 26 de NOVEMBRO de 2019.**

**Proposta Nº 00137619 - 1**

**A.**  
**ATT: SABRINA MARIANO.**  
**FONE:**  
**E-mail: [sabrinamariano@design.ufc.br](mailto:sabrinamariano@design.ufc.br)**

**APRESENTAMOS NOSSA PROPOSTA PARA OS SERVIÇOS DISCRIMINADOS ABAIXO.**

ITEM	DESCRIÇÃO	UNID.	QUANT	V. UNIT.	V. TOTAL
01	Serviço de impressão / formato 7.5 cm x 5.5 cm / frente e verso 2 x 2 cores / papel opalina liso 180g / cabem 20 na folha A3.	unid.	42	1.28	53.76
02	Serviço de impressão / 11 cartões / formato 22 cm x 16 cm / frente e verso 4 x 4 cores / papel couche fosco.	unid.	11	2.80	30.80
03	01 impressão formato 60 cm x 90 cm / 4 x 0 cor / papel gloss.	unid.	01	63.00	63.00

**Obs.: Colocamo-nos a disposição para esclarecer quaisquer dúvidas. 3201.4912. Contamos com o serviço de coleta e entrega sem custo adicional.**

Rua Costa Barros - 1370 Aldeota - Fortaleza - CE  
 85 3201.4912 CNPJ: 09316524/0001-60  
[www.cophelexpress.com.br](http://www.cophelexpress.com.br)  
[cophel@cophelexpress.com.br](mailto:cophel@cophelexpress.com.br)

Fonte: Acervo da pesquisadora.