

## O FAZER COMO PRÁTICA EMANCIPATÓRIA: Uma abordagem para o ensino de design no curso técnico de multimídia

MAKING AS AN EMANCIPATORY PRACTICE: An approach to teaching design in the multimedia technical course

SANTOS, Letícia; Bacharel em Design; CESAR School

leticiamsantos32@gmail.com

### Resumo

Este artigo apresenta as etapas e experiências que levaram a culminação dos planos de aula e atividades da disciplina de Arte para Jogos Digitais (AJD) do curso técnico de multimídia (com ênfase em programação para jogos digitais), bem como sua aplicação e resultados, nas turmas de 2º ano do ensino médio. Buscando compreender o ensino técnico de design a partir de uma abordagem prática, a pesquisa atravessa as etapas de elaboração dos planos de aula baseado em projetos gráficos, seguindo para a execução, e por fim, são apresentados os resultados de 6 atividades realizadas ao longo do semestre.

**Palavras Chave:** Ensino de design; ensino técnico; multimídia.

### Abstract

*This article presents the steps and experiences that led to the culmination of the lesson plans and activities for the subject of Art for Digital Games (AJD) of the multimedia technical course (with emphasis on programming for digital games), as well as its application and results, in the 2nd year classes of high school. Seeking to understand the technical teaching of design from a practical approach, the research goes through the stages of elaboration of the lesson plans based on graphic projects, followed by the execution, and finally the result of six activities carried out throughout the semester.*

**Keywords:** Design education; technical education; multimedia

## 1. Introdução

Conhecida atualmente como Ensino Técnico, a educação profissional possui uma longa história no Brasil, Fonseca (1961) aponta que essa modalidade de ensino tenha iniciado desde os tempos da colonização, de acordo com o autor, os indígenas e escravos foram os primeiros aprendizes de um ofício, atividade difundida pela necessidade de mão de obra das classes dominantes. Desde então, as práticas relacionadas ao fazer manual passaram a ser vistas como algo inferior destinado às pessoas de posições mais baixas.

Com um longo histórico de desvalorização, o ensino profissionalizante passou por diversas mudanças, até que no ano de 1909 foram criadas as Escolas de Aprendizes e Artífices por meio do decreto 7.566, através dele foram criadas 19 escolas de aprendizagem de ofícios, uma em cada estado do país.

Atualmente, as Escolas Técnicas Estaduais (ETE), em específico as integradas ao ensino médio, tem como objetivo preparar e formar estudantes para a prática de um ofício, permitindo que milhares de adolescentes brasileiros tenham acesso ao ensino integral e terminem o ensino médio com um diploma técnico, possibilitando também, sua inserção no mercado de trabalho. Para além de uma carreira e uma profissão, o Ensino Médio Técnico (EMT) permite que esses jovens possam desenvolver, além de habilidades específicas para um ofício, a capacidade de se enxergar no mundo a partir do ato de criar.

Tendo em vista o aquecimento do mercado de Jogos no Brasil, surge em 2006, na ETE Cícero Dias, o curso técnico de “Multimídia” (com ênfase em programação para jogos digitais), que funciona parcialmente integrado ao curso técnico de “Programação para Jogos Digitais”, o programa tinha como objetivo ensinar as habilidades e ferramentas necessárias para criação de jogos digitais e analógicos.

No entanto, com o esfriamento do mercado de jogos percebeu-se a necessidade de atualização dos cursos, tendo em vista a crescente do mercado tecnológico. Sendo assim, foi fundamental a reformulação dos planos de aula, de maneira a inserir conteúdos de design, não mais voltados apenas ao mercado de jogos, mas buscando junto com os estudantes a criação e desenvolvimento de habilidades e competências emancipadoras através do desenvolvimento de atividades e práticas em sala de aula.

Tendo isso em vista, o presente artigo surge do processo de experimentação, trocas e escuta com docentes e estudantes, buscando explorar e elucidar as etapas que culminaram na elaboração dos planos de aula e atividades da disciplina de “Arte para Jogos Digitais” (AJD), aplicada nos segundos anos do curso técnico de “Multimídia” da ETE Cícero Dias.

## 2. Referencial Teórico

### Educação Técnica e Ensino de Design

Marcado por um longo histórico de mudanças, é notável que o ensino profissionalizante passou por muitas dificuldades para se consolidar como o modelo que temos atualmente, uma vez que o trabalho manual era visto como algo inferior, o ensino técnico, antes conhecido como ensino industrial, tinha caráter assistencialista buscando fornecer mão de obra para a indústria vigente.

Com a necessidade de organização e estruturação da educação profissionalizante no Brasil, o ensino acadêmico passa a ser incorporado ao ensino técnico em uma tentativa de abrandar o preconceito persistente contra o trabalho manual. De acordo com Oliveira (2013) a demanda pela formação somente de ensino médio, com vista à aprovação nos vestibulares, pode ser dada a compreensão pelo senso comum da importância dos cursos superiores em detrimento dos cursos técnicos de nível médio, pautada no que o autor chama de “cultura bacharelesca” propagada pelos discursos de empregabilidade do sistema capitalista.

Conforme Lima e Alves (2015) destacam, outro ponto marcante do ensino técnico é “a dicotomia trabalho manual/trabalho intelectual. O ensino profissionalizante era oferecido àqueles ‘que não tinham outra escolha’, enquanto o trabalho intelectual era privilégio das classes dominantes.” (LIMA E ALVES, 2015, p.35).

Apesar dessa realidade ter se transformado com o passar dos anos, existe ainda hoje uma excessiva valorização da “cultura bacharelesca”, tendo em vista os discursos de que quanto maior a sua formação, maior a sua valorização no mercado de trabalho, como aponta Souza (2023). O autor diz ainda que “tudo passou a ser ‘investimento’. Tudo mesmo, inclusive a educação. Formar-se significa acumular mais capital em si mesmo para que seu trabalho seja mais bem remunerado.”

No entanto, com o avanço da automatização e da volatilidade do mercado de trabalho, cada vez mais sujeito às novas tecnologias, ter uma formação ou título não é mais garantia de aceite ou empregabilidade, sobre o papel da educação acerca desse ponto Morin (2007) diz que:

“A escola não preparou os alunos para mais tarde enfrentarem o imprevisto e a mudança, a especialização do trabalho fechou cada vez mais os sujeitos em áreas restritas de competência e induziu ao desinteresse cívico e a ignorância acerca de outras dimensões da vida individual e coletiva.” (apud MARTINS, 2020, p. 38)

Buscando entender melhor os desafios enfrentados pela educação, Moraes (2005) aponta que alguns dos maiores problemas educacionais atuais envolvem: a falta de conexão entre os saberes, causados pela separação dos conhecimentos nas grades curriculares, que não permitem a flexibilidade das disciplinas; a desvalorização dos estudantes como sujeitos participantes no processo de ensino-aprendizagem; e uma preocupação excessiva com o processo de avaliação, pautado em aprovação no vestibular.

Traçando uma saída para esses problemas, Moraes (2005) aponta que é necessário incluir os alunos no processo de ensino como indivíduos que possuem desejos e necessidades particularizados; reconhecer e valorizar as múltiplas inteligências e habilidades para solucionar problemas; compreender que o processo de aprendizagem é mais importante que metodologias de ensino e, por fim “fazer com que o aluno compreenda que o processo de reflexão e construção do conhecimento é algo que lhe assegura protagonismo e autonomia para mudar o que for preciso no processo particular de construção do conhecimento - aprender a aprender.” (apud MARTINS, 2020, P. 51).

Entendendo que o ensino de design é pautado pela realização do trabalho criativo a partir de práticas construtivas e colaborativas, podemos enxergar que ele oferece caminhos para tornar o ambiente escolar mais inclusivo e promover a emancipação dos estudantes através da experimentação e do fazer. Conforme Baynes (2010) “A mais poderosa experiência educativa é

aquela que agrega emoção e satisfação ao aplicar habilidades e conhecimentos para alcançar um objetivo válido” (apud MARTINS, 2020, P. 71).

Seguindo essa lógica do fazer como prática emancipadora, Corita Kent, professora de design do Immaculate Heart College, apresentou uma nova metodologia para desenvolver trabalhos gráficos e visuais pelo design, para ela “Fazer e criar são atos de esperança, e, à medida que essa esperança cresce, os problemas do mundo deixam de nos oprimir, Lembramos que nós - como indivíduos - somos capazes de fazer algo a respeito desses problemas” (KENT, 2023, p.15)

Falando sobre a realização de práticas pedagógicas com seus alunos, Kent (2023) definiu regras que seus estudantes do departamento de artes deveriam seguir no decorrer da disciplina e no desenvolvimento de projetos e atividades. Falando sobre o fazer como uma prática de libertação e produção de subjetividades, a autora diz na regra 7 que “A única regra é o trabalho, pelo trabalho você chegará a algum resultado. Quem faz todo o trabalho o tempo todo é quem eventualmente compreende as coisas.”

Reforçando a ideia de que o design é em sua essência uma atividade prática, Baynes (2010, apud MARTINS, 2020, P. 71) diz que “A prática da prototipagem é vital para a aprendizagem do Design. A única maneira de aprender a projetar é realmente projetando”. Isto posto, é possível dizer que o ensino de design em muito se assemelha ao ensino profissionalizante, sendo o fazer parte essencial de ambos.

Por fim, é necessário também refletir sobre quais os caminhos a educação pode seguir para formar cidadãos politizados e conscientes, que não sejam apenas produtos de uma demanda capitalista, partindo da ideia de que o ensino profissionalizante instrui para um ofício e prepara os estudantes para o mercado de trabalho, que dentro da lógica neoliberal busca a exploração desse “capital humano”.

### **Pesquisa Intervenção**

Tendo em vista os diferentes contextos educacionais, sejam eles de recursos de sala de aula ou das diferentes personalidades e interesses dos alunos que povoam esses espaços, é difícil pensar em processos que funcionem de maneira homogênea nesses cenários.

Com isso em vista, a elaboração e aplicação do plano de aula teve como base o método cartográfico para pesquisa intervenção, por entender que toda pesquisa é intervenção. Sobre esse ponto Passos e Barros (2014. p.30) dizem que “Defender que toda pesquisa é intervenção exige do cartógrafo um mergulho no plano da experiência, lá onde conhecer e fazer se tornam inseparáveis.” dito isso, só é possível conhecer os resultados, erros e acertos de um plano de aula ao vivenciá-lo em sala de aula em conjunto com os alunos.

Entendendo que o ambiente escolar é composto por espaços coletivos, vivenciados diariamente pelos alunos que levam consigo suas histórias pessoais e conexões com o mundo, a cartografia tem como objetivo “desenhar a rede de forças à qual o objeto ou fenômeno em questão se encontra conectado, dando conta de suas modulações e de seu movimento permanente. Para isso é preciso, num certo nível, se deixar levar por esse campo coletivo de forças.” (Barros e Kastrup, 2014. p.57).

Sobre o campo onde a pesquisa vai ser construída, Barros e Kastrup (2014) apontam que é necessário observar suas características próprias, modos de funcionar e maneira de estar,

integrando-as ao projeto de pesquisa, no presente trabalho esse campo a ser observado é o espaço de sala de aula.

Por isso, além da elaboração de conteúdos e atividades, é necessário também a construção da sala de aula como um espaço não só de aprendizado, mas também de acolhimento, escuta, diversidade e colaboração. Assim, podemos pensar que o plano de aula não é uma lei ou um conjunto de regras a ser seguido, mas sim, a projeção de um caminho a ser trilhado, podendo abraçar os imprevistos e incorporá-los no processo de ensino, de maneira a tornar o ambiente de sala de aula mais inclusivo e participativo.

Sobre a processualidade, Barros e Kastrup apontam que:

“A cartografia parte do reconhecimento de que, o tempo todo, estamos em processos, em obra. O acompanhamento de tais processos depende de uma atitude, de um *ethos*, e não está garantida de antemão. Ela requer aprendizado e atenção permanente, pois sempre podemos ser assaltados pela política cognitiva do pesquisador cognitivista: aquele que se isola do objeto de estudo na busca de soluções, regras, invariantes. O acompanhamento dos processos exige também a produção coletiva do conhecimento. Há um coletivo se fazendo *com* a pesquisa, há uma pesquisa se fazendo *com* o coletivo.” (BARROS & KASTRUP, 2014. p.73).

Sendo assim, no plano da pesquisa, é importante ter o olhar técnico e respeitar os processos de sala de aula, buscando alcançar os objetivos e resultados delimitados, mas não se limitando ao resultado esperado, a pesquisa como processo requer atenção e adaptação. No papel de professor-pesquisador, é necessário estar disposto a ouvir os alunos para as necessidades de mudança ou adaptação dos conteúdos da disciplina. De forma que as aulas possam ser comprimidas ou expandidas a depender das circunstâncias e do interesse dos estudantes.

Por fim, é necessário olhar para a pesquisa a partir do plano das intensidades e afetos, onde o pesquisador cartógrafo se coloca em um lugar de sensibilidade, buscando não apenas observar ou estudar o objeto proposto, mas participar da pesquisa como parte dela. Como coloca Rolnik:

"Entender, para o cartógrafo, não tem nada a ver com explicar e muito menos com revelar. Para ele não há nada em cima - céus da transcendência -, nem embaixo - brumas da essência. O que há em cima, embaixo e por todos os lados são intensidades buscando expressão" (ROLNIK, 2007, p.66).

Olhando para os processos que culminaram nos resultados apresentados neste estudo, é possível dizer que nenhum deles aconteceu de forma unilateral, tendo em vista que a pesquisa não se dá em um único sentido, tais resultados não seriam possíveis sem a escuta e acolhimento dos alunos, que durante todo o curso se demonstraram dispostos a absorver os conhecimentos apresentados em sala, compartilhando de suas sensibilidade e se permitirem transformar e ser transformado durante esse processo.

### 3. Metodologia

Tendo em vista a pista 2 do método cartográfico, proposta por Kastrup (2014) que aponta a coleta de dados como etapa inicial de uma pesquisa, considerando a mesma, como uma etapa de produção de dados. A elaboração dos planos de aula se deu por etapas marcadas pela coleta,

análise e produção de dados, que aconteceram de maneira contínua e flexível durante todo o período letivo.

Assim, a elaboração dos planos de aula e atividades contou com 3 grandes etapas: (1) Análise do ementário e carga horária, (2) estruturação de plano de aula com conteúdos expositivos; e por fim, (3) elaboração de projetos e atividades práticas. Destrinchando esses conteúdos poderíamos aplicar a abordagem triangular proposta por Barbosa (1998) sobre o processo de educação por meio da arte, onde ela elabora 3 etapas cíclicas: contextualizar, apreciar e produzir.

Sendo assim, os planos de aula começaram a ser feitos com base na análise do ementário oficial fornecido pelo Governo do Estado de Pernambuco. Em especial, os pontos apresentados como objetivos do conhecimento da disciplina, que serviram como guia para o planejamento e elaboração dos conteúdos e atividades, sendo eles:

“Ferramentas de criação e edição de imagens vetoriais e bitmaps;  
Introdução a ilustração vetorial, desenhando com vetores;  
Introdução a ilustração bitmap e pixel art;  
Princípios de composição visual: cor, tonalidade, textura, formas, dinamismo, escala, contraste, tipografia, equilíbrio, simetria e assimetria;  
Processos de criação de personagens, cenários e interfaces para jogos digitais;  
Ferramentas de Tratamento de Imagens Digitais.” (Governo de Pernambuco, P. 2383)

Com isso em vista, foram selecionados os principais conteúdos e feitas as adaptações necessárias para que o plano de aula atendesse os objetivos propostos da disciplina, e outras demandas internas da escola, que visam a construção de projetos e atividades ao final do semestre.

Seguindo a análise do ementário, também foi feita a análise da carga horária da disciplina, que contempla aproximadamente 4 horas semanais, sendo estas organizadas em aulas duplas, com duração de 1h40min totais, distribuídas em dois dias da semana, chegando a um somatório de 80 horas totais ao final do bimestre.

Desse modo, foram estruturados os conteúdos expositivos principais baseados na ementa e nos princípios básicos do design gráfico por Lupton (2015), detalhados no tópico seguinte; além da elaboração de atividades práticas e projetos, esmiuçados mais a frente. Ambos os processos foram feitos pela primeira vez em 2023, e adaptados em 2024 para a otimização das aulas e atividades, trazendo os seguintes desenvolvimentos e resultados.

## 4. Desenvolvimento e Resultados

### Planos de Aula

Os planos de aula da disciplina de AJD foram organizados em uma planilha, utilizando os campos: bloco, aula nº, bimestre, mês, semana, título, conteúdos e atividades. O objetivo principal dessa planilha era servir como um guia para organizar a disciplina, enquanto ela estava sendo construída, de maneira que as aulas pudessem ser planejadas tendo uma visão do todo. Por fim, foram gerados planejamento para 40 aulas, que aconteceram entre fevereiro e julho. Com o propósito de categorizá-las, elas foram divididas em 4 blocos baseado no conteúdo e atividades realizadas durante o período.

Iniciando o semestre, temos as aulas introdutórias de design (Figura 1), onde são apresentados conceitos básicos sobre o que é design e perspectivas de carreira na área. Como a disciplina de Arte para Jogos Digitais acontece em paralelo a disciplina de Cultura de Jogos Digitais, parte do conteúdo introdutório é dividido entre as duas disciplinas; ele engloba atividades práticas e discussões em sala sobre o que é design, o que não é design, onde ele está inserido e o que é um problema de design.

Figura 1 - Planos de aula do “bloco 1”

Bloco	Aula	Mês	Semana	Título	Objetivo	Conteúdos	Atividade
1	1	Fevereiro	1	Apresentação dos estudantes e da disciplina	Conhecer os alunos e entender melhor a disciplina	- Apresentação do plano de aula e conteúdos - Apresentação dos alunos	Dinâmica de apresentação e entrosamento
1	2	Fevereiro	2	Documentário sobre Design	Conhecer os aspectos do trabalho de um designer e suas possibilidades de atuação	- O que é Design - Carreira em Design - Áreas de atuação do designer	Discussão em sala sobre o documentário
1	3	Fevereiro	3	Introdução a Arte Digital	Conhecer os aspectos da arte digital, suas configurações e seus diferentes estilos, dentre eles a arte vetorial	- Vetor - Bitmap - DPI - Formatos de arquivo, PNG e JPG - Ferramentas - Pentool	Jogo online para pratica de ferramentas
1	4	Fevereiro	3	Introdução as ferramentas de Arte Digital	Conhecer algumas das principais ferramentas de arte vetorial e o processo de ilustração vetorial	- Principais ferramentas (pen tool, boolean tool, shape tool) - Processo de ilustração vetorial	Atividade de contorno de imagem no Inkscape como prática de ferramentas
1	5	Fevereiro	4	Ferramentas vetoriais (Figma)	Conhecer as possibilidades de criação vetorial no Figma e aplicá-las	- Conhecendo a interface - Principais ferramentas	Atividade de criação de personagem com formas geométricas no figma
1	6	Março	4	Teoria das cores	Conhecer a teoria das cores, seus métodos e aplicações	- Harmonia das cores - Propriedades das cores - círculo cromático - CMYK e RGB - Pantone - Psicologia das cores	Continuação da atividade de criação de personagens
1	7	Março	5	Finalização dos trabalhos de criação de personagem	Finalizar os trabalhos de criação de personagem vetorial	- Como exportar um arquivo - Resolução e formatos	Finalizar os trabalhos de criação de personagem

Fonte: Elaborado pela autora

Tendo em vista que as turmas recebem aulas de letramento digital no primeiro ano do Ensino Médio e possuem contato frequente com computadores na escola, não foi necessário introduzi-los a esses aparelhos durante a disciplina.

Além disso, nesse período são introduzidos os programas e ferramentas utilizados para criação de artes vetoriais utilizados durante toda a disciplina para desenvolver projetos e atividades. Foram escolhidos os softwares Inkscape e Figma como principais ferramentas dessa unidade, as motivações para a escolha dessas ferramentas foram detalhados no tópico seguinte.

No segundo bloco (Figura 2) é continuado o conteúdo de arte vetorial, desta vez, voltado para o desenvolvimento do projeto de criação de pôster, utilizando os conteúdos vistos na execução da atividade. Ademais, durante esse bloco são introduzidos os princípios visuais e noções de design gráfico, além de conceitos e ferramentas para realização de pesquisas visuais e busca por referências. Ao final da atividade temos o encerramento do primeiro bimestre da escola com a realização de provas, recuperação, e outros. Durante essa semana os estudantes não têm aula.

Figura 2 - Planos de aula do “bloco 2”

Bloco	Aula	Mês	Semana	Título	Objetivo	Conteúdos	Atividade
2	8	Março	5	Escolas do Design	Conhecer as escolas do design e os movimentos das artes que levaram ao seu surgimento	- Modernismo alemão - Revolução Industrial - Construtivismo russo - Bauhaus (currículo, legado, criações, Artes visuais, trabalhos realizados pelas mulheres)	Criação e desenvolvimento de moodboard para a atividade
2	10	Março	6	Figma Grid e Briefing	Conhecer a ferramenta Figma, e aplicar o layout para a criação do trabalho vetorial	- Princípios Visuais - Grid - Margem, coluna, linha, calha e módulo - Exemplos - Tutorial Figma - Aplicação de cores no figma	Continuação do processo de criação e desenvolvimento de moodboard, paleta de cores e esboço para a atividade
2	11	Março	6	Metódos de criação de figuras no Figma	Conhecer método para a criação de figuras e formas geométricas no Figma	- Aplicação de sobreposição - Corte e rotação de formas - União de figuras - Agrupamento	Desenvolvimento de poster inspirado nos trabalhos de tecelagem das mulheres da Bauhaus
2	12	Março	7	Metódos de criação de figuras no Figma (parte 2)	Conhecer método para a criação de figuras e formas geométricas no Figma	- Pen tool - Outras ferramentas	Desenvolvimento de poster inspirado nos trabalhos de tecelagem das mulheres da Bauhaus
2	13	Março	7	Criação de figuras no Figma	Avaliar e auxiliar no andamento dos projetos de criação	- Avaliação de Moodboard - Paleta de cores - Complexidade	Desenvolvimento de poster inspirado nos trabalhos de tecelagem das mulheres da Bauhaus
2	14	Março	8	Técnicas de finalização no Figma	Utilizar as ferramentas de tipografia do Figma e aprender a aplicar gradientes nas figuras desenvolvidas	- Gradientes - Tipografias	Desenvolvimento de poster inspirado nos trabalhos de tecelagem das mulheres da Bauhaus
2	15	Abril	9	Técnicas de acabamento e finalização	Conhecer os formatos e tipos de arquivo para exportação de arquivos no Figma, aplicar a arte finalizada em mockups	- Mockups - Plugins do Figma - Exportação de arquivos	Desenvolvimento de poster inspirado nos trabalhos de tecelagem das mulheres da Bauhaus
2	16	Abril	9	Finalização dos trabalhos de criação do pôster	Finalizar e entregar os trabalhos de criação de pôster	- Finalização dos trabalhos (sem conteúdo)	Desenvolvimento de poster inspirado nos trabalhos de tecelagem das mulheres da Bauhaus
2	17	Abril	10	Apresentação e entrega	Apresentar e entregar os postêrs desenvolvidos em sala de aula	- Apresentação (sem conteúdo)	Entrega dos projetos de poster
2	18	Abril	10	Semana de Avaliação	Sem aula	- Semana de avaliações da escola (sem conteúdo)	Sem atividade
2	19	Abril	11	Reensino e recuperação	Sem aula	- Semana de avaliações da escola (sem conteúdo)	Sem atividade

Fonte: Elaborado pela autora

Iniciando o segundo bimestre temos o terceiro bloco de conteúdo (Figura 3), nele são revisitados alguns conteúdos vistos previamente como tipografias e edição de imagens, no entanto, de maneira mais detalhada, além de desenvolver os conhecimentos relacionados à prática vetorial para a execução da atividade de criação de marca e identidade visual. Tendo em vista que as equipes possuem ritmos diferentes de execução e que os assuntos base já foram vistos no bloco anterior, os conteúdos do terceiro bloco são comprimidos em menos aulas para permitir que os estudantes tenham mais tempo e autonomia na organização e produção do projeto, por isso, durante as aulas 25 à 31 não são apresentados conteúdos novos, tendo como objetivo focar no desenvolvimento do projeto de identidade visual.

Figura 3 - Planos de aula do “bloco 3”

Bloco	Aula	Mês	Semana	Título	Objetivo	Conteúdos	Atividade
3	20	Abril	12	Identidade visual e criação de logo	Conhecer os processos de criação de uma identidade visual, suas aplicações e o briefing do projeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identidade visual,</li> <li>- Elementos,</li> <li>- Ícones,</li> <li>- Ícones x pictogramas,</li> <li>- Logo,</li> <li>- Manual de identidade visual,</li> <li>- O Design nas olimpíadas</li> </ul>	Pesquisa e análise de projetos de Branding e Identidade Visual
3	21	Abril	12	Proposta para Id. Visual e Logo	Conhecer as etapas iniciais de um projeto de branding e de práticas profissionais para apresentação de propostas e orçamentos para clientes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Captando projetos</li> <li>- Entrando em contato com clientes</li> <li>- Elaborando uma proposta para um cliente</li> <li>- Branding x Social Media</li> <li>- Exemplos de propostas</li> <li>- Pesquisa e alinhamento de expectativa com o cliente</li> </ul>	Criação de formulário para pesquisa e alinhamento de expectativas com o cliente (projeto integrado com disciplinas do ensino regular onde os alunos ajudam a comunidade local)
3	22	Abril	13	Pesquisa de Branding	Conhecer e desenvolver as etapas iniciais de um projeto de branding para um cliente real	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como realizar pesquisas visuais voltadas para marcas</li> <li>- Criação de moodboard para o projeto</li> <li>- Apresentação de exemplos de projetos de branding</li> </ul>	Pesquisa visual e criação de moodboard para a marca do cliente definido previamente, baseando-se nas respostas do alinhamento de expectativas respondido pelo cliente
3	23	Abril	13	Tipografia para Marcas	Conhecer os fundamentos da tipografia voltado para a criação de marcas e identidades visuais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcas e Valor</li> <li>- Tipografia, Caligrafia e Lettering</li> <li>- Nomeclaturas tipográficas</li> <li>- Aspectos da tipografia</li> <li>- Percepções sobre tipografias</li> <li>- Tipos e mensagem</li> <li>- Tipografias expressivas aplicadas</li> <li>- Processo de criação</li> </ul>	Continuar o processo de criação de uma logo e identidade visual para um cliente real
3	24	Maio	14	Tipografia para Marcas: Combinando tipos	Conhecer diferentes metodologias e processos para a combinação de tipografias para marcas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Personalidade e tipografia</li> <li>- Parâmetros para combinação de tipos</li> <li>- Exemplos de combinações</li> <li>- Elementos gráficos para expandir uma marca</li> <li>- Editando fontes no Figma</li> <li>- Onde e como baixar fontes</li> </ul>	Continuar o processo de criação de uma logo e identidade visual para um cliente real

Fonte: Elaborado pela autora

Seguindo para o quarto bloco (Figura 4), iniciamos os conteúdos de pixel art, que se enquadram no tópico de pintura digital em bitmap previsto pela ementa. Levando em conta experiências anteriores, é esperado que o final do último bimestre seja mais corrido, em Recife especificamente existe o atenuante das chuvas, e conseqüentemente, os alagamentos durante o mês de julho, por isso é importante planejar um conteúdo que possa ser visto com folga. Nesse caso, os alunos foram introduzidos ao pixel art e aos programas e ferramentas utilizadas para sua criação; além de desenvolverem cartões postais em pixels.

Figura 4 - Planos de aula do “bloco 4”

Bloco	Aula	Mês	Semana	Título	Objetivo	Conteúdos	Atividade
4	32	Junho	18	Introdução a Pixel Art	Conhecer os princípios da arte em pixels e suas aplicações	- Tamanho do arquivo - Proporção - Jagglies - LineArt - Anti-Aliasing - Estilo - Acabamento	Desenvolvimento de pesquisa de alguma paisagem natural ou patrimônio material do Brasil para criação cartão postal em pixel art
	33	Junho	18	Introdução ao Libre Sprite	Conhecer o software de criação em pixels "Libre Sprite"	- Criando um arquivo - Configurando o documento - Pincéis - Criando pincéis - Formas geométricas - Borracha - Balde de tinta	Desenvolvimento de cartão postal em pixel art
	34	Junho	19	Cor em Pixel Art	Conhecer os fundamentos e métodos para o uso de cores em Pixel Art	- Cor - Rampas de cor - Mudança de matiz - Mudança de saturação - Legibilidade - Trabalhando com cores limitadas	Desenvolvimento de cartão postal em pixel art
	35	Junho	19	Dithering em Pixel Art	Explorar o Aseprite e suas diferentes ferramentas para a criação de artes em pixel	- O que é Dithering - Quando usar - Diferentes tipos de Dithering - Como criar	Desenvolvimento de cartão postal em pixel art
	36	Junho	20	Desenvolvimento dos projetos de cartão postal em Pixel Art	Aprender a exportar e finalizar um arquivo em pixels	- Como redimensionar o arquivo - Como exportar e diferentes formatos	Desenvolvimento de cartão postal em pixel art
	37	Junho	20	Desenvolvimento dos projetos de cartão postal em Pixel Art	Desenvolver os projetos de cartão postal em pixel art	- Sem conteúdo novo	Desenvolvimento de cartão postal em pixel art
	38	Junho	21	Finalização e entrega dos projetos de cartão postal em pixel	Desenvolver os projetos de cartão postal em pixel art	- Sem conteúdo novo	Finalização e entrega do cartão postal em pixel art
	39	Junho	21	Semana de Avaliação	Sem aula	- Semana de avaliações da escola (sem conteúdo)	Sem atividade
	40	Julho	22	Reensino e recuperação	Sem aula	- Semana de avaliações da escola (sem conteúdo)	Sem atividade

Fonte: Elaborado pela autora

### Atividades e Projetos

Iniciando com os conteúdos introdutórios, as primeiras práticas (Figura 5) realizadas pela turma foram através de sites online, neles foi possível testar as ferramentas e conhecê-las de uma maneira mais direta e didática, sem ter que lidar com o excesso de informações e opções presentes nos softwares vetoriais. Assim, usamos três programas online desenvolvidos pelo projeto “Method of Action”<sup>1</sup>.

Figura 5 - Estrutura da atividade “Introdução às ferramentas vetoriais”

Introdução às ferramentas vetoriais		
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer e utilizar as ferramentas de criação vetorial (caneta, shape tool, boolean tool) de maneira simplificada.</li> </ul>	<p><b>Crterios de Avaliao</b></p> <p>Prática sem avaliao</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>Computador com acesso a internet</p>	<p><b>Durao e Estrutura</b></p> <p>1 aula dupla, Individual ou em dupla</p> <p><b>Instrues</b></p> <p>Utilizar os sites indicados para praticar o uso de ferramentas vetoriais</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Durante a execuo da atividade em sala de aula, foi possvel observar que o uso desses sites facilitou a fluidez da atividade, evitando que os estudantes tivessem que lidar com os diversos atalhos e ferramentas presentes em programas vetoriais mais completos, e pudessem se

<sup>1</sup> <https://bezier.method.ac/>, <https://boolean.method.ac/>, <https://shape.method.ac/>,

concentrar em aprender a manusear uma ferramenta por vez. Dessa forma, foram evitadas grandes frustrações por parte dos alunos, que se sentiram capazes de realizar a atividade e conseqüentemente foi possível facilitado o trabalho do professor que conseguiu atender aos estudantes com dúvidas de maneira mais organizada, visto que elas surgiram de forma pontual.

Durante o desenvolvimento da disciplina foram usados apenas softwares gratuitos, e para trabalhar criação vetorial se destacaram dois programas, sendo eles, o Figma e o Inkscape: O Inkscape é um programa totalmente voltado para a criação de artes vetoriais e possui ferramentas avançadas de criação, no entanto sua interface é datada e um tanto poluída pelo excesso de ferramentas; já o Figma é um software online voltado para a criação principalmente de interfaces digitais mas que possui as principais ferramentas de criação vetorial.

Como pontos positivos, foi observado que o Figma apresenta diversos ganhos sendo alguns deles: a colaboração em tempo real, o salvamento automático de arquivos e a proximidade com o mercado de trabalho, por ser uma ferramenta mais atual. Já o Inkscape apresentou como pontos positivos: ferramentas avançadas de criação vetorial e possibilidade de trabalhar animação frame a frame; assunto abordado no segundo semestre, na disciplina de animação para jogos.

Sendo assim, foi escolhido introduzir os alunos ao Inkscape na primeira atividade e apresentá-lo como uma alternativa para trabalhar a criação vetorial, e nas atividades seguintes utilizar o Figma como o programa principal. A estratégia funcionou bem tendo em vista que no primeiro ano da disciplina os alunos preferiram utilizar o Figma.

A segunda atividade (Figura 6) buscou consolidar as habilidades dos estudantes e introduzi-los ao software vetorial Inkscape.

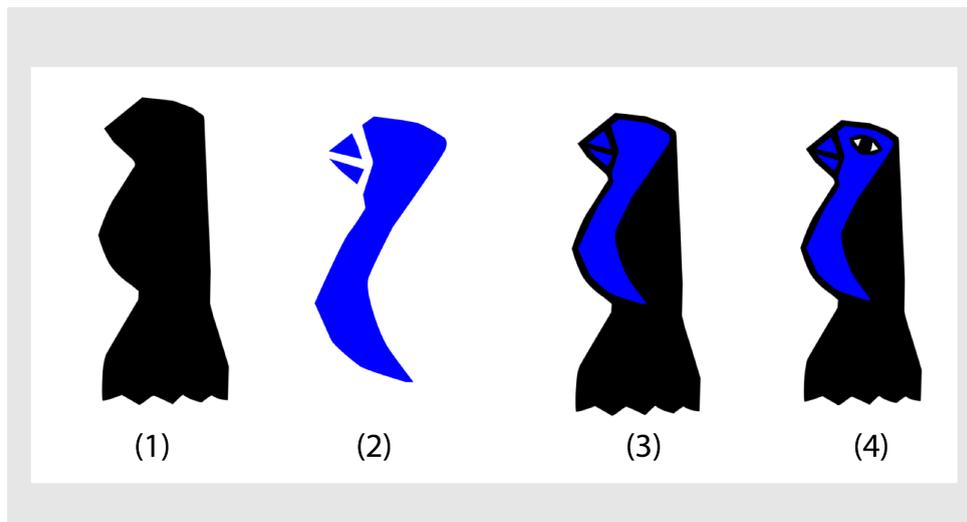
Figura 6 - Estrutura da atividade “Contorno do Pássaro de Derlon”

<b>Contorno do “Pássaro” de Derlon</b>		
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer e familiariza-se com as ferramentas de criação vetorial do programa Inkscape</li> <li>• Entender e aplicar as etapas de construção de imagem em vetor</li> <li>• Aprender a exportar e manusear diferentes formatos de arquivos</li> </ul>	<p><b>CrITÉrios de AvaliaÇão</b></p> <p>Finalização e semelhança do contorno a obra original</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>Computador com o software online Inkscape instalado</p>	<p><b>Duração e Estrutura</b></p> <p>1 aula dupla, Individual ou em dupla</p> <p><b>Instruções</b></p> <p>Realizar o contorno da obra “Pássaro” de Derlon no Inkscape, utilizando as ferramentas vetoriais do programa.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Nela, os alunos foram apresentados os processos e etapas da ilustração vetorial, pensando na lógica de camadas (Figura 7) também utilizada na impressão de gravuras, a atividade consiste em contornar uma ilustração de um pássaro feita pelo artista pernambucano Derlon, a escolha por essa obra teve como objetivo apresentar aos estudantes artistas locais e aproximar o ensino de arte vetorial da realidade vivenciada por esses jovens. Essa técnica de contornar imagens, também conhecida como “Tracing”, é muito utilizada no estudo das artes e ilustrações, e foi usada também para apresentar o conceito de plágio e a diferença entre inspiração e cópia.

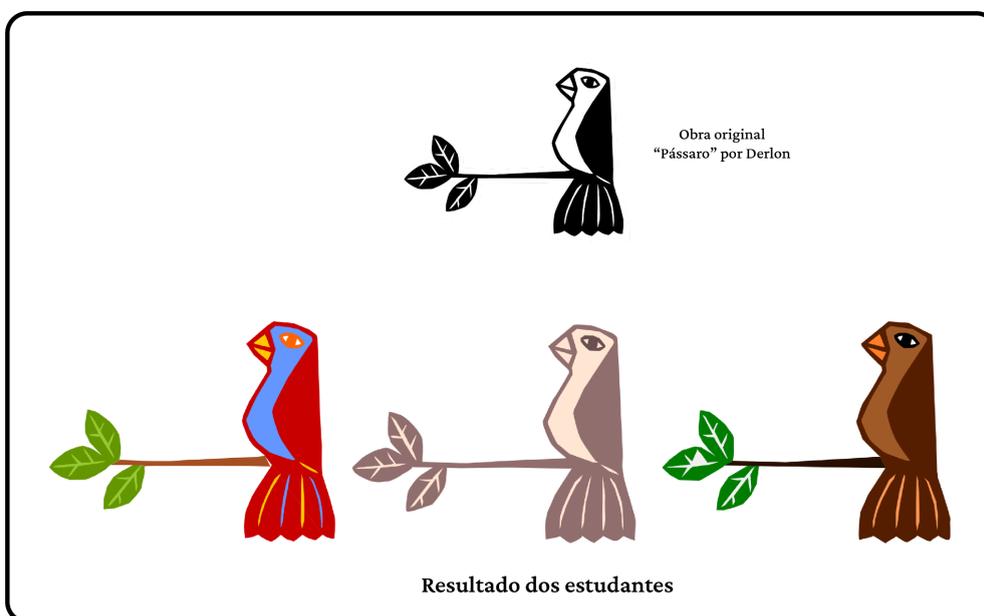
Figura 7 - Camadas para a criação da atividade “Contorno do Pássaro de Derlon”



Fonte: Elaborado pela autora

Ao final do contorno os alunos coloriram seus pássaros de acordo com seus gostos, tendo como resultado versões coloridas da ilustração original (Figura 8).

Figura 8 - Resultados da atividade “Contorno do Pássaro de Derlon”



Fonte: Elaborado pela autora

Iniciando a terceira atividade (Figura 9), os alunos foram então introduzidos ao processo de pesquisa de referências visuais utilizando diferentes plataformas como o Pinterest<sup>2</sup> e o Behance<sup>3</sup>, além de usar palavras chaves em inglês no processo de busca, com o objetivo de ampliar os resultados da pesquisa. Como a duração prevista era de apenas duas aulas, a atividade consistiu no

<sup>2</sup> <https://br.pinterest.com/>

<sup>3</sup> <https://www.behance.net/>

processo de criação de um personagem utilizando as ferramentas vetoriais com o propósito de exercitar a abstração e a simplificação através do uso de formas geométricas.

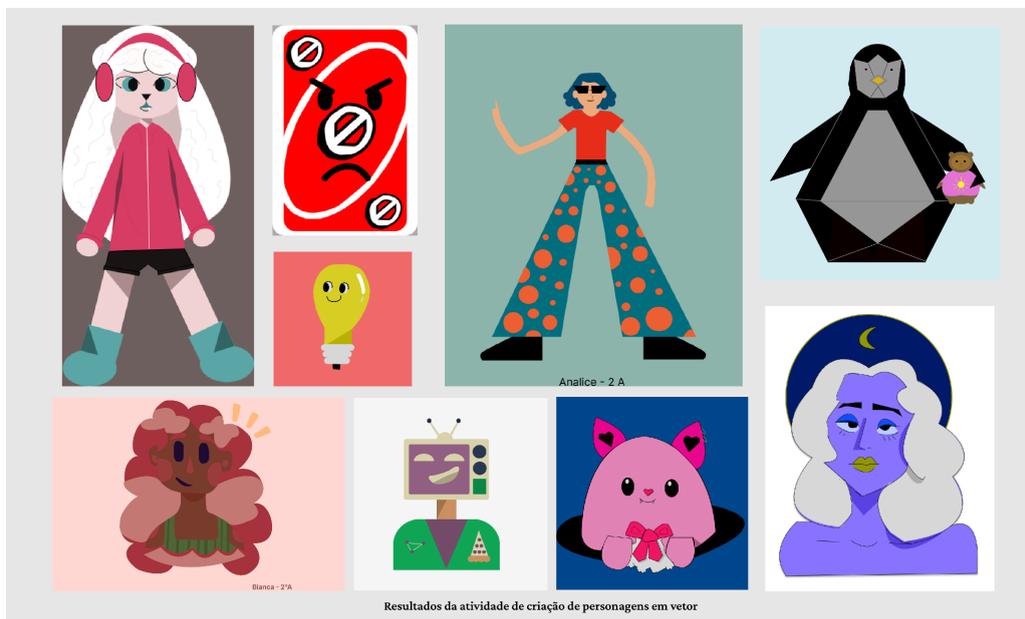
Figura 9 - Estrutura da atividade “Criação de personagem em vetor”

<b>Criação de personagem em vetor</b>		
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praticar e experimentar as ferramentas de criação vetorial no programa Figma</li> <li>• Exercitar a abstração e a simplificação com o uso de formas geométricas</li> <li>• Aplicar o processo de criação vetorial</li> <li>• Realizar pesquisas visuais</li> </ul>	<p><b>Crítérios de Avaliação</b></p> <p>Criatividade e acabamento</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>Lápis, papel, computador, conexão com a internet, software online Figma</p>	<p><b>Duração e Estrutura</b></p> <p>3 aulas duplas, Individual ou em dupla</p> <p><b>Instruções</b></p> <p>Criar um personagem utilizando formas geométricas, primeiro fazer o rascunho em papel e depois vetorizar</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Ao final da terceira atividade foi possível observar que a maior parte dos estudantes se sentiu feliz com o resultado de seus trabalhos (Figura 10). E mesmo os que não conseguiram fazer peças mais elaboradas, relataram que se sentiram instigados pela possibilidade de criação.

Figura 10 - Resultados da atividade “Criação de personagem em vetor”



Fonte: Elaborado pela autora

Como quarta atividade (Figura 11), foi iniciado um projeto de criação de cartaz, a atividade foi inspirada nos trabalhos de tecelagem feitos pelas mulheres alunas da Bauhaus, e consistia na criação de um pôster utilizando um grid pré estabelecido com 12 módulos, cada um desses módulos deveria ser composto por formas geométricas ou padronagens abstratas, sendo proibido o uso de símbolos ou figuras literais, além disso, dois desses módulos deveriam estar conectados.

Figura 11 - Estrutura da atividade “Pôster em homenagem às mulheres da Bauhaus”

Pôster em homenagem as mulheres da Bauhaus		
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzir as escolas de design por uma perspectiva feminista</li> <li>• Trabalhar com modularidade</li> <li>• Trabalhar o uso de cores limitadas</li> <li>• Trabalhar abstração e o uso de formas geométricas</li> <li>• Utilizar ferramentas de criação de layout e grid</li> <li>• Aplicar o processo de criação vetorial</li> <li>• Realizar pesquisas visuais</li> </ul>	<p><b>Crítérios de Avaliação</b></p> <p>Criatividade, acabamento, paleta de cores e moodboard</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>Lápis, papel, computador, conexão com a internet, software online Figma</p>	<p><b>Duração e Estrutura</b></p> <p>9 aulas duplas, Individual ou em dupla</p> <p><b>Instruções</b></p> <p>Criar um pôster homenageando as mulheres tecelãs da Bauhaus. O cartaz deve ser composto por 12 módulos, feitos com padrões geométricos ou elementos abstratos. pelo menos 2 desses módulos devem estar conectados.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

O projeto foi o mais complexo feito até então, e teve duração de 9 aulas, além da criação do pôster também foi cobrado o processo de desenvolvimento que consistia em: moodboard com 10 a 15 imagens, paleta de cores de até 5 cores e esboços no papel com o planejamento da peça gráfica.

O projeto de criação de pôster foi elaborado nos dois anos da disciplina com turmas diferentes e em ambos trouxe resultados muito interessantes (Figura 12), a maior dificuldade dos alunos durante a execução da atividade foi trabalhar a abstração, diante disso estabelecemos uma regra de que as figuras poderiam ter significado contanto que ele não fosse óbvio, dessa forma evitamos fazer uso de símbolos como corações, estrelas, flores, entre outros; e passamos a pensar em outras possibilidades de criação utilizando formas geométricas e orgânicas.

Figura 12 - Resultados da atividade “Pôster em homenagem às mulheres da Bauhaus”



Resultados da atividade de criação de pôster inspirado na Bauhaus

Fonte: Elaborado pela autora

Além de trabalhar a abstração e a modularidade, o pôster utilizando formas e estampas abstratas permite que os alunos se desafiem a criar dentro de limitações e também que os trabalhos tenham um aspecto mais polido para compor um portfólio, de maneira que mesmo os alunos com mais dificuldades ou que não demonstram aptidão para design consigam realizar o trabalho de forma satisfatória e sintam-se capazes de fazer outros projetos.

Como quinta atividade (Figura 13), foi desenvolvido um projeto de criação de marca e identidade visual, o projeto teve como objetivo ajudar pequenos negócios locais através do design, nele os estudantes buscaram pessoas empreendedoras e ofereceram gratuitamente seu serviço como designers para recriar ou fazer do zero um projeto de identidade visual.

Figura 13 - Estrutura da atividade “Criação de marca e identidade visual”

<b>Criação de Marca e Identidade Visual</b>		
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhar com clientes reais</li> <li>• Realizar pesquisas com o cliente</li> <li>• Utilizar cores de forma intencional</li> <li>• Aplicar o processo de criação vetorial</li> <li>• Realizar pesquisas visuais</li> <li>• Experimentar, manusear e editar tipografias</li> <li>• Aplicar modularidade em um sistema visual</li> <li>• Trabalhar conceituação para marcas</li> </ul>	<p><b>Crítérios de Avaliação</b></p> <p>Criatividade, acabamento, tipografias, paleta de cores e moodboard</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>Lápis, papel, computador, conexão com a internet, software online Figma</p>	<p><b>Duração e Estrutura</b></p> <p>12 aulas duplas, Equipes de até 5 pessoas</p> <p><b>Instruções</b></p> <p>Criar um projeto de Identidade Visual a partir de um briefing passado por um cliente escolhido pela equipe. O projeto gráfico deve conter: logo, logo reduzida, paleta de cores, tipografias, elementos gráficos auxiliares e aplicação da marca.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

O projeto foi desenvolvido em etapas, sendo elas: Captação de clientes, coleta de informações do cliente e briefing, pesquisas visuais, desenvolvimento de projeto conceitual (posicionamento da marca, tom de voz e palavras chave) e desenvolvimento de projeto gráfico (logo, tipografias, cores, elementos gráficos e aplicações).

Através desse projeto os alunos puderam experienciar práticas comuns ao mercado de trabalho, e desenvolver habilidades socioemocionais para lidar não apenas com um cliente, mas também com o trabalho em equipe. Tendo em conta que a atividade foi desenvolvida em equipes de até 5 estudantes, foi necessário o planejamento e organização para concluir a atividade no prazo estabelecido.

Como resultado (Figura 14), os alunos entregaram um manual de identidade visual contendo todo o processo de criação da marca e os elementos elaborados para o projeto gráfico. Além da entrega e apresentação dos projetos em sala de aula, os estudantes também fizeram a entrega para os clientes e tiveram feedbacks muito positivos, de maneira que ao final da atividade os alunos puderam se sentir capazes de realizar projetos externos e se aproximar da prática profissional.

Figura 14 - Resultados da atividade “Criação de marca e identidade visual”



Fonte: Elaborado pela autora

Como sexta e última atividade do semestre (Figura 15), foram produzidos cartões postais em pixel art, a premissa da atividade era escolher algum ponto histórico ou natural do Brasil e produzir um cartão postal utilizando essa técnica, a atividade buscou trabalhar o desenvolvimento de cenários, previsto na ementa, e desenvolver as técnicas de pintura em bitmap, nesse caso a arte em pixels.

Figura 15 - Estrutura da atividade “Criação de cenário em pixel art”

Criação de cenário em pixel art		
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar as diferentes ferramentas do Software LibreSprite para criação de arte em pixels</li> <li>• Aplicar e experimentar diferentes técnicas de pintura digital</li> <li>• Trabalhar o uso de cores em pixel art</li> <li>• Aplicar texturas e técnicas de finalização e acabamento</li> <li>• Entender o uso de camadas e profundidade na criação de cenários</li> </ul>	<p><b>Crítérios de Avaliação</b></p> <p>Acabamento, uso de cores e texturas.</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>Computador, software gratuito LibreSprite</p>	<p><b>Duração e Estrutura</b></p> <p>7 aulas duplas, Individual ou em dupla</p> <p><b>Instruções</b></p> <p>Criar um cartão postal em pixel art de algum ponto histórico ou paisagem natural do Brasil.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Como software, foi optado pelo “LibreSprite” para a execução da atividade por ser uma versão gratuita do Aseprite, software de pixel art muito popular no mercado de jogos digitais. Como pontos positivos o “LibreSprite” possui todas as ferramentas de criação e edição de pixels, além de ter ferramentas avançadas para o desenvolvimento de animações frame a frame.

Como resultado (Figura 16), os alunos produziram ilustrações em pixel art de pontos históricos e naturais, valorizando sua própria cultura e país, e puderam entender e aplicar os princípios utilizados na criação de cenários para jogos.

Figura 16 - Resultados da atividade “Criação de cenário em pixel art”



Fonte: Elaborado pela autora

## 5. Considerações finais

Na elaboração e organização desse artigo, foi possível revisitar processos e entender de maneira muito mais profunda a importância e relevância do ensino de design não apenas como uma possibilidade de carreira e obtenção de renda, mas como uma ferramenta política de emancipação para compreender o mundo que nos cerca e nos posicionar nele de maneira ativa e participativa através do fazer e do criar.

É importante também, destacar que esses trabalhos não seriam possíveis sem o auxílio de um ambiente escolar acolhedor e engajado, onde os alunos pudessem se sentir à vontade para experimentar, errar e aprender.

Além disso, vale destacar mais uma vez que os resultados aqui expostos foram desenvolvidos no segundo ano aplicando a disciplina. Tendo em vista que no primeiro ano muitas coisas foram testadas pela primeira vez sem experiência prévia. Fica evidente que os percalços enfrentados no primeiro ano foram essenciais para a elaboração de aulas melhores e atividades mais organizadas no segundo ano da disciplina. Desta maneira, resalto que os erros são importantes não só para o processo de aprendizagem dos alunos, mas também para os professores e pesquisadores que participam e organizam essas intervenções.

Deixo aqui também um ponto de melhoria, pois apesar do curso ser voltado para o ensino “digital” e se passar dentro de um laboratório com computadores, enxergo que existe uma variedade de outras atividades externas que poderiam ter sido realizadas durante a disciplina, no entanto, por motivos diversos, a execução dessas atividades não foi possível. Mas resalto que quando surgir uma nova oportunidade gostaria de acrescentar tais atividades no planejamento da disciplina.

Destaco também a importância de reconhecer e valorizar a diversidade dentro de sala de aula, entendendo que parte do processo de criação e avaliação dos projetos inclui também se desapegar dos seus gostos pessoais como designer e olhar para os trabalhos com um olhar mais humano de educador, buscando entender e apreciar o processo ao invés dos resultados.

## 6. Referências

- BARBOSA, A. M. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.
- BAYNES, K. 2010. **Models of Change**: The future of design education. In: Design and Technology Education: An International Journal. Loughborough, Vol. 15, No. 3, pgs. 10-17.
- FONSECA, C. S. **História do Ensino Industrial no Brasil**. Rio de Janeiro: Escola Técnica, 1961.
- GOVERNO DE PERNAMBUCO. **Currículo da Educação Profissional de Pernambuco**. Pernambuco: Secretaria de Educação e Esportes, 2022
- KENT, C. STEWARD, J. **Aprender de coração**: Práticas para libertar o espírito criativo. São Paulo: Clube do Livro do Design, 2023.
- LIMA C. C. P. & ALVES J. M. **Ensino técnico no Brasil**: breve histórico. In: Educação e Tecnologia v.20, n.3. CEFET-MG. 2015, P.26-30.
- LUPTON, E. **Graphic Design**: The New Basics. New York, Princeton Architectural Press, 2015
- MARTINS, B. **Aprender projetando**: professores designers de práticas de ensino-aprendizagem. Rio de Janeiro: 2ab, 2022.
- MORAES, M. **O paradigma educacional emergente**. Campinas: Papyrus, 2006.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007
- OLIVEIRA, C. L. de. **subjetividades estudantis**: uma análise do sofrimento emocional na educação profissional e tecnológica. Dissertação (Mestrado). Belo Horizonte: PUC-Minas, 2013.
- PASSOS, E., & BARROS, R. B. de. **A cartografia como método de pesquisa-intervenção**. In PASSOS, E., KASTRUP, V., & ESCÓSSIA, L. (Orgs.). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- KASTRUP, V., & BARROS, L. P. de. **Cartografar é acompanhar processos**. In PASSOS, E., KASTRUP, V., & ESCÓSSIA, L. (Orgs.). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- ROLNIK, S. **Cartografia sentimental**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- SOUZA, E. **Educação domesticada para criativos precarizados**. In: Revista Recorte, 2023 (<https://revistarecorte.com.br/artigos/educacao-domesticada-para-criativos-precarizados/>)