

A AÇÃO INTEGRATIVA COMO DIFERENCIAL NA FORMAÇÃO DO TÉCNICO EM COMUNICAÇÃO VISUAL – PROJETO REVISTA

Heliza Faria Pereira

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais

heliza.pereira@ifsuldeminas.edu.br

<https://orcid.org/0009-0005-6100-5600>

Cíntia da Silva

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais

cintia.dasilva@ifsuldeminas.edu.br

<https://orcid.org/0000-0002-6666-5713>

Welisson Michael Silva

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais

welisson.silva@ifsuldeminas.edu.br

<https://orcid.org/0009-0004-4817-463X>

Resumo

Este artigo relata as contribuições de um projeto integrador multidisciplinar para a formação de alunos do Curso Técnico em Comunicação Visual Integrado ao Ensino Médio do IFSULDEMINAS, campus Passos. Após a introdução construímos sentido sobre o conceito de relato de experiência como caminho metodológico, pensado sua interface e diferenças com os conceitos metodológicos de pesquisas acadêmicas. Apresentamos o relato de experiência da utilização de um projeto editorial em formato de revista, executado no segundo semestre letivo do ano de 2019, com reflexões sobre os conceitos e as habilidades necessárias para o desenvolvimento de projetos de design editorial. Descrevemos, também, as etapas deste projeto integrador, no que diz respeito a sua criação, desenvolvimento e finalização, bem como o seu caráter formativo, por meio de práticas e situações-problema que simularam a realidade do mundo do trabalho e as peculiaridades profissionais da comunicação visual e do design gráfico. Este percurso resultou em produtos de alta qualidade editorial e estética. Além disso, a integração das disciplinas do curso Técnico em Comunicação Visual oportunizou aos estudantes a compreensão sobre uma formação interdisciplinar, corroborando para sua futura atuação como profissional da área.

Palavras-chave: Ensino Médio; Design Gráfico; Projeto Editorial.

Integrative Action as a Differential in the Training of Technical in Visual Communication – Project Magazine

Abstract

This article reports the contributions of a multidisciplinary integrative project for the training of students in the Technical Course in Visual Communication Integrated into High School at IFSULDEMINAS, Passos campus. After the introduction, we constructed meaning about the concept of experience reporting as a methodological path, considering its interface and differences with the methodological concepts of academic research. We present an experience report on the use of an editorial project in magazine format, carried out in the second academic semester of 2019, with reflections on the concepts and skills necessary for the development of editorial design projects. We also describe the stages of this integrative project, with regard to its creation, development and completion, as well as its formative nature, through practices and problem situations that simulated the reality of the world of work and the professional peculiarities of the visual communication and graphic design. This path resulted in products of high editorial and aesthetic quality. Furthermore, the integration of the subjects of the Visual Communication Technician course gave students the opportunity to understand interdisciplinary training, supporting their future performance as a professional in the field.

Keywords: Graphic Design; High School; Editorial Project.

Introdução

O design editorial informa, comunica, instrui e diverte ou então faz tudo isso (CALDWELL; ZAPPATERRA, 2014). A escola vive a pressão do ambiente produtivo, esperando-se dela a formação de sujeitos capazes de lidar com um mercado de trabalho que exige cada vez mais a capacidade de solucionar problemas diversos, de possuir autonomia, flexibilidade, criatividade, liderança, senso crítico, entre outros atributos.

Na escola de Educação Técnica Integrada ao Ensino Médio essas exigências se ampliam, pois lhes será conferido um título que concede habilitação profissional, esperando que esses sujeitos possam atender às demandas que o setor econômico anseia. Nesse sentido, a escola está subordinada a imposições do setor econômico, voltando-se a atender às carências desse mercado (SILVA *et al.*, 2016).

Cabe assim a instituição e aos seus educadores refletir sobre a “existente em torno do papel da escola, de formar para a cidadania ou para o trabalho produtivo e, assim, o dilema de um currículo voltado para as humanidades ou para as ciências e tecnologia” (FRIGOTTO; RAMOS; CIAVATTA, 2005, p. 17). Nesse sentido, não podemos descartar o próprio conceito de tecnologia onde ela assume a “mediação entre ciência (apreensão e desvelamento do real) e produção (intervenção no real)” (RAMOS, 2004 *apud* BRASIL, 2007a, p. 44). Entendemos assim que a tecnologia está inserida em todos os espaços vivenciais, quer sejam educacionais, profissionais e ou cotidianos sociais.

Ao finalizar o Ensino Médio, todas as deficiências formativas tornam-se evidentes quando o novo profissional tenta ingressar no Ensino Superior ou busca por emprego. É o momento em que os jovens brasileiros descobrem ou confirmam que estão despreparados, não tendo acesso às universidades via vestibular e com dificuldades de estabelecer-se com êxito no trabalho (ARAÚJO; SILVA, 2017).

Com o objetivo de tentar suprir essa lacuna entre a expectativa do mundo do trabalho e a realidade de um estudante de Ensino Médio em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a integração entre disciplinas pode possibilitar a transdisciplinaridade¹, articulando os conteúdos programáticos, propedêuticos e técnicos às questões socioeconômicas e culturais da localidade dos estudantes.

Iniciamos este trabalho relatando as contribuições de um projeto editorial em formato de revista impressa e digital com tema livre, de escolha do aluno, integrando disciplinas técnicas e propedêuticas do 3º ano do Curso Técnico em Comunicação Visual² Integrado ao Ensino Médio, realizado durante todo o segundo semestre letivo do ano de 2019, no campus Passos do IFSULDEMINAS. Apresentamos de forma sucinta a compreensão e caracterização do relato de experiência (RE), como método apropriado de pensar ações, práticas e percursos profissionais vivenciados.

Discorreremos também com base na literatura, sobre as habilidades requeridas para que um profissional execute um projeto nesta área e, a seguir, passaremos à descrição da atividade desenvolvida.

Nosso intuito com este trabalho é apresentar, exemplificar e registrar uma prática vivenciada e enriquecedora, de editoração construída em uma instituição pública, que divide-se como já apresentado em educação técnica e propedêutica, muitas vezes pensada educacionalmente de formas segmentadas e segregadas, este projeto em registro, questionou as possibilidades de pensar uma educação integrativa, desmantelando um currículo separatista e aprofundando saberes e competências técnicas, epistêmicas e relacionais que circundam o currículo de uma educação integral e integradora, podemos suscitar uma breve concepção de currículo que impulsionou o desenvolvido do trabalho de editoração da revista enquanto componente curricular extensionista

O currículo diz respeito à seleção, sequência e dosagem de conteúdos da cultura a serem desenvolvidos em situações de ensino-aprendizagem. Compreende conhecimentos, ideias, hábitos, valores, convicções, técnicas, recursos, artefatos, procedimentos, símbolos etc. dispostos em conjuntos de

¹ “A transdisciplinaridade está preocupada com uma interação entre as disciplinas, na qual cada uma delas busca um além de si, um além de toda disciplina: sua finalidade é a compreensão do mundo presente, de modo que possa haver uma unidade plural de conhecimentos [...] visa promover um diálogo entre diferentes áreas do conhecimento e seus dispositivos” (IRIBARRY, 2003, p. 490).

² Após reformulação do Projeto Pedagógico do Curso (PPC), no ano de 2022, passou a se chamar Técnico em Design Gráfico Integrado ao Ensino Médio.

matérias/disciplinas escolares e respectivos programas, com indicações de atividades/experiências para sua consolidação e avaliação (SAVIANI, 2003, p. 35).

Para além do exposto entendemos que não nos cabe neste relato de experiência debater as nuances e distinções conceituais dos termos currículo, educação integral e ou educação integradora, educação profissional, técnica e tecnológica, mesmo que esses temas tenham sido aspectos que nortearam a proposta e a construção de um trabalho integrativo que pensasse as diferentes disciplinas e o desenvolvimento técnico científico e educacional.

Aspectos Metodológicos

Este trabalho apresenta-se como relato de experiência, sendo seu principal objetivo a apresentação da criação de uma revista, perpassando pelos conceitos de editoração. Logo o objetivo é desenvolver um trabalho que consiga acessibilizar os saberes a toda comunidade, servindo como espaço de busca e de modelos para a recriação de revistas e editoriais em outras instituições.

Esta pesquisa assume o papel metodológico e os mecanismos que proporcionem (re)codificações do conhecimento para linguagens mais acessíveis às diferentes comunidades (BUENO, 2010). Assumindo uma posição descritiva e reflexiva sob os pontos, etapas e passos para o pensar e o desenvolvimento de editoriais, tendo como base referencial arcabouço do *Design*.

Vale ressaltar que o relato de experiência não deve ser confundido com um relato de pesquisa acadêmica o qual baseado em moldes pré-determinados de mecanismos metodológicos, assumem uma função delineada de execução. Embora os relatos de experiências compartilhem algumas características com as produções de pesquisas acadêmicas, os seus objetivos distinguem. Segundo Ludke e Cruz (2010), o RE é um instrumento que se dedica ao registro detalhado das experiências “vivenciadas” em contextos acadêmicos e profissionais. Diferentemente de um relatório de pesquisa de um artigo científico, que foca em metodologias, resultados e conclusões de um estudo específico, o RE aborda de maneira mais abrangente e reflexiva as vivências pessoais e profissionais do(s) autor(es).

Essas experiências podem originar-se de diversas fontes e atividades acadêmicas e profissionais. Exemplos incluem, mas não se limitam a, experiências adquiridas em projetos de pesquisa, práticas de ensino, atividades realizadas com e por dissidentes e projetos de extensão universitária. Logo temos que a experiência “é vivida antes de ser captada pelo pensamento, apreendida pela reflexão, caracterizada em seus componentes” (BRETON; ALVES, 2021, p.3).

A experiência vivida e registrada, permite a reflexão crítica que constitui um componente central do relato, permitindo ao autor/pesquisador avaliar não apenas o sucesso das atividades realizadas, mas também identificar áreas para melhoria além de estender aos impactos dessas experiências na sua própria formação acadêmica e profissional como *feedback*. O autor/pesquisador deve considerar como as competências adquiridas e os conhecimentos desenvolvidos podem ser aplicados em futuros contextos.

Assim o objetivo principal do RE é capturar e compartilhar o conhecimento prático e as lições aprendidas ao longo dessas atividades, entendendo suas dimensões simbólicas e oferecendo uma visão pessoal e detalhada das práticas e metodologias empregadas. Dessa forma, o RE contribui para a reflexão crítica e para a compreensão mais ampla das dinâmicas e impactos das atividades acadêmicas e profissionais, promovendo uma abordagem mais integrativa do conhecimento e da experiência vivida.

Habilidades para criação e desenvolvimento de um projeto editorial

O segmento de comunicação visual e design gráfico está em expansão, tornando-se cada vez mais competitivo e exigindo uma formação técnica multifacetada. O processo de produção de imagens do design está baseado na manipulação das formas: contornos, linhas, texturas, palavras e imagens (SAMARA, 2011), mas compreende ainda outros conhecimentos e habilidades.

A delimitação do design gráfico envolve quatro aspectos básicos e uma peça só pode ser assim considerada se responder a esses aspectos, que podem ser formais, funcionais, metodológicos ou simbólicos. Além disso, é essencial que a metodologia projetual que traz a problematização, concepção e especificação, esteja presente, mesmo que não formalizada (VILLAS-BOAS, 2007).

Os produtos editoriais, sobretudo as revistas, se destacam no estudo de comunicação visual e design gráfico por terem a característica de envolver muitos conhecimentos técnicos e estéticos. Diagramar é uma técnica que une Ciência e Arte, utilizando o espaço da página, colunas de texto e recursos gráficos como um caminho que deve conduzir à percepção do leitor para o objetivo definido nas diretrizes editoriais. Um profundo conhecimento da construção da grade, da construção geométrica de pontos nobres na condução da percepção visual, assim como uma boa bagagem de conhecimento artístico e de atualidades por parte do designer são muito importantes para o sucesso de um bom projeto editorial.

O design de material editorial cumpre diferentes funções tais como dar expressão e personalidade ao conteúdo, atrair e manter os leitores, e estruturar o material de forma clara. Essas funções têm de conviver e trabalhar juntas de forma coesa para configurar algo que seja agradável, útil

ou informativo – geralmente, uma combinação de todos os três, se é para ter sucesso. No seu melhor, o design editorial para material impresso e digital é um laboratório de pesquisa emocionante e em constante evolução, e uma plataforma de lançamento para as inovações estilísticas que são, muitas vezes, adotadas com entusiasmo por outras áreas da comunicação visual (CALDWELL; ZAPATERRA, 2014, p. 22).

Segundo Leslie (2003), as revistas desempenham papel fundamental na nossa cultura visual pois, além de portáteis e táteis, a repetição e a combinação entre texto e imagem conferem a cada título sua identidade gráfica. Por isso, a confecção de um material impresso ou digital envolve a reunião do conteúdo, a montagem (diagramação) e a publicação do material. Este processo se fundamenta sobre estudos aplicados para a sua correta confecção e adequação ao público-alvo, visando o sucesso na transmissão do conteúdo. Por consequência, para a realização deste tipo de projeto, outros conhecimentos e técnicas se fazem necessários para que tudo ocorra de acordo com as características e necessidades do projeto.

Os elementos que compõem uma publicação são considerados “formas”, inclusive blocos de texto, legendas e títulos, na medida em que fazem parte da composição visual e precisam ser dispostos de maneira correta a fim de proporcionar conforto visual e contribuir na compreensão do conteúdo. Não é somente uma questão estética. A própria funcionalidade da peça pode ser alterada pela organização visual. Para Dondi (2003, p. 29) “os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador”. Samara (2011) argumenta que, se a mensagem, história, narrativa ou alguma experiência útil não for comunicada ao usuário, por mais bonita que seja a peça gráfica, perde completamente o sentido.

O projeto gráfico e a diagramação são duas etapas diferentes do processo de desenvolvimento do projeto editorial: diagramar inclui a distribuição dos elementos da página, de forma equilibrada, funcional e atraente, estabelecendo um sentido de leitura que atenda a determinada hierarquia de assuntos. O projeto gráfico se concentra nas definições conceituais que dão personalidade à publicação: é o estilo gráfico que deve ser reaplicado em todas as edições, usando, entre outros elementos, formato, cor, *layout*, tipografia e todos os outros componentes do projeto (FROST, 2003).

A essência do design multipágina (impressos) ou multiimpressão (web) é a repetição rítmica de um padrão básico que dê à publicação sua coerência visual característica. A estrutura dá previsibilidade, de modo que o observador/leitor, por intuir a organização fundamental da peça, tem uma sensação de ordem e até deduz a hierarquia de valores comparativos do material. Se você conceber um padrão que reflita e exponha visualmente a estrutura que sustenta cada matéria, não só ganhará em variedade para a publicação (o que é desejável) como conseguirá uma variedade que faça sentido (o que é ainda melhor) e estará comunicando as ideias em cada artigo com maior eficácia (o que é melhor de tudo) (WHITE, 2003, p. 46).

A diagramação de uma revista faz a harmonia entre as imagens e textos e segue uma padronização criada para todas as páginas componentes e seu *layout*, utilizando como suporte principal a criação do projeto gráfico, o logotipo e o nome para a publicação, que nortearão o conceito a ser utilizado. As duas etapas são realizadas com auxílio do uso de *softwares* gráficos específicos, como InDesign®, Illustrator®, CorelDraw® e Photoshop®, em computadores e/ou laboratórios de informática.

Após a montagem da revista e as subseqüentes revisões (textual e imagética) é preciso aplicar os parâmetros para o fechamento de arquivo em formato .pdf, utilizados nos principais programas de diagramação e edição: InDesign®, Illustrator®, CorelDraw® e Photoshop®.

Estratégias de criação e divulgação, sua aceitação no mercado, adequação de normas e direitos autorais, o uso de técnicas de criatividade, tipos de papel, qualidade e tipo da impressão, público-alvo e o correto uso das imagens e informações complementam o sucesso na realização deste tipo de empreendimento, valorizando e justificando então a interdisciplinaridade e os conhecimentos aplicados.

O desenvolvimento do Projeto Revista

O objetivo da proposta feita aos alunos consistiu em levá-los a compreender a importância de cada disciplina cursada, além de materializar o seu trabalho intelectual e criativo por meio de ações executadas externamente, fora da sala de aula, e virtualmente. Por meio desta atividade visamos oportunizar que produzissem conhecimento a partir das relações com o trabalho, considerando o contexto sociocultural local e regional, por meio da criação de uma revista. Assim, as atividades apresentadas a eles foram estruturadas de forma que fosse possível compreender o investimento material, cognitivo e financeiro necessário para empreender. Desse modo, seria necessário associar os conteúdos das disciplinas cursadas às questões sociais e culturais para a produção de artigos editoriais e de matérias para a publicação.

Ressalte-se que a proposta se coaduna ao objetivo geral do curso, que

visa qualificar profissionais para executar projetos diversos: programação visual de diferentes gêneros e formatos gráficos para peças publicitárias como livros, portais, painéis, folders e jornais. Estes profissionais também poderão desenvolver e empregar elementos criativos e estéticos de comunicação visual gráfica, criar ilustrações, aplicar tipografias, desenvolver elementos de identidade visual e aplicar e implementar sinalizações. Além disso, analisam, interpretam e propõem a produção da identidade visual das peças (IFSULDEMINAS, 2019, p. 10).

Considerando que para a criação e circulação de uma revista convencional diversos profissionais (autor, editor, revisor, impressores, divulgadores e outros) atuam com objetivos

diferentes de forma colaborativa, e que a concepção total do veículo sempre envolve o trabalho de uma equipe, nesse projeto, que foi desenvolvido individualmente, cada aluno deveria assumir todos estes papéis.

Além de pôr em prática os conceitos e habilidades adquiridos em sala de aula, visamos oportunizar o aprimoramento de competências e conhecimentos práticos do campo da produção gráfica-editorial, desde seu início até sua finalização para divulgação. Ressaltamos a importância de vivenciarem o viés lúdico da atividade jornalística, expandindo o conhecimento na área de apuração, visando produzir uma reportagem para o meio digital, atendendo a prazos e demandas. Assim, o produto final solicitado a cada aluno foi uma publicação inédita e autoral, na qual estivessem contidos textos, fotografias, ilustrações, elementos editoriais e anúncios publicitários.

Destacamos que projetos com estas características estão previstos no PPC:

A dinâmica de sala de aula, profundamente ágil e plural, exige que a organização de projetos de ensino das temáticas transdisciplinares tenham sua articulação objetivada dentro do perfil e características próprias de cada turma ou grupo de turmas [...] Na medida em que esses temas correlacionam-se com conteúdos de duas ou mais disciplinas curriculares, os professores poderão abordá-los num único trabalho, avaliativo ou não, nas diferentes modalidades (IFSULDEMINAS, 2019, p.13).

A partir disso, algumas disciplinas associaram seu conteúdo programático a questões referentes aos temas escolhidos pelos alunos. Isso demandou que eles realizassem pesquisas e elaboração de textos e imagens para que produzissem uma matéria ou reportagem a ser utilizada na publicação. Outras disciplinas auxiliaram na produção editorial da revista, contribuindo para a organização verbal e estética do trabalho.

Por exemplo, e de forma resumida, as disciplinas de Língua Portuguesa e Língua Estrangeira (Inglês) tiveram seus conteúdos abordados na redação e revisão de textos, desenvolvendo matérias, infográficos ou anúncios publicitários em língua inglesa, portuguesa ou bilíngue. As ilustrações e intervenções artísticas foram contempladas em Arte, e a disciplina Ética e Legislação tratou do apoio e adequação nos aspectos legais das publicações e seus conteúdos, como a Lei de Direito Autoral, Direito Autoral na Multimídia, Normas das Publicações - ISBN/ISSN, Citações de Fontes, Código de Ética do Design Gráfico e Marco Civil da *Internet*. Para auxiliar os estudantes no processo da criação dos nomes das revistas (*naming*), a disciplina de Identidade Visual trabalhou com a elaboração do logotipo e composição do Manual de Identidade Visual, portanto sob o suporte do *branding*. Na concentração de todas essas interações interdisciplinares, cada estudante foi confeccionando sua revista individualmente, utilizando técnicas de composição visual e estética, além de planejar sua veiculação virtual em portal de conteúdo digital na disciplina de Projeto Editorial.

O roteiro metodológico utilizado pelos alunos para a execução da tarefa foi fundamentado no fluxo de trabalho profissional, visando a maior proximidade com as práticas e sistemas do mundo do trabalho. Todo o desenvolvimento do projeto requereu ações para a aquisição de repertório, por meio da busca de informações e referências textuais e visuais em livros, revistas, *sites*, *blogs* e apostilas. Estas buscas começaram a ser realizadas a partir da escolha dos temas e da delimitação do público-alvo. Foram então verificadas as restrições (identificação das proibições e das obrigatoriedades), definindo todos os recursos disponíveis para a confecção do projeto e sua efetiva publicação. Nessa etapa produziu-se a maioria dos conteúdos textuais (matérias, expediente, editorial e índice) e imagéticos (fotografias, ilustrações, infográficos e anúncios publicitários), bem como o espelhamento das páginas.

A seguir, criaram-se os projetos gráficos com a definição das medidas da revista, paleta de cores, tipografia, elementos gráficos e geométricos, vinhetas, legendas, créditos, filetes, fios, boxes e *tags*. Foram escolhidos também os detalhes da produção gráfica, como papel, acabamentos e tipo de impressão, além da geração das demais imagens que demandavam tratamento e manipulação. A partir disso, desenvolveu-se o esquema de diagramação para todas as páginas da publicação, com determinação de margens, colunas, recuos, tabulações e *grids*. Em conjunto foram feitos os “bonecos” manuais, simulando de forma rudimentar uma versão da revista.

A etapa seguinte foi a montagem dos bonecos digitais (protótipos já em *software* gráfico) dos diversos modelos de páginas possíveis da publicação, auxiliando na visualização dos espaços de grafismo e contra grafismo e facilitando a hierarquização visual. Assim os alunos evoluíram para a montagem definitiva das páginas e concluíram as capas da publicação. Em seguida, fizeram-se as revisões textual e imagética, as correções e o fechamento da publicação com imposição digital de páginas e exportação em formato .pdf. Em dezembro de 2019 os alunos imprimiram a revista e publicaram sua versão digital em um depósito *on-line*.

As publicações foram confeccionadas na medida 210mm x 280mm em formato fechado, com 16 páginas, sendo 12 páginas de miolo (páginas internas) e 4 páginas de capas e contracapas, contendo imagem e texto em cada uma delas. Contêm Capa (com logotipo, editora, código de barras, preço de venda, data de publicação), Editorial (texto produzido pelo aluno, com foto), Índice/Sumário, Expediente, até dois anúncios publicitários autorais, e, no mínimo, um infográfico também autoral. Deram-se os devidos créditos a textos e imagens obtidas de *sites*, *blogs* e outras publicações, sendo citadas as fontes.

As revistas foram desenvolvidas e finalizadas utilizando o *software* Adobe InDesign, tendo como suporte os *softwares* Adobe Illustrator®, Adobe Photoshop® e CorelDraw®. Os alunos entregaram duas versões: uma em extensão .pdf, com qualidade de impressão 300

dpi - X1/A, e outra para publicação digital (150 dpi, interativa). As versões digitais das revistas foram postadas no *site* issuu.com.

Resultados e considerações finais

A integração das disciplinas do curso Técnico em Comunicação Visual Integrado ao Ensino Médio permitiu aos estudantes envolvidos vivenciar como cada parte de sua formação atua em conjunto, colaborando para a sua capacitação como futuro profissional da Comunicação Visual e Design Gráfico.

A execução do projeto aqui descrita permitiu o envolvimento dos estudantes em todas as etapas, desde a concepção de ideias, trabalho de campo até a sua publicação impressa e digital. Assim, foi possível que experienciassem a gestão e elaboração de projetos editoriais a longo prazo, além da divulgação de seus trabalhos para profissionais da área e comunidade.

Durante a execução do Projeto Revista os alunos desenvolveram as habilidades técnicas necessárias para operação de computadores e *softwares* gráficos, como *InDesign®*, *Illustrator®*, *CorelDraw®* e *Photoshop®*, que costumam ser pré-requisitos exigidos para os profissionais da área atuais.

Além disso, com a integração das disciplinas, os alunos tiveram oportunidade de vivenciar a confecção de uma revista com todas as etapas necessárias, verificando os acertos e erros e corrigindo-os em tempo de evitar possíveis prejuízos.

Nesse contexto, para além do desenvolvimento de habilidades técnicas os discentes envolvidos atingiram também os objetivos requisitados pelas disciplinas técnicas e propedêuticas, haja vista que a avaliação em cada disciplina foi feita individualmente, conforme determinação do professor que a ministrava, seguindo as etapas relacionadas à pesquisa, produção de conteúdo (textos, ilustração e fotografia – fomentadas e aprovadas pelos professores em suas respectivas áreas), projeto gráfico, editoração eletrônica, revisão, fechamento e publicação *on-line*.

Nas pesquisas e entrevistas realizadas para a elaboração das revistas os estudantes tiveram contato com questões sociais, culturais e do mundo do trabalho, sendo também provocados a produzir conteúdo a partir das demandas editoriais, das disciplinas e suas interações.

Assim, as disciplinas técnicas foram integradas na execução de todo o *design* editorial e os mecanismos subjacentes para a elaboração de uma revista, às disciplinas propedêuticas. Com a demanda de relações temáticas para a construção de reportagens ou matérias para as revistas, foi possível que os estudantes compreendessem questões técnicas e operacionais para conceber e elaborar um projeto editorial, além de vivenciarem a atividade

do profissional de comunicação visual desde à escolha do tema até a produção impressa final: a *práxis* aliada à teoria.

A publicação das revistas em formato digital está disponível na plataforma Issuu, e pode ser apreciada pela comunidade, formadores de opinião, profissionais e interessados no endereço <https://issuu.com/ifsulcv>. Este formato, além de configurar-se como portfólio para os alunos e ser utilizado como complementar do currículo ao candidatarem-se para vagas de emprego, é parte da contribuição cultural do IFSULDEMINAS para a sociedade, utilizando uma atual e moderna tecnologia de veiculação de conteúdo digital *on-line* e móvel.

Referências

ARAÚJO, A. C., SILVA, C. N. N. (orgs). Ensino Médio Integrado no Brasil: fundamentos, práticas e desafios. Brasília: IFB, 2017.

BRETON, H.; ALVES, C. A. **A narração da experiência vivida face ao “problema difícil” da experiência:** entre memória passiva e historicidade. Revista Práxis Educacional, Vitória da Conquista, v.17, n. 44, p. 1-14, jan./mar., 2021.

BUENO, W. C. Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais. Informação & Informação, [S.l.], v. 15, n. 1esp, p. 1-12, dez. 2010.

CALDWELL, C.; ZAPPATERRA, Y. **Design editorial: Jornais e revistas / mídia impressa e digital.** 1ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

DONDI, D.; A. **Sintaxe da linguagem Visual.** São Paulo, Martins Fontes, 2003.

FRIGOTTO, G.; RAMOS, M.; CIAVATTA, M. (Org.). **Ensino Médio Integrado: concepção e contradições.** 1. ed. São Paulo: Cortez, 2005. 175 p.

FROST, C. **Designing for newspapers and magazines.** New York: Routledge, 2003.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS. Conselho Superior do IFSULDEMINAS. **Resolução nº 149/2019, de 18 de dezembro de 2019.** Dispõe sobre a alteração do Projeto Pedagógico de Curso (PPC): Técnico em Comunicação Visual Integrado ao Ensino Médio. Passos: Conselho Superior do IFSULDEMINAS, 2019.

IRIABARRY, I. N. Aproximações sobre a transdisciplinaridade: algumas linhas históricas, fundamentos e princípios aplicados ao trabalho em equipe. **Psicologia: Reflexão e Crítica,** 2003, 16 (3), pp. 483-490.

LESLIE, J. **Novo design de revistas.** Barcelona: G.G., 2003.

LÜDKE, M.; CRUZ, G. B. DA. **Contribuições ao debate sobre a pesquisa do professor da educação básica. Formação Docente** – Revista Brasileira de Pesquisa sobre Formação de Professores, v. 2, n. 3, p. 86-107, 18 dez. 2010.

RAMOS, Marise. O projeto unitário de ensino médio sob os princípios do trabalho, da ciência e da cultura. In: FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria. (Org.). Ensino médio: ciência, cultura e trabalho. Brasília: MEC/Semtec, 2004.

SAMARA, T. **Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SAVIANI, N. **Currículo: um grande desafio para o professor**. Revista de Educação, São Paulo, nº 16, p. 35-38, 2003.

SILVA, A.L.; PASQUALI, R.; GREGGIO, S.; AGNE, S. A. A..O Currículo Integrado no Cotidiano da Sala de Aula. Florianópolis: **Publicação do IFSC**, 2016.

VILLAS-BOAS, A. **O que é (e o que nunca foi) Design Gráfico**. São Paulo: Editora 2AB, 2007.

WHITE, J. **Edição e Design: para designers, diretores de arte e editores - o guia clássico para ganhar leitores**. São Paulo: JSN Editora, 2006.