



## ***CD-ROM* Castelo das Trevas, voltado para o ensino de história.<sup>1</sup>**

Rosana SANTOS<sup>2</sup>

Robson Ramos GONÇALVES<sup>3</sup>

Marcelo FURHMANN<sup>4</sup>

Fabício Leandro de Almeida MARANGON<sup>5</sup>

Faculdades Integradas Rio Branco, São Paulo, SP.

### **APRESENTAÇÃO**

Em nosso Trabalho de Conclusão de Curso ocorreram duas etapas distintas; primeiro, a monografia escrita e, decorrente dessa pesquisa, um produto para o mercado editorial, um projeto experimental, em nosso caso, um *CD-ROM* educativo voltado para o ensino de história.

A monografia descreve todo o trabalho prático e de pesquisa realizado para a elaboração do projeto que envolve a criação de uma editora, sua marca e identidade, sua papelaria, o Brand Book de sua marca, seu seguimento dentro no mercado editorial, a estrutura organizacional da empresa e, como não poderia deixar de ser, o planejamento de uma primeira coleção; um produto editorial que contenha características e valores que possam melhor representar a editora e lançá-la a público. Aqui, pretendemos tratar do produto criado por nossa editora experimental, tratar do *CD-ROM* educativo que a editora defende.

A Editora Navegação partiu da idéia de desprender o ensino dos velhos moldes educacionais e, por que não, mostrar isso buscando mídias que saíam um pouco dos convencionais livros estáticos. A idéia é movimento, participação, diversão e interação.

Nada melhor e mais aberto à participação, diversidade de opções e união de várias formas de se comunicar, do que as mídias digitais. Na internet temos acesso a

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XIX Expocom, na categoria E Áreas Emergentes, modalidade Produto Educativo, como representante da Região Sudeste.

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo e formada no Curso de Comunicação Social com habilitação em Design Editorial das Faculdades Integradas Rio Branco, email: [rosananomsn@hotmail.com](mailto:rosananomsn@hotmail.com).

<sup>3</sup> Aluno formado no Curso de Comunicação Social com habilitação em Design Editorial das Faculdades Integradas Rio Branco, email: [nosbor22@yahoo.com.br](mailto:nosbor22@yahoo.com.br).

<sup>4</sup> Aluno formado no Curso de Comunicação Social com habilitação em Design Editorial das Faculdades Integradas Rio Branco, email: [damien\\_brujah@yahoo.com.br](mailto:damien_brujah@yahoo.com.br).

<sup>5</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social com habilitação em Design Editorial das Faculdades Integradas Rio Branco, email: [f.marangon@uol.com.br](mailto:f.marangon@uol.com.br).



textos, vídeos, imagens, sons, usando TV, rádio, cinema, jornal, num único instrumento, o computador. O nosso foco editorial é oferecer educação e entretenimento através de uma animação interativa feita para ser navegada.

Navegação pode ser entendida no sentido de navegar na *internet* ou num *CD-ROM* interativo e, além disso, navegação no conhecimento, na informação e nas possibilidades abertas. Navegação também dentro de uma história, uma aventura, imaginar personagens, vivenciar o enredo, enfim, realmente navegação de pensamentos, navegação de idéias e imaginação.

Dentro das matérias ou conteúdos escolares, pensando em oferecer nossa contribuição ao ensino, escolhemos a matéria de história como foco editorial por seu caráter social e realizador de mudanças e por, além disso, ser uma ferramenta didática para que possamos ensinar história contando história de maneira criativa e lúdica, trazendo-nos uma infinidade de possibilidades e temas.

A história mostra os aspectos da vida em sociedade e o papel do indivíduo dentro de seu contexto social, colocando-o como um agente social que reflete e que, estando consciente de seu poder, se torna capaz de interpretar seu meio e modificá-lo, melhorá-lo, aprender com ele.

Nossos conteúdos farão a junção do saber objetivo (técnico-científico) e da consciência crítica da realidade social, ensinando para necessidades específicas e reais com responsabilidade e maturidade, mas desprendendo-se da maneira tradicional.

Queremos aproveitar os meios digitais para fazer com que o ensino aconteça de uma maneira mais divertida, criativa e interativa, misturando imagens, animações, sons, movimentos e o maior número de recursos possíveis para que o desenvolvimento intelectual e pessoal dos alunos ocorra de modo interessante e cativante.

*MP3, Ipod, Lan House, Orkut, Youtube e MSN* são uma realidade jovem que têm ganhado cada vez mais força, mas que está muito longe de ser a realidade da tradicional da lousa e giz, com seus longos e intermináveis textos para mera cópia.

Misturaremos o conteúdo de bases teóricas sólidas, com histórias fictícias de conteúdo lúdico através da animação, para fazer a transcrição dos livros estáticos, para livros interativos, pois acreditamos que a educação é sim uma coisa muito séria, mas não precisa ser necessariamente chata.

Nosso público-alvo são os estudantes da 5ª série do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio. Jovens que usam *MSN, ICQ, Orkut, Internet, MP3* e toda a tecnologia digital. Pessoas que gostam de animação, de quadrinhos, de contos ficticiais



e que, através da editora, vão ter novos aliados na aprendizagem e poderão se divertir e usar as mídias digitais para interagir, não só pela mera “clicação” em botões que levam a telas pré-programadas, mas, muito mais que isso, serão pessoas prontas a descobrir o poder de interagir na sociedade, com o uso da mídia digital, seja mandando um e-mail, reclamando, fazendo um *blog* para expor idéias, colocando vídeos no *Youtube*, enfim, aprenderão a usar interatividade social.

O nosso projeto editorial, o molde das nossas produções, baseia-se na criação de coleções de *CD-ROMS* voltadas para o ensino de História. Esse CD-ROM narrará uma história de cunho fictício, animada, mas também trará a parte histórica teórica real mesclada em seu conteúdo.

A animação é composta por partes de narrativa corrida, que narraram a aventura fictícia e, também, por telas com partes sensíveis ao clique (Box Informativo), que se abrem para informações, dicas, conteúdos teóricos, novos menus e participação interativa, com questionários, *links*, indicações de leituras ou filmes e atividades para que os alunos possam testar e reter o que foi aprendido.

A pedra fundamental, o alicerce da Editora Navegação, é a educação interativa, interatividade que, também, representa a participação de nosso público, a interatividade deles com os nossos produtos, o gosto e opinião deles que vão moldando as nossas ações.

Como amostra de nossa preocupação em formar um público realmente participativo e também, para que o nosso produto se torne personalizado e mais próximo da vontade dos jovens, manteremos sempre contato e pesquisas a respeito de suas aspirações. O nosso público poderá participar de promoções onde eles mesmos mandarão roteiros de narrativas, perfis de personagens, desenhos, propostas de temas, que serão utilizados nas aventuras de projetos futuros.

A distribuição de nosso produto será feita em bancas e livrarias de todas as grandes cidades do Brasil e, também, através de representantes da editora que farão visitas de divulgação nas escolas. No futuro, poderemos também disponibilizar os conteúdos em um portal de *internet* pago ou mesmo negociar o projeto para que o Governo o disponibilize como ferramenta de ensino. Pretendemos começar com em São Paulo e outras cidades também representativas, como o Rio de Janeiro e Porto Alegre.



## **A OBRA – CASTELO DAS TREVAS:**

Para criar as coleções de *CD-ROM*, subdividimos a história em seis períodos históricos, mais uma coleção de temas livres. Assim teríamos sete coleções distintas, com uma infinidade de temas a serem abordados em cada uma.

São elas: Coleção Pré-História, Coleção Idade Antiga, Coleção Idade Média, Coleção Idade Moderna, Coleção Idade Contemporânea, Coleção História do Brasil e Coleção Temas Livres.

Na parte de Temas Livres a nossa Editora poderá receber temas encomendados por outras empresas. Empresas que usarão os nossos serviços para contar a história delas com nossas mídias digitais e a animação, de forma lúdica e interativa. Em um enfoque mais biográfico, faremos também animações para contar a biografia ou a história de personalidades relevantes.

Todas as coleções têm cores e ideologias próprias de seu contexto histórico, tudo fundamentado na íntegra em nossa monografia do Trabalho de Conclusão de Curso.

A nossa primeira produção faz parte da Coleção Idade Média e abordará o Feudalismo, justificando as causas de seu término e, também, introduzindo a Idade Moderna, com o Renascimento e o Iluminismo.

Nosso CD-ROM apresenta uma narrativa linear que conta duas histórias paralelas:

1 – História Fictícia – A narrativa sobre Ian e Safira.

2 – História Real – A parte histórica real pode aparecer no meio da história fictícia de maneira subtendida (parte sublinhada), também na ficha de cada personagem e, principalmente, através de Boxes Informativos, que trazem conteúdo histórico verdadeiro, dicas de filme e alguns textos de motivação e sugestões para serem pensadas.

A obra inaugural trará assuntos históricos como: Feudalismo, sociedade feudal, Idade das Trevas, castelos medievais, A Mulher na Idade Média, Influência da Igreja, Os 10 mandamentos de um Cavaleiro, A Inquisição, A Burguesia e o Surgimento das Cidades, A Monarquia, As Grandes Navegações, O Renascimento, O Iluminismo Entre Outros.



**Perfil da Obra:** Buscamos usar textos históricos que explicassem as idéias principais de cada conceito de forma simples e curta, sem se atentar a datas e detalhes exagerados, exatamente para que o nosso conteúdo fosse algo de alcance geral, não se prendendo á formatar o conteúdo para séries específicas; mas trazendo conhecimentos que serão úteis para todos os estudantes e pessoas que gostem de história.

Acreditamos que saber as causas e contextos históricos de cada época, entender como os fatos estão ligados, é muito mais importante e útil do que usar textos longos e intermináveis para serem memorizados. Assim sendo, a união de cada conceito dentro de um contexto histórico mais amplo, fará com que os alunos saibam a história de maneira mais natural quando perceberem que, em história, uma coisa leva a outra e que tudo está interligado.

É como ter em mente uma seqüência que explique porque surgiu o Feudalismo e porque ele terminou, algo simples e que, conforme a vontade de cada um e interesse pelo tema, poderá ser ampliada com um estudo mais profundo através de indicações dos professores, *links* de sites mais específicos e leituras apropriadas.

**CD-ROM Castelo das Trevas:** Quando criamos a história “Castelo das Trevas” buscamos fazer uma história onde cada personagem pudesse representar características de grupos sociais importantes dentro da historia real de feudalismo. Por exemplo, Origan representa a Igreja Católica, Safira a mulher na Idade Media, Peter a classe de comerciantes que deram inicio a burguesia e assim por diante. Mostramos também, na medida do possível em uma historia tão curta, que todos os personagens eram igualmente importantes e foram essências para que eles pudessem vencer a magia de Origan, cada um com seus medos e limitações, mas trabalhando juntos e aprendendo a superar os desafios.

**Conteúdo Histórico:** O conteúdo histórico utilizado, de maneira nenhuma, foi escrito por nós, apenas pegamos conteúdos prontos em livros, sites e reportagens da revista Super Interessante. Nossa intenção não era escrever historicamente falando, mas apenas poder demonstrar como os conteúdos históricos e fictícios podem ser mesclados, como, de certa forma, um assunto acaba puxando o outro.

Isso comprova que, em sala de aula, e também no ensino de história, a aula pode ser muito mais produtiva quando o professor consegue ligar vários assuntos e manter uma relação lógica entre eles, já que em história, tudo que acontece em determinada



época, acaba por refletir e ter relações diretas com os acontecimentos seguintes, com o futuro.

## 2 OBJETIVOS

A Editora Navegação tem consciência de sua importância quanto à contribuição efetiva e apaixonante para a concreta melhoria no ensino, pois enxergamos o potencial realizador de mudanças que pode ser obtido mediante uma educação de qualidade.

Queremos que a nossa editora seja conhecida, valorizada e respeitada dentro da área educacional, para firmar nossa marca e a ideologia, mostrar a nossa maneira de ver e de pensar de um produto editorial fora de convencionais livros de papel. Como qualquer outro profissional, buscamos entrar para ficar e permanecer no segmento educacional e no mercado editorial como um todo.

Depois de nossa pesquisa de campo, notando a necessidade de inovação e busca, por parte dos alunos, de novas maneiras de aprendizado, pesquisamos linguagens para quebrar a monotonia e formalidade encontrada em livros estáticos.

Alguns dos alunos entrevistados citam mais interatividade, não apenas no sentido tecnológico e no fazer uso de computadores, mas no sentido de poder opinar e poder freqüentar museus, assistir a filmes e buscar novas formas de ensinar.

O termo INTERATIVIDADE surgiu nos anos 70 para designar a conversa livre e criativa, o *feedback*, a troca entre emissor e receptor. O receptor não apenas recebe a informação, mas também se torna um ator que está em constante troca com o emissor. Hoje em dia interatividade tem sido entendida das mais variadas formas:

A interatividade da informação é a que melhor atenderia a necessidade de nosso público-alvo, pois esse tipo de interatividade torna-se uma arma muito forte para enfraquecer as verdades prontas da sociedade massificada (Igreja, família, política, ideologia, educação escolar, mídia de massa). A interatividade desprende o pensamento de um consenso coletivo para buscar novas soluções a partir das nossas próprias necessidades e crenças.

A Editora Navegação pretende ser vista como uma empresa que faz algo diferente e divertido pela educação e que se preocupa em falar numa linguagem visual mais condizente e agradável aos anseios da sociedade digital. Uma editora que ajuda a alunos que odeiam aprender coisas “chatas” como História, a gostar e a aprender de



uma maneira legal. Queremos que nosso público sinta que aprender é uma consequência de se divertir usando o nosso produto.

Pensando em fazer um produto que, além de ensinar, pudesse oferecer entretenimento e um apelo visual interessante e jovem, buscamos utilizar a linguagem do cinema e das histórias em quadrinhos.

Acreditamos que mídias digitais têm um potencial incrível para os projetos que pretendemos criar, na medida em que nos oferece sons, movimentos, ações, tomadas diferentes, um *storyboard*, um enredo para desenvolver a narrativa e, principalmente, por servir como linguagem para contar uma história cativante e que possa prender a atenção dos alunos, seja por se identificarem com os personagens ou por quererem acompanhar o desenrolar de cada história.

Assim sendo, como ponto de partida, a Editora Navegação se dedicará ao ensino de História. Entendemos que, no meio escolar, os estudantes têm não só a necessidade curricular, mas, antes disso, uma obrigação, já que, querendo ou não, têm que assimilar conteúdos, então, que pelo menos seja da forma mais interessante possível e usando ferramentas e linguagens das quais eles gostem.

Os estudantes precisam saber qual é a importância deles enquanto indivíduos em suas relações pessoais e com o grupo, criando afinidades, participação, coletividade, compromisso com seu grupo social, com suas culturas, valores e com os ideais de sua geração e, nesse sentido, a história pode ajudar a criar a identidade cultural e cidadania nos alunos.

### **3 JUSTIFICATIVA**

A nossa justificativa maior, o valor principal de nossa editora é a crença na educação. Compreendemos a importância de uma boa educação para todas as áreas da vida e teremos a educação como marca, viabilizando para um público informação e de educação com qualidade.

Em sentido mercadológico, fizemos uma grande pesquisa de concorrentes, o que nos motiva a acreditar no potencial de nossa editora é o fato de que não encontramos no mercado um concorrente que tenha algum produto similar ao nosso e que, nosso produto enquanto idéia e conceitos, trás características muito próprias e inéditas.



A motivação, para o nosso público, em adquirir o produto é apresentar uma narrativa interessante, divertida, animada, são os sons, ilustrações, o desenrolar de toda a aventura, os personagens e o apelo visual e interativo, a parte lúdica e a motivação digital, que sempre tem boas respostas do público jovem. As pessoas vão ficar curiosas para saber como a história acaba, é como ler um livro, ou querer saber o fim de um filme, de uma novela e, ainda, tem a identificação com os personagens e toda a parte visual e animação.

A vantagem real é não ter um concorrente direto e a vantagem do nosso público é unir diversão, ilustração, animação, ficção e história para aprender de novas formas. Nos parece algo realmente atrativo ao público e que não os obriga a aprender só com texto retirado do Google, pesquisas escolares e livros comuns.

A desvantagem maior é a dificuldade e demora em ter que criar um conto fictício toda vez que a gente for lançar um novo conteúdo. Teremos de ter contato com muitos autores de ficção, de contos curtos e histórias específicas para combinar com a parte teórica. Não tem como criar a ilustração, animação e mesclar com o conteúdo teórico, sem ter uma história fictícia bem fechada. Isso nos exige muito tempo e nos deixa um pouco na mão caso nos falte autores bons.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Para a realização da pesquisa e de todo o projeto experimental nós contamos com a ajuda de dados retirados de livros, revistas, jornais e sites. Ainda, preocupados em conhecer mais de perto o nosso público alvo e poder oferecer-lhes um trabalho coerente com suas expectativas, realizamos uma pequena pesquisa de campo com os alunos da escola Jácomo Stávale.

Para a realização do *CD-ROM* utilizamos, basicamente, o programa *Flash MX*, para criar a animação, e o *Photoshop*, para tratar as imagens que animaríamos.

#### **REFERÊNCIAS**

ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância) . *Anuário revela crescimento da EaD*. Disponível em < [http://www2.abed.org.br/noticia.asp?Noticia\\_ID=275](http://www2.abed.org.br/noticia.asp?Noticia_ID=275)>. Acesso em: Março de 2007. Publicado em: 03/04/07.



ALENCAR, Kennedy e MEDINA, Humberto. FOLHA ONLINE. *Lula escolhe padrão japonês para TV digital*. Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u105765.shtml>> .Acesso em: Março de 2007. Publicado em: 08/03/2006 as 09h05.

CASTRO, Daniel. FOLHA ONLINE. *TV digital terá implantação gradual no país*.

Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u105782.shtml>> Acesso em: Março de 2007. Publicado em: 08/03/2006 - 12h42

DANTAS, Aritanã M. Organizando a Produção Audiovisual. Disponível em

<<http://www.mnemocine.com.br/cinema/principindex%20.htm#sino>>. Acesso em: Março de 2007.

DEREK, Franklin. Tradução Altair Dais Caldas de Moraes. **Macromedia Flash MX: Animação e Interatividade Criativas na Web**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia - Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra (Coleção Leitura), 1997. Edição de bolso

FOLHA ONLINE. *Veja as principais mudanças para o telespectador com a TV digital*.

Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u105783.shtml>>. Acesso em: Março de 2007.

GOIS, Antonio. Rede pública paga quase o mesmo que particular. Disponível em <

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/educacao/ult305u19421.shtml>>. Acesso em: Março de 2007. Publicado em: 24/03/07.

HORA, Dinair Leal da. **Gestão democrática na escola: artes e ofícios da participação coletiva**. 10. ed. Campinas, SP: Papirus, 1994.

IWASSO, Simone. O ESTADO DE S.PAULO. *Professor que faz curso não melhora*

*aprendizado*. Disponível em: <<http://txt.estado.com.br/editorias/2007/03/26/ger-1.93.7.20070326.8.1.xml>>. Acesso em: Março de 2007. Publicado: 26/03/2007

MADUREIRA, Francisco. UOL TECNOLOGIA. *Cebit mostra TV do futuro, com jeito e recursos da Internet e em 3D* Disponível em <

<http://tecnologia.uol.com.br/especiais/cebit/2007/ultnot/2007/03/20/ult4473u40.jhtm>>. Acesso em: Março de 2007. Publicado: 20/03/2007

MANZI, Fabrício. **Flash MX: Criando e Animando para Web**. 3 ed, São Paulo: Érica, 2002.

MENDES, Carolina de Aguiar Teixeira. ESCOLA BRASIL. Disponível em:

<[www.brasilecola.com/educacao/educacao-e-novas-tecnologias.htm](http://www.brasilecola.com/educacao/educacao-e-novas-tecnologias.htm). > Acesso em: Março de 2007.

MENEZES, Naercio. Instituto Futuro Brasil, Ibmec-SP e FEA-USP, original do autor.

MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. *PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais)*

Disponível em: <



<http://portal.mec.gov.br/seb/index.php?option=content&task=view&id=265&Itemid=255>

Ou <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/cienciah.pdf>>. Acesso em: Março de 2007.

MUNIZ, Diógenes. FOLHA ONLINE. *Prazo do governo para TV digital é "otimista demais", diz Globo*. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u115791.shtml>>. Acesso em: Março de 2007. Publicado em: 03/04/2007 - 16h12

NIELSEN, Jacob. **Projetando Web Sites – Designing Web Usability**. 2 ed, Rio de Janeiro: Campus, 2000

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia: Uma Apresentação (Coleção BaseDesign)**. 2 ed, Rio de Janeiro: Campus, 2001.

*Revista Curso Prático de Desenho*. n. 24. p. 23 a 21. São Paulo: Escala. 2007.

REVISTA NOVA ESCOLA, ed. 195 de Setembro 2006. *Tecnologia ao Alcance de Todos*. Disponível em <[http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0195/aberto/mt\\_161219.shtml](http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0195/aberto/mt_161219.shtml)>. Acesso em: Março de 2007.

REVISTA NOVA ESCOLA, ed. 200 de Março 2007. *Como o jovem vê a escola*. Disponível em <[http://revistaescola.abril.com.br/ed\\_antteriores/0200.shtml](http://revistaescola.abril.com.br/ed_antteriores/0200.shtml)>. Acesso em: Março de 2007.

SILVA, Marco. **Sala de Aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SOARES, Pedro. FOLHA ONLINE. *Alunos ficam menos tempo na escola do que exige a lei*. Disponível em: [http://www4.fgv.br/cps/simulador/site\\_cps\\_educacao/Clippings/jc109.pdf](http://www4.fgv.br/cps/simulador/site_cps_educacao/Clippings/jc109.pdf)>. Acesso em: Março de 2007. Publicado: 08/03/2006 - 12h42

**Observação:** A monografia completa que antecede e dá subsídios ao Projeto Experimental (CD-ROM) consta de 300 páginas, com ilustrações, tabelas, gráficos, orçamentos de custos para a editora enquanto empresa e orçamentos de custos específicos para a realização do *CD-ROM*, imagens, referências visuais e uma referência bibliográfica ainda mais vasta do que a apresentada aqui.