

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: PARTINDO DOS OLHARES SOBRE O LIVRO DIDÁTICO

Iniciamos a presente pesquisa falando sobre enfoques. A pesquisa é baseada num ponto de vista sobre algum objetivo. De tal enquadramento, o pesquisador enxerga uma questão dentro de um contexto e investiga o objeto de modo a solucionar a proposição básica que motiva o trabalho. Assim, a partir de um objeto, visto por um enfoque, dentro de um contexto – ou como forma contra um plano de fundo complexo -, definimos um problema e um método de análise. Tal método fundamentaria o viés dos exercícios que motivassem uma experiência com o objeto, trazendo-nos dados que nos possibilitasse atingir o objetivo da pesquisa. Uma vez desenvolvida tal atividade, a coleção e análise dos dados nos trouxe insumos para tecer considerações, tendo em vista o problema inicial.

No trabalho aqui desenvolvido, partimos da observação do livro didático de língua portuguesa para investigar os lugares do Design junto a tal artefato, tomado como um tipo ou um gênero de publicação. Mais ainda, o propósito didático de tal objeto foi considerado como ponto de partida para uma investigação da inserção do Design em situações de ensino-aprendizagem. Logo, tínhamos um objeto e uma forma de olhar, mas qual o problema encontrado no enfoque definido?

A curiosidade mobilizada em torno de tal tipo de publicação gira em torno de sua constituição. Tomando o livro didático de língua portuguesa como um gênero de publicações, vimos ser este tipo constituído de pedaços de diversos outros tipos de suportes comunicacionais. A partir de tal característica, pensamos tal publicação de múltipla constituição dentro do cenário multifacetado da contemporaneidade. Assim, iniciamos a pesquisa com o objetivo de entender de que modo os gêneros discursivos vêm sendo inseridos no corpo do livro didático de língua portuguesa, de forma a manter relação com o suporte original, enxergando que tal ligação fazia do livro didático de língua portuguesa um suporte complexo e baseado em conceitos que alinham-se às características que definem o que chamamos contemporaneidade.

Definidos a questão e o objeto, partimos para a definição do método. Sendo um livro de constituição complexa e de propósito didático, investigamos pontos-chave que condicionam o desenvolvimento de cada projeto

editorial. Assim, definimos focar o livro com olhares sobre parâmetros que criassem uma linha comum de avaliação sobre as edições: os Parâmetros Curriculares Nacionais para 3º e 4º ciclos do ensino fundamental e a avaliação dos livros executada pelo Programa Nacional do Livro Didático. A primeira condição traz os conteúdos e competências a serem desenvolvidos em cada etapa escolar, erguendo metas e sendo a guia segundo a qual os programas das instituições de ensino são organizados. De tal modo, os Parâmetros Curriculares influenciam na definição de conteúdos das publicações que organizam-se suas coleções em edições voltadas para cada ano do ensino fundamental. A segunda condição traz em sua análise e aprovação mecanismos para a escolha dos materiais didáticos pelos professores do país, ganhando em seu uso e aceitação a força de elemento legitimador dos livros didáticos. A análise dos projetos gráficos dos livros e da inserção dos gêneros discursivos passaria por um trabalho de análise da comunicação visual das edições, demandando aí que lançássemos mão de fundamentação teórica que nos permitisse embasar os olhares. Então recorreremos a gramáticas visuais e bibliografia relativa aos usos e percepções da linguagem visual.

Da análise das condições de projeto do livro didático de língua portuguesa encontramos uma justificativa a mais para o estudo da inserções dos gêneros discursivos em seu conteúdo. Os PCNs para o 7º ano do ensino fundamental destacam o uso de amostras de outros suportes como forma de desenvolver competências leitoras nos alunos. Assim, os gêneros discursivos foram selecionados como objetos centrais em torno dos quais serão erguidas análises que possibilitem ao sujeito compreender o condicionamento do texto a diversas condições relativas a sua confecção. A produção textual, por tal entendimento, depende de diversas condições para produzir sentidos, influenciando no uso da linguagem o público ao qual o discurso se direciona, a escolha do canal a partir do qual será transmitido, denotando as relações firmadas entre o texto e diversos elementos relativos a sua criação e transmissão.

Na presente pesquisa, propomos olhar o livro didático como um projeto de Design. Vemos o livro didático como um objeto com uma materialidade específica que busca contribuir com um cenário executando uma série de funções. Da forma como os projetos editoriais vêm sendo desenvolvidos, o produto final tem adotado o formato códice, feito de papel e com dimensões que variam muito pouco, ao menos quando lançamos um olhar sobre os livros mais populares e mais bem recomendados pelo Guia do Livro Didático desenvolvido pelo Ministério da Educação/INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira). No entanto, para embasamento dessa pesquisa, examinaremos o

objeto tentando entender sua gênese, compreendendo-o como resposta a uma série de condições definidas. Deste modo, esqueçamos por um momento sua condição de livro e pensemos nele como um objeto que é resultado de duas variantes: um projeto (a) que demanda a criação de um objeto para executar algumas funções e (b) que seja viável em relação a sua fabricação, distribuição, circulação, uso e descarte. Podemos, para efeito de exemplo, utilizar algumas das definições de funções descritas por Choppin (2004) e mostradas no capítulo 2, tais como referencial, instrumental, ideológica/cultural e documental.

Assim, antes de termos a geração de um produto específico, com uma certa cor, uma certa dimensão, uma certa textura, temos condições às quais o designer deve entender e tentar responder com sua criação. Antes de ser um livro, ele pode ser uma mídia digital, uma série de cartazes, um jogo, um método de ensino ou qualquer outro objeto com o intuito de servir como suporte didático. Uma série de requisitos e restrições delinea o produto como ele é. No caso, além de seu objetivo didático, o produto deve pensar sua pertinência e sua validade em ambientes e situações de ensino-aprendizagem, levando em conta os ambientes em que será usado, as condições mercadológicas para sucesso ou fracasso (quais as características das soluções mais utilizadas, o que possibilita seu sucesso ou a que é condicionado seu fracasso), os instrumentos de legitimação (objetivos ou subjetivos) aos quais estará submetido, o gosto do público ao qual pretende atender (bem como a definição dos públicos aos quais pretende atender), suas condições de fabricação, armazenamento e venda e sua utilização geral em um país de dimensões continentais e inserção numa época de diversidade cultural interplanetária e acesso fácil a diversos meios de informação. Por esses elementos, a criação de uma solução para um ambiente de ensino-aprendizagem é resultado de uma série de decisões e traz condições que mostram o Design como um campo de solução de problemas complexos (Buchanan, 1995).

Sem pensar no processo de projeto do livro, é impossível formular respostas para esse conjunto de questões postas. Afinal, para encontrar tais respostas deve-se pensar não apenas no material, mas com que finalidade ele foi escolhido. Deve-se pensar além. Deve-se pensar no que tal material comunicará ao público alvo, que valores expressará a quem utilizar o objeto tanto para desenvolver competências (alunos) quanto para quem tem o papel de criar situações para o desenvolvimento de tais competências (professores). Se será adequado ao uso específico, confortável para o usuário ou robusto para um uso mais intenso e para uma vida mais longa. Atentando para outra parte da cadeia de produção, podemos pensar no que o produtor demandou – um produto

que sirva para divulgar um dado método, algo inovador que se conecte a outros modos de comunicar, mais barato ou mais caro -, trazendo então novos requisitos para o apuro da forma de tratar os conteúdos didáticos contidos naquela unidade material, que ainda pode ser influenciado pelo custo, raridade, facilidade de distribuição, dificuldade de reaproveitamento ou de manipulação - todas questões relativas a sua concretização.

Considerando o cenário que escolhemos pesquisar, o livro didático de língua portuguesa parece mostrar-se um modelo em constante reprodução. Desde a introdução de imagens em seu interior (a partir do momento em que as condições técnicas permitiram e as teorias viram sua importância), o livro didático aparenta sofrer alterações pontuais, mais motivadas pelo mercado (a introdução de imagens coloridas por alguns livros, segundo Belmiro (2000) trouxe um status que os concorrentes no mercado tiveram que igualar trazendo cores às suas páginas) e pela avaliação oficial (que pauta a compra de livros pelas instituições públicas e serve como forma de legitimar o objeto para mercado), do que por um estudo que observe a eficácia de seu uso.

O códice, forma consagrada em que o livro didático se apresenta na atualidade, não é necessariamente uma prisão para o conteúdo. O suporte, ainda que traga uma tradição, um “parecer livro didático”, não demanda uma mudança relativa a sua navegação para trazer novidade ao usuário. Há formas diversas de pensar a distribuição do conteúdo educacional nas páginas do suporte. Como Flaubert (apud Harvey, 1993), que busca em seus textos retratar uma nova forma de ver o mundo, representando nas folhas de papel a diferença, a simultaneidade e a sincronia, buscando soluções para uma questão de representação de uma sociedade que mudava então a experiência, a percepção do espaço e do tempo. Um projeto de Design pode também repensar sua forma sem mudar a base, buscar as origens do modelo e contrapor suas razões a seu uso na atualidade. Acima de tudo, como traz Chartier (1994), devemos ter em mente que a forma determina a potência de recepção. Tanto o objeto em sua materialidade, quanto os modos de trabalhar os elementos nele empregados (elementos estes que compõem sua configuração visual), conferem valores ao conteúdo ali encerrado, comunicando pela certos protocolos a serem ativados tanto em seu uso quanto com relação aos jogos de linguagens ali realizados. O suporte aqui pesquisado, de composição multifacetada integrada num mesmo projeto, é uma amostra representativa por trazer recortes de outros gêneros discursivos subordinados a sua estrutura. No entanto, as relações firmadas entre os elementos na página e sua configuração material geral, permitem que mapeemos

variáveis que nos mostram que as formas apresentam múltiplas possibilidades quando projetadas pensadas pelo viés do Design.

É necessário para isso, entretanto, que o designer tenha a possibilidade de estar presente em toda a gestão do projeto, pensando como co-autor, para mapear as necessidades do público, as demandas possíveis e quais as melhores formas de atingir os objetivos definidos, dentro das condições de produção e circulação postas. Um mapeamento feito junto a uma equipe multidisciplinar pode constatar que o livro consagrado, o tradicional, se justifica para além da manutenção de um modelo em uso, mas também pode enxergar possibilidades antes obscurecidas por falta de acompanhamento da recepção pelo público final (o professor-mediador e o aluno). Assim, de fato, seria realizado um projeto completo, pensando no livro como um produto de Design que atenda aos produtores (como retorno de investimento capitalista), aos pontos de venda, aos mediadores (avaliadores, editores, professores, bibliotecários, famílias) e aos usuários finais (alunos).

Lançando um olhar detalhado sobre a hipotética solução para um ambiente de ensino-aprendizagem, vê-se a complexidade de um trabalho direcionado de Design. Isolar o processo pelo qual foi desenvolvido um objeto pode significar despi-lo justamente das motivações que o fizeram tal como é. O livro é fruto de um trabalho intelectual, não apenas estético – uma vez que se tornará parte do discurso do usuário – ou ergonômico, mas de negociações entre expectativas e possibilidades de uma série de atores na cadeia – fabricação, transporte, armazenadores, varejistas, consumidores. Portanto, o Design está no processo, sendo o produto apenas a concretização de um planejamento, em que é levado em conta o que se quer produzir, a quem se quer atender, a que função visa a atender e que técnicas estão disponíveis para tal produção.

Assim, diz Rita Couto:

“Mais do que ter vocação interdisciplinar, o Design tem natureza de interdisciplina tecnológica. É uma disciplina que tem base elementos disponibilizados pelo conhecimento científico, empírico e intuitivo. É uma tecnologia, que utiliza, na sua prática, conhecimento de outros campos de saber, o que explica sua vocação interdisciplinar.” (Couto, 1997)

De fato, Miller (2004), em “Definition of Design”, trabalha em torno da ideia de que “Design é o processo de pensamento compreendendo a criação de uma entidade”⁶. No

⁶ A frase original por William R. Miller: “*Design is the thought process comprising the creation of an entity*”. Aqui traduzida por mim.

artigo, ele afirma, ao desconstruir a sentença, que Design é um processo de planejamento que visa à conceituação das possibilidades, à construção e seleção de opções tendo como resultado a criação de algo para responder a uma questão. Esta “entidade” criada pode ser um objeto, um evento, uma idéia, uma relação (como relação de procedimentos, ou estabelecendo relações humanas). Na construção da sentença em que baseia seu texto, Miller traz o “processo” como protagonista do fazer Design. Mas o autor também destaca que “Design não ‘produto’; ‘produto’ é apenas a saída do Design”. Então, o que é criado não é “um Design, é o que é, uma ‘entidade’ em si”. Sendo assim, a atividade pode ser descrita como um processo iniciado em requisitos abstratos, na conceituação do problema, terminando na concretização (física ou virtual) da idéia proposta como solução.

Deste modo, analisamos os livros lançando um olhar do ponto de vista do Design que nos permitiu vislumbrar e definir características da produção atual. Partindo do valor conceitual do trabalho centrado nos gêneros em língua portuguesa (PCNs) e do modo de avaliação dos objetos (PNLD), agrupamos as formas como os gêneros se apresentam nas páginas de tais coletâneas. Cruzando as condições de projeto com a análise dos livros, analisamos então os lugares do Design junto a tais produtos, vendo nele a condição de agente produtivo da cadeia de objetos de leitura e, conseqüentemente, de agente mediador da leitura. Nessa perspectiva, podemos levantar diferentes valores nos objetos, verificando aí de que modo o designer interfere para contribuir na constituição do livro didático de língua portuguesa como elemento potencializador de competências para o multiletramento.

Lançando olhares sobre os planos programáticos e as condições de avaliação e legitimação, compreendemos as relações que existem entre políticas educacionais e objetos. Vimos que os Parâmetros influem no conteúdo dos livros e que a visão dos autores/editores sobre como atingir a tais objetivos didáticos cria estruturas particulares a cada edição, tanto na eleição de elementos dos objetos a serem favorecidos no desenvolvimento de competências, quanto na própria forma de organizar as atividades em capítulos e unidades. Cada organização traz diferentes níveis hierárquicos a serem contemplados como condições para a realização do projeto gráfico. Por outro lado, vimos que o projeto gráfico, visto como interface dos conteúdos, pode influir na manipulação do livro, na navegação pelos textos e na recepção dos alunos, interferindo, portanto, no caminho para o desenvolvimento de competências leitoras. O roteiro para a análise dos livros didáticos de língua portuguesa mostrou levar em conta a inserção dos gêneros e a necessidade de usar mais de um modo de comunicar para possibilitar o desenvolvimento de

competências de leitura e escrita na contemporaneidade, valendo-se do trabalho de integração de linguagens. O estudo mais profundo das perguntas para os avaliadores e das próprias avaliações, coletadas no Guia do Livro Didático mostrou no entanto que ainda se atribui mais importância à linguagem verbal.

Ao observarmos pelo contexto da contribuição do Design para a leitura, consideramos o designer um agente produtivo da leitura. Por essa ótica, ele é co-responsável pela divulgação, uso, recepção e pelas representações decorrentes da leitura. Conferindo ao profissional da área tais responsabilidades é imprescindível que os parâmetros de avaliação do livro didático sejam reavaliados, observando então a presença do Design (relação fabular-icônica, multimodalidade, linguagem visual expressa na tipografia, na diagramação, na escolha das imagens e do suporte, entre outros) no fomento a leitura. Desta forma, um novo ponto de vista sobre o livro didático traria mais subsídios para que os demais agentes mediadores da leitura trabalhassem com o objeto. Ao oferecer a pesquisadores, professores, bibliotecários, editores, ilustradores e designers que trabalham com tal gênero acesso a critérios de análise e produção que entendam a importância não só do conteúdo verbal, mas do conteúdo visual e das relações firmadas entre as diversas linguagens, entre os diversos gêneros discursivos – tanto textuais quanto visuais –, o PNLD se debruçaria com mais propriedade sobre questões da sociedade contemporânea e relativas à formação dos indivíduos leitores neste contexto.

A relação entre os pontos investigados condiciona o projeto de cada livro didático, uma vez que relaciona os parâmetros programáticos – que definem conteúdos e competências a serem desenvolvidas em cada etapa do ensino – e os parâmetros que avaliam o conteúdo do objeto que serve de suporte didático ao programa. Lançando um olhar sobre o trabalho do designer junto ao objeto, pensando aqui nele como agente mediador da leitura, vemos que ele deve estar consciente de que a sua intervenção insere-se no tecido cultural. O que ele faz no contexto do Design da leitura, repercute na trama cultural e, especificamente, na relação estabelecida entre os sujeitos leitores na contemporaneidade. O designer, por esse prisma, deve rever sua atuação em tais contextos, sendo desencadeador de um processo que valorize um projeto mais adequado e orientado ao público e ao cenário em que sua produção se fará presente. Suas escolhas, portanto, participam ativamente da formação/informação dos indivíduos que deverão se constituir como sujeitos leitores. Visto assim, firma-se um circuito, onde, de um lado, o desconhecimento do profissional acerca do meio em que seu projeto irá se inserir e, de outro, o desconhecimento do meio acerca das possibilidades de inserção do designer se

configuram em obstáculos reais ao discutirmos contextos pedagógicos. No que tange ao objeto estudado e propriamente ao olhar aqui lançado, muitas vezes, as inserções dos gêneros discursivos desconsideram o contexto original de cada gênero, não apresentando objetivos claros que criariam oportunidades para o desenvolvimento, no usuário, da competência comunicativa multimodal.

Logo, não é possível separar as condições que definem o curso do desenvolvimento do livro didático de língua portuguesa da forma que cada edição encontra. O Design, pelo nosso ponto de vista, não deve servir apenas à formatação estética de um objeto. Por sua qualidade multidisciplinar, ele posiciona-se no processo como um campo capaz de agregar diferentes competências num pensamento projetual. Deste modo, em teoria, o deslocamento do designer no processo de confecção do livro didático pode permitir o nascimento de um suporte gráfico com maior conexão entre os conteúdos que deve trazer e o cenário em que deve ser usado.

Consideramos que pesquisas futuras que propiciem a ação do designer junto ao mercado editorial para o livro didático pode considerar realizar uma visita a campo, procurando compreender de que formas se dá o uso do livro e em que ambientes ele se desenrola. No desenvolvimento deste trabalho foi realizado um período de acompanhamento às aulas de Português de três turmas do 7º ano do ensino fundamental do Colégio Teresiano. O objetivo da visita era estabelecer categorias de utilização do livro didático de língua portuguesa em sala de aula, além de aproximar nosso olhar do público final: os alunos e professores. Deste modo, planejávamos colher também as opiniões que os usuários poderiam fornecer sobre a publicação em uso. O acompanhamento durou 4 meses, tempo que se mostrou escasso para levantar os dados que intentávamos coleccionar para trazer mais um olhar sobre o objeto estudado. Ao final do quadrimestre, compreendemos que, para realizar uma observação que atingisse às metas traçadas, seria necessário estender a pesquisa de campo por todo o período escolar. Iniciando-se no começo das aulas e seguindo até o término do ano letivo, poderíamos observar todas as formas de uso do livro em sala e a mudança das opiniões acerca dele com o passar dos meses e a soma de diferentes experiências com o artefato. Como tal período não poderia ser coberto durante o mestrado, decidimos não trazer tais dados para a análise. No entanto, a visita a campo mostrou-se uma opção importante para realizar um estudo mais detalhado acerca da recepção do livro didático em ambientes de ensino, junto a seu público final.

Este período nos possibilitou entrar em contato com as diferentes práticas de escrita e leitura em que os indivíduos

estão hoje inseridos. O campo e o contato com os estudantes trouxe a certeza de vivemos numa sociedade de caráter multimodal, caráter este motivado em grande parte pelo desenvolvimento dos sistemas de comunicação e tecnologia em geral, que possibilitou novas relações com os produtos culturais. Os trabalhos em laboratórios de informática ligados à internet mostraram que os jovens da escola frequentada possuem facilidade no manuseio das ferramentas digitais e buscam informação de forma incessante através dos canais disponíveis. Neste mundo cada vez mais sem fronteiras, as manifestações culturais ganham novos canais para se mostrarem. O próprio desenvolvimento das tecnologias de comunicação cria novas possibilidades de transmissão de conhecimentos misturando linguagens e técnicas. Os projetos desenvolvidos na sala de informática baseavam-se no levantamento de dados acerca de um tema, que seriam fichados, trabalhados e apresentados para a classe em suporte digital. No correr dos trabalhos ficou clara a facilidade que os alunos possuíam em operar o computador e entrar em contato com múltiplas informações em pouco tempo. Observamos que, num contexto de compressão espaço/temporal, no qual as tecnologias de meios de transporte e de meios de comunicação possibilitam um encurtamento de distâncias, os encontros culturais tornam-se cada vez mais freqüentes e numerosos. Comunicar-se com outros pontos da Terra em tempo real e simultaneamente é prática já tomada como natural. Com o desenvolvimento tecnológico e avanço nos meios de comunicação, o indivíduo passa a ter a capacidade de interagir virtualmente com comunidades de qualquer ponto do globo. Tais encontros permitem uma alteração constante na malha cultural da sociedade, a partir de novas apreensões e leituras de signos estabelecidos ou da criação de uma cultura simbólica heterogênea.

Para participar dessa constante troca simbólica, o homem deve cada vez mais expandir seu entendimento sobre os valores de uma miríade de comunidades discursivas. De modo a agir com consciência, se posicionando no mundo sem abrir mão de sua própria individualidade, o indivíduo deve aguçar sua capacidade de usar a linguagem com propósito através dos meios disponíveis. Participando de diferentes práticas de leitura e escrita, no mundo real ou virtual, ele deve ser capaz de entender os diferentes discursos e se fazer compreender junto a grupos diferentes.

Esse sujeito participa de diferentes práticas de leitura em diferentes suportes, criando uma relação com uma diversidade de dados cada vez maior. Para que tal diversidade seja ferramenta para a construção expressiva e não torrente de imagens vazias, é necessário posicionar o ser humano diante das novas capacidades comunicativas que os meios proporcionam. A cultura da tela envolve com uma dinâmica

de dados sonoros, textuais e imagéticos que pode se transformar tanto em via de acesso a múltiplos conteúdos quanto aceção superficial de diferentes dados – ou mesmo a não aceção, no sentido em que a um leitor menos competente tais imagens possam se perder sem ser articuladas como peça na seqüência de que faz parte. A exposição de dados que cerca cada pessoa não escolhe um modo expressivo. A disponibilidade técnica avança e nem mesmo os suportes são tão definidos assim, com os textos sendo trabalhados em celulares, computadores e revistas de modos complementares, não alternativos. Assim, tanto em relação a onde se acessa a informação quanto ao modo usado na construção, há a substituição do “ou” pelo “e” – a questão não é mais se a mensagem é texto, som ou imagem, mas ela é na maior parte das vezes texto, som e imagem.

Por sua lei do posicionamento, o lingüista russo Mikhail Bakhtin define que tudo é resultado do lugar de onde se fala. Não há portanto, discurso sem ideologia, ou sem ponto de vista. Lançamos aqui um ponto de vista do Design sobre o livro didático de língua portuguesa. Um novo lugar do Design no processo produtivo pode levar ao desenvolvimento de um suporte que não repita modelos para se encaixar em um gênero discursivo, mas que, tomando mais uma vez a visão de Bakhtin, aqui com relação à dinâmica que move a vida dos gêneros discursivos, valide os modelos atuais e pense em novos modelos que dêem conta do livro como potencializador do desenvolvimento das competências já vistas como essenciais ao sujeito leitor, servindo assim o suporte de ponte entre os conteúdos ali mediados e o cenário em que se insere. Deste modo, por um lado, o Design se posicionaria no processo de desenvolvimento daquele suporte, abraçando responsabilidades em relação não só a sua confecção, mas também a sua avaliação, por outro lado, aquele suporte se posicionaria em relação ao cenário cultural de uso, revendo os propósitos que o definem enquanto livro didático de língua portuguesa.