

1. INTRODUÇÃO.

SITUANDO-SE EM METAL

1.1. OS CURSOS DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - EAD

Os Cursos de Educação a Distância não são um fato novo. Se considerarmos as diversas formas de ensino por correspondência como precursoras da EAD moderna, vamos retornar ao princípio do cristianismo, no primeiro século, como um esforço na difusão de textos escritos, e copiados, no intuito de ensinar e difundir a palavra de Cristo àqueles que não podiam estar fisicamente presentes às pregações.

Esta prática ocorria em diversas civilizações antigas, na Mesopotâmia, Egito e Índia, assim como na Grécia e em Roma. Textos científicos e filosóficos, enviados a leitores distantes, configuram os primórdios de um formato de ensino por correspondência.

Em 1728, temos o que se pode estabelecer como uma primeira iniciativa estruturada de difusão do ensino por correspondência. Em 20 de março desse ano, a *Gazeta de Boston* divulga um anúncio oferecendo “material para ensino e tutoria por correspondência” (Landim, 1997:2).

Com o passar dos anos, outras iniciativas - diversas delas patrocinadas por periódicos europeus - foram se sucedendo. Em 1856, foi fundada em Berlim a *Sociedade de Línguas Modernas*, para o ensino de Francês por correspondência. Podemos considerá-la como a primeira instituição formalmente constituída de ensino a distância postal.

Desde então, um dos fatores que mudaram, na realização de cursos não presenciais é a tecnologia utilizada para veiculá-los.

O rádio, com o alto potencial em romper distâncias a um custo reduzido, foi usado em 1947, pela *Rádio Sorbone*, para a difusão das aulas de praticamente todas as matérias literárias da *Faculdade de Letras e Ciências Humanas* de Paris (Landim, 1997:3). No mesmo ano, a *Rádio Sutatenza*, na província de Boyacá, Colômbia, inicia suas transmissões, por iniciativa do padre Joaquin Salcedo, voltadas para a alfabetização e evangelização de camponeses (Abreu Jr., 2004). Em 1960, na China, foi criado o *Beijing Television College*, extinto durante a Revolução Cultural.

Já no final da década de 50 – nos EUA -, mas de forma mais efetiva há pouco mais de 40 anos (Landim, 1997:109), os Cursos de Educação a Distância – EAD – têm-se utilizado, cada vez mais, das tecnologias computacionais. As universidades têm sido as grandes precursoras desta forma de educação em diversos níveis e formatos de cursos.

Portugal (2004:9) resume o processo de transformação sofrido pela educação a distância desde meados do séc XIX.

Pode-se vislumbrar neste caminho quatro gerações de tecnologias: a primeira, desenvolvida a partir de 1840, teve por base o texto escrito; a segunda surgiu a partir de 1950, utilizando o rádio e a televisão; a terceira, que teve lugar entre os anos de 1960 e 1970, marca a incorporação das novas tecnologias, propiciando o surgimento de multimeios; a quarta passa a utilizar o computador como ferramenta de comunicação, tendo na internet o meio de ligação e de interação dialógica entre os sujeitos.

1.1.1.

A EAD no Brasil

O Brasil, devido à dimensão geográfica, por um lado, e à alta concentração de pólos de produção e divulgação científica nas regiões sul e sudeste, por outro lado, apresenta um perfil extremamente profícuo ao desenvolvimento de cursos EAD. Um exemplo disso é o fato de que os cursos por correspondência alcançaram, no Brasil, grande difusão, sendo utilizados tanto por instituições particulares quanto governamentais – como o próprio Exército Brasileiro – para atingir e qualificar populações em lugares onde os sistemas presenciais de ensino têm dificuldades para se estabelecer.

A educação a distância teve início no Brasil em 1939, quando foi criado o Instituto Rádio Técnico Monitor. Em 1941, surgiu o Instituto Universal Brasileiro, seguido por outras instituições que utilizaram o ensino a distância por correspondência a partir de 1950 (Niskier, 1999).

Em 1971, foi implantada uma legislação específica para a EAD - Lei nº 5.692/71 -, visando educar os excluídos no país. A lei incentivava o uso de meios de comunicação diversos para alcançar a população em geral com cursos supletivos.

Até o final da década de 90, os principais programas de educação a distância foram: *Movimento de Educação de Base* (1956), *Projeto Minerva* (1970), *Logos* (1977), *Telecurso de 2º grau* (1978), *Mobral* (1979), *Fundação Educar* (1988), *Um Salto para o Futuro* (1991), *Telecurso 2000* (1995) e *TV Escola* (1996), utilizando mídias diversas.

A nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) incentiva o ensino a distância em todos os níveis e modalidades. Já o ano de 1998 foi marcante para a educação a distância no Brasil com a implantação de uma política nacional. Neste mesmo ano, foram criadas a Universidade Aberta do Brasil e a Secretaria de Educação a Distância (SEED).

No entanto, ainda hoje, poucos resultados têm-se alcançado na educação a distância massificada. Dados do IBGE constataam que no final da década de 90 o

Brasil tinha cerca de 19 milhões de analfabetos adultos, e apenas 38% dos trabalhadores possuíam o curso primário.

Dentre as diversas mídias utilizadas até hoje para a EAD, o computador tem se destacado pelas inovações que apresenta, tanto no que se refere aos recursos multimidiáticos quanto às estratégias de distribuição, interatividade e avaliação. Desta forma, os reduzidos custos de produção e distribuição, aliados à possibilidade de longo alcance geográfico, têm colocado os cursos a distância on-line como tônica das políticas educacionais nos últimos anos.

Atualmente, o site de MEC (<http://portal.mec.gov.br/seed>) divulga diversas ações governamentais relacionadas com a educação a distância, ligadas à Secretaria de Educação a Distância – SEED ([Documento 1](#)).

Na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio - algumas investidas têm sido feitas no sentido da implantação do ensino a distância. No Departamento de Artes & Design, por exemplo, o Núcleo de Estudos do Design do Livro - NEL - vem organizando um curso de educação a distância on-line denominado *Dodecaédria*. O curso servirá de estudo de caso exemplar para a presente pesquisa.

1.2.

O NÚCLEO DE ESTUDOS DO DESIGN DO LIVRO¹

Desde o início da era cristã, a sociedade veio se acostumando a associar o livro exclusivamente ao suporte códice ou ao volume de páginas encadernadas protegidas por uma capa. Os avanços tecnológicos, contudo, têm sistematicamente propiciado o estabelecimento de novas possibilidades para o livro. Dentre as características de um mundo pós-moderno² destaca-se a formação de sujeitos que valorizam o multifacetado e o plural. As janelas do *Windows*, as páginas da *internet* dão conta outros de modelos de recepção e, conseqüentemente, de formas de leitura outras que não as associadas exclusivamente ao suporte códice.

Se, por um lado os amantes do livro enquanto códice podem valorizar a manutenção de uma hierarquia entre uma “leitura com valor” e uma “leitura sem

¹ Texto de apresentação do Núcleo de Estudos do Design do Livro desenvolvido pela pesquisadora do NEL Jackeline Lima Farbiarz.

² Sobre a questão da pós-modernidade, Castro (1998) afirma que ela corresponde ao desordenamento das lógicas e das formas de pensar, impossibilidade de definição dos limites e, como conseqüência, sendo possíveis muitos tipos de conhecimento. Lyotard (2002) propõe a hegemonia da informação sobre a ciência enquanto fonte de referência. Neste sentido, o saber é uma mercadoria que agrega poder a quem o possui. Finalmente Canclini (2003) ressalta a convergência cultural promovida pelos meios de comunicação de massa, assim como a diversidade de modos de produção, transmissão e consumo de cultura.

valor”, por outro lado as novas gerações tendem a encontrar em múltiplos suportes o seu universo de leitura. No entanto, muitas das vezes, pelo fato de as novas gerações se formarem sob a égide de uma sociedade que vê no código a possibilidade prioritária de leitura com valor elas têm maior dificuldade em reconhecer como leitura a relação de absorção de conhecimento que estabelecem com suportes diferentes do código.

O NEL - Núcleo de Estudos do Design do Livro - tem como campo principal de estudo justamente a questão do livro e suas fronteiras. O NEL é um Núcleo de pesquisa vinculado ao Laboratório de Comunicação no Design do Programa de Pós-Graduação do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, e é parte integrante do grupo de pesquisa Sistemas Simbólicos na Mídia Visual, criado em 1994, sob a coordenação do prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho e registrado no diretório Lattes dos Grupos de Pesquisa no Brasil. Conta, atualmente, com 16 pesquisadores entre doutores, mestres, estudantes de pós-graduação e dois bolsistas de iniciação científica.

No NEL, os pesquisadores tendem a compartilhar dos pensamentos de Martins (1991) e de Coelho (2004), quando a primeira ressalta que existem “possibilidades cada vez maiores de diferentes linguagens iluminarem-se mutuamente, ampliando seus meios expressivos e suas leituras...” e quando o segundo enfatiza que não há propriamente uma hierarquia entre as mídias no que se refere à informação. Especificamente para Coelho,

Enquanto uma privilegia um aspecto, outra se faz mais eficiente em outro. O conjunto das mídias atual nos dá a vantagem - através do estudo das capacidades tecnológicas e lingüísticas - de perceber o rendimento adequado de cada uma. Cada qual cumpre um objetivo de possibilidades na disseminação do conhecimento e no manuseio da informação, seja para aprender ou para se distrair.

Assim, entendendo os suportes como diferentes possibilidades de meios expressivos com probabilidades específicas de recepção e, prioritariamente, entendendo os suportes como um campo de conhecimento decodificado e recodificado pelo designer, os pesquisadores do NEL decidiram criar um curso de educação a distância que fosse um porta-voz das questões que vêm sendo discutidas nos últimos quatro anos de Núcleo de Estudos. Como pesquisador do NEL participo do desenvolvimento do curso.

É intenção dos pesquisadores do NEL propiciar uma formação que valorize o reconhecimento do potencial dos múltiplos suportes de leitura, desde o código até o jogo eletrônico, através do contato do aluno com as histórias dos suportes de leitura, as possibilidades narrativas verbais e não verbais, e as representações sociais decorrentes das inserções em um cotidiano pós-moderno.

Por esse viés, pensamos que o Design, enquanto campo de vocação interdisciplinar, pode contribuir com a constituição de um projeto de leitura em nossa sociedade que denominamos *Design da Leitura* (Farbiarz e Farbiarz, 2005) em que tanto os amantes do livro-código, quanto as novas gerações seduzidas por múltiplos suportes de leitura entendam, dialoguem e recodifiquem os suportes e, sobretudo, percebam, como antecipa Chartier (1994), que cada suporte convida a uma forma própria de recepção.

Farbiarz e Farbiarz (2005) assim explicam esta concepção,

Pensar em “Design da Leitura” (Farbiarz e Farbiarz, 2004³) no universo cultural brasileiro é ir além da arte do livro, de um design para a leitura, é uma questão de conduta. Enfim, pensar em “Design da Leitura” é visualizar uma sociedade cujos agentes - editores, escritores, designers, professores, etc... - assumam-se enquanto formadores de opinião. Neste sentido, pensar em Design da Leitura é pensar o Design na complexidade da palavra, “não apenas como uma atividade de dar forma a objetos, mas como um tecido que enreda o design, o usuário, o desejo, a forma, o modo de ser e estar no mundo de cada um de nós”. (Couto e Oliveira, 1999)

Na PUC-Rio, a CCEAD (Coordenação Central de Educação a Distância) é o órgão responsável por coordenar, apoiar e promover atividades de educação a distância na universidade. Desta forma, estamos trabalhando em parceria com esse órgão na produção do curso, atualmente denominado *Dodecaédria*.

1.2.1.

O curso de educação a distancia *Dodecaédria*

Até o momento atual da pesquisa, o curso já apresentou quatro fases mais ou menos distintas caracterizadas por estruturas e concepções didático-pedagógicas próprias. As três primeiras fases são aqui apresentadas como forma de problematização da pesquisa. A quarta e atual fase – até o momento em que se encontra a pesquisa – será abordada a partir do capítulo 2.

O desenvolvimento do curso como um todo contou com a participação de vários pesquisadores do NEL. Alguns, como eu, estavam – e ainda estão - envolvidos com suas pesquisas de doutorado e mestrado no programa de pós-graduação em Design da PUC-Rio. Outros, tendo concluído o doutorado, o mestrado ou a graduação, participam do grupo para se manterem atuantes no campo da pesquisa ou então ingressam no grupo buscando este espaço. Cada fase do desenvolvimento do curso a distância contou com diferentes pesquisadores, em diferentes papéis.

Diversos documentos anexados a esta tese são de autoria, e co-autoria, destes pesquisadores. Particpei da elaboração de alguns deles, mas não de todos. Da

³ Farbiarz, Jackeline e Farbiarz, Alexandre. (2004b).

mesma forma, alguns textos, ou trechos de textos, apresentados no corpo da tese para descrever determinados aspectos das fases de desenvolvimento do curso também foram produzidos por estes pesquisadores. Alguns destes textos sofreram a minha interferência, enquanto outros, cuja descrição estava adequada aos meus propósitos, são apresentados como no original.

Estas são algumas das múltiplas vozes que ecoam por esta tese. Espero conseguir dar os devidos créditos a cada uma delas. A polifonia está presente em praticamente todo o texto, seja nas interferências diretas seja nas indiretas. Da mesma forma, temos buscado, no NEL, uma metodologia participativa no desenvolvimento do curso a distância. Isto implica que as vozes, e os repertórios, dos pesquisadores se mesclam neste todo produtivo, inclusive a minha.

1.2.1.1.

As primeiras fases

O curso a distância on-line *Dodecaédria* começou a ser formulado em 2003, pelos então orientandos de mestrado em Design da PUC-Rio do prof. Luiz Antonio Luzio Coleho. Em sua primeira concepção, o curso recebeu a denominação *O Livro sem fronteiras* e foi estruturado em torno de duas temáticas: a história e a produção do livro ([Documento 2.1](#)).

O curso foi incorporado ao NEL após a elaboração de sua proposta inicial, passando a contar com a colaboração dos pesquisadores do grupo.

A segunda fase do curso teve início em meados de 2004. A abrangência das pesquisas desenvolvidas no âmbito do NEL levou à ampliação dos temas que vinham sendo desenvolvidos para o curso. Com isso, ele estabeleceu-se como um “porta-voz” de nossas pesquisas e das concepções sobre Livro desenvolvidas no bojo das discussões realizadas nas reuniões quinzenais e nos simpósios internos. A partir de então, o curso a distância passou a ser denominado *Caminhos do Livro*. A ampliação das temáticas levou à reestruturação do curso em seis módulos ([Documento 2.2](#)).

Inicialmente os módulos foram denominados: *Histórico e conceitual; Editorial e gráfico; Narrativa Verbal e Visual; Eletrônico e Tecnológico; Lúdico e interativo; Social e afetivo*. Posteriormente, eles foram condensados em cinco temáticas, sendo: *Uma visão geral da trajetória do livro no ocidente; A Narrativa (visual e textual) do Livro Impresso; A Narrativa (visual e textual) do Livro Eletrônico; O Livro Lúdico; Livro e Sociedade*.

Cada um dos módulos foi supervisionado por um pesquisador do NEL, conforme a temática de sua pesquisa individual. A proposta gerencial previa que o

pesquisador definiria as aulas e os conteúdos do módulo, supervisionando os pesquisadores conteudistas do curso. Normalmente, a grade curricular e os recursos didáticos de cada módulo eram definidos em conjunto pelos pesquisadores nela envolvidos ([Documento 2.3](#)).

O curso, ao ser analisado pelos coordenadores da CCEAD, foi identificado como de alta qualidade pela proposta temática e pelo conjunto de conteúdos. No entanto, a opção pela manutenção de uma estrutura linear de apresentação desses conteúdos, comum às salas de aula presenciais foi avaliada como inadequada para uma proposta de educação a distância baseada na *Web*. A coordenação da CCEAD temia que a falta de dinamismo em um curso que exigia extremo fôlego, tanto dos alunos quanto dos conteudistas e tutores, acabasse por comprometer a sua eficácia, ao não utilizar as potencialidades do meio eletrônico.

1.2.1.2.

A terceira fase

A partir das críticas apresentadas, o grupo percebeu que, durante a estruturação do curso, havia desconsiderado o fato de que suportes diferenciados apresentam linguagens próprias. Na verdade, constatamos que havíamos reproduzido uma estrutura discursiva que não diferenciava o livro didático impresso de um conteúdo didático em um suporte eletrônico.

Causou-nos surpresa o fato de que, enquanto designers, apesar de estarmos preparados para desenvolver os mais diversos tipos de produtos nos mais diversos tipos de suporte - conjugando forma e conteúdo -, termos ignorado esta questão ao abordarmos um produto educacional eletrônico.

Contudo, nossas pesquisas logo nos levaram a constatar que estávamos reproduzindo as práticas de ensino que participaram de nossa formação. Demo (2000), por exemplo, ressalta que a profissão de professor é a que envelhece mais rapidamente, dentre as profissões modernas, pois é ele quem lida “mais de perto com a lógica do conhecimento”.

Portugal (2004:35) amplia a questão:

A formação profissional dos professores envolve uma série de requisitos, tanto de decisão política como de recursos econômicos. Uma vez que o docente tem que lidar com a resistência a mudanças, programas não adequados às necessidades, pouco incentivo e falta de planejamento para direcionar recursos para criar programas de educação a distância. Estes fatores restringem ou impedem a realização dos mesmos. A formação continuada do professor é o fator primordial para a modernização do ensino.

E finalmente, Jackeline Farbiarz (2001:234) afirma, acerca do cotidiano dos professores de ensino básico, fundamental e médio do país:

Nós raramente vemos professores com possibilidade de lecionar para uma única turma, não encontramos professores correndo de casa em casa, na busca de um contato mais próximo com os familiares dos estudantes, o que temos é uma realidade precária. Temos professores que ocupam quarenta horas do seu tempo semanal, ou mais, ministrando aulas para turmas de pelo menos trinta alunos cada. Temos professores que lecionam durante todo o ano letivo sem sequer saber o nome dos alunos junto aos quais atuam conseqüentemente. Temos problemas de salário e de valorização profissional. Temos professores formados dentro de práticas pedagógicas tradicionais a quem as políticas educacionais desconsideram a necessidade de uma formação constante e complementar. Com isso, os professores passam a desistir de “lutar contra a corrente”, de utilizar estratégias diferenciadas, fruto de pesquisas individuais e esforços pessoais e procuram a segurança de aulas nas quais atuam como emissores solitários de conteúdos específicos, esperando que assim os alunos mantenham-se na condição de receptores pacientes. Preferem uma “pseudo-autoridade” a um contato com um desconhecido que não apenas não fez parte de sua formação, mas principalmente, que não é valorizado por políticas educacionais que, na maioria das vezes, insistem em mantê-lo fora de seus cotidianos.

O quadro fez, então, compreendermos os motivos que nos levaram a configurar o *Dodecaédria* seguindo os padrões questionados por Campos, Motta, Coutinho e Casanova, pesquisadores na CCEAD. Nas palavras dos autores:

Nossa observação aponta para o desenvolvimento de muitos cursos oferecidos na forma tradicional e na modalidade presencial, convertidos para a forma eletrônica, a fim de serem usados a distância, utilizando-se como método a exposição do conteúdo através de textos em páginas *html*, subtilizando a Internet. Em outras palavras: a prática presencial de exposição oral é substituída pela textual. Consideramos fundamental a elaboração de modelos pedagógicos diferenciados para *Web* (Campos et alli, 2004).

De forma análoga, o entendimento do quadro levou-nos a perceber a educação a distância como um espaço a ser explorado pelo designer, pois, na medida em que conhecemos as carências do outro e tomamos consciência do potencial de nosso repertório, vimos que em nossa própria formação temos elementos que possibilitam articular a relação entre o professor – que na EAD assume o papel de conteudista - e o suporte eletrônico.

Assim, buscamos os recursos para estabelecer uma nova estrutura para o curso, que privilegiasse o conteúdo, mas que também fosse dinâmica e não-linear. A partir destas premissas, foi desenvolvida a terceira fase do curso com base matricial de navegação e distribuição de conteúdos. A intenção era formular uma proposta de navegação não-linear, hipertextual, em que o aluno tivesse liberdade de escolha de quais conteúdos, e em que ordem deveriam ser lidos. (veja no tópico 2.2.4. FIMP)

O novo nome do curso surgiu a partir da representação geométrica do um dodecaedro, sólido platônico de 12 faces pentagonais. Conquanto trabalhássemos com uma matriz de cinco temas e cinco abordagens, com cinco personagens e cinco gabinetes associados a cinco subtemas, a eleição do pentágono, enquanto figura geométrica metafórica do curso foi uma conseqüência natural.

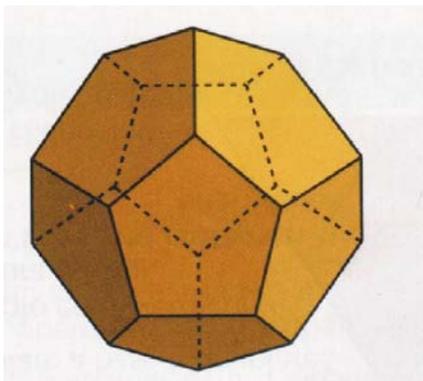


Figura 1: Dodecaedro

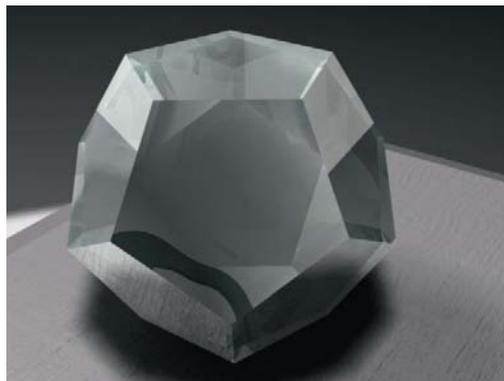


Figura 2: Simulação 3D de dodecaedro

Todavia, a composição dos pentágonos enquanto figura geométrica tridimensional teve, por um lado, uma origem metafórica. *Dodecaédria* apresenta uma narrativa fantástica situada em gabinetes de uma mesma biblioteca. Os gabinetes, em forma de pentágonos, unem-se para formar a face de um dodecaedro gigantesco. Cada gabinete tem múltiplas faces que são reveladas ao aluno-usuário enquanto um universo de possibilidades de leituras e releituras, dando forma à *Dodecaédria*. Cada plano desta biblioteca fantástica apresenta múltiplas formas de produção de sentidos.

Por outro lado, buscamos no dodecaedro uma simbologia que sustentasse a proposta narrativa do curso. Platão, no livro *Timeu*, escrito por volta de 350 a.C. afirma que o dodecaedro é o símbolo da Harmonia Cósmica, pois representa a amplificação tridimensional da simetria pentagonal e da proporcionalidade áurea, presente nas formas universais e perfeitas (Devlin, 2002). Na cosmogonia pitagórica, o dodecaedro é a urna da quintessência criadora dos quatro elementos responsáveis pelo universo em sua forma. É o único poliedro regular capaz de inscrever os demais.

Platão apresenta a teoria segundo a qual os quatro elementos admitidos como constituintes do mundo - o fogo, o ar, a água e a terra - seriam todos agregados de sólidos minúsculos. Além disso, defendia ele, uma vez que o mundo só poderia ter sido feito a partir de corpos perfeitos, que estes elementos deveriam ter a forma de sólidos regulares. Sendo o mais leve e o mais violento dos elementos, o fogo deveria ser um tetraedro. Como o mais estável dos elementos, a terra deveria ser constituída por cubos. Como o mais inconstante e fluido, a água tem que ser um icosaedro, o sólido regular capaz de rolar mais facilmente. Quanto ao ar, Platão observou que: "o ar é para a água o que a água é para o ar" e concluiu, de forma algo misteriosa, que o ar deve ser um octaedro. Finalmente, para não deixar de fora um sólido regular, atribuiu ao dodecaedro a representação da forma de todo o universo.

Por mais estranha e fantástica que esta teoria possa parecer, nos séculos XVI e XVII, ela foi levada muito a sério, mesmo que não fosse completamente aceita como verdadeira, na época em que Kepler começou as buscas sobre a ordem matemática no mundo à sua volta.

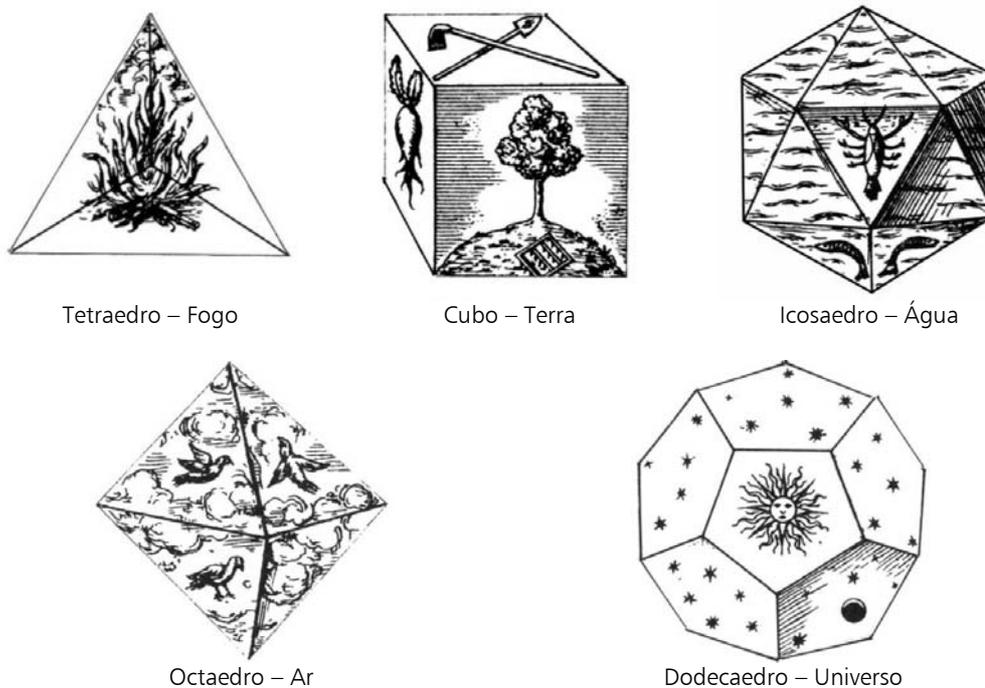


Figura 3: Reprodução das ilustrações de Kepler sobre a teoria atômica de Platão (Devlin, 2002)

Buscamos representar o curso com o nome *Dodecaédria*, o mito do ambiente que encerra em si todo o saber do universo, e entre cujas paredes o aluno-usuário poderá encontrar a harmonia do saber. Então, unificar a narrativa com os propósitos didáticos da busca do saber passou a constituir a nossa meta. Elaboramos uma narrativa lúdica, que denominamos FIMP – Ficção Interativa Multiparticipativa – na qual elementos narrativos e lúdicos se mesclam com os propósitos didáticos do curso. O aluno-usuário irá percorrer os ambientes do espaço virtual em busca de conteúdos realizando atividades.

A FIMP tem a estrutura de um jogo, parte RPG, parte jogo eletrônico. A inclusão dessa proposta teve como estratégia didática: 1) criar uma dinâmica não-linear no curso; 2) adequar a proposta para incluir um público-alvo de faixa etária mais baixa; e 3) promover uma ligação intertextual entre os diversos conteúdos do curso ([Documento 2.4](#)).

Dos cinco módulos iniciais: *Uma visão geral da trajetória do livro no ocidente*; *A Narrativa (visual e textual) do Livro Impresso*; *A Narrativa (visual e textual) do Livro Eletrônico*; *O Livro Lúdico*; *Livro e Sociedade*, as narrativas impressa e eletrônica

foram condensadas, retornando a *Produção Editorial* inicialmente extinta. Já, a distinção entre o suporte impresso e o eletrônico foi tratada pela temática de *Suportes*, sob o olhar da *História*, dos estudos da *Narrativa*, o viés da *Produção Editorial*, o aspecto da *Ludicidade* e a questão da *Representação Social*. Da mesma forma, cada um dos outros temas propostos, *Ilustração*, *Texto* (no sentido amplo do termo), *Diagramação* e *Técnicas e Materiais*, passaram a ser tratados em cada uma das cinco abordagens.

A partir da mudança estrutural e do ingresso de novos pesquisadores no NEL, alguns conteúdos didáticos já formulados para a segunda fase começaram a serem revistos e novos conteúdos começaram a ser desenvolvidos. Assim, a proposta didática desta fase teve como base uma matriz 5 x 5. Aos cinco módulos existentes na proposta de curso *Caminhos do Livro*, foram acrescentadas mais cinco abordagens específicas, resultando em 25 células de conteúdo, conforme apresentado na tabela 1.

Estrutura Matricial	tema	Ilustração	Texto	Diagramação	Suportes	Técnicas e Materiais
abordagem		A	B	C	D	E
História	1	HI (A1)	HT (B1)	HD (C1)	HS (D1)	HM (E1)
Narrativa	2	NI (A2)	NT (B2)	ND (C2)	NS (D2)	NM (E2)
Produção Editorial	3	PI (A3)	PT (B3)	PD (C3)	PS (D3)	PM (E3)
Ludicidade	4	LI (A4)	LT (B4)	LD (C4)	LS (D4)	LM (E4)
Representação Social	5	RI (A5)	RT (B5)	RD (C5)	RS (D5)	RM (E5)

Tabela 1: Estrutura matricial de conteúdos 5 x 5 do curso a distância *Dodecaédria*⁴

Cada uma destas células, portanto, apresenta um conteúdo específico, concentrando todos os respectivos textos e atividades. Já os recursos didáticos não sofreram grande alteração, como é possível perceber, ao comparar o [documento 2.2](#) e o [documento 2.5](#).

Pretendia-se que o aluno tivesse liberdade para escolher por qual célula iniciaria o percurso curricular. A partir desta primeira célula, poderia acessar uma das outras quatro células contíguas, sendo duas da mesma coluna e duas da mesma linha. As células contíguas são do mesmo tema ou da mesma abordagem que a inicial, o que direciona o aluno para um percurso por conteúdos sempre próximos,

⁴ Os códigos alfanuméricos em cada célula da matriz representam a primeira letra da *abordagem* e a primeira letra do *tema*, seguidos, entre parêntesis, pela letra referente à coluna e o número referente à linha onde se localiza a célula. Por exemplo, a célula **HI (A1)** refere-se à *História* da *Ilustração*, e está localizada na interseção entre a coluna **A** e na linha **1**.

estabelecendo uma grade curricular coerente. A partir de cada escolha, outras quatro células estariam disponíveis, e assim por diante, até que o aluno completasse sua grade curricular, conforme ilustrado na tabela 2.

Estrutura Matricial	tema	Ilustração	Texto	Diagramação	Suportes	Técnicas e Materiais
<i>abordagem</i>		A	B	C	D	E
História	1	HI (A1)	HT (B1)	HD (C1)	HS (D1)	HM (E1)
Narrativa	2	NI (A2)	← NT (B2) ⇒	ND (C2)	NS (D2)	NM (E2)
Produção Editorial	3	PI (A3)	PT (B3)	PD (C3)	PS (D3)	PM (E3)
Ludicidade	4	LI (A4)	LT (B4)	LD (C4)	LS (D4)	LM (E4)
Representação Social	5	RI (A5)	RT (B5)	RD (C5)	RS (D5)	RM (E5)

Tabela 2: Células contíguas a uma primeira célula de conteúdo

Por exemplo, se o aluno elegesse a sala *Narrativa do Texto* (NT) para iniciar o percurso curricular, após concluir suas atividades nesse espaço, poderia se encaminhar tanto para o espaço da *História do Texto* (HT), da *Produção Editorial do Texto* (PT), da *Narrativa da Ilustração* (NI) ou da *Narrativa da Diagramação* (ND).

Durante esta fase intermediária algumas questões metodológicas se tornaram aparentes. Percebemos que as escolhas acerca da linguagem inerente ao suporte a serem propostas ao professor-conteudista dependiam, em muito, do reconhecimento do aluno-usuário do curso, pois os recursos, independente de seu caráter, só fazem sentido na interação.

No uso do suporte eletrônico, o usuário é convidado a assumir um papel ativo na navegação, na escolha das informações e na forma em que serão consumidas. Decisões sobre e em que botão clicar ou qual *link* perseguir transformam o aluno de um passivo consumidor de conteúdos a um ativo pesquisador de possibilidades educativas.

Quando o aluno, por seu turno, assume um papel mais ativo e autônomo, passa também, conseqüentemente, a necessitar de um professor no papel de orientador, de potencializador e não de um proprietário do saber. Nesse sentido, Ramal (2001) acredita que o professor, dentro da realidade do ensino com o suporte da informática, deva assumir o perfil de um arquiteto cognitivo, de dinamizador da inteligência coletiva.

É intenção da pesquisa foi apontar para o designer as possibilidades de compartilhar tal lugar, pois, "consideramos que o Design vive a inovação, se antecipa a ela e a sustenta. Logo se alguma área deve congrega esforços em busca deste projeto, por que não a nossa" (Farbiarz e Farbiarz, 2005). Enquanto mediador, o designer se articula também nas carências e impossibilidades de seus interlocutores. O caráter assíncrono do

curso a distância apóia a relação discursiva professor-aluno também no designer, por conta da sua competência tecnológica na transmediação de linguagens entre suportes.

É a ele, no papel mediador, que cabe correlacionar a oferta e a demanda dos conteúdos, e localizá-las, com os recursos de que dispõe, no suporte eletrônico. Espera-se que o designer possa, então, atuar em um universo ainda pouco explorado e que apresenta uma lógica própria.

Assim, a questão central presente neste trabalho está em observar o(s) papel(is) do design(er) no desenvolvimento de um curso EAD on-line e apresentar contribuições para o seu processo de capacitação. Além das questões de forma e conteúdo, o designer tem de estabelecer relação com tecnólogos, programadores, pedagogos, administradores e conteudistas. Na relação do designer com todas estas - e outras - personagens, estão em jogo as questões de produção de sentidos do discurso entre os diversos agentes da produção e consumo do curso. Também estão em jogo a questão da proposta didática do curso e a relação que se pretende estabelecer com os alunos.

Pretendo ampliar a visão que se tem do(s) papel(is) do Design e do designer, no desenvolvimento e produção de um curso a distância on-line. Busco compreender, também, os elementos que estão em jogo na elaboração e na produção de sentidos deste gênero discursivo.

Apresento a metodologia do estudo no capítulo 2, em que a quarta fase do curso de educação a distância on-line do NEL é relatada. Esta etapa será utilizada para exemplificar as questões teóricas discutidas e para compreender a repercussão que tiveram em sua produção.

Embora não sendo resultado direto da minha pesquisa - haja vista a participação e contribuição de quase 20 pesquisadores do NEL - mas tendo sido por ela influenciado, o curso será abordado como exemplo.

O capítulo 3, a partir de autores como Goulemot, Bakhtin, Iser, Jauss e Chartier, que abordam o tema texto/leitura e livro/suporte pelo enfoque da linguagem, traz uma revisão bibliográfica sobre a produção de sentidos na relação discursiva.

Uma revisão de pesquisas sobre a relação entre interlocutores, no campo do Design e no campo da Educação dá início ao capítulo 4, em que levanto a hipótese da existência de um *contrato implícito* "regulador" da relação discursiva. A localização do conceito de *contrato* sob a ótica dos modelos de universidade busca delimitar parâmetros de categorias de universidade, permitindo uma visão mais esclarecedora sobre a abordagem didática institucional e a relação com os alunos. É neste sentido

que estão sendo costuradas as relações com os temas discutidos neste trabalho. Em seguida, a discussão iniciada no capítulo 3 será revista sob este novo prisma.

O capítulo 5 procura levantar os pontos de encontro e desencontro na relação entre as teorias discutidas e a prática da realização do curso, demonstrando como a teoria contribui na prática e a prática na teoria e realizar o propósito deste trabalho, que é apresentar contribuições à capacitação do designer para exercer o papel de arquiteto cognitivo, na produção de um curso de educação a distância on-line.

As reflexões finais ocupam o capítulo 6, o último desta tese; uma avaliação dos resultados alcançados e de outras questões levantadas, que se situam além do enfoque desta pesquisa.



DOCUMENTO 1: PROJETOS DO GOVERNO FEDERAL PARA A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Divulgados no Portal MEC/SEED (portal.mec.gov.br)

<p><i>TV Escola</i> (http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=134&Itemid=271)</p>	<p>A Secretaria de Educação a Distância - SEED lançou, em 24/11/2005, a 1ª Chamada Pública para a seleção de projetos a serem veiculados na TV Escola.</p> <p>A forma proposta de seleção foi composta junto a UNESCO, como um misto de seleção pública tradicional e premiação.</p> <p>Contudo, no decorrer do processo, verificou-se na UNESCO a impossibilidade de viabilizar tal modalidade, o que resultou na suspensão do mesmo.</p> <p>Novo processo público de seleção de projetos para a TV Escola será lançado em 2007.</p>
<p><i>DVD Escola</i> (http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=198&Itemid=339)</p>	<p>Foram adquiridos e serão enviados a 50 mil escolas públicas de ensino básico um aparelho de reprodução de DVD e uma caixa com 50 mídias DVD, contendo, aproximadamente, 150 horas de programação produzida pela TV Escola.</p> <p>O Projeto DVD Escola integra um conjunto de políticas e ações do Ministério da Educação cujo foco é garantir a universalização, o elevado padrão de qualidade e a equidade da educação básica no Brasil. O Projeto sinaliza, também, o compromisso com a atualização tecnológica e democratização da TV Escola, uma vez que o acervo e os modernos aparelhos de DVD alcançarão escolas públicas ainda não atendidas.</p> <p>Além de atender novas escolas, esta ação do governo federal alcançará os 375 Núcleos de Tecnologia Educacional - NTEs cadastrados pela SEED que receberão aparelhos de gravação de DVD para que possam atuar como pólos de difusão e atualização permanente das novas programações da TV Escola.</p> <p>Alcance do projeto</p> <p>Escolas: 50.000 Professores: 852.833 Alunos: 21.255.683 Estados: 27 Municípios alcançados: 5.090</p>
<p><i>Universidade Aberta do Brasil</i> (http://www.uab.mec.gov.br/)</p>	<p>O Projeto Universidade Aberta do Brasil – UAB – foi criado pelo Ministério da Educação, em 2005, no âmbito do Fórum das Estatais pela Educação, para a articulação e integração de um sistema nacional de educação superior a distância, em caráter experimental, visando sistematizar as ações, programas, projetos, atividades pertencentes as políticas públicas voltadas para a ampliação e interiorização da oferta do ensino superior gratuito e de qualidade no Brasil.</p> <p>O Sistema Universidade Aberta do Brasil é uma parceria entre consórcios públicos nos três níveis governamentais (federal, estadual e municipal), a participação das universidades públicas e demais organizações interessadas.</p> <p>Para a consecução do Projeto UAB, o Ministério de Educação, através da Secretaria de Educação a Distância – SEED – lançou o Edital N° 1, em 20 de dezembro de 2005, com a Chamada Pública para a seleção de pólos municipais de apoio presencial e de cursos superiores de Instituições Federais de Ensino Superior na Modalidade de Educação a Distância para a UAB.</p>

<p><i>PROINFO - Programa Nacional de Informática na Educação</i> (http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=136&Itemid=273)</p>	<p>O Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) é um programa educacional criado pela Portaria nº 522, de 9 de abril de 1997, pelo Ministério da Educação, para promover o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio.</p> <p>O ProInfo é desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância (SEED), por meio do Departamento de Infra-Estrutura Tecnológica (DITEC), em parceria com as Secretarias de Educação Estaduais e Municipais.</p> <p>O programa funciona de forma descentralizada, sendo que em cada Unidade da Federação existe uma Coordenação Estadual do ProInfo, cuja atribuição principal é a de introduzir o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas da rede pública, além de articular as atividades desenvolvidas sob sua jurisdição, em especial as ações dos Núcleos de Tecnologia Educacional (NTEs).</p>
<p><i>Ambiente Colaborativo de Aprendizagem e-ProInfo</i> (http://www.eproinfo.mec.gov.br/fra_eProinfo.php?opcao=1)</p>	<p>O e-ProInfo é um Ambiente Colaborativo de Aprendizagem que utiliza a Tecnologia Internet e permite a concepção, administração e desenvolvimento de diversos tipos de ações, como cursos a distância, complemento a cursos presenciais, projetos de pesquisa, projetos colaborativos e diversas outras formas de apoio a distância e ao processo ensino-aprendizagem.</p>
<p><i>Projeto ProConexão</i> (http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=201&Itemid=343)</p>	<p>O Ministério da Educação, por intermédio da Secretaria de Educação a Distância (SEED), está ampliando o escopo do Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo). Com o intuito de prover acesso à Internet aos laboratórios de informática do ProInfo, foi firmada uma parceria com o Ministério das Comunicações que tem como meta disponibilizar acesso à Internet e mais um conjunto de outros serviços de inclusão digital às escolas públicas que ainda não possuem conexão à rede mundial de computadores.</p> <p>A meta do Ministério da Educação é conectar à Internet, até dezembro de 2008, cerca de 100 mil computadores, que já estão instalados nos laboratórios ProInfo, em escolas públicas localizadas em todo o território nacional.</p>
<p><i>Rádio Escola</i> (http://200.130.6.200/)</p>	<p>O Programa Rádio Escola desenvolve ações que utilizam a linguagem radiofônica para o aprimoramento pedagógico de comunidades escolares, o desenvolvimento de protagonismos cidadãos e o treinamento de grupos profissionais. Entendemos que o salto tecnológico que tem causado profundas modificações culturais pode efetivamente trazer melhorias sociais, sobretudo quando se ampliarem as oportunidades de apreensão do saber através das variadas mídias existentes.</p> <p>Na área educacional, essas novas tecnologias potencializam as mais antigas, integrando-se a elas e proporcionando uma democratização da produção e recepção do conhecimento e das informações (informações aqui entendidas como patrimônio público, de acesso aberto a todo o povo brasileiro).</p> <p>A interatividade cada vez maior dos meios de comunicação exige o desenvolvimento de habilidades específicas nos que dela fazem uso. Caso contrário, aparecerá uma nova forma de exclusão social: o analfabetismo dos meios de comunicação.</p> <p>O Rádio Escola, ciente dessa nova realidade, tem por princípio essa "educação para, sobre e na mídia", oferecendo para os que partilham da realidade de nossa cultura o pleno exercício da cidadania.</p>

<p><i>RIVED - Rede Interativa Virtual de Educação</i> (http://rived.proinfo.mec.gov.br)</p>	<p>O RIVED (Rede Interativa Virtual de Educação) tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. A meta que se pretende atingir disponibilizando esses conteúdos digitais é melhorar a aprendizagem das disciplinas da educação básica e a formação cidadã do aluno. Além de promover a produção e publicar na Internet os conteúdos digitais para acesso gratuito, o RIVED realiza capacitações sobre a metodologia para produzir e utilizar os objetos de aprendizagem nas instituições de ensino superior e na rede pública de ensino.</p>
<p><i>PAPED - Programa de Apoio à Pesquisa em Educação a Distância</i> (http://200.130.6.181/site/index.php)</p>	<p>O PAPED é um Programa desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância, em parceria com a CAPES, para apoiar projetos que visem o desenvolvimento da educação presencial e/ou a distância. O Ministério da Educação, por meio do PAPED, incentiva a pesquisa e a construção de novos conhecimentos que proporcionem a melhoria da qualidade, equidade e eficiência dos sistemas públicos de ensino, pela incorporação didática das novas tecnologias de informação e comunicação.</p> <p>INSCRIÇÕES: 05/07 A 19/08 de 2005</p>
<p><i>PROFORMAÇÃO - Programa de Formação de Professores em Exercício</i> (http://proformacao.proinfo.mec.gov.br/apresentacao.asp)</p>	<p>O PROFORMAÇÃO, Programa da Secretaria de Educação a Distância, é um curso em nível médio, com habilitação para o magistério na modalidade Normal, realizado pelo MEC em parceria com os estados e municípios. Destina-se aos professores que, sem formação específica, encontram-se lecionando nas quatro séries iniciais, classes de alfabetização ou Educação de Jovens e Adultos – EJA das redes públicas de ensino do país.</p> <p>O PROFORMAÇÃO utiliza para sua consecução atividades a distância, orientadas por material impresso e videográfico, atividades presenciais, concentradas nos períodos de férias escolares e nos sábados (Encontros Quinzenais), e atividades de prática pedagógica nas escolas dos professores cursistas, acompanhadas por tutores e distribuídas por todo o período letivo. Dessa forma, somam-se os benefícios da formação em serviço às vantagens da educação a distância, atingindo uma população numerosa e dispersa geograficamente, com o fornecimento de orientações e conteúdos pedagógicos de qualidade.</p>
<p><i>Mídias na Educação</i> (http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=199&Itemid=341)</p>	<p>Mídias na Educação é um programa a distância, com estrutura modular, com o objetivo de proporcionar formação continuada para o uso pedagógico das diferentes tecnologias da informação e da comunicação – TV e vídeo, informática, rádio e impressos – de forma integrada ao processo de ensino e aprendizagem, aos profissionais de educação, contribuindo para a formação de um leitor crítico e criativo, capaz de produzir e estimular a produção nas diversas mídias.</p> <p>O programa possibilita diferentes percursos de aprendizagem e certificação. Estão previstos três níveis de certificação constituindo ciclos de estudo: o Ciclo Básico, de Extensão com 120 horas de duração; o Intermediário, de Aperfeiçoamento, com 180 horas; e o Avançado, de Especialização, com 360 horas.</p> <p>Em 2005 foi implementada versão piloto, on-line, no ambiente e-ProInfo, para 1.200 potenciais multiplicadores e tutores de todos os estados brasileiros. Em 2006, será oferecida versão on-line do Ciclo</p>

	<p>Básico, com certificação em extensão, para dez mil profissionais de Educação Básica em todo o País.</p> <p>O programa está sendo desenvolvido pela SEED/MEC em parceria com secretarias de educação e universidades públicas, estas responsáveis pela produção, oferta e certificação dos módulos, assim como pela seleção e capacitação de tutores. Com foco na pedagogia da autoria, na integração de tecnologias, na democratização e flexibilização do acesso à formação e no trabalho colaborativo, o Programa pretende ser uma referência para cursos on-line. Mídias na Educação: a autoria com estratégia de aprendizagem.</p>
--	---

DOCUMENTO 2: CURSO EAD ON-LINE DO NEL



DOCUMENTO 2.1 O LIVRO SEM FRONTEIRAS⁵

CURSO: O Livro sem fronteiras Módulo 1 - Caminhos do livro

História do livro, seu nascimento e sua construção ao longo do tempo.

Proposta de programa de cursos e oficinas para a Coordenação Central de Educação a Distância

1. INTRODUÇÃO

O campo das novas tecnologias nos tem apresentado, dia-a-dia, de maneira cada vez mais veloz, infinitas trocas e possibilidades de produção e transmissão de conhecimento. O computador emerge como um meio de comunicação eficaz, agregando texto, imagem, som e movimento, em um convite à participação e à interatividade do usuário.

Concordamos com a definição que apresenta a educação a distância (EAD) como "uma forma de ensino que possibilita a auto-aprendizagem, com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados pelos diversos meios de comunicação" (Diário Oficial da União decreto n.O. 2.494, de 10 de fevereiro de 1998).

Na história da educação a distância, a correspondência, possibilitada pelo surgimento da escrita, aparece como a primeira forma de ensino não presencial. No entanto, nas palavras de Eduardo Chaves,

(...) o livro é, com certeza, a tecnologia mais importante na área de EAD antes do aparecimento das modernas tecnologias eletro-eletrônicas, especialmente as digitais
(...) o livro, seja manuscrito, seja impresso, representa o segundo estágio do EAD, independentemente de estar envolvido no ensino por correspondência, pois ele pode ser adquirido em livrarias e através de outros canais de distribuição. Com o livro impresso temos, portanto, a primeira forma de EAD de massa. (Chaves, 1999)

Em sua trajetória, o livro possui inegável importância como difusor de cultura e saberes entre gerações. Não obstante o surgimento de novas mídias, o livro tem permanecido como instrumento fundamental no processo educacional e na formação de novos públicos. Mas, além de veículo e suporte de informação, o livro também é um objeto e projeto de design, e pode ser compreendido, em sua totalidade, nas etapas e processos que envolvem a sua evolução: seu surgimento, as transformações tecnológicas ao longo da história, sua produção, conservação, armazenagem, divulgação e distribuição.

Ao tomarmos consciência deste caráter essencialmente educacional do livro, e das possibilidades do ensino a distância, por ele inauguradas, encontramos no Departamento de Artes & Design e na Coordenação Central de Educação a Distância (CCEAD) um espaço propício à produção e difusão de saberes e ao desenvolvimento de cursos, oficinas e seminários dentro deste grande tema. O Departamento de Artes & Design da PUC-Rio tem se destacado por sua comprovada excelência acadêmica na Graduação de Desenho Industrial e por seu pioneirismo no oferecimento do primeiro Mestrado e do primeiro Doutorado em Design do Brasil. Esta atmosfera interdisciplinar permitiu a criação de um novo núcleo de pesquisa no Laboratório de Comunicação em Design (LabCom), o Núcleo de Estudos do Design do Livro. O núcleo, composto por 13 integrantes (entre eles professores doutores,

⁵ Texto do documento entregue ao CCEAD em 2003, contendo a primeira versão da proposta do curso a distância.

doutorandos, mestrandos e bolsistas de iniciação científica), tem por objetivo principal estudar, sob a ótica do design, a linguagem visual na produção de sentidos do discurso, especificamente, dentro do universo editorial do livro. Além de promover cursos, seminários, palestras e encontros sempre com intuito de difundir e discutir as questões pertinentes à visualidade, ao design do livro e sua produção.

O CCEAD, parceiro do Departamento de Artes & Design em diversos projetos, vem se destacando pelo seu trabalho, junto a outros Departamentos, sempre no sentido de difundir o conhecimento por meio do ensino a distância. Dentro desta perspectiva, acreditamos que *O Livro sem Fronteiras* inaugura uma nova etapa da Educação a Distância oferecendo desta vez, ao seu público a possibilidade de conhecer mais a fundo um dos primeiros meios de educação à distância inventados pelo homem - o livro.

2. OBJETIVOS

É objetivo do projeto promover a discussão sobre os mais diversos aspectos relacionados ao livro, bem como sua visualidade. O curso está dividido em módulos temáticos: O Módulo I - Caminhos do Livro, aqui apresentado, buscará desenvolver em cada participante o valor educativo e cultural do livro, a construção de sua linguagem visual e sua compreensão enquanto um veículo de transmissão de conhecimento.

Este módulo constará de aulas e textos teóricos (apostilas on-line), além de oficinas, palestras e seminários, bem como entrevistas e mesas-redondas, que objetivarão aproximar alguns profissionais importantes da área editorial, tais como designers, autores, ilustradores, editores, impressores, papelheiros e pesquisadores do alunado. Forneceremos aos alunos uma oportunidade única de se entender a construção de um livro, universo ainda pouco divulgado e extremamente importante como um instrumento cultural.

3. PÚBLICO-ALVO

1. Estudantes e profissionais de Design, Comunicação, Biblioteconomia, Literatura e áreas afins;
2. Estudantes, professores, bibliotecárias e demais profissionais da Educação que desejam conhecer o livro e os aspectos que envolvem sua existência, sua construção e visualidade.

4. PROGRAMA GERAL

Ao longo do projeto serão oferecidas aulas teóricas e práticas visando aprofundar os conhecimentos da história e produção do livro. Serão elas ministradas por profissionais experientes, atuantes no mercado de trabalho e na área acadêmica. No primeiro módulo serão destacados alguns fundamentos de projeto gráfico, autoria, produção, armazenagem e divulgação do objeto em questão. As oficinas terão caráter lúdico e envolvente promovendo a transmissão de conhecimentos práticos acerca da construção do livro, desde a confecção do papel, criação de ilustração e texto, à preparação do objeto.

Em sua estrutura, a grade de cursos não se apresenta de maneira linear, embora seus conteúdos estejam relacionados dentro do tema maior do projeto. Este tipo de estrutura flexível permitirá ao público um acesso específico à informação, sem a necessidade de participar de todas as atividades propostas pelo projeto. A maleabilidade da grade permite uma flexibilidade de tempo e horário de ensino e aprendizagem.

4.1 Duração do curso

80 horas/aula podendo chegar a 100 com trabalhos e debates.

4.2 Ementas e programas dos cursos e oficinas

O curso será dividido em duas partes:

a) História do livro

Cursos:

O surgimento da escrita e a História do livro

- O surgimento da escrita;
- Os suportes: materiais e formatos;
- O livro em códice;
- O livro dos monges copistas (texto e iluminuras);
- A invenção da imprensa;
- As primeiras oficinas gráficas;
- A evolução das técnicas de reprodução do livro;
- A formação das modernas editoras (impresso e eletrônico);
- O livro e as novas tecnologias.

Oficinas:

- Papel;
- Encadernação.

Palestra:

- A definir.

b) A produção do livro moderno: do autor ao leitor

Cursos:

O processo de produção do livro

- O autor;
- O ilustrador;
- O editor (e toda a estrutura de uma editora: revisores, preparadores de originais etc);
- O designer;
- O processo de impressão e acabamento (fotolito e gráfica);
- Distribuição e divulgação do livro;
- O destino dos livros (bibliotecas, arquivos e museus);
- O livro e as novas tecnologias (o livro digital).

Oficina:

- Texto;
- Ilustração.

Mesa redonda:

- Editores, autores, ilustradores, designers.

5. METODOLOGIA DAS AULAS

A sala de aula será o AulaNet, ambiente de educação a distância desenvolvido na própria PUC-Rio. Os alunos receberão instruções de uso do material didático, assim que suas matrículas forem confirmadas. O curso utilizará os seguintes procedimentos metodológicos:

- Os conteúdos ficarão disponíveis no portal do CCEAD, organizados nos tópicos discriminados anteriormente;
- As aulas serão apresentadas, por meio de vídeos, apostilas digitais e navegação no site;
- Orientação de atividades práticas a serem realizadas pelos alunos simultaneamente. Apoio técnico para questões relacionadas à navegação no ambiente de aprendizagem. Trabalho final escrito e prático;

- Esclarecimentos de dúvidas realizadas pelo professor por e-mail ou lista de discussão; Vídeos conferências (seminários, entrevistas e mesas redondas).

6. SISTEMA DE AVALIAÇÃO

Cada curso possui uma série de atividades avaliativas propostas como:

- Participação nas listas de discussão e no fórum de debates. A avaliação será em função do conteúdo e da relevância das mensagens;
- Trabalho final escrito e prático. Dependendo dos módulos cursados será solicitado que o aluno construa o seu próprio livro a partir das técnicas de confecção e dos conteúdos apreendidos.

7. EQUIPE

- Luiz Antonio Luzio Coelho - coordenador de projeto
- Ana Sofia Mariz - docente
- Julie de Araujo Pires - docente
- Marcelo Lins - docente
- Renata Vilanova - docente

NOTA: A estes, novos docentes e instrutores serão indicados, conforme o desenvolvimento do curso

8. CONTEÚDOS

Ana Sofia

A produção do livro

Como é o processo de edição de um livro? Quais as técnicas e tecnologias que permeiam este processo? Quais são os agentes que fazem os livros se tornarem objetos de venda, troca, desejo? Estas são algumas das questões que este curso se propõe a discutir. Colocando uma lupa sobre o processo editorial, serão apresentadas ao aluno as principais etapas percorridas pelo livro até ele chegar às livrarias: A contratação, a revisão do texto, o projeto gráfico, a capa, a divulgação, a impressão e a distribuição. Além disso, faremos algumas reflexões como: a responsabilidade do editor; o que faz um livro ser publicado; o papel do design; os custos envolvidos na produção e distribuição dos livros, a formação acadêmica necessária para se trabalhar na área editorial, entre outras. Com isto o curso pretende convidar o aluno a lançar um outro olhar sobre o livro - o de agente criador.

O projeto gráfico do livro

A expressão projeto gráfico, cada vez mais comum, ainda soa um tanto ambígua para a maioria das pessoas que não têm contato próximo com a área de design. Projeto pode ser definido como algo que ainda não se concretizou, mas que está sendo planejado, para que se concretize. Gráfico envolve, entre outros sentidos, a impressão sobre um suporte (no caso do livro é normalmente usado o papel) além de corte, vinco e outros acabamentos. Portanto, projeto gráfico do livro poderia ser entendido como um planejamento do que será impresso sobre o papel e de como isto tomará a forma de um livro. Partindo destas definições mergulharemos no universo do design editorial e de seus projetos gráficos. Fazendo um raio-x do livro observaremos a sua estrutura e as suas particularidades. Partindo da conceituação e chegando na impressão e acabamento, acompanharemos os principais passos na materialização do objeto livro. Neste âmbito apresentaremos o papel do designer, do ilustrador, do autor, do autor e de outros agentes do universo editorial. Quem ao menos uma vez se interessou em saber como o livro ganha a aparência que tem, irá encontrar algumas respostas e, esperamos, muitas perguntas neste curso.

Guilherme Xavier

- Aspectos tecnológicos do livro enquanto manifestação eletrônica/virtual;

- Considerações sobre os elementos visuais da interatividade: história das interfaces computacionais;
- Usabilidade e cognição;
- Reprodutibilidade e aspectos de propriedade autoral;
- Democratização da informação;
- Projetos de ficção-interativa.

Julie Pires

Uma história do livro moderno e de seus antepassados

LIVRO: coleção de folhas de papel, impressas ou não, cortadas, dobradas e reunidas em cadernos cujos dorsos são unidos por meio de cola, costura etc., formando um volume que se recobre com capa resistente.

Esta descrição, retirada do dicionário Houaiss encontra identificação imediata com aquilo que imaginamos ao falar a palavra "livro". Mas, será que este objeto sempre foi do jeito que conhecemos hoje? Para entender o livro no presente é preciso saber que sua origem remonta um passado distante, onde sua história se confunde com a história da escrita e dos suportes utilizados por nossos antepassados. Ao longo de sua existência, novos inventos e avanços tecnológicos transformaram-no em um artefato de uso simples, presente no cotidiano de todos nós. Do ponto de vista do suporte, ele conheceu diversos materiais (argila, papiro, pergaminho etc.) e assumiu formatos bastante variados: tabuinhas, rolo (volumen), códice (codex), disquetes e CD-Rom's. A cada transformação deste objeto surgiram novas possibilidades, novas formas de escrita e de leitura. Percorrer os caminhos desta história e conhecer o universo mágico do livro, sem dúvida, nos fará compreender melhor sua importância e perceber seu papel na transmissão de cultura e conhecimento através da História da Humanidade.

Livro: Um objeto na virtualidade

Muito tem sido falado e escrito sobre o destino do livro impresso. A passagem dos textos literários para a Internet, CD-Rom e outras mídias eletrônicas aponta transformações na área editorial e estimula reflexões sobre o livro na virtualidade. Sabemos que o livro já presenciou várias transformações durante sua existência. Mas, na atualidade, são novas e diversas as possibilidades de escrita e leitura desdobradas a partir da digitalização. Essas mudanças têm sido exploradas em discussões sobre a leitura, modos de ler, o papel do leitor, a democratização do saber, as novas relações estabelecidas no trinômio autor-texto-leitor, as questões jurídicas relacionadas ao direito autoral etc. O leitor do livro eletrônico, se encontra diante de inúmeras possibilidades que reúnem texto, som, imagem e movimento. Ele interage com esta rede de informações e constrói sua própria narrativa em uma montagem singular. A partir da hipertextualidade, somos testemunhas de uma revolução sem precedentes, tanto do ponto de vista da leitura e da transmissão de conhecimentos, quanto das transformações do objeto livro. Deste modo, entender o livro neste novo milênio significa estudar a história das interfaces computacionais, que permitiram os avanços que hoje presenciamos, as pesquisas tecnológicas que vêm sendo desenvolvidas, e as novas relações que nós, leitores, estabelecemos com este novo meio.

Marcelo Lins

Limites do livro: outros suportes, materiais e formatos

O curso desenvolverá uma reflexão acerca dos meios empregados na construção do livro. Enquanto constitui um objeto, este se encontra sujeito às mais variadas possibilidades de configuração, o que acaba por problematizar a definição da própria categoria livro. O emprego de diversos materiais, extraídos do mundo industrial e natural, a utilização dos mais variados suportes bem como as recentes transformações tecnológicas têm gerado formatações bem diferentes dos modelos tradicionais de projetos editoriais. Aliada a este quadro, a abertura de novas frentes no campo das artes visuais também estimulou um grande número de experiências com o desenvolvimento do chamado livro do artista ou livro-

objeto. O curso tem como objetivo fazer um mapeamento deste panorama através da abordagem de aspectos técnicos e estéticos.

Renata Vilanova

Pretende-se através do curso, elucidar questões referentes ao ilustrador de livro, no sentido usual, que é quem produz desenhos para acrescentar em metáforas à história a ser lida. Serão levantados alguns exemplos de ilustradores e apresentar-se-á o compromisso do ilustrador de livro infantil para com a Educação. Será esclarecido o papel do ilustrador no mercado brasileiro e como ele se relaciona com o autor do livro a ser ilustrado e com a Editora. Assuntos como direitos autorais e a que mercado atingir também serão abordados de forma a apresentar um panorama do que é ser ilustrador de livro no Brasil, hoje.

Ilustração

A ilustração se difere do desenho por ter um fim específico e objetivo (o desenho normalmente é subjetivo - se refere à algo pessoal do desenhista). Ilustrar sempre tem um motivo, podemos considerar as pinturas rupestres ilustrações, se nos detivermos ao motivo: a caça. Contar uma história. Alguns momentos da ilustração:

- Os egípcios ilustravam em tiras para retratar a sociedade e orientar as épocas referentes ao plantio, colheita...
- Os persas, com a sua tapeçaria, ilustravam - criavam motivos para decorarem o objeto;
- Os gregos, os romanos, com suas máscaras, a comédia e a tragédia, ilustravam - contavam histórias, filosofias;
- Os africanos, com seu corpo todo desenhado, ilustram - revelam um momento específico de comemoração;
- Os chineses e japoneses sempre ilustraram com letras, com ideogramas, imagens que sugerem significado, palavra, idéia e completam uma frase;
- Os monges, na Idade Média, faziam as iluminuras, que eram ilustrações ornamentais, muitas vezes de letras, para os livros, também produzidos por eles. E quando a imprensa é criada, com Gutenberg, ele cria os tipos: que são letras para serem organizadas formando frases, e várias letras diferentes são ilustradas para diversificar a produção.

Com o advento da fotografia e a Revolução Industrial, a arte foi posta como mercado a parte e em muitos casos teve que se adaptar as reais demandas da sociedade que surgia. Com a fotografia, retratar através da pintura virou supérfluo ou luxo, a produção em massa transporta a arte para a margem e movimentos se fundem em crítica à sociedade - passa a ser o lugar da arte o manifesto, as irreverências, a negação, e muitas vezes contribuir para entender o sentimento desta nova era. Bem, daí surge o jornal e histórias rápidas, toma vulto a caricatura (início no Renascimento com os irmãos Carracci), que assume poder de crítica, sátira e humor. A ilustração está aí . Está nos desenhos de Walt Disney, e neste mundo mágico da animação que vem a seguir.

Surge o Desenho Industrial, primeiramente na Bauhaus. A filosofia era capacitar profissionais (artistas, arquitetos) para produzirem objetos, casas, de maneira funcional, retirando o caráter ainda artesanal da indústria e com objetivo de baratear a produção apesar de muitas peças que foram criadas virarem elitistas, pois eram em pouca quantidade. Bauhaus fecha, época de Guerra. Vlm surge, também na Alemanha, mais funcionalista ainda, também fecha. O desenho industrial difunde na sociedade capitalista. E o que é? Gerar conceitos e adaptar produtos a partir destes conceitos, que atendam a uma necessidade específica e produzam encantamento. A ilustração aparece aí também: seja em marcas, em capas de disco, livro, em vinhetas, na animação, em comerciais. Passa a andar junto com a palavra, com a fotografia. Passam a existir fotografias interferidas que viram ilustrações. A palavra também é tratada de maneira a ilustrar um texto. Hoje, o computador cria novas possibilidades de imagens, todas as que tem uma função objetiva específica, podem ser consideradas ilustrações.

Não existe no Brasil, uma faculdade de Ilustração. Os candidatos, assim, optam pelo Desenho Industrial, onde podem exercitar e entender conceitos da ilustração - andam juntos. Há uma necessidade de orientação maior para o candidato a ilustrador. Este é o motivo do curso. Dar bases, "matar curiosidades", experimentar técnicas, entender o que é esse universo mágico da ilustração e em qual ramo o ilustrador quer se aventurar.

DOCUMENTO 2.2 CAMINHOS DO LIVRO⁶



Convite

A única maneira de teres sensações novas é construíres-te uma alma nova. Baldado esforço o teu se queres sentir outras coisas sem sentires de outra maneira, e sentires-te de outra maneira sem mudardes de alma. Porque as coisas são como nós a sentimos - há quanto tempos sabes tu isto - sem o saberes? - e o único modo de haver coisas novas, de sentir coisas novas - é haver novidade no senti-las."

Fernando Pessoa

Entre as mídias, o livro - dentre os seus mais diversos formatos e suportes - continua sendo um importante veículo difusor de conhecimento. A partir das tábuas de argila na Suméria, ou das tábuas de madeira gravadas nos antigos Oriente Médio e Ásia, houve diversos objetos como os rolos, os in-fólio, os códex, até os livros modernos, cuja função era, não somente, de dar suporte à escrita, ao conhecimento, mas também - e principalmente - de reunir e organizar tais textos, permitindo seu arquivamento e sua consulta. Séculos se passaram e o livro se tornou o principal meio de preservação, transmissão e difusão da cultura e o principal instrumento da educação formal.

Sua presença ou ausência, sua leitura ou a falta dela, suscitaram os mais diversos tipos de relações desde os séculos em que o modo de transmissão da cultura e história das civilizações passou de oral para escrita. Nesse período, a humanidade acumulou hábitos e experiências que, transformados em repertório cultural, foram sendo transferidos, adaptados, de uma geração à outra.

Caminhos do Livro oferece ao seu público a possibilidade de conhecer mais a fundo este objeto; um dos primeiros meios de educação à distância inventados pelo homem. Organizado no âmbito do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, pioneiro no oferecimento do primeiro Mestrado e do primeiro Doutorado em Design no Brasil, o curso segue a atmosfera interdisciplinar que caracteriza o Departamento.

Caminhos do Livro corresponde ao resultado de pesquisas desenvolvidas no Núcleo de Estudos do Design do Livro, unidade vinculada ao Laboratório de Comunicação do Programa de Pós-graduação em Design do Departamento. O Núcleo congrega atualmente três professores doutores, quatro doutorandos, um mestre, cinco mestrandos, um bacharel e dois bolsistas de iniciação científica.

Caminhos do Livro destina-se a estudantes e profissionais de design, comunicação, literatura, educação, biblioteconomia, tradução, edição e áreas afins, e também a amantes do livro. O curso pretende levar o seu público a refletir sobre o livro não apenas enquanto veículo e suporte de informação, mas também como objeto e projeto de design.

Em nossa sociedade o livro vem sistematicamente sendo estudado como partes desvinculadas de seu todo. Pesquisas em diferentes áreas de conhecimento buscam entender aspectos específicos do livro. Em Letras, por exemplo, prioriza-se o conteúdo verbal; em educação, a formação do leitor e a ação dos mediadores; e em Artes, a linguagem visual. Geralmente as pesquisas abordam os sujeitos do processo comunicacional e o texto enquanto conteúdo verbal ou visual, mas raramente incluem o objeto de leitura em si, o livro enquanto suporte, ou os agentes presentes e necessários à sua produção (editores, autores, ilustradores, tradutores, gráficos, livreiros e etc). Ao excluírem os diversos agentes produtivos entre o autor e o leitor, ao desconsiderarem suas escolhas quanto à forma, conteúdo,

⁶ Texto de Apresentação da Proposta do Curso encaminhado ao CCEAD em 18 de agosto de 2004.

divulgação, etc, as pesquisas deixam de considerar os múltiplos aspectos que intervêm concomitantemente na produção dos sentidos da leitura.

Aqui, no entanto, pretendemos proporcionar uma visão que tenha como ponto de partida o olhar do leitor sobre o livro enquanto objeto integrado de leitura, enquanto objeto que congrega conteúdos verbais, visuais, apelo comercial, mediações institucionais etc; e também enquanto uma entidade que institui valores comunitários e econômicos e identidades grupais e individuais. Enquanto tecnologia, o livro condiciona a sua forma de uso. Ler um códice é diferente de ler um rolo, da mesma forma que também é diferente de ler um livro eletrônico na tela do computador. Mais do que um objeto de guarda e transmissão de conteúdos o livro afeta e modifica aquele que o lê. O homem que lê não é o mesmo homem que não lê.

Comparamos o leitor ao personagem de Flaubert, visualizamos nele aquele indivíduo mergulhado em pleno contentamento, entre os tesouros de sua biblioteca particular ou de uma livraria. Comparamos o leitor a um indivíduo que busca – em meio à variedade de cores, texturas e formatos – uma nova aquisição que, assim como para Giacommo, trará raros momentos de prazer e felicidade. Mas o que de fato o leitor ama no livro? Como se estabelece o elo leitor-livro?

Caminhos do Livro busca refletir sobre as indagações. Seriam o conteúdo de suas páginas, o conhecimento que nele se encerra ou a sua forma: a encadernação, a costura e o toque das fibras do papel, o acetinado da capa; os aspectos responsáveis pela relação?

Caminhos do Livro parte do princípio de que enquanto projeto de design mais do que se compreender e se explorar o design do livro, é preciso se buscar concretizações que partam de um design da e para a leitura. Por este viés, *Caminhos do livro* está dividido nos seguintes módulos temáticos:

Módulo 1: Histórico e Conceitual

Neste módulo buscamos apresentar uma visão geral da trajetória do livro no ocidente, de seu surgimento às transformações sofridas ao longo da história. O códice (codex), para nossa sociedade ocidental, hoje se confunde com a idéia de livro. Ao pensarmos em livro vem de imediato em nossas mentes o volume encadernado de páginas, que se deixa revelar na prateleira por seu título inscrito na lombada. Entretanto, ao longo de sua existência, este objeto possui uma história de conquista e afetividade do seu incontável público de leitores.

Módulo 2: Narrativo (verbal e visual)

Neste módulo visamos a aprofundar os conhecimentos acerca da linguagem narrativa visual em sua interface com a linguagem verbal no suporte impresso e percorrer as etapas de realização do livro na atualidade.

Módulo 3: Eletrônico e Tecnológico

Neste módulo é nossa proposta aprofundar os conhecimentos acerca da relação sógnica entre os suportes eletrônicos do livro e o leitor.

Módulo 4: Lúdico e Interativo

Neste módulo pretendemos aprofundar os conhecimentos acerca dos sistemas narrativos interativos que usam livros impressos ou eletrônicos como suporte.

Módulo 5: Social e Afetivo

Neste módulo objetivamos a aprofundar os conhecimentos acerca das imagens e dos significados construídos pelos meios acerca do livro que são compartilhados pela sociedade e repercutem na forma como os indivíduos filtram e interpretam situações cotidianas.

Esperamos que um olhar interdisciplinar e integrado sobre o livro, partindo do foco do leitor, colabore para a formação de profissionais conscientes da trajetória do livro ao longo dos séculos, de suas possibilidades tecnológicas atuais e do seu efeito social.

Aceite o nosso convite e escreva a sua página na história desse objeto que nos possibilita conhecer e participar da construção de nossa história.

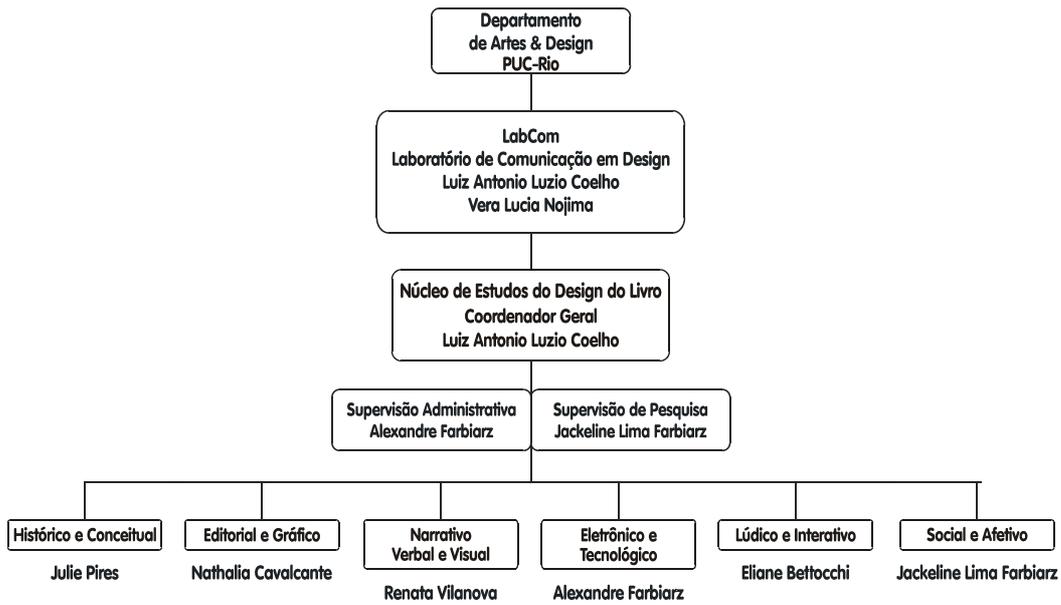


Figura 4: Organograma do NEL em agosto de 2004

1- Convite	
Módulo 1: Histórico e conceitual	
1- O surgimento da escrita e a formação das bibliotecas. Os suportes da escrita na antiguidade: materiais e formatos	
2- A passagem do rolo ao códice	
3- O livro dos monges copistas	
4- A invenção da imprensa	
5- O livro no Novo Mundo e a evolução das técnicas de reprodução do livro	
6- O livro e as novas tecnologias	
Módulo 2: Narrativo	
1- A edição do livro: da idéia ao livro	
2- O livro e seu leitor: Narrativa ficcional: o texto escrito	
3- O livro e seu leitor: Texto escrito e ilustração: a polifonia no encontro com o leitor	
4- O livro e seu leitor: Narrativa ficcional: a ilustração	
5- A Tipografia no livro como elemento visual	
6- A estrutura e o projeto gráfico do livro	
Módulo 3: Eletrônico e Tecnológico	
1- A recepção	
2- O suporte eletrônico	
3- A narrativa eletrônica	
4- A industria editorial eletrônica	
Módulo 4: Lúdico e Interativo	
1- Brincando com o livro: O prazer da leitura na infância	
2- Jogando o livro: lúdico para "maiores"	
3- Viajando pelo livro: ficção interativa	
4- Flip-books: animação página-a-página	
5- Quadrinhos: mergulhando o leitor na brincadeira	
Módulo 5: Social e Afetivo	
1- Representações sociais do Livro	
2- O design da Leitura: Realidade educacional: desencontros com a leitura	
3- Limites do designer no mercado editorial	
4- A interatividade como caminho para a educação	
5- O livro e seu afeto agregado	

Tabela 3: Grade curricular proposta na segunda fase do curso a distância do NEL

Estrutura Curricular do curso a distância Caminhos do Livro

Módulo	Supervisor	Tópicos	Conteudistas	VA	VC	VO	LA	FIMP	TI	Fr	Ch
Apresentação		Convite	Jackeline e Alexandre								
Módulo I: Uma visão geral da trajetória do livro no ocidente	Julie e Alexandre	Aulas	1- O surgimento da escrita e a formação das bibliotecas	Julie e Nathalia							
			2- A passagem do rolo ao códice	Julie e Jackeline							
			3- O livro dos monges copistas	Julie, Jackeline e Renata							
			4- A invenção da imprensa	Alexandre							
			5- O livro no Novo Mundo	Eliane							
			6- A evolução das técnicas de reprodução do livro	Alexandre							
			7- O livro e as novas tecnologias	Alexandre							
			8- Encerramento do Módulo	Julie, Alexandre e Guilherme							
Módulo II: A Narrativa (visual e textual) do Livro Impresso	Renata	Aulas	1- A edição: da idéia ao livro	Alexandre e Daniel							
			2- O livro e seu leitor: Narrativa ficcional: o texto escrito	Jackeline e Renata							
			3- O livro e seu leitor: Texto escrito e ilustração: a polifonia no encontro com o leitor	Jackeline e Renata							
			4- O livro e seu leitor: Narrativa ficcional: a ilustração	Jackeline e Renata							
			5- A Tipografia no livro como elemento visual	Eliane e Nathalia							
			6- O projeto gráfico e a estrutura do livro.	Alexandre e Julie							
			7- Encerramento do Módulo	Renata e Jackeline							

Módulo III: A Narrativa (visual e textual) do Livro Eletrônico	Alexandre e Julie	Aulas	1- A recepção	Luis Antônio e Alexandre											
			2- O suporte eletrônico	Alexandre e Julie											
			3- A narrativa eletrônica	Julie, Daniel e Guilherme											
			4- A indústria editorial eletrônica	Alexandre, Julie e Guilherme											
			5- Encerramento do Módulo	Alexandre e Julie											
Módulo IV: O Livro Lúdico	Eliane	Aulas	1- Brincando com o livro: O prazer da leitura na infância	Jackeline e Renata											
			2- Jogando o livro: lúdico para "maiores"	Eliane											
			3- Viajando pelo livro: ficção interativa	Guilherme											
			4- Flip-books: animação página-a-página	Daniel											
			5- Quadrinhos: mergulhando o leitor na brincadeira	Pedro											
			6- Encerramento do Módulo	Eliane e											
Módulo V: Livro e Sociedade	Jackeline	Aulas	1- Representações sociais do Livro	Jackeline, Julie, Guilherme e Daniel											
			2- O design da Leitura	Alexandre e Jackeline											
			3- Limites do designer no mercado editorial	Nathalia e Renata											
			4- A interatividade como caminho para a Educação	Carlos, Eliane, Alexandre, Julie e Luiz Carlos											
			5- O livro e seu afeto agregado	Julie e Luis Antônio											
			6- Encerramento do Módulo	Jackeline e											
Encerramento do Curso															

DOCUMENTO 2.3 RECURSOS DIDÁTICOS PARA *CAMINHOS DO LIVRO*⁷



Caminhos do Livro

Proposta de curso para o Núcleo do Livro PUC-Rio

Coordenação geral: Prof Dr. Luis Antônio Luzio Coelho.

Público-alvo: Estudantes e profissionais de design, comunicação, edição, biblioteconomia, literatura, educação e áreas afins, e amantes do livro.

Linguagem: Simples, clara e objetiva; como um livro didático, evitando detalhamentos.

Formatos:

- 1) Curso estruturado, módulo a módulo, sendo que, para o aluno avançar de um módulo para o outro, deverá realizar uma avaliação com nota mínima para aprovação;
- 2) "Compra" do curso por módulo. Neste caso, o aluno não recebe certificado nem CD, não é avaliado, tutorado e nem participa de atividades interativas, como fórum e chat. Seria uma forma de flexibilizar a transmissão do conhecimento sem comprometer a gerência do curso. Poderia servir, também, como um "snack" do curso, incentivando a sua inscrição numa próxima turma.

Avaliação: As vídeo-oficinas ligadas à construção do Livro Artesanal (LA) servirão como sistema de avaliação do módulo, pois o aluno deverá produzir um relatório – em forma de texto, imagem ou produto – relacionando o conteúdo apresentado com o projeto do LA. A conclusão do LA ao final do curso, com remessa para avaliação e exposição, é pré-requisito para a certificação do aluno. A média das avaliações dos relatórios de cada um dos módulos do curso farão parte de um histórico entregue junto com o certificado final.

Extensão: Cada módulo deverá ter em torno de 4 tópicos, sendo que cada um corresponde aproximadamente a uma semana de "aula" de 6 a 8 horas-aula, o que corresponde a cerca de 30 laudas de texto. Um módulo deve durar cerca de 4 semanas com 4 tópicos de aproximadamente 30 laudas de texto, a serem consumidos em 6 ou 8 horas semanais do aluno. O volume de laudas compreende também os recursos visuais, como imagens, animações, vídeo-aulas etc... Alguns módulos poderão ficar maiores que os outros, mas é bom tentar manter a unidade.

Recursos didáticos:

- **Vídeo-Aula Expositiva (VAe):** 2/3 min
- **Vídeo-Aula em Campo (VAc):** 2/3 min
- **Vídeo-Oficina (VO):** 2/3 min. As vídeo-oficinas poderão estar ligadas à construção do Livro Artesanal (LA). Neste caso, servirão como sistema de avaliação do módulo, pois o aluno deverá produzir um relatório – em forma de texto, imagem ou produto – relacionando o conteúdo apresentado com o projeto do LA.
- **Vídeo-Conferência (VC):** + de 5 min - entregue em vídeo ou CD
- **Fórum (Fr):** Atividade iterativa não simultânea com discussão sobre um tema proposto pelo tutor, pelo professor, ou pelos alunos.
- **Chat (Ch):** Atividade iterativa simultânea com discussão sobre um tema proposto pelo tutor, pelo professor, ou pelos alunos.
- **Apostila Hipertextual On-line (AH):** 1 apostila por módulo

⁷ Texto da Proposta Geral do Curso encaminhado ao CCEAD em 18 de agosto de 2004.

- **CD de Referência (CD):** 1 CD por módulo
- **Livro Artesanal (LA):** a ser construído durante o curso, módulo a módulo, tendo por base as vídeo-oficinas (VO). A sua conclusão ao final do curso, com remessa para avaliação e exposição, é pré-requisito para a certificação do aluno. Talvez seja necessário um supervisor específico para esta atividade durante todo o curso, o que será discutido após a primeira entrega de material ao CCEAD.
- **Texto Interativo (TI):** Ferramenta interativa de construção textual destinada à produção de textos conjuntos por grupos de alunos, como exercício de aula ou dinâmica. Pode-se propor que o "melhor" sobre um determinado assunto seja premiado com a publicação na Revista Eletrônica.
- **Tutor Animado (TA):** Agente ativo, tipo "avatar", em forma de dispositivo multifuncional para atuar como base interativa, tutoria, assistência, entre outros, no correr do curso.
- **Ficção interativa Multiparticipativa (FIMP):** Jogo ficcional interativo Multiparticipativa (FIMP) onde cada aluno do módulo tem como missão encontrar determinados arquivos, representados no jogo como arquivos pdfs com o conteúdo do módulo, escondidos ou misturados a outros arquivos pdfs que falam de outras relevâncias ao assunto "livro".

Uso de imagens estáticas:

- Usar trechos ou frames de vídeo-oficinas e de vídeo-conferências na apostila, como forma de manter identidade e conexão.
- a) Estilizadas, quando possível, sem comprometer o caráter didático;
- b) Indicadas como link na página da apostila on-line;
- c) Em último caso, quando não forem possíveis as opções anteriores, listadas, com as respectivas referências de posse - o contato com os proprietários das imagens e a "negociação" de seu uso deverão ficar a cargo de uma só pessoa a ser indicada.

Uso de imagens em movimento:

- a) Tentar substituir por uma seqüência de imagens estáticas;
- b) Usar animações em Flash;
- c) Produzir vídeos de até 2/3 minutos, ou tempo maior em poucos arquivos separados;
- d) Vídeos com necessidade de maior tempo seriam incluídos em CD a ser enviado pelo correio ao aluno.

DOCUMENTO 2.4 FICÇÃO INTERATIVA MULTIPARTICIPATIVA - FIMP⁸



Caminhos do Livro

Proposta de curso para o Núcleo do Livro PUC-Rio

Coordenação geral: Prof Dr. Luis Antônio Luzio Coelho.

Ficção Interativa Multiparticipativa (FIMP)

Conteudistas: Guilherme Xavier

A antiga Mesopotâmia, entre o sexto e o primeiro milênio antes da nossa era, estava dividida nas regiões da Suméria, ao sul, e da Acádia, ao norte.

Biblionautas

Versão: WIP 1.0

Data: 05 de agosto de 2004

Gênero: fimp (ficção interativa Multiparticipativa)

Participantes: ilimitados

Duração: três semanas (21 rodadas)

Overview

Estamos no longínquo ano de 2345pG (pós-Gutenberg). A humanidade está espalhada pelos confins de um universo pacífico e intelectualizado pelo livre acesso à informação. Gigantescas astronaves vagam entre as estrelas carregando em seu interior a mais valiosa das cargas do futuro: livros dos séculos anteriores as Grandes Astronavegações.

À bordo do cargueiro "Alexandria", foram armazenados raros códices em processo de decifragem por historiadores à serviço do dono do acervo, um próspero comerciante de artefatos antigos do Sistema Bodoni, Xilus III. Como outros Biblionários - como são conhecidos os senhores das monumentais bibliotecas espaciais - ele aguarda ansiosamente pela sua mais nova aquisição: a Coleção Nedesli. Livros misteriosos e antigos, diferentes de tudo que até então já fora catalogado e exposto.

No entanto, problemas técnicos nos engenhos de propulsão obrigaram o transporte sideral a interromper sua longa viagem rumo a Arial-V, planeta sede da maior biblioteca do Sistema. Incapaz de prosseguir na trajetória original e sem combustível suficiente para retornar, o capitão decide por fazer a passagem por outra rota, mais curta porém perigosa, através de um mar de asteróides.

O "Alexandria" nunca mais foi visto e sua valiosa carga, perdida.

Meio século depois da tragédia, Biblionautas - aventureiros investigadores e mercadores de livros raros - descobrem que a valiosa carga foi encontrada por um grupo de garimpeiros e novamente separada pelos quatro cantos da galáxia entre vendas, trocas e apostas. Uma fortuna sem precedentes aguarda quem antes conseguir reunir novamente a Coleção Nedesli.

Biblionários de todo o Sistema Bodoni, ávidos pela aquisição das obras perdidas, enviaram as listas incompletas com os títulos das obras para suas agências particulares de investigação. Todos os mais famosos Biblionautas foram contratados por seus senhores e estabeleceram seus planos de viagem e contatos para reaver o tesouro perdido.

⁸ Texto da Proposta para Ficção interativa Multiparticipativa do Curso encaminhado ao CCEAD em 18 de agosto de 2004.

Mas, como reaver algo que jamais foi visto? Como eram os livros do passado, há tanto tempo alterados em forma? Compete a cada Biblionauta responder às questões para alcançar o sucesso e a glória!

Regras

Biblionautas é um jogo de ficção interativa Multiparticipativa (fimp) onde cada aluno do módulo 1 do curso tem como missão reorganizar a fictícia Coleção Nedesli, representada no jogo como arquivos pdfs com o conteúdo do módulo 1, escondidos ou misturados a outros arquivos pdfs que falam de outras relevâncias ao assunto "livro".

Para montar a coleção, os Biblionautas são cadastrados em uma lista verificadora, recebem uma lista básica de links de acesso e devem desde então interagir entre si, buscando a troca das informações necessárias para reaver as cópias dos livros-arquivos que montam a coleção completa, espalhada entre os diferentes sites, imagens e textos. O sucesso das transações de troca depende exclusivamente dos objetivos particulares de cada um, presente na carta de adesão de cada jogador.

A cada sete rodadas, pistas são informadas no fórum sob a alcunha de "notícias do sistema", de modo a descrever o conteúdo presente nos tomos que montam a Coleção Nedesli. As pistas são endereços de sites que contém links para outros livros-arquivos e emails de personagens fictícios que podem ser entrevistados em busca de informações.

Pela troca de dados entre os Biblionautas, a coleção será novamente reunida. Por tratar-se de um universo auto-regulado, sabotagens, complôs e alianças podem acontecer.

Quem primeiro montar a coleção durante as 21 rodadas será sagrado vencedor.

Para reunir a Coleção Nedesli, o jogador deve colecionar e consultar todos os livros-arquivos que puder. Os livros-arquivos são pequenos arquivos pdfs de parágrafos descritivos sobre assuntos relacionados ao estudo do design do livro por diversos autores. Assim, os livros-arquivos que fazem referência a Coleção Nedesli devem ser separados para reunião do conteúdo, sob uma formatação e codificação particular que evita sabotagens ao jogo por pessoas externas ao curso.

Durante a partida, situações dinâmicas e requisições particulares serão acrescentadas para aumentar a tensão entre o grupo de Biblionautas, promovendo o diálogo entre os jogadores.

O jogo é sobretudo, fonte de recurso de conhecimento para os módulos subseqüentes.

Sistema

O sistema de distribuição dos dados pela internet é bem simples, na verdade, tudo encontra-se mascarado em um servidor particular. O que faremos é codificar os endereços e nomes de arquivos com uma tabela criptográfica só para divertir os alunos.

A dinâmica do jogo é basicamente um "encontre os links certos, copie os arquivos, leia os arquivos, compile os arquivos certos e devolva o texto" envolvendo todos os membros do fórum.

Podemos estender o jogo para os outros módulos apenas mudando as narrativas e as buscas. Os alunos podem interagir não só pela internet através do fórum mas também por telefone, email, carta ou mesmo bilhetes por debaixo da porta. O que faremos como mestres do jogo é justamente dinamizar esses encontros e diálogos.

Quanto aos outros módulos, podemos pensar inclusive em outras narrativas que não ficção científica, como mistério, espionagem, romance, drama ou mesmo aventura. Na pior das hipóteses, teremos uma tragicomédia!

DOCUMENTO 2.5 RECURSOS DIDÁTICOS PARA *DODECAÉDRIA*⁹



Dodecaéria

Proposta de curso para o Núcleo do Livro PUC-Rio

Coordenação geral: Prof Dr. Luis Antônio Luzio Coelho.

Público-alvo: Estudantes e profissionais de design, comunicação, edição, biblioteconomia, literatura, educação e áreas afins, e amantes do livro.

Linguagem: Simples, clara e objetiva; como um livro didático, evitando detalhamentos.

Formatos:

- 1) Curso não estruturado, sendo que o aluno tem liberdade de escolha na seleção de conteúdos, devendo realizar uma avaliação para avançar de uma célula para outra.

Avaliação: As vídeo-oficinas ligadas à construção do Livro Artesanal (LA) servirão como sistema de avaliação da célula, pois o aluno deverá produzir um relatório – em forma de texto, imagem ou produto – relacionando o conteúdo apresentado com o projeto do LA. A conclusão do LA ao final do curso, com remessa para avaliação e exposição, é pré-requisito para a certificação do aluno. A média das avaliações dos relatórios de cada uma das etapas do LA fará parte de um Histórico entregue junto com o certificado final.

Extensão: Cada célula conterá conteúdos em forma de arquivos PDF e avaliações diversas. Algumas células poderão ficar maiores que as outras, mas é bom tentar manter a unidade.

Recursos didáticos:

Solicitar aos alunos, no ato da inscrição, a cessão de direitos de uso de imagens, textos e produtos advindos do curso.

- **Vídeo-Aula Expositiva (VAe):** 2/3 min
- **Vídeo-Aula em Campo (VAc):** 2/3 min
- **Vídeo-Oficina (VO):** 2/3 min. As vídeo-oficinas poderão estar ligadas à construção do Livro Artesanal (LA). Neste caso, servirão como sistema de avaliação do curso, pois o aluno deverá produzir um relatório – em forma de texto, imagem ou produto – relacionando o conteúdo apresentado com o projeto do LA.
- **Vídeo-Conferência (VC):** + de 5 min - entregue em vídeo ou CD
- **Fórum (Fr):** Atividade iterativa não simultânea com discussão sobre um tema proposto pelo tutor, pelo professor, ou pelos alunos.
- **Chat (Ch):** Atividade iterativa simultânea com discussão sobre um tema proposto pelo tutor, pelo professor, ou pelos alunos.
- **CD de Referência (CD):** 1 CD por módulo
- **Livro Artesanal (LA):** a ser construído durante o curso, tendo por base as vídeo-oficinas (VO). A sua conclusão ao final do curso, com remessa para avaliação e exposição, é pré-requisito para a certificação do aluno. Talvez seja necessário um supervisor específico para esta atividade durante todo o curso, o que será discutido após a primeira entrega de material ao CCEAD.
- **Texto Interativo (TI):** Ferramenta interativa de construção textual destinada à produção de textos conjuntos por grupos de alunos, como exercício de aula ou dinâmica. Pode-se propor que o “melhor” sobre um determinado assunto seja premiado com a publicação na Revista Eletrônica.

⁹ Texto de documento interno do NEL para elaboração do curso a distância.

- **Tutor Animado (TA):** Agente ativo, tipo "avatar", em forma de dispositivo multifuncional para atuar como base interativa, tutoria, assistência, entre outros, no correr do curso.
- **Ficção interativa Multiparticipativa (FIMP):** Jogo ficcional interativo Multiparticipativa (FIMP) onde cada aluno do módulo tem como missão encontrar determinados arquivos, representados no jogo como arquivos pdfs com o conteúdo do módulo, escondidos ou misturados a outros arquivos pdfs que falam de outras relevâncias ao assunto "livro".

Uso de imagens estáticas:

- Usar trechos ou frames de vídeo-oficinas e de vídeo-conferências na apostila, como forma de manter identidade e conexão.
- a) Estilizadas, quando possível, sem comprometer o caráter didático;
 - b) Indicadas como link na página da apostila on-line;
 - c) Em último caso, quando não forem possíveis as opções anteriores, listadas, com as respectivas referências de posse - o contato com os proprietários das imagens e a "negociação" de seu uso deverão ficar a cargo de uma só pessoa a ser indicada.

Uso de imagens em movimento:

- a) Tentar substituir por uma seqüência de imagens estáticas;
- b) Usar animações em Flash;
- c) Produzir vídeos de até 2/3 minutos, ou tempo maior em poucos arquivos separados;
- d) Vídeos com necessidade de maior tempo seriam incluídos em CD a ser enviado pelo correio ao aluno.