

MIL FUTUROS DESEJÁVEIS: UMA PROPOSTA DE CRIAÇÃO COLABORATIVA E LEITURA COMPARTILHADA

Jaqueleine Conte¹

Mil Futuros Desejáveis é um projeto de desenvolvimento de novos formatos e propostas em literatura infantil, que valorizam o papel do leitor, por meio de sua participação no processo de criação e na interação com outros leitores. A proposta é possibilitar uma leitura compartilhada, divertida e interativa, a partir de um livro em formato de cartas de baralho, que permite experiências diversas, no ler e reler, uma vez que escolhas feitas pelas crianças levam-nas a diferentes finais, com roteiros escritos a partir do imaginário infantil captado em oficinas de ideação de histórias. A seguir, detalharemos os processos e o contexto.

Primeira fase – oficinas

A primeira etapa que possibilitará o desenvolvimento do livro materializa-se nas oficinas de ideação de histórias, realizadas com crianças de 4 a 8 anos. Até o momento 200 crianças participaram das oficinas, em espaços como escolas de educação infantil e ensino fundamental, bibliotecas e festas literárias.

Sabemos que crianças nas diferentes idades compreendidas na faixa etária escolhida vivenciam etapas de desenvolvimento diversas. No entanto, acreditamos que a proposta, tanto na forma como no conteúdo, desperte o interesse geral. Indício disso é a participação ativa das crianças, independentemente da idade, nas oficinas realizadas.

Na abertura dessas oficinas, após uma breve apresentação da facilitadora/autora e das crianças, é exibido o trecho inicial de uma animação², com o que seria o começo do livro, batizado de “Wilbor, o astronauta”. Nela aparece a primeira escolha que o personagem (e o futuro leitor) deverá fazer e que determinará o motivo pelo qual o menino Wilbor vai conhecer um novo planeta: fazer novos amigos; saber como os moradores tratam a água; aprender a falar a língua; ou comprar pedras locais; o que representa, respectivamente, as dimensões social, ambiental, cultural e financeira/multivalor estabelecidas pela Fluxonomia 4D, abordagem que inspirou o projeto e que será tratada na sequência.

Após a animação, as crianças, preferencialmente organizadas em grupo de dez e sentadas em círculo, são convidadas a imaginar o que o personagem faria se escolhesse um daqueles motivos para explorar o planeta. Antes, fazem um combinado: só responde à pergunta a criança que estiver com o mascote – um boneco, o Wilbor, feito de tecido. Essa é uma forma de facilitar a compreensão e a gravação das falas das crianças, evitando vozes sobrepostas.

Em cada oficina, a facilitadora escolhe um ou dois motivos, dos apresentados na animação, para desenvolver com as crianças, a partir de um roteiro preestabelecido de perguntas. Por exemplo, se a oficina tratar do aspecto cultural, as crianças responderão a questões como: Como Wilbor fez para se comunicar com os moradores daquele planeta? O que a língua tinha de diferente? Como ele fez pra aprender a língua?

A partir das respostas, é possível registrar o que povoia o imaginário das crianças e o que pode servir de ponto de partida para a redação do roteiro que se materializará no livro.

¹ Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM/Sul)/ Instituto Brasileiro de Qualidade e Produtividade (IBQP), Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: jconte@gmail.com.

² Animação disponível em: <<https://drive.google.com/open?id=0B-dV7nHysp5ndzhubDczY3NpT2s>>.

Ao final da oficina, as crianças são convidadas a desenhar o personagem ou o que a imaginação lhes sugerir, imagens que mostram muito sobre o que as crianças pensam e valorizam e que também constituem importante material de pesquisa e inspiração.

Segunda fase – organização e transcrição

Depois da oficina, passamos à etapa de organização de dados: as anotações e áudios são transcritos, as fotografias e vídeos, baixados, os desenhos, escaneados, e alguns registros autorizados do evento, divulgados na página do projeto no *facebook*³. Nas transcrições são marcadas as afirmações que a autora considera mais interessantes para o roteiro ou as que são recorrentes em relação às oficinas anteriores. Também anota-se no mesmo arquivo “insights” inspirados em algumas ideias e respostas. Todo esse material é usado, então, na terceira fase do projeto.

Terceira fase – roteiro, redação, projeto gráfico

Na terceira fase, após sistematizado o material, chega a hora de escolher o que pode ser aproveitado para o desenvolvimento do roteiro. É certo que não é tudo que se pode aproveitar e que muito se exigirá da capacidade de síntese, transposição de ideias e criação de novas soluções por parte da autora. Os maiores desafios desta etapa - que é a fase em que se encontra atualmente o projeto - é criar histórias interessantes que se enquadrem nos seguintes requisitos:

- a) contemplar as quatro dimensões: social, cultural, ambiental e financeira/multimoedas.
- b) desenvolver tramas interessantes para as idades propostas, com textos curtos - que não devem exceder 300 caracteres por página/carta ilustrada (o esboço de projeto gráfico prevê cartas de tamanho 10x15cm).
- c) resolver as tramas em poucas cartas. A primeira carta de escolhas tem quatro opções, cada qual explorando uma das dimensões da Fluxonomia 4D. A partir de uma das escolhas (ramos), as histórias se desenvolvem com mais outras cartas com duas opções cada, que direcionam o leitor a este ou àquele final. No total, serão 16 finais diferentes, em um baralho de quase 60 cartas. Cada história completa contida na grande história de Wilbor será contada, assim, em apenas sete cartas, o que exige grande capacidade de síntese e criatividade, para que as tramas despertem o interesse da criança e que ela queira ler diversas vezes, sozinha ou com diferentes amigos.
- d) viabilizar projeto gráfico e ilustrações interessantes, em papel ou outro material mais durável do que num livro comum, uma vez que as cartas serão muito manuseadas.

³ <<https://www.facebook.com/milfuturosdesejaveis>>.

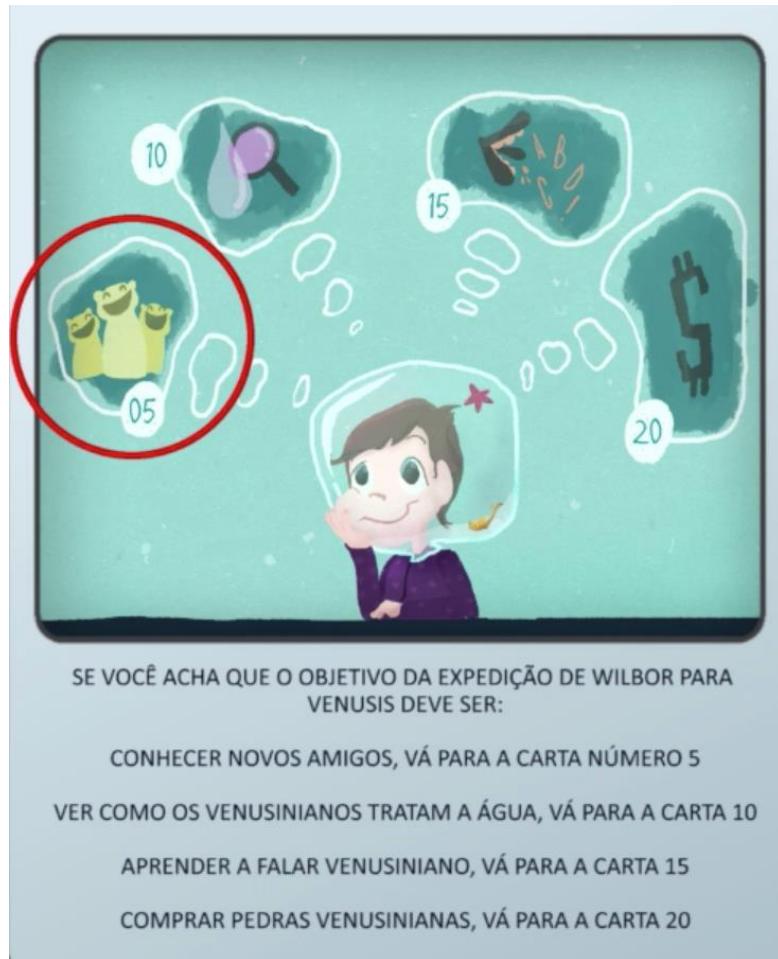


Figura 1: Ideia inicial de projeto gráfico. Arquivo pessoal.

Quarta fase – testes, ajustes e produção editorial

Propõe-se com esse projeto que o livro em formato de cartas, com ilustrações coloridas e diferentes histórias e finais, determinados pelas escolhas das crianças, seja lido da seguinte maneira: crianças não-alfabetizadas ou com dificuldade de identificar números contarão com a ajuda dos pais, professores ou outros facilitadores; crianças já alfabetizadas poderão ler sozinhas ou em grupos.

Propõem-se que a leitura com interação em grupo seja feita da seguinte forma: faz-se um círculo e um dos leitores distribui as cartas entre as crianças participantes, com a face que contém o texto virada para baixo. Na parte de cima ficam os números. As crianças organizam as cartas recebidas em ordem crescente de numeração. A criança que recebe a primeira carta começa a ler em voz alta. Quando uma carta indica outra, a criança que a porta continua a ler a história. Enquanto isso, quem leu a primeira carta a coloca no centro, com o texto voltado para cima, procedimento que deve ser repetido com todas as cartas já lidas, postadas lado a lado. Quando existe escolha, o leitor opta por uma das opções, quem tem a carta indicada continua a ler, e assim por diante. Sempre que uma história termina, as crianças podem redistribuir o baralho todo - ou apenas as cartas que estão no centro da mesa - e voltar a ler o livro, começando sempre da primeira carta numerada.

Com a proposta, espera-se que as crianças possam identificar os números, treinar a leitura em voz alta, interagir com familiares e amigos e se divertir. A leitura, que costuma ser uma atividade primordialmente solitária ou de um leitor unidirecional (o professor ou o pai que lê),

passa a ser uma experiência coletiva e de interação real, em meio físico, num mundo que hoje virtualiza as relações; uma experiência de leitura colaborativa materializada por meio de cartas com histórias que possam divertir, provocar empatia e - por que não? - emocionar.

A obtenção ou não desses resultados será aferida por meio de teste feito com um boneco do livro e aplicado a grupos de crianças com as mesmas idades dos grupos de ideação de histórias. Nesse momento poderão ser verificadas eventuais falhas e até redefinida a idade-alvo do produto. Após possíveis ajustes e a finalização do modelo, buscar-se-á a devida publicação e distribuição do produto editorial.

Histórico do projeto e a Fluxonomia 4D

Mil Futuros Desejáveis nasceu como projeto de conclusão do curso de especialização em Economia Criativa e Colaborativa, realizado pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM Sul) e pelo Instituto Brasileiro de Qualidade e Produtividade (IBQP), em 2015, em Curitiba (PR). Inicialmente, era apenas uma proposta. Não se exigia que os projetos fossem efetivamente executados na prática pelos alunos da pós-graduação; apenas deveriam ser propostas que contemplassem a lógica da economia criativa e colaborativa e da Fluxonomia 4D, que estudamos no curso. Apostando na ideia, no entanto, resolvemos dar continuidade ao projeto e iniciar as oficinas, que passaram a ser desenvolvidas com crianças de 4 a 8 anos, em diferentes espaços e cidades⁴.

A linguista e professora de Economia Criativa e Colaborativa, Patrizia Bittencourt Pereira, assim define a Visão 4D e a Fluxonomia 4D:

A Visão 4D é o nome criado pela futurista Lala Deheinzelin para um modelo de visão de mundo que ajuda a reconhecer e viabilizar as coisas que temos e temos acesso – que chamamos aqui de recursos – em quatro diferentes perspectivas – que chamamos dimensões: cultural, ambiental, social e financeira. [...] A Fluxonomia 4D é o nome dado à combinação de estudos de futuro com as quatro economias exponenciais: economia criativa (potencial dos ativos intangíveis, habilidades e competências), economia compartilhada (potencial de espaços e tecnologias), economia colaborativa (potencial que emerge das relações entre as pessoas) e economia multivalor (potencial de dispositivos para além do financeiro, moedas alternativas, etc). É a Visão 4D em ação, por meio de projetos, iniciativas e ações de pessoas em rede. A Fluxonomia permite realizar mais e melhor, viver em um mundo abundante e rico em oportunidades de ação e tornando concretos resultados não apenas tangíveis (um produto, dinheiro...), mas também intangíveis, como tempo, experiência, emoção, reputação, valores. (PEREIRA, 2016, Ficha Técnica)

Ou seja, a Fluxonomia 4D permite que identifiquemos como recursos e que valoremos (atribuir valor a, mensurar) o que temos ou o que temos acesso, nas dimensões cultural (atributos, valores, habilidades), ambiental (espaços, matérias-primas, equipamentos, ferramentas tecnológicas), social (relacionamentos, redes, contatos, parceiros, instituições) e

⁴ Foram realizadas (até o momento) 12 oficinas de ideação de histórias, com 200 crianças, em Curitiba (PR), no Rio de Janeiro (RJ) e em Maringá (PR), nos seguintes espaços, cada qual viabilizando a organização de um ou mais grupos: residências da autora e de amigos, Escola Trilhas, II Festa Literária de Maringá, Biblioteca Pública do Paraná (com alunos da Escola Estadual Campo Mourão), Colégio Marista Santa Maria e Centro de Educação Infantil Itacolomi-Sabará.

financeira/multivalor (fontes de recursos, voluntariado, trocas), utilizando todos esses recursos para viabilizar projetos e empreendimentos mais sustentáveis e completos.

No projeto Mil Futuros Desejáveis, a visão da Fluxonomia 4D é aplicada tanto na concepção como no processo. Ele é criado colaborativamente (ativando a economia colaborativa e a dimensão social), num processo que envolve a utilização de espaços e recursos já existentes e acessíveis, como escolas e bibliotecas, seus equipamentos e recursos humanos (aqui envolvendo a economia compartilhada/ dimensão ambiental e a economia criativa/ dimensão cultural – ideias, conhecimentos e know-how de professores e crianças) e o envolvimento dos diversos atores no projeto é voluntário, deixando-se de gastar recursos financeiros e acrescentando-se valor cultural com a realização da atividade, num exercício de ganha-ganha – à autora é dada a oportunidade de desenvolver o projeto naquele ambiente e à escola/alunos é dada a oportunidade de vivenciar uma atividade diferente e de participar da construção de um produto cultural que se espera relevante (economia multimoedas/ dimensão financeira/multimoedas).

Além disso, o roteiro das oficinas e do próprio livro contempla a reflexão sobre as quatro dimensões. A construção da história parte de quatro roteiros de perguntas que são feitas às crianças, cada qual contemplando uma dimensão. Quando perguntamos como Wilbor aprendeu a língua, por exemplo, estamos explorando a dimensão cultural; quando questionamos como o personagem conheceu os moradores do planeta e se fez um melhor amigo, ou como os idosos eram tratados naquele planeta, nos referimos à dimensão social; quando indagamos se lá usava-se dinheiro para conseguir determinadas coisas e como Wilbor fez para conseguir pedras daquele local para levar para a Terra, introduzimos pensamentos vinculados à questão financeira e às possibilidades multimoedas; da mesma forma, quando perguntamos sobre como os moradores tratam a água ou o que fazem com o lixo, tratamos da dimensão ambiental.

Reflexões finais

Como o projeto ainda não está finalizado, não podemos afirmar se os resultados serão alcançados com sucesso. Partimos da premissa de que um livro feito com base no imaginário infantil, manifestado nas oficinas de ideação de histórias, se bem escrito e apresentado visualmente, gerará maior empatia com o público a que se destina. Também temos a expectativa de que o formato criado - livro em cartas com vários caminhos e finais para o personagem – seja bem recebido e que sua lógica funcione na prática. Mas o que nos é ainda mais caro, e esperamos que seja comprovado ao final, é que o livro realmente possa ser mecanismo de interação entre as crianças, uma interação real, de presença física, por meio da literatura e da leitura compartilhada.

Referências

DEHEINZELIN, Lala. Economia Criativa e um ciclo exponencial da abundância. **Gazeta do Povo**, Blog Giro Sustentável, Curitiba, 18/07/2014. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/blogs/giro-sustentavel/economia-criativa-e-um-ciclo-exponencial-da-abundancia/>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

_____. Impacto: Ganhando exponencialidade através de quatro economias do futuro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=znvRXl3uV_Y>. Acesso em: 29 mar. 2016.

FONSECA, Ana Carla et al. **Economia criativa: um conjunto de visões**. São Paulo: Fundação Telefônica, 2012. Disponível em: <http://laladeheinzelin.com.br/wp-content/uploads/2013/05/2012-EconomiaCriativa-um_conjunto_de_vis%C3%B5es.pdf>. Acesso em: 29 março 2016.

PEREIRA, Patrizia B. **Fluxonomia 4D**: ficha técnica. Curitiba, 2016.

SANTOS, Fabio Cardoso dos; MORAES, Fabiano. **Alfabetizar letrando com a literatura infantil**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.