

O *Design Gráfico* no processo de letramento na educação bilíngue

The Graphic Design in the bilingual education lettering process

Grazielle Baggio Bernardinis¹

RESUMO

Com base em princípios anteriormente estabelecidos pela *Gestalt*, a presente pesquisa discorre sobre a importância da composição visual do material didático durante o aprendizado da segunda língua (L2). Ao compreender a importância das diferentes partes de um projeto gráfico e a sua aplicação em materiais impressos, buscou-se entender o motivo pelo qual esses elementos têm forte influência nos processos cognitivos da aprendizagem.

Palavras-chave: *Design* Editorial. *Design* de Documentos. Processos Cognitivos.

ABSTRACT

Based on principles previously states by *Gestalt*, this research discourses about the importance of visual composition of the courseware during the second language (L2) learning period. By understanding what is a graphic project, the importance of its parts and evaluating its application in printed materials, was sought to understand the reason why those elements have a strong influence in the cognitive learning processes.

Keywords: Editorial Design. Document Design. Cognitive Processes.

Data de submissão: 19 de janeiro de 2023

Data de aprovação: 15 de junho de 2023

¹ Graduada em *Design Gráfico* pela Universidade Tuiuti do Paraná (2011). Pós-graduada em Metodologias em Educação Bilíngue (2019). Pós-graduada em *Game Design* (2019). Pós-graduada em *Design Thinking*, pela Universidade Cruzeiro do Sul (2021). E-mail: Graziber@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este artigo aborda a importância de uma composição visual adequada para o material didático no processo de letramento do aluno da L2 e quais as possíveis influências que este tipo de trabalho possa ter no processo de aquisição e aprendizagem da L2. Segundo Schriver (1997, p. 304), *“When people look at a page, a picture, a computer screen, or the environment around them, they actively organize what they see. They resolve ambiguities, impose structures, and make connections”*².

Stephen Krashen, em sua entrevista *Stephen Krashen on second language acquisition* (GRASICARTER15, 2012), instiga o interlocutor a oferecer o *input* compreensível para o aprendizado da linguagem de uma maneira favorável para o aluno. Com esse desafio em mente, podemos nos utilizar dos diversos recursos do *design* gráfico para alcançar ou, ao menos, trilhar os caminhos para alcançar esse objetivo.

No presente documento, duas hipóteses foram levantadas. A primeira elabora a possibilidade de que as referências gráficas ajudem, inconscientemente, o aluno a estabelecer as suas associações para construção de vocabulário, e a segunda elabora sobre como a apresentação visual permite que o aluno se identifique com o material e instigue maior interesse por parte do aprendiz.

Dentro desse escopo, foram levantados os objetivos de entender como o projeto gráfico interfere no entendimento do conteúdo da L2, compreender a importância do uso da iconografia no ensino e na aquisição da linguagem, assimilar a influência do projeto gráfico em materiais didáticos, discorrer sobre a importância do projeto gráfico em materiais impressos e analisar os materiais didáticos utilizados em sala de aula de acordo com os conceitos estabelecidos pela *Gestalt*.

Após a revisão teórica elaborada, concluiu-se que, apesar de o projeto gráfico ser de grande importância, o papel deste ainda é pouco reconhecido dentro de outras indústrias e da própria escola, independentemente do nível em que o aprendiz se encontra. Por ser considerado quase irrelevante pelos leigos, estudos sobre *design* de documentos acabam por não ter base o suficiente como outras áreas de conhecimento, o que traz efeitos negativos, pois, se este fosse mais estudado, poder-se-ia ter mais ferramentas efetivas para auxiliar o aprendizado.

² “Quando as pessoas observam uma página, uma imagem, uma tela em um computador, ou o ambiente a sua volta, eles ativamente organizam o que estão vendo. Eles resolvem ambiguidades, impõem estruturas e fazem conexões” (tradução nossa).

1 DELIMITAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO

O presente trabalho tem como objeto de estudo os materiais didáticos utilizados no Processo de Letramento na Educação Bilíngue, mais especificamente quanto ao seu projeto gráfico.

Conforme foi apresentado na pesquisa realizada pelas autoras Pereira e Peres (2011) em uma escola bilíngue, um dos itens avaliados no questionário apresentado aos pais compreendia quais eram os fatores que influenciavam na escolha da escola, sendo que 100% dos responsáveis reconheceram como muito importante a qualidade do material didático. Dessa maneira, neste documento, pretende-se explorar como o *design* gráfico pode interferir positiva ou negativamente na aprendizagem da nova língua.

2 PROBLEMA DE PESQUISA

A presente pesquisa busca responder: qual a importância e a influência do *Design* Gráfico na elaboração dos materiais didáticos para o ensino da L2, principalmente na Educação Bilíngue? Desta maneira, vem à tona a pergunta de qual seria a influência que estas criações gráficas geram nos alunos.

3 HIPÓTESE

Uma das hipóteses levantadas é de que o *design* gráfico atue no inconsciente do aluno, ajudando-o a associar a palavra à imagem e, dessa forma, facilitando a construção do vocabulário da L2.

A segunda hipótese é a de que, quando o aluno se identifica com o visual apresentado no material, este tem a sua atenção retida naquela peça e, desta maneira, o aproveitamento da aprendizagem do aluno é maior do que o esperado.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Compreender como o projeto gráfico interfere positiva e negativamente para melhor entendimento do conteúdo das aulas da L2 pelo aluno.

4.1.1 Objetivos Específicos

- Compreender a influência do projeto gráfico em materiais didáticos;
- Discorrer sobre a importância do projeto gráfico em materiais impressos.

5 METODOLOGIA

Neste artigo, foi feito um levantamento bibliográfico tanto das áreas de Educação quanto de *Design*, buscando uma conversa entre as perspectivas de ambas as áreas.

6 JUSTIFICATIVA

Silva (2023, p. 1), em seu artigo, comenta que “é sabido que no decorrer do desenvolvimento da fala, a criança não adquire uma porção de conexões S-R³, e, sim, um conjunto de regras complexas”.

Com essa base estabelecida, ao estudar esta relação, tanto professores quanto, principalmente, *designers* podem entender como o processo de aprendizagem funciona para que ambos possam construir um material didático de qualidade que tenha impacto positivo na aquisição da L2. Da perspectiva do *designer*, Schriver (1997, p. 162-163) esclarece:

³ Conexões Estímulo-Resposta (BARROS, 2012).

Experience in document design also helps professionals learn to recognize when they need to put off thinking about the audience and concentrate on their own understanding of the subject matter about which they are writing or visualizing. Document designers frequently work with subject matters that are new to them, requiring them to learn about the topic from scratch. These situations call on document designers to get the content straight from themselves before imagining or observing how someone else may understand it. Working with the subject matter allows document designers to develop a better understanding of it. The act of writing or designing may also inspire them to see new relationships, make fresh connections, and develop a better plan for the document. As document designers write or design, they form a mental representation of the text itself, a working image of its content, its structure, of what the text says so far. In a real sense, the 'text produced so far' provides cues about how well the design is going [...]. Each time document designers review their prose or graphics, the text itself speaks to them. With experience, professionals learn to gauge for themselves when to listen to the text and when to listen to the audience. They become more responsive to the rhetorical situation, alternately working out the content—getting it straight—for themselves, classifying readers with special needs and interests, invoking readers they hope to converse with through the text, or listening to the flesh-and-blood people who may actually use their document. In this way, professionals develop a good sense of timing, calling on the right audience model at the right time and turning it off at the right time⁴

Desta maneira, pode-se compreender o quão complexo é produzir o material didático. Não se pode depender da visão de apenas um dos profissionais, mas, sim, entender como os dois lados funcionam, para que esta mescla traga resultados positivos para o aprendiz.

Segundo a hipótese do *Input compreensível* de Stephen Krashen (GRASICARTER15, 2012), a criança cria a sua linguagem a partir da interação com o ambiente a sua volta, construindo vocabulário a partir dessas experiências e, também, através dos estímulos fornecidos por professores

⁴ “[...] Experiência em *design* de documentos também ajudam profissionais a aprenderem a reconhecer quando eles precisam pensar sobre o seu público-alvo e se concentrar em seu próprio entendimento sobre o tópico sobre o qual estão escrevendo ou visualizando. *Designers* de documento frequentemente trabalham com assuntos que lhes são novos, necessitando que eles aprendam sobre o assunto do princípio. Situações como esta exigem do *designer* de documentos que o mesmo busque o conteúdo diretamente de seu próprio repertório antes de imaginar ou observar como alguém mais possa entender o mesmo assunto. Trabalhar com o tópico em questão permite que o *designer* de conteúdo desenvolva uma melhor compreensão do mesmo. O ato de escrever ou de projetar também pode inspirar eles a verem novas relações, criarem novas conexões, e a desenvolver um melhor plano para o projeto. Enquanto *designers* de documento escrevem ou projetam, eles formam uma representação mental do texto propriamente dito, uma imagem funcional do conteúdo, sua estrutura, sobre o que o texto diz até o momento. De maneira prática, o ‘texto produzido até o momento’ fornece pistas sobre o quão bom o projeto está se tornando [...]. Toda vez que um *designer* de documentos reveem seus textos ou rascunhos, o texto em si conversa com eles. Com experiência, os *designers* de documentos aprendem a medir quando escutar o que o texto pede e quando escutar ao público-alvo. Eles se tornam mais responsivos a situações retóricas, trabalhando alternadamente a relação entre texto, compreensão e repertório, classificando leitores com necessidades e interesses especiais, invocando leitores com quem eles esperam conversar através do texto, ou escutando às pessoas de carne e osso que possam vir a usar o seu documento. Desta maneira, esses profissionais desenvolvem um bom senso de *timing*, quando buscar pelos corretos modelos do seu público-alvo no momento correto e quando se desligar disso no momento correto” (tradução nossa).

De um ponto de vista da semiótica, a criança absorve com maior facilidade os signos à sua volta e associa significados a eles de maneira muito ágil.

e os recursos que estes profissionais utilizam para ensinar a criança. Como Schütz (1998) explica:

A hipótese *input* ajuda a explicar como o aprendiz assimila uma segunda língua através de *acquisition*. *Comprehensible input* – linguagem inteligível – é o elemento chave para que ocorra a assimilação do idioma. O aprendiz progride na medida em que recebe *input* inteligível. Linguagem inteligível é aquela que se situa num nível ligeiramente acima do nível de proficiência do aprendiz. É a linguagem que ele não conseguiria produzir mas que ainda consegue entender. Vai além da simples escolha de vocabulário. Pressupõe contextualização, explicação, uso de recursos visuais, linguagem corporal, negociação de significados e recolocação de pontos obscuros em outras palavras. As ideias efetivamente transmitidas constituem a experiência de aprendizado.

De um ponto de vista da semiótica, a criança absorve com maior facilidade os signos à sua volta e associa significados a eles de maneira muito ágil. Com este raciocínio em teste, procura-se explicar que um projeto gráfico eficiente e coerente com seu contexto pode facilitar, ainda mais, o trabalho do professor no ensino da L2.

Trabalhando com a ideia do *input* compreensível e reforçando o tópico explicado anteriormente, Schriver (1997, p. 306) explica em seu livro:

*Gestalt psychologists argue that people tend to impose meaning and structure on things they see. [...] An implication of Gestalt psychology for document design is that readers may make use of all of the cues in the visual field to help them in constructing meaning for the content. If the cues are not carefully orchestrated, it is highly unlikely that the readers will create the meanings for the content that the document designer intended.*⁵

Utilizando as palavras de Schriver (1997, p. 210):

[...] The documents that explain the use of products are often put together (one can hardly say designed) as an afterthought at the end of the product development process. To make matters worse, the people putting together the documents often have neither experience nor interest in document design.

*The prevalence of poor product design and document design partially explains why people have so many problems in learning [...]*⁶

⁵ “Psicólogos estudiosos da *Gestalt* debatem que as pessoas tendem a impor significados e estruturas a coisas que elas veem. [...] Uma das implicações que a psicologia da *Gestalt* para *design* de documentos é que os leitores podem fazer uso de todos os recursos no campo visual para ajudá-los na construção de significados para o conteúdo. Se estes recursos não forem cuidadosamente orquestrados, é altamente improvável que os leitores criaram os significados para o conteúdo que o *designer* do documento intencionava” (tradução nossa).

⁶ “[...] Os documentos que explicam o uso de produtos são reunidos (mal pode-se dizer que foram projetados) como uma reflexão tardia ao fim do processo de desenvolvimento do produto. Para tornar as coisas ainda piores, as pessoas responsáveis normalmente não possuem experiência ou interesse em *design* de documentos.

A prevalência de um *design* de produto e de documento mal elaborado parcialmente explica o porquê pessoas têm tantos problemas em aprender [...]” (tradução nossa).

7 SER BILÍNGUE

Um dos debates cruciais sobre o bilinguismo é “o que é ser bilíngue?”, “o que é ser fluente em uma língua?”. Ainda que as respostas variem em relação aos níveis de proficiência, considera-se proficiência a capacidade de transmitir mensagens sem interferências ou, simplesmente, de cuidar de si mesmo em um ambiente estrangeiro. Percebe-se que inexiste uma única resposta e, muito menos, resposta certa.

Hoffmann (1991, p. 15) comenta que “[...] *some definitions of bilingualism that have been put forward are surprisingly vague, and even contradictory*”⁷. Isso se deve ao fato de a linguagem ser considerada parte do comportamento humano, o que acaba por criar um desafio para os cientistas na mensuração de dados para a elaboração de pesquisas científicas.

A referida autora ressalta que o bilinguismo decorre do contato, de sorte que se dissemina socialmente conforme estipulações favoráveis em relação ao seu desenvolvimento, que se estabelecem de acordo com comportamentos individuais e coletivos relacionados às duas línguas e ao próprio bilinguismo (HOFFMAN, 1991).

Dessa forma, é depreensível que uma das diversas formas de contato do aprendiz com a L2 ocorre por intermédio do material didático, especialmente daquele que depende do ambiente escolar.

8 DESIGN DE DOCUMENTOS PARA MATERIAL DIDÁTICO

Para entender o que é *Design* de Documentos, primeiro é necessário compreender o papel do material didático no ensino da L2. Claus (2016) comenta em seu artigo:

Para além de um livro didático, ao pensarmos em ensino bilíngue é imprescindível considerarmos que estamos falando de experiências no novo idioma, pois são estas, efetivamente, as que levarão os alunos ao uso do inglês, à apropriação, à fluência. Um livro didático isolado, portanto, mostra-se insuficiente para atender ao propósito de envolver os alunos nas atividades que os levarão a se comunicarem em inglês.

Claus (2016) conta com a afirmação de que o material didático de maneira isolada é incapaz de envolver os alunos em seu conteúdo e

⁷ “[...] algumas das definições de bilinguismo que vêm sido apresentadas são surpreendentemente vagas e, até mesmo contraditórias” (tradução nossa).

questiona se a solução não seria trazer professores com mais experiências e vivências para que possam realizar de maneira mais efetiva o ensino da L2.

No entanto, a autora não se limita apenas a este argumento, mais adiante, no mesmo artigo, ela comenta:

[...] Um sistema de ensino bilíngue precisa responder a algumas exigências, dentre as quais podemos destacar uma como ponto de partida: a abordagem interdisciplinar. É esta abordagem que permitirá que os alunos aprendam de forma contextualizada com os temas que eles estão estudando nas demais disciplinas, nos projetos da escola e que estão intimamente relacionados à sua realidade. Além disso, vale notar o quanto ele “roteiriza” os acontecimentos em sala de aula, dando espaço (ou não) para a criatividade do professor e para as especificidades de cada grupo de alunos. Um terceiro aspecto é relativo aos conteúdos, que devem refletir uma concepção de ensino-aprendizagem da língua inglesa como algo não restrito a programas nivelados ou sequências capituladas da aquisição das habilidades. (CLAUS, 2016)

Para o *designer* criar um material didático de qualidade, é necessário aderir a três condições essenciais: possuir uma abordagem interdisciplinar, ir além de um livro didático e ser flexível.

Com esses três critérios apresentados pela autora, emerge a pergunta “como é possível atender a todos os itens e ainda levar a informação de maneira objetiva?”, para responder esse questionamento Coll, Engel e Bustos (2010, p. 227) explicam:

Do ponto de vista educacional, o conhecimento dos diversos sistemas utilizados para representar, processar, transmitir e compartilhar informações que as tecnologias digitais possibilitam e, muito especialmente, o conhecimento de seus usos como instrumentos de construção de conhecimento, são, inegavelmente, aspectos-chave dos processos de alfabetização digital atualmente.

Todos os autores comentam sobre a abordagem e postura interdisciplinar que a educação deve possuir, sejam estas no papel do professor, ou, até mesmo, no material didático e nas outras possíveis ferramentas usadas para o ensino da L2.

Ainda analisando a fala de Coll, Engel e Bustos (2010), percebe-se que, além do ponto de vista digital, pode-se aplicar o mesmo conhecimento para a mídia física, pois esta ainda é a principal ferramenta usada nas salas de aula. Desta maneira, os tópicos a seguir buscam explicar brevemente sobre a importância desses conhecimentos ao se elaborar a parte gráfica do material didático.

Para o designer criar um material didático de qualidade, é necessário aderir a três condições essenciais: possuir uma abordagem interdisciplinar, ir além de um livro didático e ser flexível.

8.1 DIDÁTICA E DESIGN

No tópico didática, é necessário compreender que o estudante da nova língua trabalha com diferentes sistemas linguísticos para progredir em sua aprendizagem. Maurin (2015) propicia a seguinte comparação:

The idea of having different linguistic systems can be illustrated by the difference between the German Brot and the French baguette – both essentially referring to bread. On the one hand, you’ve got that warm, golden brown, crunchy baguette, which you might dunk in a coffee or enjoy with a five-course cheese platter. On the other side is dark Brot, pure or with grains, moist and compact, healthy, delicious and filling. The words do not live in the same imaginary worlds; they conjure different memories, emotions and cultural references. They belong to different cognitive reference systems, and a bilingual person who wishes to speak of bread has a variety of means available to them.

A comparison with synesthesia illuminates the concept further. Those affected by synesthesia confuse two senses, like seeing and hearing. A synesthete might literally see music in the form of different colors, and therefore have access to two senses that help them describe the music. As a consequence their description may appear richer, more metaphorical or figurative. Many poems, as well as expressions in everyday use, draw on synesthetic principles — that’s why we speak of warm or cold colors. The more connections in the brain, the more conceptual possibilities are awoken. This so-called cognitive flexibility is associated with creativity and seems particularly pronounced among bilingual people.⁸

Coll, Engel e Bustos (2010) separam em dois tipos distintos os sistemas utilizados para compreender a informação recebida. Segundo os autores, as representações internas são pessoais, incompletas, idiossincráticas e funcionais, no sentido que servem para explicar e compreender o mundo a nossa volta. Em contraposição, eles conceituam também as representações externas, onde os autores explicam: “[...] os sistemas de representação externa são produtos sociais que possuem características estáveis, de modo que permitem construir representações reproduzíveis e inteligíveis por outros seres humanos” (COLL; ENGEL; BUSTOS, 2010, p. 228).

⁸ “A ideia de ter diferentes sistemas linguísticos pode ser ilustrado pela diferença entre o alemão *Brot* e o Francês *Baguette* – ambos essencialmente se referindo a pão. Por outro lado, imagina-se aquela dourada e crocante *baguette*, a qual você pode molhar no café ou degustar com uma tábua com cinco tipos de queijos diferentes. Do outro lado, está a *Brot* escura, pura ou com grãos, úmida e compacta, saudável e satisfatória. As palavras não vivem no mesmo mundo imaginário; elas conjuram diferentes memórias, emoções e referências culturais. Elas pertencem a diferentes sistemas cognitivos, e uma pessoa bilíngue que deseja falar sobre pão possui uma variedade de maneiras para fazê-lo. Uma comparação com a sinestesia ilumina ainda mais o conceito. Aqueles afetados pela sinestesia confundem dois sentidos, como a visão e a audição. Um sinestésico pode realmente ver a música na forma de diferentes cores, e dessa maneira, ter acesso a dois sentidos que os ajudam a descrever a música. Como consequência, a descrição fornecida pode parecer mais rica, mais metafórica ou figurativa. Muitos poemas, assim como expressões de uso diários, se baseiam em princípios sinestésicos – Por isso falamos em cores quentes ou cores frias. Quanto mais conexões no cérebro, mais possibilidades conceituais se despertam. Essa tão chamada *Flexibilidade Cognitiva* é associada com a criatividade e parece ser particularmente mais evidente entre pessoas bilíngues” (tradução nossa).

Imagens são recursos indispensáveis ao desenvolver o material didático.

Com a crescente necessidade de que o texto a ser trabalhado no projeto do material didático torne-se mais atrativo e que cativa a atenção do público, competindo, muitas vezes, com recursos eletrônicos e redes sociais, é necessário entender quais são os impactos negativos que um *design* pouco atrativo pode trazer para o entendimento do conteúdo. Nascimento (2011, p. 33) comenta:

Qualquer material que seja produzido com a finalidade de transmitir um conhecimento, ou melhor, que seja didaticamente projetado para ensinar algo, deve se utilizar dos recursos visuais da maneira mais clara possível. Isso quer dizer que a parte visual do material precisa facilitar a compreensão do conteúdo.

Schriver (1997, p. 246) complementa: “[...] *poorly designed documents and products may conspire to negatively influence people’s ability to interpret texts [...], as well as their interpretations about themselves as readers [...]*”.⁹

Sendo assim, para evitar que o aprendiz sofra tais influências negativas, é necessário que sejam estudados fatores como imagens, tipografia, e o objetivo do projeto gráfico como um todo.

8.2 O USO DE IMAGENS NO LETRAMENTO DURANTE A AQUISIÇÃO DE LINGUAGEM

Imagens são recursos indispensáveis ao desenvolver o material didático. Nos primeiros estágios do processo de aquisição de linguagem, onde o aprendiz não possui total domínio do significado da escrita, a imagem, seja ela uma foto, ilustração, gravura (entre outras) torna-se elemento facilitador do entendimento.

Segundo Viotto Filho, Ponce e Almeida (2009),

[...] compreende-se que a dotação genética da espécie humana, relacionada com as contingências ambientais às quais o indivíduo (organismo) foi exposto, determina aquilo que esse indivíduo perceberá. Ou seja, é somente em interação com o ambiente que o organismo terá condições de perceber e diferenciar os vários estímulos decorrentes das contingências ambientais e, desta forma, se comportar.

Ainda, no texto de Pereira e Peres (2011), elas reforçam a importância de uma das qualificações básicas do *designer* que é a avaliação e “adequação de ilustrações, textos e informações apropriadas tanto à faixa etária como ao nível de conhecimentos da criança. Isso propicia uma melhor interação entre o professor, aluno e conhecimento e os materiais didáticos”.

⁹ “Documentos e produtos mal projetados podem conspirar para influenciar negativamente a habilidade das pessoas em interpretar textos [...], tanto a interpretação sobre si mesmos como leitores [...]” (tradução nossa).

Coll, Engel e Bustos (2010, p. 229) também explicam:

O interesse pelo estudo dos sistemas de representação visual do conhecimento surge, inicialmente, no marco da Psicologia Cognitiva e está fundamenta na ideia de que as imagens externas podem afetar a representação interna do conhecimento. As diferentes formas de conceber as relações entre as imagens externas e as representações internas ou mentais têm orientado tanto as características das representações externas utilizadas para ensinar e comunicar o conhecimento quanto os usos pedagógicos e didáticos que se faz dessas representações. De acordo com a visão mais clássica destas relações, ocorreria um informismo básico entre as representações internas e externas, de maneira que as primeiras seriam algo como o reflexo externo das segundas, e estas últimas uma versão internalizada das primeiras.

Desta maneira, pode-se perceber que as imagens têm papel fundamental durante a aquisição da linguagem, pois é com estes ícones oferecidos que o aprendiz irá criar as relações que se tornarão a base de seu conhecimento.

8.3 A IMPORTÂNCIA DO PROJETO GRÁFICO EM MATERIAIS IMPRESSOS SEGUNDO AS LEIS DA *GESTALT*

Materiais impressos requerem uma atenção redobrada, pois existem diversas variantes sobre as quais o *designer* não tem controle sobre, como: qualidade do papel, qualidade dos equipamentos de impressão na gráfica, a forma que o produto final será utilizado, entre outras. Nascimento (2011, p. 33) discorre:

Em se tratando do suporte livro impresso, sua materialidade é dividida em dois níveis: a fabricação do suporte – papel, impressão e acabamento, ou seja, o modo como o conteúdo é materializado, adquirindo tamanho, forma e peso, e o projeto gráfico do livro, ou seja, o modo como o conteúdo é apresentado.

A fim de evitar falhas na apresentação do produto, conforme citado pelo autor, o *designer* possui ferramentas e conhecimentos técnicos para minimizar esses erros, sendo uma dessas os padrões da *Gestalt*.

Para entender a relação entre a *Gestalt* e a educação, primeiro é necessário entender a importância do *design* para a educação. Como White (2006, p. 2) explica em seu livro:

Devemos tentar seduzir a pessoa que folheia distraidamente a publicação para que este preste atenção, fazendo alarde da relevância que o material tem para os seus interesses. Depois devemos guiá-la por meio dele. Portanto, temos de entender e explorar tanto os atributos físicos do meio como a psicologia do observador. [...] um lembrete da interconexão Elaboração da Publicação e Contar a História.

Pode-se começar a observar como a *Gestalt* serve como um norte para, neste caso, os *designers*. Pois, ao elaborar um projeto onde a informação visual deve ser encontrada e compreendida rápido e facilmente

por adultos e crianças (essas que ainda estão construindo repertório, vocabulário e associações próprias), os conceitos que a *Gestalt* propõe servem de guia base para que o *designer* elabore um material gráfico que entregue a informação de maneira clara e sem ambiguidades.

8.3.1 *Gestalt*

Conforme Soegaard (2002) conceitua em seu artigo:

Gestalt is a German word that carries much importance, especially for us as designers. [...]

The central principle to the Gestalt theory was neatly summarized by the Gestalt psychologist Kurt Koffka: "The whole is other than the sum of the parts." The human eye and brain perceive a unified shape in a different way to the way they perceive the individual parts of those shapes. This global whole is a separate entity that is not necessarily formed by the sum of its parts.

When we fully understand Gestalt design principles, we can utilize them to create more interesting and engaging visual experiences [...]. You can take advantage of these laws to design more thoughtfully and effectively, knowing exactly how your work can impact your users.¹⁰

Os sete fundamentos básicos da *Gestalt* a que o autor se refere são os seguintes:

- Segregação: desigualdade de estímulo; gera hierarquia: importância e ordem de leitura.
- Semelhança: elementos da mesma cor e forma tendem a ser agrupados e constituir unidades, onde estímulos mais próximos e semelhantes tendem a ser mais agrupados. Para isso, podem ser usados recursos como formas, cores e tamanhos.
- Unidade: um elemento se encerra nele mesmo; vários elementos podem ser percebidos como um todo.
- Proximidade: elementos próximos tendem a ser agrupados visualmente: unidade de dentro do todo.
- Pregnância: é a lei básica da percepção da *Gestalt*.

¹⁰ "Gestalt é uma palavra alemã que carrega muita importância, principalmente para nós *designers*. [...] O Princípio central da teoria da *Gestalt* foi belamente sintetizado pelo Psicólogo da *Gestalt* Kurt Koffka: 'O inteiro é mais do que a soma das partes'. O olho e a mente humana percebem uma forma unificada de maneiras diferentes do que elas percebem as formas individuais desses elementos. Essa forma total é uma entidade diferente que não é necessariamente formada das somas dessas partes. Quando nós compreendemos totalmente os princípios do *Design*, nós podemos utilizá-los para criar experiências visuais mais cativantes [...]. Você pode tirar proveitos dessas leis para criar de maneira mais consciente e eficiente, sabendo exatamente como o seu trabalho pode impactar os seus usuários" (tradução nossa).

- Simplicidade: tendência à harmonia e ao equilíbrio visual.
- Fechamento: formas interrompidas; preenchimento visual de lacunas.

8.3.2 Projeto Gráfico

O Projeto Gráfico é um manual onde estão descritas as diretrizes e especificações básicas criadas para todo material gráfico criado. Como principal base para o *Branding* (elaboração e manutenção de marca), o Projeto Gráfico carrega instruções claras para a reprodução, tanto digital quanto impressa do material trabalhado, especificando itens como margens, tipografia, cores, aplicação de marca etc.

Conforme Falco (2016) explica:

O conceito de Projeto Gráfico tem sua origem em uma ideia de fundo econômico, buscando individualizar o produto [...], por meio de um padrão gráfico, diferenciando-o no mercado.

[...]

Entender o significado do design é compreender os papéis que a forma e o conteúdo desempenham.

[...]

Criar um *design* é muito mais do que simplesmente editar; é acrescentar valor e significado, é simplificar, esclarecer, persuadir, entreter.

A autora ainda lista alguns dos itens de um projeto gráfico, sendo estes:

- Formato da página (*standart*, revista etc.);
- Marcas de página (logo, cabeçalho, rodapé etc.);
- Papel (*offset*, *couché*, sulfite etc.);
- Uso das cores;
- Tipografia;
- Uso ou não de elementos gráficos (fios, *boxes*, bordas etc.);
- Uso de fotos, ilustrações, gráficos, entre outros;
- Uso do branco (espaço vazio da página).

Falco (2016) continua esmiuçando a importância do projeto gráfico, que traz a padronização visual do material, explicando que este tem a função de “preservar a identidade de um veículo, levando o público a reconhecê-lo à distância, [...] criando um padrão que permita ao leitor

sentir algo familiar” (FALCO, 2016).

8.3.2.1 Tipografia

Apesar de, à primeira vista, não aparentar ter grande importância, a tipografia é um dos elementos cruciais de qualquer projeto gráfico. Para ajudar a compreender o papel da tipografia, Schriver (1997, p. 250) explica:

[...] By training one's eye to notice the details, the document designer can learn that type and space work together to:

- *Set the mood, look, and feel of a document (e.g., formal or informal, urgent or relaxed).*
- *Make the structure of a document apparent (e.g., hierarchy, part-whole relationships, clusters of related ideas).*
- *Invite readers to scan and navigate the document in certain ways (e.g., top-to-bottom, left-to-right, column-by-column).*
- *Give clues about the type of document, that is, its genre (e.g., the graphic clues that distinguish a business letter from a bus schedule).*
- *Suggest how to interpret and use use text (e.g., take this seriously or not, use it in procedural fashion or not, keep it or throw away).*
- *Reveal what the designer and/or the editor thought was important (e.g., amount of space devoted to certain items, the position and emphasis given to certain words and pictures, the amount of graphic contrast used to set off certain ideas).¹¹*

Tais fatores descritos interferem na legibilidade do texto, onde, no caso de um projeto mal feito, podem ocasionar dificuldades e até problemas de leitura, tornando a compreensão do tema algo penoso, aumentando as chances de que o aprendiz desista de adquirir o conhecimento.

Schriever (1997, p. 302) ainda nos aprofunda em seus estudos com o seguinte parágrafo:

¹¹ “[...] Ao treinar o seu olhar para perceber detalhes, o *designer* de documentos pode aprender que tipo e espaço trabalham em conjunto para:

- Definir humor, aparência e sensação de um documento (ex. formal ou informal, urgente ou não urgente).
- Deixar aparente a estrutura de um documento (ex. hierarquia, relações de parte-todo, aglomerados e tópicos parecidos).
- Convidar o leitor a escanear e navegar pelo documento de maneiras específicas (Ex. de cima para baixo, direita para esquerda, coluna por coluna).
- Dar dicas sobre o tipo do documento, em outras palavras, seu gênero (ex. dicas gráficas que distinguem um uma carta de negócios de um cronograma de ônibus).
- Sugere como interpretar e usar o texto (ex. levar o texto a sério ou não, de maneira procedural ou não, guardar ou jogar fora).
- Revelar o que o *designer* e/ou o editor considerava importante (ex. quantidade de espaço reservado para determinados itens, a posição e ênfase dados a palavras e imagens, a quantidade de contraste gráfico usado para diferenciar duas ideias)” (tradução nossa).

These findings also tell us that readers do notice poor typographic output and are bothered by it. Even though we said nothing about how we produced and copied the materials, people noticed the poor legibility of the documents. However, there is another side to this story. People also notice when the typographic design is working. We found that readers were often generous in making favorable attributions about what they were reading when they felt the design of the document was helpful.¹²

Sendo assim, torna-se evidente o quanto o envolvimento dos profissionais do *design*, tanto quanto aqueles da educação, são essenciais para que a elaboração de um livro didático de alfabetização que atenda às necessidades de educadores e aprendizes.

8.3.2.2 Legibilidade

Outro fator importante para um bom projeto gráfico é a legibilidade, que é a facilidade (ou dificuldade) com que a forma das letras é reconhecida. Apesar de a legibilidade depender da leiturabilidade (facilidade e conforto com que o texto pode ser visualizado), estes são aspectos distintos.

Estes dois conceitos apresentados são considerados critérios essenciais a qualquer projeto editorial, especialmente quando o principal público são crianças em período de alfabetização. Como explica Schriever (1997, p. 278):

Research helps us to expand our ideas about which parts of the context might be important. For example, if the text is usually read at the desk while the reader's fingers are on a keyboard, research suggests we should evaluate legibility and preference in those conditions. Research gives us systematic procedures for taking the local context into account. In this way we can avoid gross stereotypes [...]¹³

Juntamente a isso Schriever (1997, p. 279) ainda complementa que *“How the text is printed (or displayed) is an important variable affecting legibility and tone[...]. Poorly printed documents send the reader a message that the content is unimportant. [...]¹⁴”*

¹² “Essas descobertas também nos mostram que os leitores percebem uma má decisão tipográfica e que se sentem incomodados pela mesma. Mesmo que nós não tenhamos dito nada sobre como o material tenha sido feito e reproduzido, as pessoas percebem a má legibilidade do documento. Entretanto, existe um outro lado da história. Pessoas também podem perceber quando o *design* tipográfico funciona. Nós percebemos que os leitores normalmente eram generosos em fazer comentários favoráveis sobre o que estavam lendo quando sentiam que o *design* do documento os ajudava” (tradução nossa).

¹³ “Pesquisas nos ajudam a entender as nossas ideias sobre quais partes do contexto possam ser importantes. Por exemplo, se um texto é normalmente lido na mesa enquanto seus dedos estão sobre o teclado, pesquisas recomendam que devemos avaliar a legibilidade e preferências sob esse contexto. Pesquisa nos dá procedimentos sistemáticos para que possamos levar em consideração o contexto local. Desta maneira podemos evitar erros grosseiros [...].” (tradução nossa).

¹⁴ “como o texto é impresso (ou exibido) é uma importante variável que afeta a legibilidade [...]. A impressão de má qualidade de documentos passa a mensagem para o leitor que aquele conteúdo não é importante” (tradução nossa).

Com a facilidade da criação de *layouts* e livros de forma eletrônica, também se tem acesso a infinitos tipos letras, muitas vezes inadequadas e confusas, o que compromete o entendimento do texto e sua leitura. O *designer* deve ter em mente que “[...] em se tratando de livro didático de alfabetização, um *design* confuso pode prejudicar a realização das atividades pedagógicas propostas e o próprio processo de alfabetização” (NASCIMENTO, 2011, p. 21).

8.3.3 O Projeto Gráfico em Materiais Didáticos

Como dito anteriormente, Krashen (19--), em sua entrevista *Stephen Krashen on Second language acquisition* (GRASICARTER15, 2012), instiga o interlocutor a oferecer o *input* compreensível para o aprendizado da linguagem de uma maneira menos maçante para o aluno. Com esse desafio em mente, podemos nos utilizar dos diversos recursos do *design* gráfico para alcançar ou, ao menos, trilhar os caminhos para alcançar esse objetivo.

Do ponto de vista do *design*, Schriver (1997, p. 303) explica que “*One of the earliest discoveries of Gestalt psychology was the way things look depends not just on the properties of their elementary parts, but also, and more importantly, on their organization*”¹⁵. A autora ainda segue:

The Gestalt psychologists pointed out that the things we deal with in the practical world (e.g., landscapes, buildings, automobiles, and chairs) speak to us as visually organized wholes and the most interesting properties of these things are their form qualities. A chair reduced to its parts is no longer a chair but rather a heap of sticks. (SCHRIVER, 1997, p. 304)¹⁶

Considerando as ideias explicadas por Schriver (1997), White (2006) quebra o projeto gráfico de qualquer material em seus mais diferentes elementos, sendo que os principais para esta pesquisa são: Tipografia e Imagens. Dentro do tópico de tipografia, White (2006, p. 93) instiga:

Muitos não leitores justificam sua relutância alegando que é difícil “ler”. O que querem dizer na verdade é que é difícil entrar no texto... é difícil entender... é difícil encontrar o que estão procurando... e, mais importante, é difícil, saber por que afinal eles deveriam se incomodar com isso. Como editores e *designers* ao mesmo tempo, devemos usar a tipografia tão bem que obtenhamos sucesso em persuadi-los a querer ler.

¹⁵ “Uma das primeiras descobertas da psicologia da *Gestalt* foi que a maneira que as coisas se parecem dependem, não somente nas propriedades de suas partes como elementos, mas, e mais importante, em sua organização” (tradução nossa).

¹⁶ “Os psicólogos da *Gestalt* demonstraram que coisas com as quais lidamos diariamente dentro do mundo prático (ex. Paisagens, prédios, automóveis, e cadeiras) conversam conosco como organizações completas e que a propriedade mais interessante propriedade dessas coisas são as suas qualidades de forma. Uma cadeira reduzida a suas partes, não é mais uma cadeira, mas um acumulado de madeira” (tradução nossa).

Com a facilidade da criação de *layouts* e livros de forma eletrônica, também se tem acesso a infinitos tipos letras, muitas vezes inadequadas e confusas, o que compromete o entendimento do texto e sua leitura.

Este conceito é uma das bases da criação de materiais didáticos para a educação infantil. Por ainda estarem em processo de desenvolvimento da habilidade da leitura, o projeto gráfico deve ser de fácil entendimento para olhos ainda não treinados.

Por sua vez, White (2006, p. 143), dentro do tópico imagem, explica:

Imagens são a primeira coisa que vemos numa página. São rápidas, emocionais, instintivas e despertam curiosidade. Elas introduzem o observador na informação. Devem ser usadas com um propósito estratégico, não apenas para dividir textos ou deixar a página menos sem graça. Não são elementos subordinados, portanto não devem ser tratadas como tal. Publicações são uma mescla- uma parceria- entre o visual e o verbal.

Depender somente de elementos textuais no processo de ensino-aprendizagem pode torná-lo extenuante e dificultoso. Recursos de imagem tornam a mensagem mais clara e leve. Em complemento, Schriever (1997, p. 407) comenta:

*The maximum 'a picture is worth a thousand words' reflects a common belief about the expressive power of visuals, Like many maxims, this one contains an element of truth that has been oversimplified. Cognitive research has shown that memory for pictures tends to be better than memory for words [...]. Pictures can arouse the reader's interest and curiosity and are often well remembered even long after people see them [...]*¹⁷

Conforme ensinado por White (2006), não se pode depender apenas de ou recursos textuais ou apenas de recursos de imagem. É necessário uma conversa e um equilíbrio entre os dois elementos para a criação de um projeto gráfico adequado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do texto, foi possível compreender como o projeto gráfico interfere positiva e negativamente no melhor entendimento do conteúdo das aulas da L2 pelo aluno. Com a teoria estudada, percebemos que o material didático rico em estímulos e bem projetado traz benefícios para a aprendizagem, pois este proporciona recursos adicionais para o aprendiz formar o seu vocabulário e tenha a sua atenção no conteúdo. Em contrapartida, um material com falta de estímulos e mal projetado evoca o

¹⁷ "A máxima 'Uma imagem vale mais do que mil palavras' reflete uma crença comum sobre a expressiva força da representação visual. Como muitas máximas, esta contém um elemento de verdade que foi simplificada demais. Pesquisas cognitivas mostram que a memória para imagens tende a ser melhor que a memória para palavras [...]. Imagens podem instigar o interesse e a curiosidade do leitor e normalmente são melhor lembradas mesmo muito depois de vistas [...]" (tradução nossa).

efeito contrário no estudante, contribuindo para a falta de interesse, o que pode levá-lo à desistência das aulas da L2.

Como proposto dentro dos objetivos de pesquisa deste trabalho, também entendemos que o projeto gráfico, nesse caso, atua como uma forma de incentivo indireto e inconsciente, com a principal função de trazer e manter a atenção do aluno na informação diante dele e sendo uma das principais ferramentas do *designer* para ajudar o professor a passar a informação.

É patente a precariedade de estudos e reconhecimento na área de *Design* de Documentos, ou seja, a estruturação de ferramentas mais efetivas para auxiliar o aprendizado do estudante é deficitária. São visíveis os óbices relacionados à formação do *designer* que ingressa tanto na área bilíngue, quanto na de *Design* de Documentos, na medida em que esta é reputada como insuficiente e desnecessária.

No entanto, ao longo deste trabalho, compreendemos o quão importante é o *Design* de Documentos, especialmente para a educação. Vimos que o material didático precisa ser flexível e lúdico para que os aprendizes absorvam a L2 e sintam-se motivados a continuar a aprender.

Nesse âmbito, conclui-se que é necessário cuidado minucioso ao elaborar o conteúdo do projeto. Ao trabalhar o idioma adicional, deve-se dispor a informação de maneira clara e objetiva, para que o aluno possa construir o seu conhecimento facilmente.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. A abordagem S = R (Parte I). **Eu Vou Passar**, 2012. Disponível em: <https://www.euvoupassar.com.br/artigos/detalhe?a=a-abordagem-s-r-parte-i->. Acesso em: 13 ago. 2018.

CLAUS, M. Qual é o melhor material didático para ensino bilíngue? **LinkedIn**, 24 mar. 2016. Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/qual-%C3%A9-o-melhor-material-did%C3%A1tico-para-ensino-bil%C3%ADngue-milena-claus>. Acesso em: 16 jun. 2018.

COLL, C.; ENGEL, A.; BUSTOS, A. Os ambientes virtuais de aprendizagem baseados na representação visual do conhecimento. In: COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 226-244.

FALCO, A. **O que é projeto gráfico?** 1º ago. 2016. Disponível em: <https://prezi.com/Oh9o2nrk236m/ufsj-pe-o-que-e-projeto-grafico/>. Acesso em: 17 jun. 2018.

GRASICARTER15. Stephen Krashen – entrevista (resumida) – legendado. **YouTube**, 28 out. 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GjM6oSpoiGE&feature=player_embedded. Acesso em: 25 ago. 2023.

HOFFMANN, C. **Introduction to bilingualism**. 2. ed. Nova York: Pearson Education, 1991. 353 p. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=NFugBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 10 jul. 2023.

MAURIN, M. What does it mean to be bilingual? **Babbel**, 28 out. 2015. Disponível em: <https://www.babbel.com/en/magazine/the-bilingual-brain/>. Acesso em: 24 ago. 2018.

NASCIMENTO, L. A. **O design do livro didático de alfabetização: tipografia e legibilidade**. 2011. 166 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-8MSNA5>. Acesso em: 17 jul. 2023.

PEREIRA, A. C. S.; PERES, M. R. A criança e a língua estrangeira: contribuições psicopedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem. **Constr. psicopedag.**, São Paulo, v. 19, n. 18, p. 38-64, 2011. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542011000100006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 04 nov. 2023.

SCHRIVER, K. A. **Dynamics in document design**. [S.l.]: Wiley Computer Publishing, 1997.

SCHÜTZ, R. Stephen Krashen's theory of second language acquisition. **English Made in Brazil**, abr. 1998. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-krash.html>. Acesso em: 16 jul. 2018.

SILVA, B. **Desenvolvimento da linguagem**: uma proposta inatista. Disponível em: http://www.filologia.org.br/iiiijnlflp/textos_completos/pdf/Desenvolvimento%20da%20linguagem-%20uma%20proposta%20inatista%20-%20BEATRIZ.pdf. Acesso em: 25 ago. 2023.

SOEGAARD, M. The law of similarity: Gestalt principles (1). **Interaction Foundation**, 2002. Disponível em: <https://www.interaction-.org/literature/article/the-law-of-similarity-gestalt-principles-1>. Acesso em: 17 jun. 2018.

VIOTTO FILHO, I. A. T.; PONCE, R. F.; ALMEIDA, S. H. V. As compreensões do humano para Skinner, Piaget, Vygotsky e Wallon: pequena introdução às teorias e suas implicações na escola. **Psicologia da Educação**, São Paulo, n. 29, dez. 2009. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752009000200003. Acesso em: 14 fev. 2018.

WHITE, J. V. **Edição e design**: para designer, diretores de arte e editores. São Paulo: JSN, 2006.