

PROJETANDO PARA A EDUCAÇÃO: a participação do Design em contextos pedagógicos

Aluno: Fernanda N. Batista
Orientador: Jackeline Farbiarz
Co-Orientador: Romulo Matteoni

1 - Proposta de Projeto

1.1 - Justificativa:

A visita a áreas de conhecimento diferentes da sua é uma constante para o designer. Conviver com grupos distintos e compreender suas especificidades são ações atreladas ao Design, uma área que pressupõe interação e interlocução. Partindo da conceituação formulada, enquanto área de conhecimento, o Design tanto pode incorporar valores culturais da sociedade, confirmando-os nos objetos que configura quanto pode anunciar novos caminhos, questionando e denunciando os valores culturais vigentes. Seja como for, o designer participa da formação cultural da sociedade, a medida em que os objetos de uso e os sistemas de informação que configura correspondem a uma específica “(...) ação interpretativa, criadora, que permite diversas formas de representação” (Bonfim, In: Couto e Oliveira, 1999). É fato que o designer (agente produtivo da leitura), assim como os agentes formadores e os agentes culturais da leitura, está inserido na trama cultural da sociedade.

Logo, os materiais didáticos e paradidáticos sobre os quais atua, bem como as diferentes mídias das quais participa da configuração, tanto podem anunciar, questionando os conceitos valorizados pelo status quo, quanto podem reproduzir os conceitos e valores vigentes em contextos pedagógicos. Assim, o aperfeiçoamento, ou mesmo a mudança na sua atuação, o leva a tomar consciência de que a sua intervenção repercute na trama cultural e, conseqüentemente, na relação que se estabelece entre os sujeitos do processo educacional. O programa de pós-graduação em Design concentra suas investigações na área ‘Design e Sociedade’. Nela, os estudos são voltados para as influências recebidas e as conseqüências da prática do designer para a cultura, a sociedade e o meio ambiente, tendo por fio condutor a investigação de suas relações com os usuários e com o processo produtivo. Já no âmbito da graduação, há a valorização de uma linha de atuação voltada para o ‘design participativo’, cuja orientação é o encontro com a realidade e as demandas do usuário, como forma de projetar objetos de uso e sistemas de informação que atendam às suas necessidades reais e especificidades culturais. A visitação, a entrevista, os testes de campo são estratégias utilizadas pelo estudante de design para levantar as informações necessárias e validar seu projeto. Ao longo dos anos, sob a orientação de professores tanto do programa de pós-graduação quanto do programa de graduação, os alunos têm desenvolvido projetos de Design em contextos pedagógicos. O material coletado encontra-se arquivado nas instalações do Laboratório Pedagogia do Design junto com projetos desenvolvidos em outros contextos com finalidades diversas. O material carece de uma catalogação específica direcionada para os contextos pedagógicos. Acreditamos que o levantamento, análise, catalogação e divulgação do material poderá contribuir não somente para o desenvolvimento de novos projetos, como também para o favorecimento das relações de ensino-aprendizagem, desenvolvidas em contextos pedagógicos. O desenvolvimento da pesquisa tem cunho interdisciplinar. Ela

envolve três laboratórios do programa de pós-graduação em Design - Laboratório de Representação Sensível, através do Grupo de Pesquisa Design e Formação de Leitores em contextos culturais e pedagógicos, Laboratório de Comunicação no Design, através do Núcleo de Estudos do Design na Leitura e Laboratório de Pedagogia no Design, através do Grupo de Pesquisa de mesmo nome.

1.2 - Objetivos:

Propiciar o encontro dos múltiplos agentes envolvidos no processo de autoria de livros, materiais e recursos didáticos, no que tange à elaboração, produção e uso, incluindo escritores, editores, designer gráficos, ilustradores, divulgadores, gráficos, professores e alunos.

Conhecer, compartilhar e estimular a pesquisa sobre os materiais e os recursos didáticos, desenvolvidos nos últimos dez anos na graduação e pós-graduação do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio em uma perspectiva interdisciplinar;

Aproximar a produção acadêmica das práticas escolares estreitando relações entre a Universidade e as diferentes redes de ensino, e estimulando trocas entre os pesquisadores e os agentes envolvidos no processo de elaboração, produção, divulgação e uso de materiais e recursos didáticos;

Elaborar um banco de dados sobre os projetos de Design desenvolvidos para contextos pedagógicos, visando o aprimoramento das relações de ensino-aprendizagem;

Expor no I SIMAR o banco de dados com vistas a formação de grupo de trabalho interdisciplinar permanente de levantamento e avaliação de projetos voltados para contextos pedagógicos;

Favorecer o desenvolvimento de relações de ensino-aprendizagem que explorem materiais e recursos didáticos plurais, tendo em vista a diminuição do hiato entre as possibilidades dos professores e as demandas dos alunos.

1.3 - Metodologia:

Como primeira etapa da pesquisa, estaremos fazendo o levantamento dos projetos de conclusão de curso de graduação, assim como das dissertações de mestrado, do Departamento de Artes & Design da PUC- Rio, dos últimos dez anos, buscando levantar os trabalhos que apresentam recursos didáticos inovadores, de forma a contribuir na questão do fomento à leitura. Como ferramenta de pesquisa, estaremos utilizando a pesquisa bibliográfica para a realização de um levantamento de dados exploratório (Gil, 1987). A segunda etapa terá por objetivo elaborar um banco de dados a partir dos dados coletados. A catalogação levará em conta: 1) os repertórios culturais do agente formador, do agente cultural e do estudante a que se destinam; 2) as condições físicas e materiais necessários para uso dos recursos levantados enquanto ferramenta pedagógica. O desenvolvimento da metodologia específica para a catalogação dos recursos dependerá do material levantado. A partir dos resultados alcançados, estaremos na terceira etapa da pesquisa, propondo a apresentação do banco de dados no II SIMAR – Simpósio sobre materiais e recursos didáticos, coordenado pelo grupo de pesquisa Design e Formação de Leitores em contextos culturais e pedagógicos e pelo Grupo de Estudos sobre o Livro Didático, vinculados aos programas de pós-graduação dos Departamentos de Artes & Design e Letras, respectivamente. O Simpósio é anual e sua proposta pode ser consultada no site: [HTTP://www.letras.puc-rio.br/2silid/index.html](http://www.letras.puc-rio.br/2silid/index.html). Pretendemos que, após o encerramento do evento, se estabeleçam, em uma quarta etapa da pesquisa, Grupos de Trabalho Permanentes, com reuniões periódicas, com o objetivo de atualizar os resultados obtidos. Como linha de atuação, os grupos estarão trazendo para o campo da prática dos

contextos pedagógicos, as novas pesquisas acadêmicas, em um sentido e no sentido inverso, recebendo contribuições de professores e pesquisadores participantes do II SIMAR, como forma de manter um movimento cíclico da relação entre a prática, buscando as correlações entre estratégias de ensino-aprendizagem e recursos didáticos disponíveis na questão do fomento à leitura.

2 - Desenvolvimento Metodológico

Para atender aos objetivos do projeto e percorrer suas etapas metodológicas, o seguinte percurso foi adotado.

a) Para a pesquisa e desenvolvimento do banco de dados citado acima foi realizado primeiramente um levantamento dos projetos de graduação dos alunos do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, dos últimos dez anos, selecionando os trabalhos que apresentam recursos didáticos inovadores, de forma a contribuir na questão do fomento à leitura e a educação de forma geral.

b) A segunda etapa contou com a elaboração e catalogação de um banco de dados a partir dos dados coletados junto ao Laboratório de Pedagogia em Design. A catalogação levou em conta: 1) os repertórios culturais do agente formador, do agente cultural e do estudante a que se destinam; 2) as condições físicas e materiais necessários para uso dos recursos levantados enquanto ferramenta pedagógica.

c) A terceira etapa da pesquisa, a partir dos resultados alcançados, foi a apresentação de uma análise do banco de dados no I SIMAR – Simpósio sobre materiais e recursos didáticos, coordenado pelo grupo de pesquisa Design e Formação de Leitores em contextos culturais e pedagógicos e pelo Grupo de Estudos sobre o Livro Didático, vinculados aos programas de pós-graduação dos Departamentos de Artes & Design e Letras, respectivamente. Nessa etapa entramos em contato com alguns alunos que foram os responsáveis pelos projetos selecionados e pedimos a autorização para a reprodução desses objetos para serem expostos durante o simpósio.

A seguir, descreveremos detalhadamente cada etapa do processo.

2.1 – Levantamento e seleção:

Na primeira etapa iniciamos um levantamento dentro do universo de projetos dos alunos da graduação de Design da PUC-Rio. Nosso objetivo era obter trabalhos que tivessem como resultado objetos de ensino-aprendizagem. Nossa busca começou por meio de arquivos digitais, acessando relatórios de desenvolvimento, e, principalmente, pelas fichas-resumo.

Ao final do projeto, os alunos preenchem uma ficha com as principais informações do trabalho desenvolvido durante o período. São informações substanciais para que consigamos compreender como o projeto foi feito – entre as informações disponibilizadas aí temos o nome do projeto, o nome da instituição, dos grupos, uma pequena descrição do projeto, qual produto foi desenvolvido, entre outras. Essas fichas são entregues aos professores de projeto e encaminhadas ao Laboratório de Pedagogia do Design, onde são arquivadas conforme o ano e o semestre. Além das fichas, são entregues os relatórios. Este procedimento vem sofrendo algumas modificações em relação ao suporte. Em 2008, ambos serão entregues em um modelo digitalizado e em outro impresso.

A metodologia definida para o levantamento delimitou como período de pesquisa os trabalhos gerados do ano 2000 até o primeiro semestre de 2008. Percorreremos todas as habilitações, contemplando todos os graus de projeto, desde o ciclo básico até as práticas mais avançadas dos projetos de conclusão.

Conforme dito anteriormente, o eixo comum dos projetos selecionados é o caráter educacional. Dentro dessa seleção aparecem diversos produtos como soluções para as

questões levantadas: jogos de tabuleiro, infográficos, jogos eletrônicos – CD-ROM, fantoches, fantasias, entre outros. Com tal variedade de objetos, contemplando desde diferentes materiais e formas a suportes apresentados de formas inesperadas, constatamos as dificuldades em agrupar e categorizar os trabalhos.

Essa variedade decorre da exclusividade com que são desenvolvidos os produtos, não sendo, nos primeiros ciclos, direcionados à produção massiva, mas produzidos para determinado local ou grupo social. Como consequência dessa personalização, encontramos objetos com características e usos próprios. Essa abordagem diferenciada reafirma o propósito do Design na PUC, como participativo e objetivando a inclusão. Participativo, pois os alunos estão em contato direto e trocando informações em praticamente todas as etapas com o grupo social com o qual se envolveu. Inclusão no sentido de se contemplar grupos minoritários e situações que ocorrem à margem do sistema tradicional e da educação formal, como por exemplo, o desenvolvimento de material didático e paradidático para crianças surdas.

2.2 – Catalogação dos projetos selecionados:


O resultado desse levantamento e seleção de projetos foi um banco de dados contendo informações sobre cada projeto de uma maneira simples e objetiva. Tal catálogo tem como função organizar os trabalhos para consulta e compreensão rápida das soluções desenvolvidas para situações de ensino. O Banco de Dados apresenta 53 trabalhos que abordam soluções para a ação do corpo docente em sala de aula e em outras atividades que nem sempre são didáticas, mas contemplam situações educativas ou desenvolvimento de competências para a apreensão de conteúdos.

Para a configuração do banco de dados, definimos uma área específica para a identificação do aluno e outra com definições sobre o projeto. Nesse campo, contamos com informações básicas para a localização do produto, do aluno e da instituição em que foi desenvolvido. Segue um exemplo (figura 1) da formatação e da organização da ficha de registro de cada projeto.

Figura 1: Exemplo da formatação e da organização da ficha de registro de cada projeto.

Dados gerais			
Título	POP – Programa de orientação profissional	Nível	PPD – CV conclusão
Autor	Luciana dos Santos Claro	Semestre	2006.1
Palavras-chave	Orientação profissional, projeto gráfico, folheto.	Ano	2006
Referência	CLARO, Luciana dos Santos. POP- Programa de orientação profissional . Rio de Janeiro, 2006. Trabalho final da disciplina PPD VI. Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.	Nº de folhas	69

Dados do projeto	
Tema	Orientação profissional
Resumo	<p>“O projeto foi iniciado com uma pesquisa teórica sobre orientação profissional e os materiais disponíveis para os jovens. Meu público-alvo foi fechado em alunos do terceiro ano do Ensino Médio de escolas públicas, já que estes têm pouco acesso às informações de orientação profissional.”</p> <p>“Após uma pesquisa junto ao público-alvo, foi definido como projeto o desenvolvimento de uma coleção de folhetos que fariam parte do Programa de Orientação Profissional, o POP, onde os alunos teriam acesso a um ciclo de palestras sobre as profissões e no final de cada uma poderia retirar um folheto, sobre aquela profissão em específico.”</p> <p>“Para este projeto, como exemplo destes folhetos, foram desenvolvidos o de Desenho industrial e o de Medicina.”</p> <p>“O conteúdo destes tem como objetivo responder as perguntas mais imediatas dos alunos neste momento de escolha. Ele pode variar em função da profissão abordada, levando em consideração que alguns tópicos obrigatoriamente devem estar presentes, como no exemplo abaixo:</p> <ul style="list-style-type: none"> O que o designer faz? Quais as áreas de atuação? Onde posso trabalhar? Como é a carreira de designer? Quais faculdades oferecem o curso de design? Onde buscar mais informações? <p>A identidade visual do programa e projeto gráfico dos folhetos constituem meu Projeto de Conclusão.”</p>
Objetivo	Criar um evento para orientar alunos do ensino médio sobre as profissões.
Público-alvo	Alunos de terceiro ano do Ensino Médio.
Qual produto	Revistas sobre as profissões.
Local da experimentação	Alunos do terceiro ano do ensino médio.
Nome da instituição	Instituto de Educação do Rio de Janeiro
Conclusão	<p>“O projeto por mim desenvolvido, veio para saciar uma necessidade que há muito verificava no que tange a informativos de orientação profissional. Percebi que os alunos por muitas vezes ingressam num curso de graduação sem saber do que realmente se trata ou por formularem um idéia errônea de seu conteúdo. Isso causa frustração e desapontamento.”</p> <p>“Através desta coleção de folhetos espero conseguir esclarecer um pouco mais da realidade da profissão para o aluno, sem a pretensão de saciar todas as suas dúvidas, apenas as mais imediatas, fazendo-o compreender melhor esta carreira.”</p>

	<p>“Com minha pesquisa e o produto final desenvolvido, alcancei meu objetivo geral e fico satisfeita com os resultados. Pude aprender mais sobre a minha profissão, ao desenvolver o folheto de design, e também sobre medicina. E espero poder implementar este projeto um dia nas escolas públicas do Brasil.”</p>
<p>Imagem</p>	
<p>Descrição</p>	<p>Revista informativa.</p>

<p>Contato com o autor</p>	
<p>Endereço</p>	<p>Rua 24 de Maio, 428 – Riachuelo</p>
<p>Telefones</p>	<p>2281-7496 / 9935-4444</p>
<p>E-mail</p>	<p>luciana.claro@gmail.com</p>

Diante dessa catalogação, observamos uma grande quantidade de objetos capazes de dar apoio às aulas e estimular alunos e professores em uma educação diferenciada e dinâmica, criando novas possibilidades de interação entre eles e com o ambiente. Alguns desses objetos serão listados aqui, entretanto por motivos de espaço, não será possível manter a listagem completa.

Figura 2: Jogo sobre os princípios básicos do trânsito.



Figura 3: Relógio para ensino das horas e noção de tempo as crianças.

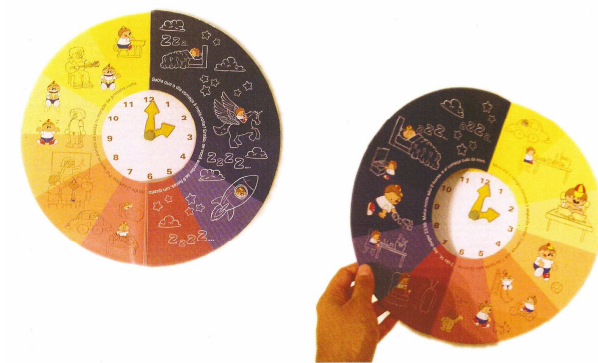


Figura 4: Material didático para o processo de alfabetização.



Figura 5: Conjunto de placas para brincar e aprender com números.



Figura 6: Infográfico utilizado para ensino de Geografia

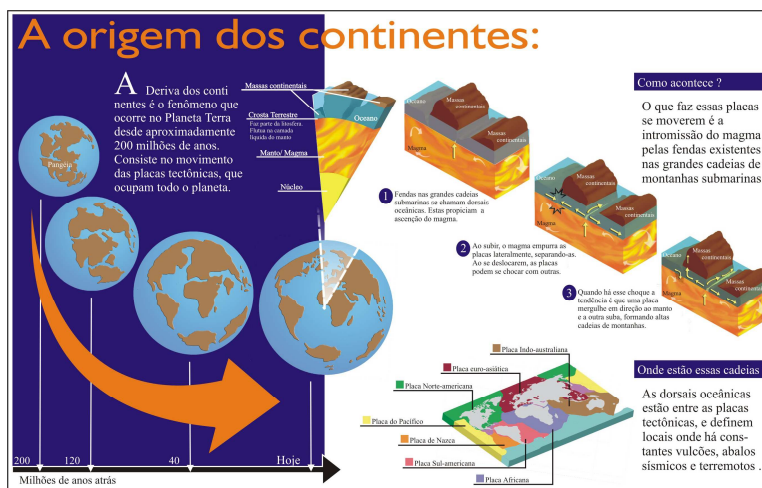


Figura 7: Conjunto de peças que podem ser usadas como saia, capa, asa, flor com panos para prender a atenção das crianças.



Figura 8: Kit interativo baseado na fábula “A cigarra e a formiga” de Ana Tereza Correia



Figura 9: Boneco aos pedaços.



Figura 10: Livro Infantil Interativo



Figura 11: A Dama da Música: Jogo educativo para a transposição de sons.



2.3 – Organização de exposição dos projetos:

Durante a organização dos trabalhos foi realizado na PUC-Rio o 1º SIMAR - Simpósio sobre Materiais e Recursos Didáticos. Participamos como apresentadores e organizadores da Sala Design & Educação, onde pudemos expor alguns projetos selecionados englobando diversos materiais e suportes. No local ficaram expostos 11 produtos, com o objetivo de proporcionar aos visitantes e interessados a experimentação e o teste de suas qualidades.

Figura 12: Sala Design & Educação.

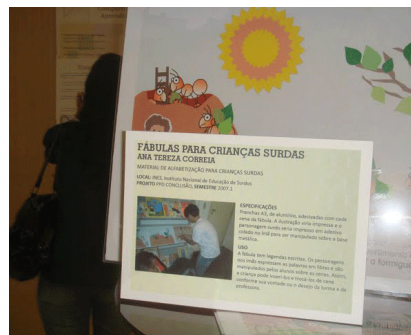


Figura 13: Modelo das fichas que foram usadas durante a exposição para esclarecimentos sobre os projetos expostos na sala.

**TRAÇANDO O CONHECER:
O DESIGN E A ALFABETIZAÇÃO DE ADULTOS**
ROMULO MIYAZAWA MATTEONI

JOGO EDUCATIVO PARA AUXILIAR NA ALFABETIZAÇÃO DE ADULTOS

LOCAL: NEAd - PUC-Rio
PROJETO PPD CONCLUSÃO, SEMESTRE 2003.2

ESPECIFICAÇÕES
Fichas em formato A5 com atividades, 53 cartas de alfabeto, 1 marcador de fim com alfabeto, 1 varal com fichas contendo o alfabeto manuscrito.

USO
As cartas são usadas em diversas atividades guiadas por fichas criadas, permitindo diversificar os jogos de cartas em atividades coletivas, individuais ou jogos de enfrentamento.
As atividades podem se coordenar com o marcador ou com as fichas do varal, possibilitando ao professor dinamizar e variar as atividades de sala.

VALORIZAÇÃO DA CULTURA INDÍGENA
LUCIANA DOS SANTOS CLARO

CULTURA INDÍGENA

PROJETO PPD V, SEMESTRE 2005.1

ESPECIFICAÇÕES
O tabuleiro tem uma extensão de 52 x 35cm, com um total de 40 espaços com informações sobre a tribo e 40 cartas que contêm perguntas sobre esta.

USO
O Objetivo do jogo é adquirir o máximo de informação sobre a tribo no seu decorrer e assim responder corretamente as perguntas e chegar primeiro no fim do percurso.

Na apresentação que realizamos, buscamos avaliar como as competências do designer podem promover a qualidade do ensino como um todo. Contemplando os princípios pedagógicos, nos envolvemos em atividades da observação, de planejamento, desenvolvimento e realização. Nossa participação como agentes transformadores e fomentadores serve ainda mais para ressaltar a importância desse trabalho.

3. Conclusões

Estando envolvidos em muitos meios, ao designer torna-se necessária uma reflexão relacionada aos usos e às tarefas que nos são direcionadas e uma compreensão de como suas competências serão conjugadas num trabalho interdisciplinar. Tal reflexão nos leva a crer que desenvolver estruturas e entregar soluções aparentemente desejáveis seja nosso papel. No entanto, é hora de incorporar à nossa prática condutas responsáveis, formas que incluam os indivíduos, expandindo nossas capacidades e empregando-as em um bem maior.

Analisando os dados coletados, apesar de ser uma pequena amostra e por isso não conclusiva, é possível perceber indícios de como os materiais didáticos estão presentes e se apresentam nos projetos dos alunos da PUC-Rio. O Banco de Dados apresenta 53 trabalhos que abordam soluções para a ação do corpo docente em sala de aula e em outras atividades que nem sempre são didáticas, mas contemplam situações educativas ou desenvolvimento de competências para a apreensão de conteúdos. Vimos que a diversidade de artefatos produzidos (jogos de tabuleiro, jogos eletrônicos em CD-ROM, jogos eletrônicos via internet, infográficos, artefatos que ajudam a criar diferentes interações em sala de aula, entre outros) dificulta a criação de categorias relativas aos produtos gerados na interação com os educadores.

Esse sistema que criamos possibilita uma consulta rápida às possibilidades de trabalho e abordagens de questões educacionais pelo viés de nossa área. Nele, a coleção de trabalhos torna visível que, por meio da produção de recursos informativos, de artefatos que mudem a interação e uso do espaço de aula, de novos meios de experimentar os conteúdos e de materiais de apoio para a prática pedagógica, o designer e o educador podem modificar a experiência pedagógica. Por trabalhar questões que se apresentam nas práticas de um grupo estudado, sem uma idéia de solução preconcebida, o profissional encontra diversas formas de estar presente nos ambientes de ensino-aprendizagem.

Essas informações serão aplicadas como parte de uma pesquisa de campo mais ampla nas escolas da rede pública da cidade do Rio de Janeiro no próximo período (2009.2), cujo objetivo principal será a verificação das diferenças no momento da apreensão do conteúdo, introduzindo o Design como campo capaz de auxiliar os alunos e professores no momento do aprendizado.

Referências

- 1 - PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola. 1999. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul.
- 2 - MILLER, William R. The Definition of Design
[<http://static.userland.com/rack4/gems/wrmdesign/DefinitionOfDesign1.doc>]
- 3 - COUTO, Rita Maria de Souza; NEVES, Maria Aparecida Campos Mamede. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO Departamento de Educação. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO. O ensino da disciplina de projeto básico sob o enfoque do design social. 1991. 74 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Educação.
- 4 - COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). Design Método. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

5 – FARBIARZ, Jackeline Lima; COELHO, Luiz Antonio L.; FARBIARZ, Alexandre.(Org.). Os Lugares do Design na Leitura. Rio de Janeiro: Ed. Novas Idéias, 2008.