

Design participativo como uma abordagem pedagógica

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 116-119. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: septiembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Barbara Jane Necyk, Bianca Martins (*)

Resumo: Este artigo narra uma experiência implementada em uma disciplina do curso de design da ESDI/UERJ - Rio de Janeiro/Brasil, na qual o design participativo foi experimentado como uma abordagem pedagógica. Relatamos o planejamento e desenvolvimento desta disciplina que teve o objetivo de favorecer o desenvolvimento da autonomia discente e o pensamento complexo como enfoque de ensino-aprendizagem. A avaliação da experiência vivida foi a base para a discussão do potencial do design participativo como metodologia de projeto assim como de uma pedagogia para a formação de alunos de design em meio ao complexo cenário contemporâneo.

Palavras chave: desenho participativo - autonomia - educação - metodologia - pedagogia - ensino - aprendizagem - projeto.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 119]

O potencial do Design Participativo

Discutiremos o potencial do Design Participativo como uma abordagem pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem a partir de uma experiência ocorrida em sala de aula de um curso de design de nível superior de uma universidade pública no Rio de Janeiro, Brasil. Descreveremos o planejamento e o desenvolvimento desta disciplina que teve como enfoque pedagógico favorecer o desenvolvimento da autonomia discente, o pensamento complexo para a análise de contextos, a relação dialógica com a comunidade envolvida no projeto (design centrado na comunidade) e a atuação em um cenário pouco controlado no qual as decisões são coletivas.

A noção de uma pedagogia da autonomia incorpora uma relação dialógica entre os diversos agentes do processo de ensino-aprendizagem: professores, alunos e integrantes do contexto a ser examinado. Freire (*apud* Necyk, 2013, p.65) define a noção de educação bancária como um ato de depósito: os alunos são depositários e o professor, o depositante. Para o autor, nesta concepção de educação não há transformação e nem construção do saber, pois o saber da educação bancária seria uma doação de quem sabe para quem não sabe. Diferentemente, a educação problematizadora, mediada pelo mundo na relação entre sujeitos, estimula a reflexão e o conhecimento, segundo Freire (*apud* Necyk, 2013, p.65). A educação problematizadora é dialógica e acontece numa relação direta e horizontal. Nesta perspectiva, cabe pensar na desconstrução da relação professor-aluno como unidirecional e na potencialidade da relação entre sujeitos nos contextos específicos de cada projeto.

Nas últimas décadas, o Design Participativo se tornou um campo estabelecido de pesquisa e prática de design. Inicialmente focado no movimento de democracia no local de trabalho que ocorreu na Escandinávia durante os anos 1970, o Design Participativo evoluiu para aplicações mais amplas (Simonsen e Robertson, 2003, p.2). Pode-se afirmar que um conjunto de princípios foi impulsionado pela tentativa de envolver todas as partes interessadas

no processo de design. Com efeito, é fundamental para o processo de design colaborativo que membros de determinada comunidade participem desde o início como co-designers ou de alguma forma mais estreita.

O processo de investigação das necessidades dos usuários é uma das principais estratégias da metodologia de Design Participativo. A troca de funções entre designer e usuários que ocorre no processo incita atividades de co-design. Essa metodologia representa um processo colaborativo construído pela interação das partes interessadas no ato de refletir na ação, afirmam Simonsen e Robertson (2003, p.2).

Desafios do processo de ensino-aprendizagem em design na contemporaneidade

No Brasil, o currículo educacional de design é comumente estruturado em exercícios prático-experimentais que geralmente ocorrem no contexto dos laboratórios universitários a partir da manipulação de materiais e linguagens diversas incluindo meios analógicos ou digitais. Por isso é possível dizer que o ensino de design é baseado principalmente em disciplinas com exercícios práticos que simulam situações que serão vivenciadas nas atividades profissionais. Uma das características mais comuns dos cursos de design é sua ênfase prática, mão na massa, em contraste com outros cursos de natureza teórica. Sabe-se também que grande parte dos cursos brasileiros de design obedece o seguinte princípio: as disciplinas de projeto são a espinha dorsal do curso. Todas as outras disciplinas devem fornecer contribuições que serão examinadas e usadas nas disciplinas de projeto (Oliveira, 2009, p.44). Estas são referências importantes para a discussão a seguir.

A ESDI, primeira escola de design no Brasil, assim como outras instituições de ensino, vem enfrentando os desafios pedagógicos da contemporaneidade. Como exemplo citamos o trabalho com metodologias didáticas que abor-

dem o contexto sociocultural de forma dialógica e crítica, o uso de processos de ensino-aprendizagem que façam sentido para os estudantes, o estímulo à autonomia e ao protagonismo do aluno e a relevância de um pensamento complexo. A instituição que por muitos anos adotava um ensino tradicional está passando pela implementação de um novo currículo que ampliou as linhas de ação do campo do design incorporando também novas metodologias de ensino-aprendizagem. Diante destes desafios, o tradicional e longo currículo de graduação em Desenho Industrial da ESDI foi substituído em 2017 por outro - Graduação em Design - que além das ênfases em Design de Produto e Design de Comunicação agregou duas novas ênfases: Design de Serviços e Design de Interação. A partir de então, o curso de design da ESDI passou a garantir uma formação genérica em Design sem habilitações específicas, diferente do que ocorre na maioria dos cursos de Design no Brasil.

A implementação do novo currículo, exigiu repensar o encadeamento das disciplinas de projeto ao longo do curso. No novo currículo as disciplinas que elaboram o raciocínio projetual em Design de Comunicação, são: Introdução ao Design de Comunicação, Projeto de Design de Comunicação 1, Projeto Design de Comunicação 2 (eletiva), Projeto em Design de Comunicação e Serviços (eletiva), Projeto de Conclusão de Curso. A disciplina em questão (Projeto em Design de Comunicação 2 - eletiva) é a última oportunidade de desenvolver o raciocínio projetual em Design de Comunicação antes que o aluno curse o Projeto de Conclusão de Curso.

Em relação ao desafio de desenvolver o pensamento complexo no processo das disciplinas de projeto, nos amparamos no pensamento de Ardoino (1998), pesquisador da Educação. Ele adota um ponto de vista de construção do conhecimento, principalmente os educativos, propondo abordar os fenômenos contextuais com uma visão plural a respeito do humano conjugando várias correntes teóricas. Esta perspectiva põe em evidência a complexidade e a heterogeneidade que caracterizam as práticas sociais e, principalmente, as práticas educativas. O autor procura reconhecer o caráter plural destas práticas:

[...] no lugar de buscar um sistema explicativo unitário [...] as ciências humanas necessitam de explicações, ou de olhares, ou de óticas, de perspectivas plurais para dar conta um pouco melhor, ou um pouco menos mal, da complexidade dos objetos. (Ardoino, *apud* Martins, 2018, p. 3)

A seguir, relataremos a experiência vivida pela turma da disciplina de Projeto de Comunicação 2 tendo a abordagem de Design Participativo como referência.

O design participativo e o experimento

Uma vez que as atividades acadêmicas de Design abrangem, em grande medida, simulações feitas pelos estudantes de situações que serão vivenciadas no futuro meio profissional. O experimento pedagógico ora narrado tem como intenção constituir-se como um espaço

de experimentação do Design Participativo, pois esta concepção traz consigo uma valiosa dimensão da prática contemporânea em design: a idéia de que é crucial imergir no contexto e com as pessoas que serão abordadas no processo projetual. Em vez de estabelecer um *briefing* definido para os alunos, como uma variedade de características desejadas para projeto de uma solução, os professores adeptos à este enfoque metodológico têm tentado desenvolver experiências de imersão aprofundadas em contextos de projeto. No lugar de receber um *briefing* os alunos devem levantar as informações necessárias para projetar de forma contextualizada. Desta maneira, os alunos estabelecem um relacionamento com a comunidade através de visitas e conversas e o sentido de confiança e colaboração mútuas tendem a ser crescentes. Diversas etapas do projeto podem ser atravessadas pela colaboração da comunidade: o levantamento de demandas, a observação de uso e práticas dos membros da comunidade, a percepção de valores locais, o uso de canais de comunicação, a validação de protótipos e soluções de design, dentre outras. Uma metodologia participativa leva em consideração que qualquer mudança em uma realidade social precisaria do envolvimento e colaboração das pessoas deste contexto, segundo Cross (*apud* Gaudio, 2014, p.8).

Logo, optamos por vivenciar junto à turma uma perspectiva de Design Centrado na Comunidade que é uma derivação do Design Participativo. Nesta abordagem, os designers precisam assumir uma dupla competência:

por um lado, a capacidade de conhecer a comunidade por imersão em campo, ou seja: desenvolver relações de empatia com seus membros; por outro lado, a habilidade de usar o conhecimento de design para projetar com e para a comunidade, desenvolvendo ferramentas que possibilitem a cocriação de novas soluções coerentes com o contexto, permitindo que os não-designers apliquem seus conhecimentos e habilidades profissionais para as questões debatidas (Cantù et al., 2012, p.12).

O desenvolvimento deste processo projetual apresenta quatro momentos diferentes. Durante o diagnóstico, realizam-se as pesquisas de campo e entrevistas destinadas a compreender o problema a ser abordado. Trata-se de um período de abertura para novas percepções e aprendizados. No momento seguinte, acontece a análise e interpretação dos aprendizados da fase anterior. Esses dois momentos tem como intenção a compreensão dos fenômenos a serem enfrentados e a elaboração de planos de ação e questões que possam nortear a construção das soluções. Na terceira fase, de cocriação, baseada na proposição de ideias e elaboração de protótipos para superar os desafios identificados na etapa anterior, a comunidade participa de maneira ativa do processo, passando de agentes informativos a agentes criativos na proposta das soluções. Por fim, na quarta fase, a de implementação, a solução é construída em colaboração com a comunidade, e o designer consegue se afastar do projeto, que já manifesta o engajamento dos atores envolvidos em todo o processo.

Na experiência de transpor esta metodologia para o processo pedagógico ora narrado o compromisso das professoras foi o de proporcionar uma experiência didática que desenvolvesse o amadurecimento do pensamento projetual em um nível intermediário. Levando este aspecto em consideração, a disciplina partiu do compromisso de encorajar a elaboração de competências projetuais desafiadoras em se tratando: (1) abertura do tema proposto (não deve haver um briefing ou enunciado proposto e é desejável que os próprios estudantes identifiquem as demandas projetuais do contexto a ser explorado); (2) público concreto (não deve haver uma abstração do público em personas e os estudantes precisam relacionar-se diretamente com um público concreto); (3) nível de complexidade (os problemas abordados devem ser complexos como os problemas do cotidiano vivido); (4) amplitude do sistema proposto (a solução compreende um sistema composto pela articulação de diferentes artefatos - mídias impressas e digitais).

Tendo estas prerrogativas, durante o planejamento pedagógico as professoras optaram por fazer com que a experiência proporcionasse aos estudantes um espaço de experimentação da prática da autonomia. Para as professoras seria um momento de observação e análise de práticas pedagógicas no âmbito do Design que encorajasse o protagonismo do estudante durante o processo projetual. Para dar conta do duplo desafio (pedagógico e projetual), as professoras consideraram oportuno o uso do enfoque projetual do Design Participativo, pois partiu-se do entendimento que esta metodologia favorece uma atuação autônoma na identificação de demandas projetuais junto a um público concreto e aponta para propostas de soluções alinhadas ao nível de complexidade desejável para este momento do curso. Logo, utilizamos o Design Participativo como pedagogia potencializadora da autonomia.

A experiência que aqui relatamos aconteceu no segundo semestre de 2019, no 5º período letivo da turma em questão. A turma constituiu-se de 25 alunos. O experimento teve início com um debate entre professoras e alunos a respeito da proposta e tema de trabalho: os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda da ONU/2030. Os estudantes formaram os grupos de trabalho e cada grupo, após intensa pesquisa, selecionou um ODS como tema a ser abordado. Com o tema selecionado (fome, conflitos, educação, dentre outros), os grupos realizaram novas pesquisas para identificação de setores da sociedade onde pudessem reconhecer a ocorrência desta questão. Logo, os grupos estabeleceram contato com pessoas e instituições identificadas. A partir de retornos proveitosos foram realizadas as etapas de entrevistas e *brainstormings* com estas pessoas. Tendo amadurecido a visão a respeito do recorte temático, novos contatos foram realizados com as pessoas envolvidas e uma oportunidade de projeto foi acordada entre ambas as partes. A partir de então, implementou-se a geração de vários protótipos de ideias que foram usados para debater e aprimorar, junto às partes envolvidas, os aspectos da solução mais adequada para o problema em questão.

Conclusões

Na observação e análise realizadas ao longo do período e considerando o hibridismo de perfis de alunos da classe, identificamos que os alunos, de fato, precisaram desempenhar um elevado grau de protagonismo durante o processo de ensino-aprendizagem. As demandas projetuais de cada etapa de trabalho, a necessidade de cumprimento de um cronograma de projeto e a necessidade de tomadas de decisão junto aos parceiros incitaram o desempenho de uma postura autônoma em cada grupo, que foi exercida em maior ou menor grau conforme o perfil diversificado da turma. Exemplos disso podem ser evidenciados na busca e identificação da demanda por parceiros de projeto, no estabelecimento da melhor forma de relacionamento e contato com estas pessoas durante as fases do trabalho, na complexa tarefa de identificação e negociação da oportunidade a ser trabalhada, na apresentação e argumentação dos protótipos produzidos, na validação dos protótipos junto à comunidade e na síntese projetual e comunicação argumentada da solução proposta para os parceiros de projeto e para a turma.

Em maior ou menor grau as duas competências mencionadas foram alcançadas: a capacidade de conhecer a comunidade por imersão em campo na relação de empatia com seus membros; o uso do conhecimento de design para projetar *para* a comunidade e *com* a comunidade. Em alguns casos, os alunos desenvolveram ferramentas para a produção independente de membros da comunidade em ações relacionadas ao design.

Consideramos que o grau de complexidade trabalhado em cada uma das etapas do processo de Design Participativo desenvolvido nesta turma e, ainda, seu intrínseco componente de negociação das tomadas de decisão junto ao parceiro de projeto, fazem com que o uso deste enfoque projetual como recurso de ensino-aprendizagem tenha contribuído para instigar a autonomia dos estudantes de forma satisfatória. Consideramos, ainda, que novas pesquisas que detalhem os desdobramentos pedagógicos do uso de Design Participativo nesse sentido merecem ser explorados. Acreditamos que o Design Participativo pode vir a se constituir como importante referência para o desenho de dinâmicas pedagógicas que desconstruam as tradicionais práticas de ensino do design e que colaborem no sentido de uma consciência do papel preponderante dos membros das comunidades para os quais o projeto se encaminhe.

Referências Bibliográficas

- Ardoino, J. (1998). Abordagem Multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, Joaquim (Coord.). Multirreferencialidade nas ciências e na educação. Trad. Rosângela B. de Camargo. São Carlos, SP: EdUFSCar, p. 24-41.
- Cantù, D., Corubolo, M., Simeone, G. (2012). A Community Centered Design approach to developing service prototypes. ServDes Service Design and innovation Conference, Co-creating services. Espoo, Finland, 8-10 February 2012.
- Freire, P. (2011) Pedagogia do Oprimido. 50ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Gaudio, C. (2014). Design participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais. Ph.D. Dissertação - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design.

Martins, B., Couto, R. (2018). Discursos orientadores do uso do Design em práticas educativas. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online). Rio de Janeiro: v. 3 | n. 1.

Necyk, B.; Farbiarz, J. y Farbiarz, A. (2013) Usos e sentidos de tecnologias digitais de informação e comunicação em contextos de ensino-aprendizagem no Design. 238 f. Tese (Doutorado)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design.

Oliveira, I. (2009). *O ensino de projeto na graduação em design no Brasil: o discurso da prática pedagógica*. Ph.D. Dissertation - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design.

Serpa, B., Cipolla, C. (2016). Inovação Social e processos de cocriação para empoderamento da comunidade escolar. In: *12o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Belo Horizonte. Anais do 12o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.

Simonsen, J.; Robertson, T. (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge Taylor & Francis Group: New York; London.

Resumen: Este artículo narra una experiencia implementada en una disciplina del curso de diseño ESDI/UERJ - Río de Janeiro/Brasil, en el que el diseño participativo se experimentó como un enfoque pedagógico. Reportamos la planificación y el desarrollo de esta disciplina que tenía como objetivo favorecer el desarrollo de la autonomía del estudiante y el pensamiento complejo como un enfoque de enseñanza-aprendizaje. La evaluación de la experiencia vivida fue la base para discutir el potencial del diseño participativo como metodología de proyecto, así como una pedagogía para la formación de estudiantes de diseño en medio del complejo escenario contemporáneo.

Palabras clave: diseño participativo - autonomía - educación - metodología - pedagogía - enseñanza - aprendizaje - proyecto.

Abstract: This article narrates an experience implemented in a discipline of the ESDI/UERJ - Rio de Janeiro/Brasil, design course in which participatory design was experienced as a pedagogical approach. We report the planning and development of this subject which aimed to favor the development of student autonomy and complex thinking as a teaching-learning approach. The evaluation of the experience was the basis for the discussion of the potential of participatory design as a project methodology as well as a pedagogy for the training of design students in the midst of the complex contemporary scenario.

Keywords: participatory design - autonomy - education - methodology - pedagogy - teaching - learning - project.

(* **Barbara Jane Necyk:** Doutora em Design pela PUC-Rio (2013), Mestre em Design pela PUC-Rio, com bolsa CAPES (2007), pós-graduada em Propaganda e Marketing pela ESPM (1990), pós-graduada em Tecnologias Internet pela Coppe-UFRJ/IBPI (2000), graduada pela Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI/UERJ (1986). Atua como professora do Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, desde 2009. Atua como professora na Escola Superior de Desenho Industrial, UERJ, desde 2019 e é pesquisadora do grupo de estudos Deseduca. Seus interesses de pesquisa são: Design Editorial; Design e Educação. **Bianca Martins:** Graduada em Design pela EBA/UFRJ, Mestre e Doutora em Design pela PUC/Rio atua com foco em estratégias do Design em práticas educativas. Tem experiência em coordenação de curso de Graduação em Design, Coordenação de projetos de Design Instrucional/Design Estratégico. Como professora e pesquisadora da ESDI/UERJ, investiga articulações do universo do Design à Educação: o pensamento projetual, práticas educativas, projeto de artefatos, tecnologias, ambientes, situações didáticas. Pesquisa procedimentos do design participativo, da pesquisa-intervenção na educação. Estuda inserções de Design em práticas educativas na educação formal e espaços informais de aprendizagem. Desenvolve pesquisas relacionadas à Formação em Design.