

# **LEVANTAMENTO E CATALOGAÇÃO DE PROJETOS DE DESIGN PARA CONTEXTOS PEDAGÓGICOS**

**Aluno: Fernanda N. Batista**  
**Orientadores: Jackeline Farbiarz, Romulo Matteoni**

## **Introdução**

É fato que o designer (agente mediador da leitura), assim como os agentes formadores e os agentes fomentadores de produtos culturais, tem sua produção inserida na trama cultural da sociedade. Logo, os materiais didáticos e paradidáticos que projeta, bem como as diferentes mídias das quais participa na configuração, tanto podem enunciar novidades, questionando os conceitos valorizados pelo status quo, quanto podem reproduzir os conceitos e valores vigentes em contextos pedagógicos presentes, repetindo modelos consagrados.

Para verificar tal influência e compreender a inserção do profissional no campo da educação, no que cabe ao material de ensino aprendizagem, foi elaborado um banco de dados com a relação dos projetos de alunos de Design que possuem caráter educacional. Essa catalogação abrangeu todos os projetos, desde o ciclo básico até os projetos de conclusão, a partir de 2000.

## **Objetivos**

O objetivo do trabalho foi desenvolver um banco de dados com informações relevantes sobre a produção de recursos didáticos por parte dos alunos de graduação da PUC-Rio. Tal repositório de informações possibilita uma visão geral do encontro dos múltiplos agentes envolvidos no processo de autoria de livros, materiais e recursos didáticos, no que tange à elaboração, produção, divulgação e uso, incluindo escritores, editores, designers gráficos, ilustradores, divulgadores, gráficos, professores e alunos. O trabalho tem como objetivo ainda, 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. 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.

## **Metodologia**

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.

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.

A terceira etapa da pesquisa, a partir dos resultados alcançados, foi a apresentação de uma análise 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. 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.

### **Conclusões**

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, através 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.

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.

### **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. PUC-RIO Departamento de Educação. PUC-RIO. O ensino da disciplina de projeto básico sob o enfoque do design social. 1991. 74 f. Dissertação (Mestrado) – PUC-Rio, Departamento de Educação.