

PROJETANDO PARA A EDUCAÇÃO: A PARTICIPAÇÃO DO DESIGN EM CONTEXTOS PEDAGÓGICOS

Aluno: Fernanda N. Batista
Orientador: Jackeline Lima Farbiarz

Introdução

O Design pode ser definido como um campo de conhecimento interdisciplinar que trabalha na mediação entre homem e mundo. Assim, o profissional da área interage com diversos campos de conhecimento para trocar informações e projetar soluções eficientes para os grupos atendidos. O ensino do Design na PUC-Rio se estabelece a partir do conceito do Design Participativo, que consiste em buscar a aproximação entre o futuro designer e o público alvo, visando à criação de um produto que atenda às necessidades específicas daquele contexto e grupo. 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. Esse material coletado encontra-se arquivado nas instalações do Laboratório Pedagogia do Design. Para tanto, foi feita uma catalogação específica e direcionada com a finalidade de adequar esse material a realidade de um banco de dados. Este estudo parte da pesquisa em desenvolvimento no Grupo de Pesquisa Interdisciplinar Design e Formação de Leitores em Contextos Pedagógicos e Culturais. Em um primeiro instante foi apresentado o mapeamento desses projetos de Design que geraram objetos para o campo da Educação, onde se procurou entender de que modo o designer contribuiu para contextos pedagógicos e como ele interveio na criação de materiais com fins educacionais. 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.

Objetivos

1-Aproximar a produção acadêmica das práticas escolares estreitando relações entre a Universidade e as diferentes redes de ensino, aproveitando a experiência de diversos profissionais que já estão inseridos dentro dessa malha.

2-Elaborar um banco de dados sobre os projetos de Design desenvolvidos para contextos pedagógicos, visando o aprimoramento das relações de ensino-aprendizagem, com o formato de site para estar de acordo com a linguagem dos educadores.

3-Favorecer o desenvolvimento de relações de ensino-aprendizagem que explorem materiais e recursos didáticos plurais.

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. 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>. Na quarta etapa do projeto estaremos voltados para a atuação do designer como agente de campo. Após todas as pesquisas e material levantado, sairemos a campo em busca de respostas com os profissionais que fazem a educação acontecer, estaremos levando até as escolas o material coletado em busca de apoio e respostas dos professores e pedagogos. Após a coleta de informações por meio desses profissionais daremos início ao desenvolvimento dentro do site do NEL o campo para a busca pelos projetos catalogados. Essa ferramenta contará com a possibilidade de ser acessada de qualquer lugar que tenha internet, todos os interessados poderão entrar em contato direto com o aluno que tenha desenvolvido o projeto.

Conclusões

A primeira fase desse projeto foi o levantamento e a seleção dos projetos de graduação dos alunos do departamento de Artes e Design da PUC- Rio, o resultado 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. Este 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. Os projetos selecionados englobaram diversos materiais e suportes. Diante desse banco de dados optamos em desenvolver uma ferramenta para as pessoas terem acesso a esse material, a disponibilização desse material em um site foi a solução mais viável. Com este estudo buscamos avaliar como as competências do designer podem potencializar 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.

Referências

- 1 - COUTO, Rita Maria de Souza; NEVES, Maria Aparecida Campos Mamede. Departamento de Educação . Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. 1997. 246 f. Tese (Doutorado), Rio de Janeiro, 1997.
- 2 - MILLER, William R. **The Definition of Design**
[<http://static.userland.com/rack4/gems/wrmdesign/DefinitionOfDesign1.doc>]