

1 Introdução

Minha relação com o campo da Educação veio crescendo, aos poucos, ao longo da minha história. Teve início com meu avô paterno, professor, diretor escolar e ativista, cuja dedicação integral às questões educacionais teve grande ressonância em nossa família. Ainda no ensino médio, lecionei inglês no programa de pré-vestibular comunitário da escola onde estudava e, já na graduação em Design cursada na PUC-Rio, fui monitora de uma das disciplinas de Projeto, cuja dinâmica de ensino já começava a me chamar a atenção.

Meu interesse mais específico pela associação do campo do Design com a Educação básica veio em decorrência do meu trabalho de conclusão de curso, no qual propus um projeto de Design gráfico social que fosse realizado por jovens carentes e direcionado para suas comunidades, como forma de encontrar a relevância social em suas próprias experiências e percepções. Escolhi trabalhar com jovens que haviam recém-concluído o curso de Design gráfico oferecido por uma ONG, mas percebi que nesta formação, mais voltada para a técnica, faltavam ferramentas que lhes permitissem conceituar e projetar com maior propriedade. Criei então dinâmicas pedagógicas, nas quais conversávamos sobre história do Design e realizávamos experimentos visuais e de criação, que nos levaram, depois de alguns meses, à projeção conjunta de um calendário – produzido com o apoio de uma gráfica e distribuído nas diferentes comunidades.

No parágrafo final do relatório entregue à banca examinadora, escrevi: “este não foi um projeto que eu fiz, mas um projeto que eu vivi”; de fato, foi no decorrer desta vivência que comecei a perceber como as experiências pelas quais tive a oportunidade de passar dentro da graduação em Design transformaram minha forma de ver e de estar no mundo. Ao longo desse processo eu intuía que, mais do que a realização de uma prática com fins didáticos, minha maneira de lidar com aqueles jovens era diferente dos tradicionais comportamentos ligados à Educação, e este aspecto havia contribuído muito para o sucesso daquele trabalho. Assim, desde a minha formatura, em 2005, além de trabalhar como designer gráfica em diferentes empresas, pesquisei, de forma independente, o que se compreende hoje como atividade de Design, de que formas esta atividade

pode ser pertinente na Educação básica, e quais as iniciativas que buscam fazer esta aproximação. Foi a vontade de investigar mais a fundo tais questões que me levou a ingressar no programa de mestrado da PUC-Rio, em 2010.

Uma vez na pós-graduação, e com o apoio da professora Dra. Jackeline Farbiarz, que me acolheu como sua orientanda, decidi explorar a relação entre os dois campos por meios diversos: logo no primeiro período, escolhi no departamento de Letras uma disciplina eletiva voltada para Educação, o que me levou posteriormente a entrar em contato com os métodos da prática exploratória¹ e com um grupo de professores que se reúne periodicamente para contar suas experiências com esta forma de ensino. No segundo período, realizei o estágio de docência em uma turma de Projeto I, com calouros do curso de Design; aproveitei a oportunidade para realizar uma observação participante, acompanhando todos os dez créditos semanais da disciplina, com anotações e desenhos. Ao mesmo tempo, observei uma disciplina de licenciatura em Letras para me inteirar da dinâmica de formação de professores deste Departamento, e estudei sobre epistemologia do Design, como forma de investigar os conhecimentos específicos do campo. Já no terceiro e no quarto períodos, cursei uma disciplina da pós-graduação em Filosofia voltada para a formação do pensamento moderno; participei como ouvinte de algumas aulas dentro do Departamento de Educação; dei aulas de reforço escolar para crianças de oito e nove anos em uma ONG, para adquirir um pouco da vivência de sala de aula; e optei pela eletiva Design e interdisciplinaridade, concluindo a grade curricular do curso com o estudo de uma questão fundamental ao meu objeto de estudo.

Todas estas experiências me levaram a muitas idas e vindas no que tange à escolha mais específica da minha questão de pesquisa. Se, de um lado, fui encorajada por pessoas diversas, que apontavam novos caminhos a serem percorridos pela investigação, de outro, a própria possibilidade da relação entre Design e Educação foi repetidamente rechaçada, tanto por indivíduos de fora do campo quanto por docentes do próprio Departamento, o que me levou a realizar extenso levantamento teórico acerca das iniciativas já existentes que procuram fazer esta associação.

Constatei que a utilização do Design na Educação básica ocorre no mundo todo através de diversos tipos de experiências que variam em relação aos seus objetivos, às suas metodologias e ao grau de formalização dentro das escolas. Países como Inglaterra, País de Gales, Irlanda do Norte, Austrália, Canadá, Cingapura, Hong Kong, Finlândia, Islândia, entre outros, incluem disciplinas compulsórias em seus currículos escolares, nos quais o Design aparece como conteúdo formal, muitas vezes ligado à Tecnologia. Em outros países, como nos Estados Unidos, professores fazem uso do Design como parte do seu repertório pedagógico, por iniciativa própria e/ou por receberem apoio de organizações ligadas à área, como Museus, Universidades, Fun-

¹ Desenvolvida colaborativamente entre professores do curso Cultura Inglesa, no Rio de Janeiro, e o professor Dick Allwright, da Universidade de Lancaster, na Inglaterra, a prática exploratória utiliza as práticas pedagógicas como ferramentas de pesquisa e os questionamentos dos alunos como ponto de partida para se buscar o entendimento e a qualidade de vida em sala de aula.

dações e Associações Profissionais, instituições estas que também realizam atividades fora das escolas, como oficinas, passeios e cursos para as crianças, professores e famílias.

No Brasil, a falta de conhecimento do público geral sobre o campo do Design dificulta a identificação de experiências informais do seu uso nas escolas, as quais podem muito bem ocorrer sem que seja utilizada esta denominação. No entanto, algumas iniciativas formais e documentadas podem ser encontradas através dos núcleos de pesquisa dos programas de Design de Universidades que se dedicam (ou já se dedicaram) a entender as interações possíveis entre os dois campos. Podemos citar, por exemplo, o Programa de Iniciação Universitária em Design (PIU Design) e o curso de especialização O Lugar do Design na Leitura, ambos da PUC-Rio; o Programa de Implementação da Educação através do Design (Pró-EdaDe) da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e da PUC do Paraná; e o Ensina Design, da Federal de Pernambuco (UFPE).

Durante esta pesquisa, observei que tais iniciativas pressupõem explorações epistemológicas que as fundamentem, a fim de entender que saberes do ensino e da prática do Design podem ser valiosos para todas as pessoas, não só para os profissionais. Percebi também que as investigações, sob este ponto de vista, vêm agregar novas reflexões ao campo, que pode se reavaliar como algo maior do que os seus produtos. Exemplo desse aspecto é a pesquisa *Design in General Education* (Design na Educação Básica) – fomentada pelo governo inglês na década de 1970 e realizada pelos professores e teóricos Bruce Archer e Ken Baynes, no Royal College of Art de Londres –, cuja tentativa de caracterizar o Design como terceira área de Educação, análoga às Ciências naturais e humanas, é citada pelo autor Nigel Cross como influência do seu conceito de *designerly ways of knowing* (ou maneiras de pensar próprias do Design).

Assim, esta dissertação começou a ser construída com base na ideia de que, para propor possíveis contribuições do Design à Educação básica, seria preciso investigar quais as formas de compreender e agir próprias ao campo, e se estas de fato constituiriam uma soma que justificasse sua inserção no ensino generalista.

Os estudos realizados sobre as diversas experiências de utilização do Design nas escolas, bem como as leituras de teóricos da Educação, documentos governamentais e de organizações ligadas à Educação acerca do que se espera de um ensino ajustado à sociedade contemporânea, apontaram determinadas capacidades a serem desenvolvidas pelos estudantes. Estas tanto apareciam como decorrências das atividades de Design, quanto eram assinaladas como fundamentais ao aprendizado dos alunos nos escritos do âmbito da Educação. Dentre tais capacidades, uma se destacava por também configurar certa questão recorrente em textos que tratam da epistemologia do Design: a resolução de problemas.

A ideia de que a habilidade de resolver problemas é própria do “fazer Design” é bastante comum no campo, e também muito debatida por diferentes autores, que questionam a congruência dos termos “solução” e “problema” com aquilo em que de fato consiste a prática de projeto. Já na Educação, fala-se em tornar os alunos aptos a resolverem problemas como forma de prepará-los para lidar com as situações reais, com o mundo fora da escola. Entretanto, o entendimento mecanicista da expressão no âmbito escolar, proveniente de práticas tradicionais de ensino da Matemática, gera compreensões muito díspares acerca de seu significado e de como desenvolver essa competência.

A pesquisa, então, passou a tomar o conceito de “resolução de problemas” como eixo em torno do qual pudessem se estabelecer diálogos entre os campos do Design e da Educação. A partir de investigações sobre o assunto em ambas as áreas, mais um tema se tornou evidente e passou a constituir outro elo entre estas: a complexidade. Na Educação, a realidade fora da escola é muitas vezes caracterizada como complexa, sendo enfatizada a importância de tornar os alunos aptos a lidarem com problemas desta natureza. No Design, por sua vez, as tentativas de entender como os designers resolvem problemas durante a prática de projeto cada vez mais apontam a aceitação, mesmo que tácita, de que se trata de uma atividade fundamentalmente complexa.

Assim, assumimos como questão norteadora a ideia de que as concepções presentes no campo do Design acerca do conceito de “resolução de problemas” favorecem a aceitação da complexidade inerente às situações reais. Por esse motivo, poderiam oferecer contribuições para o âmbito da Educação básica, no que tange aos anseios contemporâneos de formação de jovens aptos a participarem de forma plena na sociedade. A partir deste recorte, tivemos por objetivo explorar as relações possíveis entre os dois campos, primeiramente através de uma investigação teórica, e em um segundo momento, pela realização de um trabalho de campo.

Iniciamos o trabalho com um levantamento teórico acerca do estado contemporâneo da Educação básica, e de como as diferentes propostas de transformação do modelo escolar vigente incluem o conceito de resolução de problemas em seu escopo. Em seguida, apresentamos uma trajetória de quarenta anos de questionamentos em relação à congruência dos termos “problema” e “solução” com a prática e o ensino do Design, a qual acreditamos caracterizar formas de pensar e agir próprias do campo, passíveis de somarem reflexões ao âmbito educacional. Ambas as questões são apresentadas no segundo capítulo desta dissertação.

Para expandir o horizonte da pesquisa, a segunda parte da dissertação consiste na análise e interpretação de entrevistas conduzidas com professores da Educação básica que tiveram

alguma formação em Design, na intenção de que revelassem conhecimentos tácitos que relacionassem os dois campos e pudessem ser entrecruzados com autores que abordam temas afins aos conceitos emergentes do processo interpretativo. Os textos com essas reflexões podem ser encontrados no capítulo 4, e a descrição das opções metodológicas que permitiram o manejo e a análise do material empírico é apresentada no capítulo 3. Neste mesmo capítulo, consideramos de grande importância expor o paradigma da pesquisa, ou seja, o sistema de valores que norteou as escolhas realizadas durante a investigação, principalmente porque buscamos como base para estas decisões a própria caracterização do campo do Design alcançada no desfecho do segundo capítulo.

Por último, compusemos o capítulo 5 com algumas considerações finais, que sintetizam o conteúdo apresentado na pesquisa, a fim de levantar questões decorrentes dos argumentos desenvolvidos e indicar possíveis rumos para investigações futuras que busquem aprofundar os temas expostos.

Assim como o projeto de conclusão da graduação que me despertou para o assunto aprofundado nesta pesquisa, este também foi um trabalho vivido intensamente, e acredito que semelhante engajamento seja uma das características próprias do fazer Design. Nas próximas páginas, o leitor terá acesso a um recorte desta rica experiência, que buscou, antes de tudo, investigar e revelar o valor do campo e suas particularidades.