

Desenvolvendo Noções de Cidadania Através do *Design*

Fernando F S de Carvalho
aluno de graduação do curso de Desenho Industrial da PUC-Rio

Palavras-chave: *design, educação*

O presente ensaio procura discutir as possibilidades de atuação profissional reservadas aos estudantes e praticantes do desenho industrial na realidade concreta, enquanto indivíduos que participam das mudanças sociais. O trabalho levanta questões a cerca da *práxis* do *designer* e apresenta uma pesquisa desenvolvida como conclusão de curso de graduação em comunicação visual, que enfoca o caráter interdisciplinar existente entre *design* e educação.

Key-words: design, education

The present essay looks to discuss the professional opportunities for students and people who practice industrial design in a daily context, thereby participating in social change. The essay raises questions about the practice of designers and presents a research project that was developed as a conclusion for a undergraduate level course in visual communication, which focused on the interdisciplinary character that exists between design and education.

1. A PRÁTICA DO DESIGN

É muito comum que trabalhos de *design* se iniciem por uma busca pelo significado deste termo que mais se adeqüe aquilo que se pretende discutir. Muito embora esta profissão já esteja bastante presente no cotidiano da vida brasileira, parece que, mesmo para aqueles que praticam este ofício, a significação precisa desta palavra ainda não foi encontrada (se é que um dia será). Talvez isto se dê ao fato de que realmente não haja uma única palavra da língua portuguesa que possa, sozinha, traduzir tudo que o verbete *design* carrega nestas seis letras.

No entanto e, curiosamente, a definição das práticas profissionais que cabem àqueles que exercem o *design*, não parece

estar tão obscura assim. Muito pelo contrário, há todo um esforço da classe para que, cada vez mais, o cidadão comum perceba as obras e interferências do *designer* no mundo que nos cerca; o que é, sem dúvidas, muito positivo. Como consequência disso, não é de se espantar o fato de que a maioria dos estudantes e profissionais de desenho industrial, poderiam listar dez atividades ou produtos da atividade do *design* sem grandes esforços. Estes mesmos indivíduos, contudo, talvez fossem incapazes de precisar uma resposta à pergunta: o que é *design*?

Nós, neste ensaio, não iremos buscar preencher esta lacuna, procurando avidamente uma tradução para este termo tão usado e, ao que parece, pouco compreendido. Acreditamos ser muito mais relevante discutir, até como uma forma de justificar o conteúdo das linhas que se seguem, uma resignificação da própria prática do *design*, que vem sendo mal interpretada ou, pelo menos, parcialmente mal entendida. Em outras palavras, o campo do design é, em nosso entendimento, muito mais amplo, abrangente e diverso daquilo que se acredita que ele seja. Defendemos a idéia de que, o ofício do *designer* não vem sendo exercido e difundido em acordo com suas totais possibilidades. Um exemplo disto é o próprio tema deste artigo, que resume de maneira bem direta e sintética um trabalho de conclusão de curso em comunicação visual, desenvolvido ao longo de aproximadamente um ano e que pode, a princípio, não guardar muitas semelhanças com trabalhos anteriormente contemplados em cursos de desenho industrial, posicionando-o, assim, em uma outra área do conhecimento que não a do *design*.

As motivações para o referido trabalho surgiram como uma reação a constatação de duas afirmativas, as quais se encontram em discussão também no presente ensaio, quais sejam:

1^a – Sendo o Desenho Industrial uma profissão que se define pela busca de soluções para alguns dos problemas cotidianos das pessoas, este parece não estar sendo exercido em sua amplitude máxima, visto que, observamos inúmeros problemas diariamente em nosso país para os quais o *design* não parece estar dando a atenção necessária.

2ª – Ao tomarmos a educação como uma importante peça na construção de uma sociedade mais igualitária, não observamos uma inserção mais direta do *design* enquanto ciência que pode somar contribuições para a melhoria do sistema educacional brasileiro.

Aquilo que se entende, hoje, como pertencente ao campo de atividades do *design* se justifica pela estreita relação que esta profissão estabeleceu com a indústria. É muito compreensível, então, que seja esta a imagem que prevaleça no entendimento das pessoas, tanto os praticantes, teóricos e estudantes, quanto os leigos.

Acreditar, porém, que sejam estas – as práticas subjugadas ao modo mecanizado de produção - as únicas possibilidades guardadas aos estudantes e profissionais deste ofício é, sem sombra de dúvidas, um grande equívoco. Antes de se caracterizar como uma atividade que produz objetos para comercialização, o desenho industrial se define por ser uma profissão que visa solucionar problemas, pensar o bem-estar das pessoas, facilitar a vida dos indivíduos em uma sociedade cada vez mais marcada pela competição e pela desigualdade.

O que se observa no meio acadêmico e profissional, por outro lado, é o reforço e a difusão deste desenho industrial que traz como resultados sempre algum produto ou objeto que possa, direta ou indiretamente, ser consumido por um público que é visto, na maioria das vezes, como clientes em um mercado livre.

Acreditamos que esta percepção da profissão do *designer* seja parcial e obsoleta. A interdisciplinaridade – característica intrínseca deste ofício – se apresenta em muitos outros níveis, não se restringindo aos campos práticos das engenharias e do *marketing*, para juntos desenvolverem bens de consumo industrialmente reproduzíveis atendendo às necessidades de certos segmentos mercadológicos. A disciplina do desenho industrial dialoga com muitas outras áreas da experiência humana e pode ter como resultado uma gama imensa de coisas, muitas delas, inclusive, imateriais.

O que parece para o estudante e o praticante do desenho industrial é que suas possibilidades de atuação na realidade concreta

se resumem àquelas perpetradas pelos meios de produção capitalista. O *designer*, progressivamente, vai se tornando um profissional especializado em desenvolver objetos definidos pela indústria e que serão por ela produzidos. A sua capacidade de pensar e resolver problemas vai sendo substituída por sua eficácia em entender os *briefings* e manipular os *softwares* compatíveis com os meios mecânicos de produção. A possibilidade de propor novos nichos de atuação é esmagada pela urgência de se incorporar ao sistema produtivo e ao mercado de trabalho que guardam para os *designers* somente as funções supracitadas, pois delas dependem para continuar subexistindo.

Foi acreditando na potencialidade de um *design* mais vasto que apostamos em sua associação com a educação, que é, definitivamente, um dos principais alicerces para o desenvolvimento de uma sociedade mais humana. Uma vez que entendemos nossa profissão como um conjunto de saberes teóricos e práticos na busca pela solução de problemas cotidianos, não podemos admitir que esta fique à parte do processo de melhoria de alguma coisa tão importante para a vida dos cidadãos brasileiros quanto a educação, em seu sentido mais amplo; Sendo este um trabalho acadêmico de pesquisa, nos vimos obrigados a não nos assustarmos pelo seu aparente distanciamento daquilo que se acredita um “desenho industrial profissional”, visto que, um de nossos objetivos é justamente questionar esta noção sedimentada daquilo que se espera de um trabalho de *design*.

2. EDUCAÇÃO EM *DESIGN* E *DESIGN* NA EDUCAÇÃO

A enorme importância da educação, do acesso à informação e da construção do conhecimento para o desenvolvimento de uma sociedade mais equilibrada e colaborativa, já foi exaustivamente apontada por diversos autores das mais variadas áreas do conhecimento. Sua abrangência e seu reflexo na realidade são tão

evidentes que, recentemente, em nota publicada na revista *Educação*, os editores correlacionaram o sistema educacional vigente com as guerras e a atual violência desmedida a que estão submetidos os cidadãos dos grandes centros urbanos do globo.

“Nem ações diplomáticas nem manifestações internacionais puderam evitar o conflito no Iraque. Séculos de conhecimento não serviram para impedir tantas mortes. [...] A nação mais rica do mundo dá um recado bem claro: a educação fracassou. É instrumento de poucos. E insuficiente, pois não torna o mundo um lugar mais pacífico e feliz. Nós devemos uma explicação às nossas crianças.”

A educação permeia tudo e todos, se manifesta nas culturas e nas relações interpessoais e internacionais. Algo tão extenso e relevante não deve ser ignorado por nenhum indivíduo e, muito menos, por nenhuma ciência. Para nações terceiromundistas, por exemplo, a educação – ou sua falta – pode fazer toda diferença no sentido de corrigir as injustiças sociais e as desigualdades de oportunidades, tanto em nível pessoal quanto coletivo e global.

Carlos Vogt, presidente da Fapesp, acusa este processo de desenvolvimento nacional pautado na educação, que urge em ser aligeirado. Em artigo publicado em março deste ano na revista *Pesquisa Fapesp*, Vogt nos chama a participar deste movimento:

“[...] cumpre-nos, mais do que nunca, a todos atores sociais ligados à educação e à produção científica e tecnológica, governos, instituições de ensino e pesquisa, agências de fomento, a sociedade civil como um todo, trabalharmos pela universalização do acesso ao conhecimento, com propostas eficazes para solucionar, em número e em qualidade, esta que é a expressão mais grave da alta concentração da riqueza, de um lado, e da disseminação globalizada da pobreza material e do desespero espiritual, de outro: a exclusão social.”

Este caminho rumo ao desenvolvimento norteado pela educação, a luta pela igualdade e o crescimento social, político e econômico, deve se refletir tanto nas instituições de ensino e pesquisa, quanto nas ações dos profissionais por elas formados (Nogueira, 2002). A noção de responsabilidade social e o engajamento em questões de interesse comum devem se fazer presentes nos núcleos de formação de conhecimento – escolas de *design*, por exemplo – para que os indivíduos que deles façam parte,

desenvolvam, desde sua formação mais básica, um posicionamento crítico para com a realidade que os cerca, conscientes de que, uma vez formados, estarão interferindo nas mudanças sociais do meio em que vivem.

Desta feita, acreditamos que a educação em *design* atente para os diversos problemas e situações de projeto que se apresentam aos nossos olhos diariamente em cada esquina das cidades brasileiras. O *designer* não deve aceitar que lhe seja reservado um lugar social que não seja totalmente coerente com a essência de seu ofício. Não nos cabe apenas o projeto de produtos e a solução de problemas ditados pela máquina industrial, devemos procurar contemplar um campo mais amplo de atuação.

Procuramos esta amplitude da atuação do *design* (ou do *designer*) no meio da educação, justamente por acreditarmos em seu potencial enquanto elemento capaz de influenciar proativamente na vida das pessoas, nos mais diversos níveis. Como já foi exposto anteriormente, a educação e seus reflexos se mostram de muitas maneiras no cotidiano dos indivíduos e nas decisões por eles tomadas, tendo, assim, valor incontestável nas mudanças sociais.

Porém, como se dá esta interferência do *design* no processo de educação? O que pode, efetivamente, fazer um *designer* para contribuir na melhoria do sistema educacional? Perguntas que surgiram em nossas cabeças tão logo decidimos adentrar este universo, a princípio, estranho ao *design*.

No entanto, sabemos que o *designer* é, por excelência, um comunicador. É alguém que cria formas, manipula símbolos, modifica e produz imagens, ressignifica mensagens, projeta soluções. A realidade que nos cerca é visual e carregada de elementos que estabelecem relações entre si, tanto formais - cores, texturas, dimensões - quanto sintáticas - idéia de beleza, equilíbrio, sensações, contrastes, etc.

No mundo, hoje, a imagem ganhou uma importância inegável na comunicação e em tudo que dela dependa, como por exemplo, a educação. A educação e a aprendizagem se fazem possíveis pela vivência, pela experiência, pela troca com os outros e com aquilo que nos cerca. E o que nos cerca? Tudo à nossa volta são mensagens

visuais (Canevacci, 2001) que são lidas e interpretadas. Para participar desta “realidade visual”, é preciso desenvolver a capacidade humana de se expressar por meios visuais, produzir e interpretar imagens, tal como fazemos no curso de *design*, por exemplo. Estudamos a forma e o conteúdo para comunicar alguma coisa.

Maria Esther Motta, professora de Artes do Sistema Positivo de Ensino, no *Educar 2003* (congresso internacional de educação), ocorrido em São Paulo, evidencia a importância de uma alfabetização visual para o engrandecimento da capacidade de aprendizado e comunicação de um indivíduo:

“Investigar os territórios do olhar é lançar igual olhar sobre a produção cultural na escola entendendo-a como um espaço de alfabetização estética dinamizada pela fruição, apreciação/reflexão e produção, capazes de fazer emergir de cada obra, texto/contexto os sentidos que possibilitem ao educando ampliar seu vocabulário expressivo e revelar uma poética pessoal.”

Esta preocupação com a linguagem visual é, na sociedade contemporânea, muito compreensível, visto que, estamos, a todo o momento, sendo bombardeados por inúmeras informações com as quais precisamos interagir para entrarmos em sintonia com a realidade que nos é apresentada e da qual fazemos parte. É, então, muito importante que sejamos capazes de interpretar e compreender as mensagens que o mundo nos apresenta e, mais ainda, que possamos produzir imagens que comuniquem idéias e sentimentos, para nos posicionarmos de forma mais ativa no ambiente em que vivemos.

A importância do desenvolvimento de uma linguagem visual / gráfica ou imagética para a inclusão do indivíduo no meio sócio-cultural e para a potencialização de suas faculdades de conhecer, aprender e comunicar-se aparece claramente nos *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)*, do ano de 2000, como podemos ver neste trecho, retirado do capítulo intitulado “Objetivos” (pág. 67):

“A capacidade cognitiva tem grande influência na postura do indivíduo em relação às metas que quer atingir nas mais diversas situações da vida, vinculando-se diretamente ao uso de formas de representação e de comunicação, envolvendo a

resolução de problemas, de maneira consciente ou não. A aquisição progressiva de códigos de representação e a possibilidade de operar com eles interfere diretamente na aprendizagem da língua, da matemática, da representação espacial, temporal e gráfica e na leitura de imagens.”

Parece evidente que há uma demanda para o *design* no campo da educação. O *designer*, enquanto profissional da comunicação visual, pode oferecer um instrumental teórico-prático – do qual faz uso em sua atividade profissional diária – para propor atividades e colaborar em projetos pedagógicos de escolas e outras instituições de ensino, de maneira a ajudar no desenvolvimento de uma educação que se utilize de recursos gráficos e imagéticos para formar indivíduos mais aptos a participarem positivamente e de maneira dinâmica nas mudanças sociais, na cultura e na vida diária do país, em um tempo quando a familiaridade com imagens dos mais variados tipos – bidimensionais, tridimensionais, eletrônicas, imagem estática e em movimento – e a capacidade de manipular símbolos e de se expressar visualmente parecem ter fundamental importância.

O próximo capítulo resume de forma bastante sintética, como encontramos este casamento entre *design* e educação, apresentando o *design* como um colaborador de grande expressão para a melhoria do processo de construção do conhecimento em um meio social real, acompanhando uma turma de alunos em sua passagem da 3ª para a 4ª série do ensino fundamental, na Escola Municipal Luiz Delfino.

3. PROJETANDO EM UM AMBIENTE REAL: UM ESTUDO DE CASO

Ao escolhermos desenvolver um projeto de graduação em um ambiente aonde não há a presença prévia de um *designer* e no qual já existe um trabalho consistente sendo desenvolvido, norteado por áreas do conhecimento como a pedagogia e a psicologia, procuramos ser cautelosos em não interferir, de maneira intrometida ou indevida, sem antes perceber que situações de projeto se

apresentavam naquele meio. Afinal, a idéia era somar contribuições - relativas ao campo do *design* - que pudessem ajudar no processo de ensino e aprendizagem que lá ocorre, da forma mais orgânica e natural possível, sem subverter o que já havia sido construído pelos profissionais e estudantes que interagem neste ambiente.

A pesquisa teve início em outubro de 2002. Em um primeiro momento procuramos nos ambientar, observando as aulas, a dinâmica entre educadores e educandos, a maneira como os conteúdos eram expostos (no que diz respeito à comunicação visual. Por exemplo: materiais didáticos utilizados, tanto pelos professores, quanto pelos alunos), e o próprio espaço físico onde ocorriam as aulas – organização espacial, iluminação, disposição dos alunos na sala. Nesta fase, que durou pouco mais de dois meses, não participamos ativamente no dia-a-dia do ambiente estudado, a única interferência era a própria presença do pesquisador no local.

Inicialmente, não estava claro para nós como a atuação do *design* se daria neste meio; muito menos para o corpo pedagógico que foi excepcionalmente receptivo e confiante na comunhão do ambiente escolar com esta nova disciplina que aparecia: o desenho industrial. Porém, por sabermos ser este um ambiente onde a troca de informações e a manipulação e produção de imagens e mensagens visuais ocorre repetidamente, decidimos nos arriscar e buscar perceber evidências de uma necessidade mais flagrante da intervenção do *design*.

A Escola Municipal Luiz Delfino, situada na Gávea, Zona Sul do Rio, procura pautar seu plano pedagógico em temas transversais, atitude encorajada pelos *PCNs*. Na segunda fase da pesquisa, iniciada em março de 2003, procuramos nos inteirar a respeito dos projetos da Escola para este ano, para que pudéssemos trabalhar em consonância com os objetivos do corpo pedagógico.

Para nossa surpresa, em uma conversa com a diretora da escola, Profa. Denise, percebemos que, o tema de trabalho para 2003, era justamente algo que apontava possibilidades muito interessantes de atuação e que havia sido colocado pela própria diretora: *Alfabetização e Cidadania*. Denise fez questão de ressaltar que, a *Alfabetização* deveria ser entendida em um sentido mais

amplo, como, por exemplo, ler imagens, ler pessoas, ler o ambiente à nossa volta, não apenas aprender os códigos utilizados nas linguagens escrita e falada. Tínhamos mais do que o necessário para começar um planejamento visando conjugar *design* e educação.

Observamos, então, como requisitos de projeto, a necessidade de abordar, tanto a questão da alfabetização – em um sentido mais amplo – quanto a questão da cidadania, e que esta abordagem seria feita dentro das competências do campo do *design*. Sabíamos também que estaríamos trabalhando com o desenvolvimento da linguagem visual / gráfica dos alunos, pois, como foi anteriormente colocado, esta desempenha papel fundamental na formação dos indivíduos na atualidade e tem enorme potencial na comunicação de idéias e sentimentos.

Para dar início a um trabalho de desenvolvimento da linguagem visual, foi preciso entender de que maneira aqueles alunos já se utilizavam desta forma de expressão para se comunicar. Que formas, técnicas, temas eram utilizados por estes estudantes, em que proporção e com quais objetivos.

Através das observações às aulas, entrevistas com professores e conversas com alunos, pudemos perceber que, a linguagem visual era trabalhada ocasionalmente (não há aula de Artes no currículo da escola, atividades similares são realizadas pelos professores na *Sala de Leitura*) em função de algum evento extra-classe como, por exemplo, uma festa temática para a qual os alunos confeccionam os adereços e enfeites necessários juntamente com os professores; ou em situações de descontração, quando não há uma “tarefa séria” a ser realizada, as crianças podem desenhar, fazer colagens. Em algumas atividades há a junção da expressão textual com a gráfica – em certas redações o aluno deve fazer uma ilustração sobre o que escreveu, por exemplo.

Assim como aponta a psicóloga Tereza Cristina em matéria publicada na *Revista Educação* (nº. 72, pág. 35), no sistema educacional vigente, há um privilégio claro da linguagem escrita em detrimento da linguagem visual. A preocupação é sempre que a criança domine os símbolos da língua. As atividades de desenhar,

colar, pintar e recortar ficam guardadas para momentos lúdicos, como se seu potencial fosse apenas terapêutico, não pedagógico.

Não obstante, sabidamente o rabisco e o desenho, ou seja, a capacidade de grafar uma superfície, de deixar um sinal ou marca pessoal, antecedem a comunicação verbal organizada. Naturalmente o indivíduo se mostra capaz de se expressar visualmente antes de poder comunicar-se através da língua, seja ela oral ou escrita, mesmo que alguns autores afirmem que a evolução do desenho dependa da evolução destas linguagens (Mèridieu, por exemplo). Defendemos a idéia de que é preciso encorajar o prosseguimento deste fenômeno, estimular o desenho, a pintura, a colagem ou qualquer outra forma de expressão visual. Não se deve reprimir tal capacidade, mas sim, estimulá-la, para que o indivíduo aprimore seu vocabulário gráfico e com isso amplie suas possibilidades de se expressar e comunicar. Qualquer profissional que manipule formas e imagens – como *designers*, arquitetos, artistas plásticos – é uma prova viva da importância de se desenvolver a linguagem visual e o senso estético, pois sem tais recursos, estes profissionais não poderiam elaborar seus discursos gráficos de maneira tão rica e inteligível.

Para alcançarmos nossos objetivos – desenvolver a linguagem visual dos educandos, apresentando o desenho industrial como uma prática profissional que pudesse colaborar nos processos pedagógicos – e para ajudar a equipe da escola no seu intuito de despertar a cidadania nos alunos e alfabetizá-los, tanto nas linguagens escrita e falada, quanto na visual, procuramos criar uma metodologia de trabalho que, simultaneamente, se valesse de ferramentas do *design* de noções de cidadania, envolvendo os principais atores desta pesquisa (alunos da escola e pesquisadores) em um grande projeto, a qual chamamos *Projeto Construção*.

O *Projeto Construção* consiste em atividades desenvolvidas em sala de aula pelos alunos, sob a orientação dos pesquisadores, que visam alcançar um objetivo maior: a construção de uma maquete da Escola Municipal Luiz Delfino. Tais atividades exploram o desenvolvimento de técnicas de representação e de um vocabulário gráfico para a produção de um protótipo em escala do espaço onde

interagem os participantes do projeto, sob o pano de fundo de alguns conceitos de cidadania, como respeito ao próximo e ao meio-ambiente, liberdade de expressão e solidariedade.

A escolha em representar a escola através de uma maquete pareceu oportuna por, basicamente, duas razões: Em primeiro lugar, por acreditarmos que seria muito mais interessante para os alunos, realizar atividades que trouxessem como resultado alguma coisa que tivesse um valor afetivo para eles, algo que pertencesse às suas realidades, ao invés de atividades que visassem apenas a apreensão de determinada técnica ou a utilização de um novo material. Em segundo lugar, porque, já que a idéia era trabalhar paralelamente a linguagem visual e a cidadania, seria muito bom que não só o trabalho fosse coletivo, mas também a relação dos participantes com o objeto representado fosse parecida, donde veio a idéia de construirmos um espaço comum onde estes atores sócios se relacionam: própria escola.

Para tal, elaboramos uma metodologia que trazia para a realidade de uma turma de 4ª série do ensino fundamental, um conceito muito utilizado nas academias e no meio profissional do *design*, a idéia de *projeto* – uma sucessão de etapas planejadas que intencionam resolver problemas, vencer um desafio, alcançar um objetivo – e onde cada etapa representa uma parte do todo.

A interferência era, agora, direta, e se dava através de aulas, ministradas pelos próprios pesquisadores, que ocorriam duas vezes por semana, durante aproximadamente uma hora e meia. A dinâmica das aulas consistia na elaboração de atividades, as quais eram executadas pela turma, que foi dividida em grupos com igual número de integrantes. Desta forma, a turma, que contava com trinta e seis alunos, ficou separada em seis grupos de seis alunos. Cada grupo tinha uma tarefa a cumprir, a que chamamos *tarefa do dia*, em cumprindo sua tarefa, o grupo ganhava um ponto; caso todos grupos cumprissem suas tarefas, além de seus respectivos pontos, os grupos ganhavam, ainda, um ponto extra. Tal critério foi elaborado no intuito de estimular que alunos de um determinado grupo ajudassem alunos de um outro grupo, trabalhando, assim, noções de

solidariedade, trabalho em equipe e promovendo uma competição saudável.

Ao longo de três meses, os grupos trabalharam com diversas técnicas de representação, tais como desenho, pintura, colagens, corte e vinco e montagem, manipulando matérias das mais variadas naturezas, desde o tradicional papel *offset* branco, até palitinhos de churrasco, isopor, papel-paraná, barbante e tinta gauche. Procuramos diversificar as atividades de maneira que os grupos pudessem todos trabalhar com a maior gama de matérias diferentes possível, se utilizando de técnicas para transformação dessas matérias-primas em objetos por eles conhecidos, as partes da escola. Desta maneira, procuramos incorporar nestas atividades de linguagem visual, alguns conceitos de cidadania, como ajuda ao próximo, trabalho em equipe, respeito às diferenças, cuidado com desperdício de materiais e com o trabalho confeccionado pelos colegas. Tais conceitos eram trabalhados no decorrer das atividades, na convivência em sala de aula, na busca por alcançar um objetivo comum.

Assim, quando um aluno não sabia como realizar uma tarefa, um outro aluno, que já havia realizado-a anteriormente, poderia ajudar, ensinar, participar junto. Quando dois ou mais grupos precisavam usar um mesmo material ou ferramenta, era necessário arranjar uma maneira de dividir, de compartilhar. O coletivo refletia, ao mesmo tempo, a força do conjunto e a importância do singular no todo, do individual no plural.

O papel do pesquisador se resumia a apresentar algumas técnicas, fornecer material, dar alguma orientação necessária e propor as atividades diárias, mesmo que, devido à natureza orgânica do processo, estas atividades fossem, vez ou outra, modificadas ou adaptadas pela vontade da turma; o que deu um traço ainda mais autoral / personalizado ao trabalho dos alunos.

Como resultados deste trabalho temos, em primeiro lugar, o processo pelo qual passaram as crianças – que puderam desenvolver subsídios técnico-práticos para se expressarem visualmente e manipularem formas e elementos em busca de se comunicarem ou de transmitir idéias e sentimentos e experimentar na

vivência diária conceitos de cidadania; os próprios objetos construídos pelos estudantes – a maquete da escola e bonecos-caricatura de cada um deles; além de um livro / relatório, ao qual chamamos *Diário de Campo*, onde relatamos, para cada dia de trabalho, quais atividades foram efetuadas, quais eram seus objetivos – tanto no que concerne à linguagem visual, quanto à cidadania – como foram distribuídas as atividades entre o grupos, quais técnicas e matérias foram utilizados e ainda, ao fim de cada relato, algumas considerações dos pesquisadores sobre a dinâmica das atividade, o interesse dos alunos e a sua evolução, observações e críticas sobre o andamento do trabalho e as ações de projeto.

O trabalho teve sua conclusão em julho deste ano. Na última aula, foi feita a montagem do protótipo e houve uma cerimônia de entrega de diplomas e carteirinhas profissionais de arquitetos de maquetes para todos alunos que participaram do projeto. A cerimônia contou com a presença de todos os alunos, além da equipe pedagógica e de alguns funcionários de escola.

Acreditamos ter dado uma colaboração, dentro daquilo que nos propomos enquanto *designers*, em um processo que se dá na vida cotidiana, de maneira contínua, orgânica e coletiva, pela troca de experiência, sentimentos e conhecimento, a que chamam: educação, na qual temos grandes esperanças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BELLO, Maristher Motta. **Leitura de Imagens e Integração de Linguagens**. Curitiba; Distribuidora Positivo, 2003 (palestra mimeografada).
- CAMPOS, Rose. A Língua Secreta das Crianças. In: **Educação** n. 72, Abril 2003. p. 32-35.
- CHALITA, Gabriel. O Poder de Fogo da Educação: A Chance de Formar Atores Sociais Talentosos. In: **Pesquisa Fapesp** n. 85, Março 2003. p. 64-65.
- KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel (orgs). **Infância e Produção Cultural**. Campinas: Papirus, 1998.
- MÉRIDIEU, Florence de. **O Desenho Infantil**, 8ª ed. São Paulo: Culrix, 2001.
- NOGUEIRA, Cristine. Pensando Sobre o Papel Social de *Design*. In: I Simpósio do LaRS – Laboratório da Representação Sensível, PUC-Rio, **Anais...** Rio de Janeiro, 2002. p. 133-140.
- Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental, 2ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- REDIG, Joaquim. *Design* – Urgente! – Propostas de Temas para Reflexão e Ação. In: I Simpósio do LaRS – Laboratório da Representação Sensível, PUC-Rio, **Anais...** Rio de Janeiro, 2002. p. 167-174.
- VOGT, Carlos. Indagações por Um Novo Humanismo: O Imperativo de Ética num Mundo Pragmático. In: **Pesquisa Fapesp** n. 85, Março 2003. p. 58-59.

