



O Design e suas ferramentas criativas como meio de capacitação de professores.

Maria do Socorro da Silva de Sousa¹ Francisco Bruno Silva de Sousa²

Resumo: As habilidades relacionadas ao processo de design – como observação, desenho, mapa mental, criação de painéis, entre outras – são importantes para todos os cidadãos no contexto da sociedade criativa, já que, segundo Mozota(2003), o Design é o fator central da humanização inovadora de tecnologias e o fator crucial do intercâmbio cultural e econômico. O objetivo deste trabalho é demonstrar como as ferramentas do Design puderam ajudar na capacitação dos professores de ensino base, ocorrida na escola Inovação, na cidade de Missão Velha, durante sua semana pedagógica, utilizando ferramentas a partir da interdisciplinaridade e do conhecimento técnico do Design.

Palavras-chave: Capacitação. Design. Educação. Capacitação através do Design.

1. Introdução

Antes do advento da tecnologia tomar conta do mundo, jamais poderia se pensar que o Design, uma ciência técnica, poderia agregar algo à formação de professores do ensino básico. Contudo, nesse momento em que as pessoas perdem interesse rapidamente pelos objetos ou situações em geral, onde a correria toma conta do dia a dia, e as pessoas se desestimulam com frequência, é possível pensar nas ferramentas do Design, conhecida por ser uma atividade técnica e criativa, como um modo de desenvolver o senso crítico, técnico e ampliar a criatividade dos docentes de uma instituição de ensino base. Segundo Caldas; Holzer; Popi (2017), a visão de um trabalho diferenciado, com a inclusão de atividades que prezem pela interdisciplinaridade, tem sido um dos objetivos da escola contemporânea. Atualmente, tem-se visto instituições que buscam abordagens metodológicas que facilitem tal ação e auxiliem na aprendizagem significativa.

O Design está, praticamente, em tudo que utilizamos e consumimos: está no celular, nos carros, no computador, na cadeira, na televisão, nas embalagens, nas imagens, em todo lugar. Ele está presente em soluções tangíveis ou intangíveis em nosso cotidiano. “Todos os homens são designers. Tudo o que fazemos, quase o tempo todo, é design, pois é básico para todas as atividades humanas” (PAPANÉK *apud* MOZOTA, 2003, P.15). Portanto, de acordo com Mozota(2003), design é o fator central da humanização inovadora de tecnologias

¹ Universidade Federal do Cariri, email: maria.sousa@ufca.edu.br

² Universidade Regional do Cariri, e-mail: brunodesousalds@gmail.com



e o fator crucial do intercâmbio cultural e econômico. No que diz respeito as tarefas, a autora informa, que o design busca descobrir e avaliar as relações estruturais, organizacionais, funcionais, expressivas e econômicas, com a incumbência de promover a ética global, ética social e apoiar a diversidade cultural, a despeito da globalização do mundo.

Partindo das premissas citadas, a pergunta que norteia esse estudo é: como o Design e suas ferramentas podem ser trabalhados, de forma interdisciplinar, para que os professores do ensino base da escola Inovação, localizada no município de Missão Velha, possam se apropriar dos conhecimentos ligados a essa área e desenvolver habilidades de organização pessoal, social e profissional? Dessa forma, na educação, o Design pode ter como função inserir saberes culturais e estéticos que são importantes para construir o saber significativo no cotidiano educacional.

2. Objetivo

Considerando-se o exposto, a finalidade deste trabalho é demonstrar como as ferramentas do Design puderam ajudar na capacitação dos professores de ensino base, ocorrida na escola Inovação, na cidade de Missão velha, durante sua semana pedagógica, utilizando ferramentas a partir da interdisciplinaridade e do conhecimento técnico do Design.

Para o cumprimento do objetivo específico, deve-se observar os seguintes objetivos gerais:

- Levar dinamismo para as reuniões de capacitações e semanas pedagógicas.
- Proporcionar momentos lúdicos e produtivos aos educadores, para que possam desenvolver criatividade, e levar qualidade e satisfação às suas salas de aula.
- Proporcionar aos educadores o exercício da visão estética e cultural a partir das ferramentas do Design;
- Mostrar que a criatividade é um fator relevante na tomada de decisões para a vida social.

3. Metodologia

A oficina, denominada “Renovar-se”, ocorreu durante a semana pedagógica da escola Inovação, localizada no município de Missão Velha, estado do Ceará. Foi realizada com professores do ensino fundamental I, entre 24 a 40 anos de idade; Direcionada às pessoas que desejam potencializar a criatividade, que valorizam a sensibilidade criativa e que buscam inovação e dinamismo nos encontros pedagógicos. Esse encontro durou, aproximadamente, 4 horas foi realizado em um dia simbólico, dia 15 de outubro



de 2017, ou seja, no dia dos professores, em um espaço tranquilo e amplo localizado no prédio escolar.

Entre as principais finalidades dessa ação está fazer com que esses educadores se reconheçam como indivíduos, entender que para ser criativo dentro e fora de sala de aula há um processo, conectá-los com o potencial criativo individual e coletivo, propiciando uma troca de conhecimentos e desenvolvimento.

A primeira parte da oficina explicou o que era criatividade, a partir daí se registrou quais as principais características de uma pessoa criativa, desmistificando o fato de que criatividade é um dom, ao contrário todo ser humano por natureza é criativo. Em um segundo momento, foi passado um vídeo para fazer os participantes refletirem sobre o amanhã, sobre o futuro da educação e o que pode ser levado em conta na busca de soluções. A terceira parte, foi um momento de auto avaliação, onde utilizou-se o processo de imaginação e volta ao passado, onde os educadores refletir sobre o processo educativo deles e as mudanças ocorridas atualmente. No quarto momento, consistiu em construir em dupla, painéis criativos a partir de um tema – problema.

4. Resultados/Discussão

É sabido que a educação tem como principal finalidade, formar pessoas capazes de atuar na sociedade, e ao mesmo tempo de transformá-la. Para que isso aconteça de forma eficaz, é necessário que os envolvidos estejam realizando interações e ferramentas cada vez mais inovadoras. A oficina criativa “Renovar-se” acaba sendo uma multitarefa, pois os participantes dessas ações passam por desafios contínuos, que envolvem o criar e a articulação do conhecimento, para desenvolver soluções até então impensadas. O ideal é que os professores participantes compreendam, que a proposta de trazer as ferramentas do design para as formações e capacitações internas é relacionar saberes. Com isso, é possível pensar numa asserção interdisciplinar para o trabalho educativo.

A primeira parte da oficina se deu através do questionamento do “que é ser criativo?” e “o que é criatividade?”, “como podemos utilizar a criatividade?” o intuito era esquecer a ideia de que criatividade é um dom, e mostrar que criatividade pode ser desenvolvida. Nesse momento foram dados exemplos do cotidiano que comprova as palavras de Fayga quando ela diz: “A natureza criativa do homem se elabora no contexto cultural” (OSTROWER, 2003, p.05). Ou seja, a partir das suas necessidades e de acordo com suas vivências.



Figura 1: participantes na roda de conversa

Ainda em meio a discussão sobre ser criativo, fora posto para as participantes o tema “Sonho da sua vida”. Foram mostrados imagens de adolescentes e jovens, com balões de HQ recheados de sonhos e desejos como os seguintes: “quero fazer a universidade”, “quero falar uma língua estrangeira com fluência”, “quero conhecer outros países e pessoas”, “quero ter um bom emprego”, “quero ter uma família”, “quero ter meu próprio lugarzinho para morar” e também balões recheados de pontos de interrogação, foi observado a reação das participantes, ao se depararem com as imagens. O objetivo era deixar que elas entrassem no clima de sonhos. Em roda, as participantes foram questionadas sobre o que achavam das figuras, o que pensam que elas significam. O momento foi usado para que elas pudessem refletir sobre os sonhos dos outros, os delas e entenderem que cada um tem um sonho, por mais distante que sejam elas precisam de uma forma criativa para realizá-los. A partir daí todas as participantes foram colocadas em um mesmo patamar.

Em seguida, elas construíram planos e metas para realizar os sonhos que tinham. Separamos os sonhos de realização imediata daqueles que possuíam realização a longo prazo. O objetivo era registrar os sonhos e encará-los de forma mais objetiva. Foi distribuído uma planilha para o registro pessoal delas, o qual tiveram a oportunidade de relacionar os sonhos. Em seguida, foi pedido que observassem bem cada um deles e tentassem identificar quais são os sonhos de realização a curto, a médio e a longo prazo e os relacionassem em colunas. Para facilitar o exercício, sugeri um padrão: Curto prazo, ou seja, até 1 ano pra realizar; médio prazo, de 1 a 5 anos e a longo prazo, acima de 5 anos. Em seguida, organizaram-se em duplas, a partir das semelhanças de alguns sonhos manifestados. Cada dupla buscou informações aproximadas dos custos para realizar os sonhos de cada um.



A partir do mapa mental que foi feito antes, foram oferecidos materiais para que, em duplas, construíssem um painel criativo o qual representasse suas metas e realizações, a fim de mostrar o quanto é importante que os educadores sejam criativos ao lidar com o cotidiano. Segundo Demarch et. al.(2011) ninguém é criativo do nada(...) um indivíduo só é criativo quando consegue a partir das suas experiências “associar” fatos conhecidos que até então eram encarados como estranhos. Dessa maneira, elas conseguirão agrupar todas as experiências vividas e salientar novas maneiras de se trabalhar o conteúdo programático com seus educandos.

Ao finalizar a atividade os painéis foram mostrados, sob a curadoria de suas respectivas duplas. Em seguida fizeram uma avaliação da atividade.

5. Conclusão

A busca do conhecimento se reflete numa mudança de atitude, pois a sociedade anseia por educadores que façam mais que simplesmente pensar, é importante que sejam capazes de analisar e assimilar o que uma situação apresenta, declara, provoca e propõe. O discurso social afirma que o desenvolvimento e a expressão do potencial criativo, são de grande importância, não só para o indivíduo como também para a sociedade, pois é da criatividade que depende o próprio desenvolvimento da humanidade. Porém, a prática pedagógica mostra que o potencial criativo tem sido usualmente inibido e bloqueado, pensando nisso, foi realizado esta oficina.

O desenvolvimento desse tipo oficina criativa no espaço escolar, proporciona a relação de saberes e promove o encontro entre teoria e prática. Diante dos fatos já informados, é possível compreender que a criatividade precisa ser estimulada, desenvolvida e transformada em novas habilidades individuais. As capacitações, os planejamentos pedagógicos e formações são momentos para estimular a criatividade dos professores, e assim, oferecer oportunidade para desenvolver novas habilidades individuais e coletivas.

6. Referências

- CALDAS, F. R.; HOLZER, D.C.; POPI, J.A. **A interdisciplinaridade em arte: Algumas considerações**. Ed.? 2017. 161-169p.
- DEMARCHI, A.P.P; FORNASIER, C.B.R; MARTINS R.F.F. **Gestão de design humanizada pelo design thinking a partir de relações conceituais**. Projética Revista científica de Design. V. 2, Londrina-SP. 2011
- MOZOTA, B.B. **Gestão do design: Usando o Design para Construir Valor de Marca e Inovação Corporativa**. Ed. 1. Bookman, 2003. 344p.
- OSTROWER, Fayga. **Processos de Criação**. Petrópolis: Vozes, 2003.