

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

## **CONTAR, FAZER E ENCENAR:**

ferramentas participativas para reimaginar espaços da universidade

Palavras-chave: Design Participativo. Jogos. Universidade.

**Amanda Rodrigues da Cunha;** Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco e Brasil; amanda.rcunha@ufpe.br;

**Isabel Xará França;** Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco e Brasil; isabel.xara@ufpe.br;

**Vítor Domício de Meneses;** Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco e Brasil; vitor.meneses@ufpe.br.

**María Cristina Ibarra Hernández;** Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco e Brasil; cristina.ibarra@ufpe.br.

### **1. Introdução**

No contexto contemporâneo, o Design abrange uma multiplicidade de eixos temáticos a partir de práticas criativas. Neste artigo, compreende-se o Design como um campo que valoriza as relações de participação e a criatividade coletiva, no qual os integrantes se posicionam como centro do processo. Para Sanders e Stappers (2012), na abordagem do Design Participativo, as pessoas não se limitam a ser receptoras finais do projeto, mas atuam como especialistas ao longo de todo o processo criativo, a partir de suas próprias experiências.

Assim, o Design Participativo é compreendido como uma forma de engajamento ativo dos participantes em determinado contexto, conferindo-lhes voz e protagonismo no processo de design. Conforme destacam Brandt, Binder e Sanders (2012), “não se trata de uma abordagem única, mas sim de uma família de práticas de design em expansão, que abrange diversas agendas e um conjunto variado de ferramentas” (Brandt; Binder; Sanders, 2012, p. 7).

Durante as décadas de 1970 e 1980, essa vertente do Design surgiu sob a influência de ideais democráticos e movimentos sociais, colocando em pauta que a participação no design não é apenas uma questão metodológica, mas também uma questão política, sobre quem tem o direito de pensar o futuro.

Nessa perspectiva, compreender-se a maneira do ser ou agir de uma pessoa ou coletivo, como afirma Rocher (1989), “ao reconhecer como ideal, faz com que as condutas às quais é atribuído tais ideias sejam desejáveis ou estimáveis” (Rocher, 1989). Ou seja, o autor contextualiza a participação como um valor social, reforçando a prática do Design Participativo como uma dimensão cultural e ética, que engaja pessoas na construção coletiva.

Apesar da expansão e do potencial para democratizar processos projetuais, ainda há lacunas na compreensão das práticas do Design Participativo, como, por exemplo, o uso das técnicas do “contar, fazer e representar” (Brandt; Binder; Sanders, 2012), as quais podem ser adotadas em cenários específicos, incluindo as múltiplas vozes das pessoas ou dos stakeholders na concepção de projetos. Essas técnicas valorizam a escuta, o saber popular, e a revelação de percepções e reflexões significativas.

Desse modo, o objetivo parte da reflexão sobre como as ferramentas propostas por Brandt, Binder e Sanders (2012) podem contribuir para captar percepções locais, imaginações de futuros compartilhados e transformação de práticas do design, bem como discutir os desafios que surgem na implementação dessas técnicas em dinâmicas reais. Para isso, foram realizados dois experimentos com estudantes da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), que permitiram analisar as percepções dos alunos sobre os espaços do centro acadêmico da universidade.

Por fim, esta pesquisa se mostra relevante para a compreensão e a execução de técnicas do Design Participativo em contextos acadêmicos, contribuindo para o fortalecimento de processos colaborativos e evidenciando a importância da escuta. Além disso, reforça a dimensão democrática e ética do design, ampliando as referências para pesquisadores e profissionais que buscam inovação nas formas de engajamento e cocriação sob diferentes perspectivas.

## **2. Metodologia**

A pesquisa adotou o método do Design Participativo, com base nas técnicas do “contar, fazer e representar” (Brand, Binder, Sanders, 2012). Foram planejadas e realizadas dinâmicas participativas sobre a percepção dos alunos em relação aos espaços

da universidade, por meio de uma abordagem colaborativa que envolveu ativamente discentes de disciplinas da Graduação (Design Participativo) e da Pós-Graduação (Design e Questões Contemporâneas) do curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). A abordagem qualitativa permitiu analisar histórias narradas, ideias propostas, mapas e registros visuais. A pesquisa foi estruturada em três etapas:

**Etapa 1 - Levantamento bibliográfico:** como etapa inicial, foram realizadas buscas teóricas sobre participação em processos de design, com destaque para as reflexões de Brandt, Binder e Sanders (2012), que propõem o engajamento do público por meio das técnicas descritas ao longo deste artigo.

**Etapa 2 - Planejamento, aula e dinâmica participativa:** com base na fundamentação teórica, foi realizada uma aula para aprofundar as técnicas de forma teórica e prática, a partir de uma dinâmica participativa envolvendo os discentes da Graduação e da Pós-Graduação em Design. Os participantes foram convidados a imaginar um espaço da universidade à sua escolha e escrever uma palavra que o representasse, contando como era sua experiência nesse espaço (Contar). Em seguida, refletindo sobre as falas, cada um foi estimulado a pensar em formas de melhorar esse espaço, produzindo um painel com suas ideias por meio de textos e desenhos (Fazer). Ao final, em uma situação imaginada de encontro com o reitor da universidade, o participante encenava a apresentação de sua proposta (Representar). A dinâmica permitiu o engajamento dos participantes em contar histórias, co-criar e encenar situações futuras relacionadas aos espaços da universidade.

**Etapa 3 - Coleta de informações e reflexões:** por fim, essa etapa permitiu a análise dos dados coletados a partir dos materiais produzidos pelos participantes — relatos, desenhos e anotações. Após a análise, com base nos relatos de experiência, foi realizada uma discussão sobre as técnicas empregadas e sua relação com o referencial teórico. Essa partilha permitiu validar as interpretações e agregar percepções individuais.

### **3. Resultados**

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

A UFPE possui um campus universitário amplo, com diversos ambientes de convivência, estudo, lazer e circulação. Esses espaços físicos compõem a experiência cotidiana dos estudantes e influenciam seu bem-estar e, conseqüentemente, seu desempenho. Reconhecendo a importância da percepção dos estudantes sobre o campus, nossa iniciativa buscou entender quais lugares da universidade possuem maior significado (positivo e/ou negativo) para os estudantes e como eles imaginariam melhorias nesses locais. A hipótese latente é que os usuários diários do campus têm um conhecimento real sobre esses ambientes e que dar voz a essas percepções pode orientar intervenções de design mais acertadas e humanizadas no espaço universitário.

Para explorar essas percepções, realizamos dois experimentos da dinâmica *you* na UFPE: engajando mudança de frente ao reitor, em dois contextos distintos, inspirados na tríade contar–fazer–representar. Criamos, no chão da sala de aula, um esboço improvisado do campus — como uma maquete, para situar melhor os participantes. No contexto da Pós-Graduação, participaram aproximadamente 12 alunos; na Graduação, aproximadamente 18 alunos. A atividade foi dividida em três momentos sequenciais:

**1. Você na UFPE** – Cada estudante foi convidado a escolher um espaço do campus que tivesse importância pessoal, seja uma história marcante, bem como um espaço que gerasse incômodo ou desejo de mudança. Em seguida, posicionavam seus avatares nos espaços escolhidos. Para ouvir suas histórias, usamos uma peteca, na qual, quem a recebesse, compartilhava com o grupo sua experiência relacionada ao lugar. Perguntas disparadoras auxiliaram nesse processo, tais como: você gosta de estar neste espaço; e, quais são os pontos positivos e negativos do espaço. Neste momento, emergiram relatos diversos e afetivos, como por exemplo, a conexão como lugar de encontro na concha acústica para esse discente com amigos e familiares. A etapa do Contar permitiu tornar visíveis essas vivências invisíveis do cotidiano e criou empatia entre os participantes, à medida que descobriram pontos em comum em suas experiências no campus.

**2. Engajando mudança** – Na segunda etapa, os alunos foram instigados a co-criar soluções para melhorar os espaços narrados. Oferecemos materiais simples de

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

prototipagem (papéis, canetas, post-its e bases de papelão) para que pudessem esboçar suas ideias. Surgiram propostas como novas áreas de sombra na praça, espaços coletivos mais confortáveis para descanso e projetos de participação comunitária na concha acústica. A etapa do Fazer proporcionou o exercício da proposição: os estudantes se reconheceram como agentes capazes de idealizar transformações reais

**3. De frente ao Reitor** – Por fim, cada participante foi convidado a imaginar que o reitor da universidade estava recebendo propostas para conhecer pessoalmente. Os alunos representaram um breve diálogo no qual apresentaram suas sugestões. Essa dramatização exigiu que articulassem as qualidades de suas ideias, defendessem sua relevância e respondessem a possíveis questionamentos guiados por nós. A encenação adicionou uma camada de realismo e desafio: ao simular a comunicação com a administração universitária, os estudantes puderam exercitar a argumentação em defesa das necessidades que identificaram. Além disso, a atividade permitiu leveza e ludicidade. Essa etapa do Representar consolidou o ciclo, dando vida às ideias em um cenário próximo do real, abrindo espaço para o debate coletivo.

## 4. Considerações finais

A experiência relatada demonstrou, na prática, como as ferramentas do Design Participativo baseadas em contar, fazer e encenar podem revelar, de forma profunda, as percepções dos participantes sobre um espaço. Cada técnica contribuiu de maneira distinta e complementar. Durante a dinâmica, ao explicar por que associaram determinada palavra ao espaço escolhido, os participantes revelaram vivências e sentimentos, descortinando a trama de afetos presente no campus. As lembranças contribuíram para a percepção dos espaços e motivaram ideias de mudança, posteriormente apresentadas no diálogo encenado com o reitor. O componente imaginativo da dinâmica, que propôs a ideação de contextos futuros em que tudo era possível, teve grande influência na formulação de propostas para a transformação colaborativa dos espaços, em prol de uma universidade mais justa, diversa e humana.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

## REFERÊNCIAS

BRANDT, Eva; BINDER, Thomas; SANDERS, Elizabeth. Ferramentas e técnicas: formas de engajar o contar, fazer e representar. In: SIMONSEN, Jesper; ROBERTSON, Toni (org.). **Routledge International Handbook of Participatory Design**. Londres: Routledge, 2012. (Tradução livre).

ROCHER, Guy. **Sociologia geral: A ação social**, v. 1. Lisboa: Presença, 1989.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design**. CoDesign, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 5–18, 2008.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. **Convivial toolbox: Generative research for the front end of design**. BIS, 2012.