

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Varal de Lembranças e Teatro Fórum:

Design Participativo na construção de memórias e futuros.

Palavras-chave: Design Participativo, Varal de Lembranças, Teatro Fórum, Escola de Ensino-Médio.

Jeisse Santana dos Santos; Universidade Federal de Pernambuco;
Recife, Pernambuco, Brasil; jeisse.santana@ufpe.br;

José Yank da Silva; Universidade Federal de Pernambuco; Recife,
Pernambuco Brasil; yank.silva@ufpe.br;

Maria Cristina Ibarra; Universidade Federal de Pernambuco; Recife,
Pernambuco, Brasil; cristina.ibarra@ufpe.br.

1. Introdução

Neste artigo, buscamos documentar a experiência com duas técnicas participativas —Varal de Lembranças e Teatro Fórum— em uma Escola pública estadual de Recife. As duas experiências foram realizadas dentro da disciplina de Design Participativo (DP), lecionada pela professora Maria Cristina Ibarra em 2024.1, na graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

As atividades integraram o projeto Como co-criar: Ferramentas para processos participativos em design, selecionado pelo edital de Estímulo à Inovação em Práticas de Ensino na Graduação da UFPE no final de 2023, e realizado com a colaboração da designer Bruna Montuori. O projeto tinha como objetivo desenvolver um protótipo impresso de dispositivo lúdico para estudantes da graduação, reunindo ferramentas do DP e estimulando a participação em processos de design. A turma foi organizada em grupos, e os estudantes desenvolveram dinâmicas relacionadas às ferramentas e técnicas escolhidas, com base em bibliografia recomendada e pesquisas.

Este artigo foi escrito por dois alunos, Jeisse Santana e José Yank, integrantes de um dos grupos, junto com a professora responsável pela disciplina. Cada grupo escolheu o local das intervenções, e este optou pela Escola Gilberto Freyre. Na disciplina, foram testadas 20 técnicas e ferramentas participativas — as técnicas orientam a condução das atividades, enquanto as ferramentas dão suporte prático à execução. A partir dessas

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

experiências, foi criado o protótipo de dispositivo lúdico de 30 cartas, intitulado CO-CRIAÇÃO EM AÇÃO: 30 técnicas e ferramentas para ativar a participação (Figura 1).



Figura 1 – Baralho de cartas “CO-CRIAÇÃO EM AÇÃO: 30 técnicas e ferramentas para ativar a participação”.

Fonte: os autores (2024)

2. Fundamentação Teórica

O DP é uma prática que visa envolver pessoas de dentro e fora do campo do design em processos de co-criação, por meio de ferramentas e técnicas que auxiliam na construção conjunta de intervenções, o compartilhamento e a troca de experiências, o fortalecimento de comunidades, o diálogo para a criação coletiva de saberes, a imaginação de cenários ou alternativas futuras, a reconstrução de memórias coletivas, o engajamento de participantes e a criação de um senso de pertencimento.

Segundo Robertson e Simonsen (2013, tradução própria), é um processo de investigação, compreensão, reflexão, estabelecimento, desenvolvimento e apoio à aprendizagem mútua entre múltiplos participantes na ‘reflexão-na-ação’ coletiva. Dentro da América Latina, designers têm se inspirado em abordagens do pedagogo pernambucano Paulo Freire (Serpa et al., 2020) e em Orlando Fals Borda, sociólogo colombiano (Ibarra, 2020), para a construção de um design mais dialógico e sentipensante (Andrade & Ibarra, 2021).

Partindo para as técnicas trabalhadas com o grupo, inicialmente abordamos o Varal de Lembranças, que foi elaborado pela primeira vez na Rocinha, no Rio de Janeiro. A técnica visa trazer a construção de uma auto imagem e identidade local através da

memória dos moradores, recortes de jornais, fotos e documentos, além de estimular um olhar crítico sobre a história local (Silva, 2021).

A segunda técnica utilizada foi o Teatro Fórum, criada pelo dramaturgo brasileiro Augusto Boal, que visa a humanização e a busca pela superação das opressões, sejam elas de ordem social, psicológica ou simbólica. No Teatro Fórum, há um incentivo ao rompimento da barreira entre o palco e a plateia, criando um ambiente de integração entre esses dois cenários e estimulando a intervenção do espectador, provocando reflexões sobre formas de opressão e possibilidades de modificação de forma teatral (Canda, 2013). O Teatro Fórum busca “ajudar o espectador a se transformar em protagonista da ação dramática, para que, em seguida, utilize em sua vida as ações que ensaiou na cena” (Desgranges, 2006, p. 70), dessa forma, o espectador passa de apenas ouvinte para participante efetivo da dramaturgia, ingressando efetivamente com novas falas, gestos e enredos, de maneira livre, conforme entende como correto para a continuidade do teatro.

3. Experiências na escola Gilberto Freyre

A Escola de Referência Gilberto Freyre, situada no Alto Treze de Maio, bairro do Vasco da Gama, Recife (PE), desempenha papel fundamental na educação da região. O acesso à escola foi facilitado pela mediação da mãe de um integrante do grupo, funcionária da instituição.

Em agosto, os integrantes Hannah Masri, Jeisse Santana, José Yank e Sérgio Barros, juntamente com a professora Maria Cristina, realizaram na escola a dinâmica "Pendurando Histórias", inspirada na técnica Varal de Lembranças. A atividade, inicialmente planejada para um grupo menor, contou com a participação de 52 adolescentes. Apesar do desafio representado pelo número ampliado de participantes, optou-se por manter a proposta original. As orientações prévias foram fundamentais para o êxito da execução.

Inicialmente, foram apresentados a origem da técnica, seus objetivos e sua relevância, contextualizados na comunidade. Em seguida, discutiu-se o conceito de

memória, uma vez que a proposta central era incentivar o compartilhamento de lembranças da comunidade e da escola, espaço comum aos participantes (Figura 2).



Figura 2 – Conversa e início da atividade.
Fonte: os autores (2024)

Para tornar o processo mais criativo, foram distribuídos materiais de papelaria e folhas em branco no formato A5, permitindo que os participantes representassem suas principais memórias por meio de desenhos, colagens ou pinturas, conectando história e identidade (Figuras 3, 4 e 5). Ao final, todas as produções foram reunidas e penduradas, criando um espaço de partilha (Figura 6). Apesar de simples, a intervenção revelou grande impacto, demonstrando a eficácia das atividades participativas na construção coletiva de narrativas que valorizam a comunidade e suas histórias.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Figura 3 e 4 -Processo de construção das “pranchas”.
Fonte: os autores (2024)



Figura 5 - Exemplos gerados a partir do resultado da dinâmica.
Fonte: os autores (2024)

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Figura 6 - Varal de Lembranças.
Fonte: os autores (2024)

No mês seguinte, realizamos a segunda atividade, o Teatro Fórum, com a participação de 15 estudantes do segundo ano do ensino médio, selecionados por demonstrarem interesse em atuação. Inspirados em Braga e Farias (2018), artefatos gráficos são como facilitadores da comunicação e interação. Portanto, desenvolvemos plaquinhas com frases de intervenção para uso dos 'espect-atores' (Figura 7), tornando o design gráfico um apoio às cenas.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Figura 7 - Plaquinhas e adereços.
Fonte: os autores (2024)

Iniciamos com dinâmicas teatrais de quebra-gelo, como o jogo da Teia de Aranha e o espelho contínuo (Figura 8). Em seguida, realizou-se a dinâmica principal, composta por cinco cenas que abordavam o processo de preparação para o vestibular, destacando desafios e conquistas até a prova. A escolha dos atores e 'espect-atores' ocorreu de forma espontânea e, surpreendentemente, surgiram questionamentos da plateia relacionados ao desenrolar das cenas, o que levou à tomada de novas decisões, conforme previsto pela dinâmica (Figura 9). Semelhante ao ambiente de prototipação, a abordagem do Teatro Fórum permitiu que os estudantes tivessem controle sobre situações reais, podendo adaptá-las conforme vivenciavam a história. Ao trazer elementos do Teatro do Oprimido para dentro da escola, foi possível explorar o design para além da estética — ainda que esta tenha sido utilizada para tornar o processo mais engajador —, atuando também como instrumento de empoderamento dos estudantes e de criação de novos cenários.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Figura 8 - Dinâmicas quebra-gelo.
Fonte: os autores (2024)



Figura 9 - Teatro Fórum.
Fonte: os autores (2024)

4. Considerações Finais

A realização das dinâmicas evidenciou o potencial dessas estratégias como ferramentas inovadoras na condução de processos participativos, especialmente em contextos nos quais o design é chamado a revisar conceitos e metodologias tradicionais. Ambas as atividades estimularam a participação ativa, o resgate de memórias e a criação coletiva, configurando-se como métodos potentes para a construção de narrativas.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

No *Varal de Lembranças*, a proposta criou um espaço propício à evocação de memórias afetivas relacionadas à escola e à comunidade, permitindo múltiplas formas de expressão, como colagens, pinturas e relatos orais. Essa ferramenta ampliou as possibilidades de representação, estimulou o engajamento dos participantes e fortaleceu os vínculos com suas histórias, fazendo com que percebessem a importância de serem compartilhadas, sobretudo quando partem de um contexto negligenciado: as periferias.

Já no *Teatro Fórum*, embora inicialmente sugerimos o uso de plaquinhas para fomentar a intervenção, observamos que o ambiente de prototipação — com adereços e roteiros — foi suficiente para estimular a participação espontânea e reflexão. A dramatização favoreceu a construção coletiva de possíveis inícios e desfechos narrativos, contribuindo para a problematização de conflitos vividos ou imaginados. Acreditamos que, por o tema escolhido tratar de dilemas do pré-vestibular, a atividade possibilitou imaginar futuros próximos e ampliar o pensamento sobre perspectivas a seguir.

O baralho *Co-criação em Ação* se consolidou como um dos principais resultados do projeto na disciplina de DP. Sua criação coletiva envolveu estudantes em um caminho de pesquisa, experimentação e sistematização de 30 técnicas e ferramentas voltadas à condução de práticas participativas. A partir disso, foi possível transformar saberes compartilhados em um material acessível, impresso e visualmente atrativo, pensado especialmente para apoiar estudantes em futuros projetos. A experiência mostrou que ele apoia tanto o planejamento quanto a condução sensível e adaptável das atividades, respeitando os contextos sociais, afetivos e culturais dos grupos.

Além do uso em sala de aula e nas intervenções, o baralho foi disponibilizado publicamente por meio de uma campanha no Catarse, alcançando pessoas interessadas no DP em diferentes realidades. Com isso, expandiu-se sua potência como ferramenta colaborativa, fortalecendo iniciativas comprometidas com a escuta, o diálogo e a transformação coletiva.

REFERÊNCIAS

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

ÁGUAS, S. Do design ao co-design: uma oportunidade de design participativo na transformação do espaço público. *On the w@terfront. Public Art. Urban Design. Civic Participation. Urban Regeneration*, n. 22, p. 57–70, 2012. Disponível em:

<https://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/article/view/18783>. Acesso em: 6 ago. 2025.

ANDRADE, D.; IBARRA, M. C. Aproximações em Design para além do Racionalismo: tecendo caminhos para o pluriverso. *Estudos em Design*, v. 29, n. 1, 2021. Disponível em:

<https://doi.org/10.35522/eed.v29i1.1155>. Acesso em: 6 ago. 2025.

CANDA, C. N. Teatro-fórum: propósitos e procedimentos. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, v. 1, n. 18, p. 119–128, 2012. Disponível em:

<https://doi.org/10.5965/14145731011820121>. Acesso em: 6 ago. 2025.

IBARRA, Maria Cristina; MONTUORI, Bruna. Co-criação em ação: 30 técnicas e ferramentas para ativar a participação. [Material pedagógico]. Recife: Autoria própria, 2025.

LÓCIO, L. M.; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. N. O design da informação e a relação com o campo da memória gráfica e da história do design brasileiro. *Fronteiras do Design: (In)Formar Novos Sentidos*, v. 4, n. 1, 2024. Blucher Open Access.

SILVA, F. E. *Livro Varal de Lembranças da favela da Rocinha: o processo de percepção dos moradores e sua construção identitária*. 2021. [Informação incompleta: tipo de documento, instituição ou editora não especificados].

SIMONSEN, J.; ROBERTSON, T. (Ed.). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. v. 711. New York: Routledge, 2013.

SPOLIN, V. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2007.