

Design na Escola Pública

Palavras-chave: design e educação, design participativo, pensamento projetual.

Pedro Cunha; ESDI UERJ; Rio de Janeiro, RJ, Brasil

pcunha@esdi.uerj.br;

Bianca Martins; ESDI UERJ; Rio de Janeiro, RJ, Brasil

bmartins@esdi.uerj.br.

1. Contexto/ problema estudado

O Núcleo Design & Escola da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, o D&E ESDI/UERJ, promove a articulação entre um *Design participativo* e a Educação por meio de experiências práticas de aprendizagem, adotando o pensamento projetual adaptado a cada realidade.

O Colégio Estadual Operário João Vicente (CEOJV), na periferia da Baixada Fluminense, no município de Duque de Caxias - RJ, com seus 300 alunos de baixa renda e frequentemente desmotivados quanto às perspectivas profissionais ou acadêmicas, solicitou apoio ao D&E ESDI/UERJ em busca de incentivar aqueles estudantes a outros horizontes, e incorporar novas tecnologias e metodologias ativas utilizando uma sala da escola denominada *maker*. Constatou-se, corroborado por falas informais de seus professores e diretores, que também desconheciam conceitos de criação e design, bem como elaborar um projeto em etapas interligadas.

Traduzindo livremente o termo inglês significa “fazedor” ou realizador, criador, consequentemente uma cultura *maker* incentiva a realização de trabalhos projetuais e em equipe. Nas expectativas do consumidor médio ela está intrinsecamente conectada à tecnologia digital, Marini (2019) aponta essa tendência como um desdobramento da popularização do mundo digital. Entretanto, cada uma com suas peculiaridades, as diversas realidades apresentam fatores decisivos variados para a introdução dos conceitos dessa cultura no ambiente das escolas, uma vez que cada um aprende em

ambientes e contextos diferentes, com maior ou menor acessos ou vulnerabilidades (SILVA et AL, 2018).

Nesse cenário, o D&E desenvolveu um projeto na Sala *Maker* do CEOJV para a criação de uma identidade visual para a instituição. O *briefing* inicial propôs vincular o nome da escola à figura do operário e à abelha, culturalmente associados como símbolos do trabalho coletivo. O conceito foi inicialmente adotado tendo o foco de ressignificar o papel daquele trabalhador, tido socialmente como menos qualificado, e muitas vezes presente no contexto familiar daqueles estudantes, o conectando assim com a comunidade escolar e à polinização e disseminação de conhecimento.

2. Embasamento

A intersecção do Design com a Educação exige uma sensibilidade ampla e multirreferencial para planejar e buscar respostas aos desafios apresentados, ambos pressupõem um mapeamento do território, do público e com isso adequações e problemas para resolução de problemas e soluções viáveis (CROSS, 2018).

Bruce Archer (1973)2005) considerava o *Design* uma "terceira cultura", ao lado das Ciências e Humanidades, e definia o termo, com *D maiúsculo* como a habilidade humana de transformar a ordem natural, valores e significados de objetos e conceitos, refletindo a cultura de uma época, e *com d minúsculo*, referindo-se ao objeto tangível, o produto materializado.

Embasado nesses conceitos, Cunha e Martins (2024) já demonstravam a viabilidade de uma aprendizagem utilizando a consciência projetual a construir conhecimentos na escola pública, integrando saberes-fazeres diversos. Propostas didáticas com linguagens envolventes e agregadoras, características de um *Design participativo*, permitem traçar estratégias lançando mão dos mais diversos materiais e tecnologias disponíveis, digitais e analógicos, e compreende uma abordagem de projeto que propõe soluções possíveis, o relacionando ao ensino aprendizagem (MARTINS e NOLASCO-SILVA, 2017).

3. Aspectos Metodológicos

O D&E planejou e ministrou uma oficina compartilhando conceitos, processos e ferramentas para a criação de uma identidade visual. A dinâmica híbrida, com encontros presenciais no Colégio, uma visita no campus da ESDI/UERJ e atividades virtuais via Whatsapp buscaram tanto a concepção e produção da marca como despertar novas perspectivas profissionais para aqueles alunos, após a conclusão do ensino médio.

Antes do primeiro encontro presencial, um formulário *Google* coletou informações de 11 dos 14 inscritos que se dispuseram a responder um breve perfil e identificar eventuais conhecimentos prévios em comunicação, criação e áreas afins.

Em dois encontros no CEOJV se exploraram processos de *brainstorming*, *branding*, decupagem, e comunicação visual, além de técnicas, etapas e conceitos básicos para a criação, ferramentas e referências. Elementos e sistemas de identidade visual também foram demonstrados com exemplos concretos de marcas presentes no cotidiano e de fácil identificação para aquele público.

Optou-se por um trabalho colaborativo, integrando propostas individuais em uma ideia conjunta, e já aplicando os conceitos abordados na oficina, e utilizando as ferramentas digitais e analógicas disponíveis, como: papel, lápis, os próprios *smartphones* e *Chromebook* e um computador *PC gamer*" da Escola.

Um grupo de *WhatsApp* foi criado para comunicação e atividades, virtualmente com a equipe do D&E enviando material de apoio e tirando dúvidas.

4. Resultados e Conclusões

Coordenados e orientados por pesquisadores doutorandos do D&E, graduandos da ESDI/UERJ demonstraram aos secundaristas como as propostas apresentadas poderiam se tornar a marca da instituição, enfatizando aspectos conceituais e técnicos.

Uma visita dos alunos criadores a ESDI/UERJ os apresentou a este curso de Design e suas áreas de atuação, um tour pelo campus, a Oficina de Materiais e a impressão de filamentos estreitou laços entre os graduandos, que guiaram o passeio e aqueles estudantes do ensino médio, que em muitos casos não conheciam o Design como área de conhecimento ou carreira.

O objetivo principal deste encontro era continuar o projeto da marca, mostrando novas perspectivas profissionais e incentivando aqueles alunos a compreender um

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

processo estruturado com etapas interligadas, além de elaborar os conceitos que desejavam transmitir para representar o colégio, sendo eles: tecnologia, comunidade, conforto, descontração, ascensão, operário, abelha e engrenagens de máquina.

Mais duas reuniões remotas precisaram ser realizadas para concluir o projeto, apurando questões técnicas, aplicação em mídias diversas e os ajustes para produção das camisas alternativas ao uniforme, bem como planejar o evento de entrega da identidade visual.

Na primeira reunião, foi apresentada uma linha do tempo do processo de criação e uma breve explicação de produção e impressão em tecidos, sendo a serigrafia escolhida para realizar uma atividade prática como evento de entrega, com a impressão da marca em camisetas e ecobags. Atendendo também ao interesse demonstrado por métodos de produção mais simples, por conta de seu custo-benefício e possibilidades de utilização prática.

Por fim, foi solicitado que os criadores enviassem referências visuais (desenhos de siglas, engrenagens, formas) com pelo menos três alternativas para cada elemento, possibilitando a montagem de um sistema modular – comparável a um quebra-cabeça – que estruturasse a marca final.

No segundo encontro o foco foi compor e definir a identidade visual com os elementos coletados e debater sobre as versões e possíveis aplicações, seja em peças gráficas, camisas, postagens em redes sociais verticais e horizontais, entre outros suportes. Como pode ser observado na figura 1, as composições da marca final CEOJV, composta de uma engrenagem com um interior hexagonal onde se encontram as letras J e V, de João Vicente, e o nome escrito por extenso em várias disposições.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Imagem 1 – composição marca CEOJV Fonte: D&E ESDI/UERJ, 2024.

Nessa fase a marca passou por vetorização e digitalização, o que permitiu corrigir problemas de legibilidade, e adaptar para o processo de serigrafia. Foram considerados aspectos técnicos essenciais para garantir uma impressão de qualidade, evitando detalhes excessivamente finos que pudessem comprometer a reprodução do logotipo.

Para evitar problemas de leitura a tipografia que formava o contorno de um operário com as citadas letras iniciais foi substituída por uma composição hexagonal dentro de uma engrenagem, formato evocando o conceito inicial das colmeias e das abelhas, a polinização do saber e o senso de coletividade.

A apresentação oficial do resultado do projeto ocorreu nas dependências do CEOJV, os presentes participaram de uma oficina de serigrafia, aplicando a marca em amarelo em camisas pretas, que hoje são utilizadas como alternativa as do uniforme. Essa ação final consolidou o ato de entrega e funcionou como lançamento da nova identidade visual.

Explorando atividades de campo da pesquisa de doutorado do primeiro autor, orientado pela coautora, a experiência relatada corrobora que ações colaborativas com base em um *Design participativo* alicerçadas no pensamento projetual e apoiadas por tecnologias disponíveis em cada contexto conseguem articular saberes e transformar experiências de ensino-aprendizagem.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Mesmo com os desafios constantes do entorno, do sistema público, burocracias e imprevistos, a definição de etapas e a flexibilidade da equipe associado ao envolvimento da escola permitiram a superação desses entraves.

A abordagem projetual se revelou eficaz para ressignificar materiais, ambientes e rotinas escolares, a sala maker passou a ser efetivamente um ambiente de experimentação, onde os alunos puderam aprender fazendo. Os estudantes foram introduzidos ao pensamento projetual e ao design gráfico, aprendendo sobre branding, comunicação visual, ferramentas digitais e analógicas. Isso ampliou seu repertório técnico e criativo, mesmo sem experiência prévia

Ao criar a identidade visual da escola os estudantes surgem como protagonistas, exibindo sua criação, utilizada como alternativa ao uniforme, sendo também estampada por eles, conforme observado na figura 2.

Não apenas com ferramentas, mas um meio de problematização, resoluções possíveis e aprendizagem contínua o D&E ESDI/UERJ procura demonstrar possibilidades de trocar experiências significativas contextualizadas com metodologias ativas, consciência crítica e interação com o cotidiano e o ambiente da interseção entre o Design e a Escola.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025



Imagem 2 – Camisa CEOJV exposta por aluno Foto: Pedro Cunha 2024.

REFERÊNCIAS

ARCHER, Bruce. (1973). **The Need for Design Education**, In: ARCHER, Bruce., BAYNES, Ken., ROBERTS, Phil. A framework for Design and Design Education. Loughborough: Loughborough University, 2005.

CROSS, Nigel. **Designerly Ways of Knowing**. In: Designerly ways of knowing. London: Springer-Verlag, 2006.

CROSS, Nigel. **Understanding design cognition**. In: Designerly ways of knowing. London: Springer-Verlag, 2006.

CUNHA, Pedro; MARTINS, Bianca. **Aprender Projetando - Práticas Do Design Na Escola**. In: IV Colóquio de Pesquisa em Design e Arte. Arte, design, (re)invenção política e transformação social, 2024, Fortaleza - CE. Colóquio de pesquisa em Design e Arte: arte, design, (re)invenção política e

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

transformação social. <https://www.even3.com.br/anais/iv-coloquio-de-pesquisa-em-design-e-arte/703729-aprender-projetando-praticas-do-design-na-escola/>

EMANUEL, Barbara; MARTINS, Bianca. (org.) Vários autores. (2022) Design & escola - projetando práticas de ensino-aprendizagem 1ª. ed. Rio de Janeiro: Ed. dos Autores, [livro eletrônico]: https://deseduca.net.br/livro_designeescola/

MARINI Eduardo. **Entenda o que é o Movimento Maker e como ele chegou à educação.** Revista Educação, edição 255. Publicado em 22/02/2019 (online) <https://revistaeducacao.com.br/2019/02/22/movimento-maker-educacao/>

MARTINS, Bianca; NOLASCO-SILVA, Leonardo. **O professor-designer de experiências de aprendizagem:** autoria docente e uso de recursos lúdicos na formação de professores. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online). Rio de Janeiro, v. 2 | n. 1, 2017. <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/17/65>

SILVA, Fabiana Adão; FREITAS, Victor Gonçalves; MARTINS, Bianca Maria Rêgo; CUNHA, Pedro de Almeida; GOODMAN, Thomas Andrew Holmes. **O Modelo EaD e Estilos de Aprendizagem: Um Estudo de Caso no Colégio Pedro II.** EAD EM FOCO, [S.l.], v. 9, n. 1, set. 2019. Disponível em: <http://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/770/373>