

## **Disciplina de projeto DSG1002 - Planejamento: uma proposta pedagógica inovadora**

*DSG1002 a project's discipline – Planning: a innovative pedagogical proposal*

Portas, Roberta; Mestre em Design; PUC-Rio  
robertaportas@me.com

Ribeiro, Flavia Nizia; Dr. em Educação; PUC-Rio  
flavianizia@gmail.com

Couto, Rita Maria de Souza; Dr. em Educação; PUC-Rio  
ricouto@puc-rio.br

Mamede-Neves, Maria Aparecida Campos; Prof. Emérito do Depto. de Educação; PUC-Rio  
apmamede@gmail.com

### **Resumo**

Apresentamos o segundo módulo de projeto do curso de graduação em Design na PUC-Rio que tem por diretriz o Design em Parceria, uma metodologia que tem por objetivo incentivar o aluno trabalhar com a realidade social em um contexto real definido, estimulando assim a sua criatividade, desenvolvendo o senso crítico, facilitando a descoberta de valores culturais da sua sociedade e conectar-se harmonicamente com outros módulos de projeto, permitindo ao aluno a conquista de autonomia por meio do processo projetual. O projeto pedagógico da disciplina é articulado com ideias de autores que sustentam uma reflexão teórica desta experiência inovadora.

**Palavras Chave:** Ensino; Projeto; Design em Parceria e Proposta pedagógica.

### **Abstract**

*We present the second module of a project's discipline in the Design degree course at PUC-Rio. That discipline has as guidance the DesignPartnership, a methodology that aims to encourage students to work with the social reality in a real context. That method stimulate their creativity, develop critical thinking, facilitate the discovery of cultural values of their society and also connect harmoniously with other project's discipline modules, allowing students to the achievement of autonomy through the design process. The educational project of the discipline is linked to ideas of some authors that support that a theoretical refecction of this innovative experience.*

**Keywords:** Teaching; Project; Partnership Design e Pedagogical proposal.

## **Introdução: situando o ensino de Design na PUC-Rio**

A proposta pedagógica e a oferta de disciplinas de projeto no currículo do curso de Design da PUC-Rio tiveram algumas configurações diferentes desde a sua implantação em 1981, em função da entrada em cena das Novas Diretrizes Curriculares Nacionais para cursos de graduação brasileiros<sup>1</sup>. As mudanças implantadas no currículo de 2006 se deram aliadas às discussões sobre o papel do designer em formação e à necessidade de flexibilização do desenho curricular, de forma a permitir uma constante manutenção e atualização de conteúdos, permitindo acompanhar o desenvolvimento da sociedade e configurando uma proposta pedagógica dinâmica. A análise da experiência acumulada ao longo dos anos em que o curso vinha sendo oferecido foi decisiva para a reforma curricular proposta.

Os módulos de projeto sempre foram considerados como uma espécie de “espinha dorsal” do curso de graduação em Design da PUC-Rio. No novo currículo, essas disciplinas receberam diferentes ênfases, permitindo uma rica diversidade de experiências. Uma importante característica atribuída a essa nova estrutura é a composição das turmas de primeiro a sexto período, que são cursadas em conjunto por alunos das quatro habilitações oferecidas – Comunicação Visual, Projeto de Produto, Moda e Mídias Digitais. Para essas turmas, as aulas são ministradas por uma dupla de professores de habilitações diferentes, responsáveis pela condução da metodologia de projeto e pela organização de conteúdos complementares. Somente nos dois últimos períodos do curso é que o aluno matricula-se em disciplinas de projeto específicas da sua habilitação. Esta estrutura contempla 3 grandes ciclos: básico, avançado e específico.

No ciclo básico, as disciplinas Contexto e Conceito; Planejamento; Desenvolvimento são estruturadas de forma a incentivar o aluno a buscar uma situação de projeto extra muros, permitindo-lhe o contato direto com a natureza social do Design e com o exercício de projetar para situações reais da sociedade. No ciclo avançado, as disciplinas Estratégia e Gestão; Produção e Distribuição; Usos e Impactos Socioambientais trazem ênfases que permitem um aprofundamento em diferentes metodologias de projeto em Design. O último ciclo é composto por duas disciplinas onde o aluno desenvolve projetos específicos da sua habilitação, sendo a segunda delas o projeto de conclusão de curso.

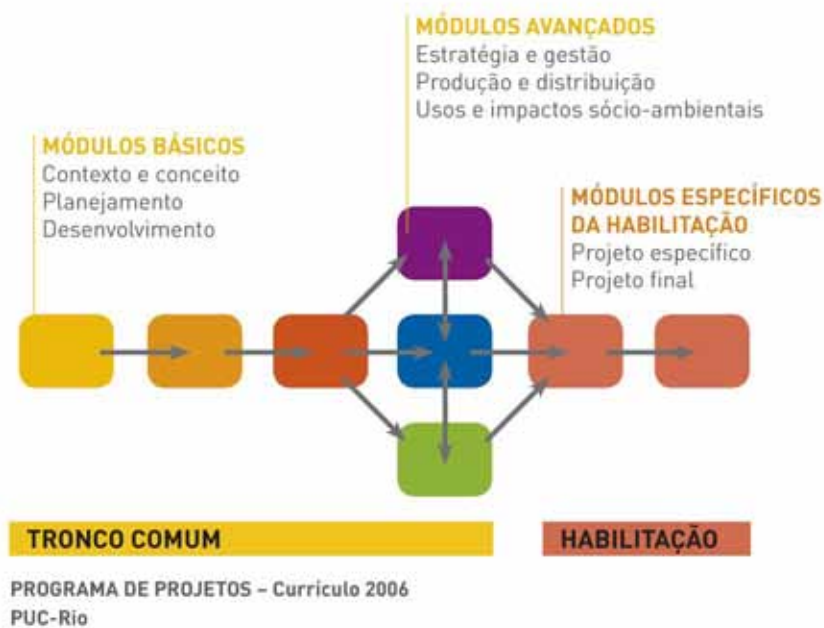


Figura 1: Módulos de projeto do curso de Design da PUC-Rio, currículo 2006.

Pode-se considerar que a proposta pedagógica para o ensino de projeto no curso de graduação em Design da PUC-Rio está consonante com o que é defendido por Mamede-Neves (2012), quando formula uma proposta de trabalho didático baseado em projetos. Essa formulação expressa bem ao que é previsto para o ensino de projeto no curso de graduação em Design da PUC-Rio, acima mencionado. Como em Design, está assentada na articulação entre o conceito de insight, a contribuição de Polya, em relação à aprendizagem por solução de problemas (1975) e o conceito de teoremas em ação construído por Vernaud (1990). Esta modalidade de ação pedagógica proposta por Mamede-Neves (2012) pode ser resumida no seguinte quadro:



Figura 2: Matriz Instrumental utilizada como base para a reflexão no trabalho na disciplina DSG1002.<sup>2</sup>

Homólogo, pois, ao que é defendido por Mamede-Neves, o curso oferece instrumentais que permitem ao aluno experimentar e avaliar modelos para novas propostas, decidir a configuração final do objeto, gerar o detalhamento técnico, seu posicionamento e estratégias de distribuição. O percurso aponta em direção a uma autonomia projetual do futuro profissional, na qual determinadas competências são essenciais.

O presente artigo traz em detalhes a proposta pedagógica da segunda disciplina do ciclo básico, DSG1002 – Planejamento, que corresponde à segunda experiência projetual do curso e tem como um dos seus principais desafios a tarefa de conectar-se harmonicamente com o primeiro e o terceiro módulos de projeto, permitindo ao aluno a conquista de autonomia por meio do processo projetual. O quadro abaixo ilustra a ênfase e o peso que é atribuído em cada disciplina aos temas de base.

	CONTEXTO E CONCEITO	PLANEJAMENTO	DESENVOLVIMENTO
<b>DSG1001</b>			
<b>DSG1002</b>			
<b>DSG1003</b>			

Figura 3: DSG1001 - Conceito e Contexto; DSG1002 – Planejamento; DSG 1003 – Desenvolvimento

O trajeto percorrido pelo aluno no ciclo básico permite não só o contato com a natureza social do Design, como também o entendimento da amplitude que o objeto de projeto pode alcançar. Na disciplina DSG1001 – Contexto e Conceito, o aluno identifica uma oportunidade de projeto a partir da observação do cotidiano de um indivíduo, este por sua vez torna-se seu parceiro de projeto e o desenvolvimento é feito em parceria. Na disciplina DSG1002 –

Planejamento, objeto deste artigo, o aluno projeta para um grupo social dado e é desejável que ele identifique um parceiro fora deste grupo, mas que esteja inserido em um contexto semelhante para que ele possa perceber que seu objeto de projeto pode atender à outros grupos e não só aquele para o qual ele começou a projetar. Na última disciplina do ciclo, DSG1003 – Desenvolvimento, são apresentados alguns temas que destacam problemas da sociedade e os alunos projetam para um grupo maior de usuários.

## A proposta Pedagógica da Disciplina DSG1002: Design em Parceria com o mundo real

Do “Design Social”<sup>3</sup> nasceu o “Design em Parceria”, que norteia a experiência da disciplina em tela. Dele, pode-se dizer que a mudança mais radical está posicionada no desenvolvimento de projetos guiado pela mesma filosofia da anterior, mas, em muitos casos, sem a participação próxima do grupo social envolvido, como poderá ser constatado na descrição que se segue.

A imagem de um caminho e não de um lugar, melhor define a experiência que está sendo empreendida no âmbito da disciplina DSG1002. A cada início de semestre, ajustes são feitos permitindo um refinamento de sua metodologia, tendo sempre em mente a consolidação das diretrizes curriculares propostas pelo Departamento de Artes & Design da PUC-Rio em seu novo currículo de 2006.

A proposta pedagógica dessa disciplina considera que o aluno inscrito vivenciou somente uma primeira experiência, projetando para uma oportunidade identificada a partir da relação estabelecida com o seu parceiro de projeto em um contexto específico. Por outro lado, depois de cursá-la, seguirá para um módulo no qual ele deverá projetar para um grupo social considerando que sua proposta poderá ser implantada em grupos com necessidades semelhantes.

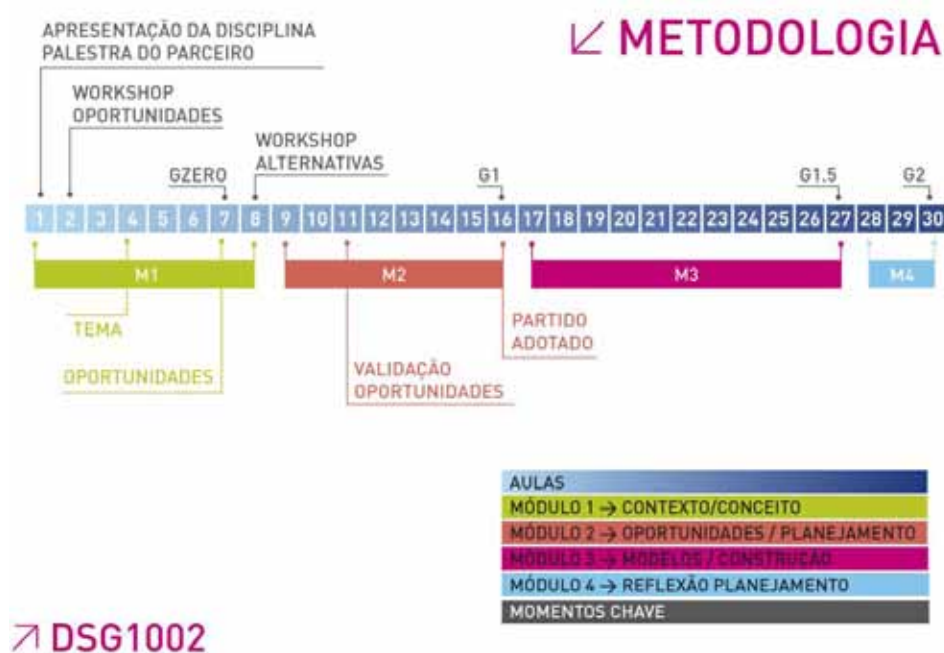


Figura 4: Estrutura da metodologia da disciplina DSG1002 – Planejamento

A passagem da DSG1001 para a DSG1002, sem dúvida, um momento crítico e, portanto, deve se realizar de forma extremamente cuidadosa, pois vai lidar com um aluno ainda inseguro, mas que deve ser conduzido em direção a um percurso mais autônomo. Usando uma imagem poética, pode-se dizer que, no início do semestre, estamos de mãos dadas com os alunos, segurando firme e apertado. Ao longo desse período, vamos aos poucos afrouxando o laço, na esperança de que, no final do percurso, fique apenas na mão dele a lembrança do contato de nossa mão de professor.

Ao apresentar a disciplina na aula inaugural, costuma-se comparar este trajeto ao sentimento de uma criança no aprendizado de guiar uma bicicleta: primeiro lhe é ensinado a guiar com rodas traseiras de apoio, depois tiramos apenas uma roda de apoio, depois a outra e, no fim, ela sai andando sem rodinhas auxiliares e o aprendizado é conquistado. Assim é a DS1002.

Para que isso possa se dar, o aluno precisa construir uma ideia muito clara sobre os requisitos de um bom planejamento de projeto, o que não é uma tarefa fácil. Na disciplina anterior, a DSG1001, ele vivencia uma experiência projetual que já apresenta um planejamento pré-definido. Na maioria das vezes, ele ainda não possui consciência plena das etapas de projeto a serem percorridas para que possa propor um planejamento adequado. Sendo assim, este módulo é trabalhado a partir de vários exercícios que levam o aluno a planejar e acompanhar a relação entre o que foi proposto e o que foi efetivamente realizado ao longo do semestre.

Os exercícios de planejamento são disponibilizados por meio do contato com ferramentas, leitura e reflexão sobre diferentes metodologias do Design e da vivência de dinâmicas para exercício do planejamento. Além disso, são ministrados tópicos de igual importância como representação e produção textual que auxiliam o aluno a comunicar suas ideias e documentar seu processo por meio do relato e da articulação entre texto e imagem.

Para que os objetivos da disciplina possam ser integralmente contemplados, o desenvolvimento do projeto é articulado a workshops, palestras, atividades em grupo, exercícios de *brainstorming* e tópicos de conteúdos complementares, que se desdobram em aulas divididas nos seguintes grupos: acompanhamento da metodologia de projeto; representação – fotografia e desenho; sustentabilidade; estruturas e materiais; pensamento criativo; ferramentas de planejamento; design em parceria; teoria do Design e pesquisa; gráfica – tipografia, composição e cor; anatomia; texto – leitura, reflexão e produção de texto.

A disciplina se desenvolve em dez horas semanais, distribuídas entre quatro horas de orientação, ministradas por uma dupla de professores, e seis horas de conteúdos específicos, sob responsabilidade de um grupo de sete outros professores. O desenrolar desse módulo, portanto, faz-se dentro dos cânones de um grupo operativo, no qual cada integrante assume um papel e as tensões entre professores e alunos são gerenciadas pelo supervisor da disciplina que, além disso, busca dar unidade as três diferentes turmas respeitando e também ao mesmo tempo articulando suas particularidades.

Para realizar a complexa tarefa de atender à vocação interdisciplinar, natureza tecnológica e a metodologia do Design em Parceria, é feito, a cada semestre, um convênio

entre a PUC-Rio e uma instituição sem fins lucrativos, que desenvolva necessariamente trabalhos de natureza social.

Essa instituição atua como “parceiro de projeto” para todas as turmas desse módulo. Nos últimos semestres, houve parceria com três Instituições, sediadas na cidade do Rio de Janeiro – Brasil: MSF – Médicos Sem Fronteiras, Projeto Baía Nossa de Guanabara e Viva Rio<sup>4</sup>. O primeiro, conhecido mundialmente, é uma organização médico-humanitária que presta socorro a grandes emergências, levando atendimento médico a grupos em situações de risco. O segundo, já extinto, atuava com programas de despoluição da Baía de Guanabara e atendimento médico para as comunidades ribeirinhas. O terceiro atua por meio de pesquisa, trabalho de campo e políticas públicas com objetivo de promover cultura de paz e inclusão social. No presente semestre o parceiro é a UNICEF Internacional sediada em São Tomé e Príncipe.

Para promover a integração necessária entre professores e alunos com a Instituição parceira, são definidos encontros coletivos e individuais permitindo com que eles possam conhecer o contexto de trabalho, mapear diferentes oportunidades de projeto e estabelecer um diálogo que proporcione a geração de alternativas e o desenvolvimento da metodologia do Design em Parceria. A operacionalização desta proposta é realizada por meio do encadeamento das etapas da disciplina que são apresentadas em quatro módulos com objetivos definidos.

**Módulo 1** – Este módulo, o primeiro dessa proposta metodológica, tem como objetivo identificar e mapear as oportunidades de projeto, sendo seu início caracterizado por uma aula inaugural coletiva dividida em dois momentos. Inicialmente são apresentados os professores, a disciplina, seus objetivos, metodologia, critérios de avaliação, conteúdos complementares e o parceiro para o semestre. No segundo momento, a Instituição escolhida faz uma apresentação ampla, na qual são colocados o contexto de trabalho, eixos temáticos, missão, objetivos, desafios, demandas etc. Após essa apresentação, abre-se para perguntas. Os alunos tiram suas dúvidas e já iniciam ali sua primeira fase de pesquisa.

Divididos em grupos que representam os eixos temáticos apresentados pela instituição parceira, após um workshop com todo grupo docente que estará à frente desse módulo, é explicado para os alunos em que consiste a fase de identificação de oportunidades de projeto. Nesta atividade eles são incentivados a criar um “banco de oportunidades”, que deverá ser alimentado até a primeira avaliação, quando os alunos comporão duplas de trabalho, por afinidade de oportunidade.

No desenvolvimento dessa fase, os alunos são estimulados a visitar o contexto de projeto quando situado na cidade do Rio de Janeiro, como foi o caso dos projetos Baía de Guanabara e Viva Rio ou identificar situações/contextos similares, como foi o caso do projeto Médicos sem Fronteiras e da parceria em curso com a UNICEF Internacional em São Tomé e Príncipe. Esta tarefa tem como objetivo resgatar a experiência da disciplina DSG1001 - Contexto e Conceito, na qual se projetou para um parceiro, além de despertar no aluno a atenção para a possibilidade de aplicação dos resultados de seu trabalho em grupos com necessidades semelhantes, ampliando assim o raio de atuação de seu trabalho.

Esse módulo é finalizado com a apresentação das oportunidades mapeadas, momento no qual cada integrante do grupo deve destacar no mínimo duas oportunidades identificadas por ele. A avaliação é uma média aritmética do resultado da produção coletiva e da individual.

**Módulo 2** – Este módulo tem como objetivo validar as oportunidades de projeto identificadas e gerar alternativas para a oportunidade que foi escolhida para ser trabalhada pela dupla de alunos.

Semelhante ao primeiro módulo, há um workshop com objetivo de potencializar a etapa de geração de alternativas, apreciadas através de um painel com todas as oportunidades mapeadas e apresentadas na primeira avaliação. Nesse painel realizado por cada grupo, há a tarefa de relacionar palavras que ajudem a conceituar a oportunidade. Esta atividade tem como objetivo estimular que os alunos contribuam coletivamente, interferindo e associando suas ideias a todas as oportunidades de projeto a serem desenvolvidas promovendo assim, o compartilhamento das pesquisas até então realizadas a partir da avaliação e reflexão sobre o trabalho do outro. O resultado desta dinâmica permite que os alunos se agrupem em duplas de acordo com a oportunidade escolhida que, não necessariamente, foi gerada por aqueles dois alunos. Em verdade, muito se tem apontado na díade ensino-aprendizagem as vantagens do trabalho em grupo, da aprendizagem colaborativa. Nesse sentido, a contribuição de Bleger (1998) sobre a importância da produção coletiva, ou seja, fruto da dinâmica de grupos operativos, é essencial.

Assim sendo, ainda durante este módulo, as duplas são incentivadas a gerar uma média de dez alternativas de solução de projeto para a oportunidade escolhida. Essa etapa atividade ocupa uma grande carga horária das aulas dedicadas ao desenvolvimento de competências em representação, exercitando no aluno a comunicação de suas ideias geralmente sob forma de desenhos. Constitui-se em um desafio a geração de desenhos de novos objetos ou sistemas de objetos a partir da observação do contexto de projeto e das referências que estão sendo pesquisadas. Pode-se considerar, com base na metodologia clássica de projeto em Design, que essa atividade tem similaridade e utiliza a ferramenta de *brainstorming*.

Este módulo é finalizado com a apresentação pelas duplas de trabalho de todas as alternativas geradas, analisando, de forma fundamentada, as três mais e as três menos adequadas, destacando, então, qual alternativa foi eleita para ser desenvolvida. Nesse momento que se constitui a avaliação do desempenho no módulo, o aluno deve propor o planejamento para a construção do protótipo, que será feito na próxima fase.

**Módulo 3** – Este módulo tem como objetivo o desenvolvimento da alternativa escolhida, ou seja, a configuração e preparação de modelos ou protótipos do objeto ou do sistema de objetos escolhido que será apresentado na fase final de avaliação da disciplina. Para isso os alunos são incentivados a construir diversos modelos, em diferentes materiais e interfaces, suscitando a reflexão por meio do fazer. Os diversos laboratórios do curso como, por exemplo, o de gráfica, volume, animação, prototipagem rápida e moda dão apoio para essa fase.

Percebe-se que o aluno, ao propor o planejamento para esta fase, estabelece etapas genéricas, exatamente por ter tido apenas uma experiência projetual. Por isso, no trajeto da construção do protótipo, ele é estimulado a refletir e documentar as etapas de projeto que está



efetivamente realizando, como uma forma de tomar consciência do caminho que está percorrendo. Entende-se aqui a importância do que Piaget aponta em sua obra “Fazer para Compreender” (1978), quando insiste na necessidade de primeiro fazer para compreender e compreender para fazer.

Como finalização do módulo e consequente avaliação idem, explicar, além da apresentação do protótipo, o aluno entrega um relato com a documentação do seu processo.

**Módulo 4** – Este módulo tem como objetivo o refinamento do protótipo e a reflexão do planejamento realizado. Como última fase da disciplina, procede-se o refinamento do protótipo, a reflexão entre o planejamento proposto e o planejamento executado. Todos os professores trabalham em sistema de orientação coletiva, permitindo ao aluno consultar pessoas com diferentes expertises que possam auxiliar na construção do protótipo final que será apresentado na última avaliação.

A avaliação do módulo 4 tem formato diferente das anteriores, nas quais o aluno fazia as apresentações em sala de aula para os professores responsáveis pelo acompanhamento da metodologia, com um tempo de exposição pré-definido. A avaliação desse módulo assume o formato de exposição na qual são convidados todos os professores envolvidos no processo, a coordenação, a direção do Departamento de Artes & Design e a instituição parceira, que tem a possibilidade de ver todos os projetos reunidos.

Nessa exposição, os alunos apresentam a síntese do projeto em uma prancha formato A2 (420 x 594 mm) e o protótipo final. Os relatórios apresentados nesta avaliação ficam a disposição para que o visitante possa consultar e ver mais detalhadamente o processo de desenvolvimento do projeto exposto, permitindo a integração entre todos os alunos, professores e parceiros.

Todo o processo de desenvolvimento feito pelos alunos é acompanhado pela Instituição parceira por meio de encontros na sala de aula e por visitas que os alunos fazem aos possíveis locais de implantação dos projetos em desenvolvimento. Durante esse processo, os alunos entrevistam usuários, realizam pesquisas para aprofundar o conhecimento da situação de projeto, permitindo um reconhecimento do contexto e a formulação do conceito. Mapeiam o campo de trabalho produzindo diagramas, pranchas, cronogramas e recorrem a diversas formas de representação como exercício de comunicação entre o representante da Instituição, o grupo social e os professores da disciplina.

Ao longo do trajeto, é solicitado ao aluno o relato do processo de projeto em apresentação oral e entrega de documentação desse processo, permitindo o exercício de organização do pensamento, fundamentação das escolhas, análise, síntese, organização visual das informações e registro.

A cada final de semestre, organiza-se uma publicação, contendo o resumo de cada projeto desenvolvido pelos alunos, entregue oficialmente à Instituição parceira. Esta publicação tem como objetivo documentar o trabalho do semestre e permitir com que sejam feitos os acordos de uso dos projetos selecionados para implantação.

## CONCLUSÃO

A implantação da proposta pedagógica das disciplinas de projeto em Design no novo currículo não se fez por mera tentativa empírica, nem tampouco ficou presa a bons resultados estatísticos percentuais das notas obtidas em avaliações somativas.

Ratifica-se que o projeto pedagógico das disciplinas de projeto guarda especial afinidade com considerações da Teoria da Gestalt e, em particular, com as ideias de Kurt Lewin, que chamam a atenção para o valor dos erros e para a necessidade de se proceder mais a análise dos mesmos do que os acertos num processo pedagógico. É preciso considerar que o pensamento crítico se inicia sempre que há um erro na lógica do pensamento, instalando-se a necessidade de identificar e corrigir o erro, percorrendo toda a rede de associações. Segundo esse ponto de vista, portanto, o erro é essencial ao funcionamento do processo de pensamento.

Como tal, um caminho vicariante tomado por um aluno que foge à norma prevista tem muito mais a dizer do que os resultados que giram em torno da maior frequência de acertos. Talvez tenha sido esse o grande diferencial da proposta inovadora da disciplina DSG1002.

Um segundo ponto que pode ser levado em consideração na análise da disciplina DSG1002 é o desenvolvimento de uma formação que se apoia na concepção de que o conhecimento se constrói pelas sucessivas trocas com o meio externo e que a aprendizagem tem seu significado estruturado e confirmado pelo código cultural do meio em que ela se inscreve.

O meio cultural se define por ser o entorno estruturante do sujeito e que, em parte, determina suas ações, dando-lhe uma marca própria de seu tempo e seu lugar. Por isso, observa-se a preocupação nos módulos que compõem a disciplina em levar ao jovem a possibilidade de ler e experimentar o contexto que vai assimilar sua criação.

Mas, na certeza de que a relação do homem com seu meio cultural é uma relação de reciprocidade, do mesmo modo que a relação entre seus pares é e será sempre de trocas, há que se pensar também em um profissional ativo que inova e ajuda o avanço de sua cultura. Talvez aí esteja outro ponto crucial do desenvolvimento e dos bons resultados da disciplina sob análise.

Um quarto ponto, relacionado ao apoio teórico da disciplina DSG1002 está presente nas propostas de Vergnaud (1990), quando defende a aprendizagem de níveis superiores como *conceitos em ação*, ou seja, que estão permanentemente em construção. A Teoria de Campos Conceituais de Vergnaud é um conjunto informal e heterogêneo de problemas, situações, conceitos, relações, estruturas, conteúdos e operações de pensamento, conectados uns aos outros e, provavelmente, entrelaçados durante o processo de aquisição.

Mantendo uma estreita relação com a disciplina anterior, os docentes da disciplina DSG1002 sabem que nela os alunos desenvolveram “protoconceitos” e mergulharam no contexto social mais próximo. A partir daí, suas ações pedagógicas se processam no sentido de alargar os limites desse contexto, trabalhando com os alunos a percepção mais analítica, em oposição à mais sincrética da disciplina anterior, por intermédio da qual o jovem vai poder desenvolver a competência tanto de dividir o todo em partes, senão também de saber retornar ao todo, aprimorando assim a capacidade de reversibilidade nos termos propostos por Piaget (1986).

A disciplina DSG1002 faz emergir na classe a escolha de um tema para os minigrupos, passando por todas as fases de que se ocupou a disciplina anterior, mas centrando, nesse momento, na compreensão dos elementos do planejamento. Ao fazer isso, está-se apoiando, também, nos pressupostos de Polya (1957) quanto à resolução de uma situação problemática. Problema aqui é tomado como um conceito que vai além do campo da matemática. É o ponto de partida de qualquer indagação que se coloca inicialmente indeterminada. É toda e qualquer situação da qual não está completamente compreensível ou clara a relação entre seus elementos e que, portanto, merece uma indagação ou várias tentativas para a busca de sua solução que se constata não ter um sentido único.

Desse modo, alguns passos propostos por Polya são seguidos: o primeiro deles é compreender o problema. Neste passo, o aluno é encorajado a encontrar o desconhecido, recolher os dados e separar os dados em partes. A segunda é conceber um plano: "Encontrar uma ligação entre os dados e o desconhecido e obter finalmente um plano de solução." O cerne desta etapa é assim o planejamento, porque, estimulando o pensamento produtivo, ajuda-se o aluno a ser capaz de explorar todas as conexões de maneira crítica, tornando possível chegar a abstrações reflexivas que, pela sua estrutura, torna o sujeito capaz de enfrentar situações diferentes futuras.

O quadro abaixo ilustra uma espécie de mapa conceitual da disciplina, embasado nas diversas reflexões realizadas a partir dos autores estudados e da análise do projeto pedagógico da mesma.

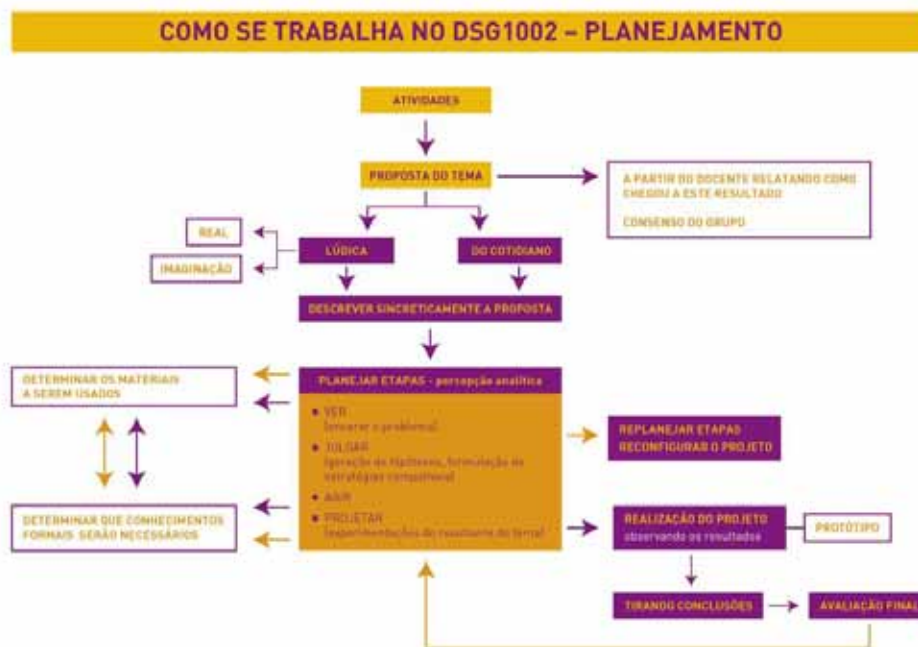


Figura 5: Mapa conceitual da disciplina DSG1002 – Planejamento (fonte: Maria Aparecida Mamede Neves<sup>5</sup>)

O relato e reflexões que compõem este artigo são: o recorte da pesquisa de tese em andamento de Roberta Portas, uma das autoras, e também refletem as inquietações de um grupo de estudo que pertence ao LIDE [Laboratório Interdisciplinar Design Educação] no

qual pesquisadores se dedicam às questões relacionadas ao ensino de design há mais de 10 anos. O entendimento do ensino de design como um processo em permanente mudança é o que impulsiona nossas reflexões, uma vez que adotamos, como metodologia, o Design em Parceria que tem como objetivo o projeto voltado para um contexto real que por si só é um contexto interdisciplinar, complexo e orgânico logo, em constante transformação.

## Notas

<sup>1</sup> As Diretrizes Curriculares Nacionais Específicas para os cursos de Graduação em Design foram fixadas nos Pareceres CES/CNE 0146/2002, 67/2003 e 0195/2003 e da Resolução nº5 de 8 de março de 2004. (COUTO, 2008)

<sup>2</sup> Diagrama inspirado no modelo proposto por Fraga In Mamede-Neves (1993)

<sup>3</sup> Design Social, enfoque metodológico para o ensino de disciplinas de projeto que é, segundo Couto (1991), um modo de projetar que tem por objetivo incentivar o aluno a trabalhar com a realidade social, em um contexto real definido, contribuindo assim para estimular a sua criatividade, para desenvolver o seu senso crítico e para facilitar a descoberta de valores culturais da sua sociedade. Foi introduzido no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio por Ripper e Ana Branco em 1981.

<sup>4</sup> Médicos Sem Fronteiras (2010.2); Projeto Baía Nossa de Guanabara (2011.1); Viva Rio (2011.2).

<sup>5</sup> Notas de aulas da disciplina EDU2014, oferecida em 2011.1 no Departamento de Educação da PUC-Rio.

## Referências

BLEGER, José. Grupos operativos no ensino. Em: BLEGER, J. *Temas de Psicologia: entrevista e grupos*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

COUTO, R. M. de S. *Escritos sobre o Ensino de Design no Brasil*. Rio de Janeiro: RioBooks, 2008.

COUTO, R.M. de S. *O Ensino da Disciplina de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social*. 1991. 72 p. Dissertação (Departamento de Educação) PUC/Rio, 1991.

FRAGA, Maria Lucia. Modelo de Intervenção. Em: MAMEDE-NEVES, M. A. (org.) *O Fracasso escolar e a busca de soluções alternativas*. Rio de Janeiro: Vozes. p. 33-42, 1993.

MAMEDE-NEVES, M.A.C. Knowing how we think and learn: a key competence in teaching?, artigo apresentado no , 2012.

PIAGET, Jean. *Problemas de psicologia genética*. São Paulo: DomQuixote Edição/reimpressão, 1986.

PIAGET, Jean. *Fazer e compreender*. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

POLYA, George. *How to solve it*. New Jersey: Princeton, 1957.

VERGNAUD, Gerard. La théorie des champs conceptuels. *Recherches en Didactique des Mathématiques*, vol.10 n°2-3. 133-170, 1990.