

ESTRATÉGIAS DE DOCÊNCIA PARA CURSOS DE *DESIGN* COM ESTÍMULO À CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

Nei Garcia
Profª Anette Lopes Lubisco

Resumo

Este artigo compreende o Trabalho de Conclusão de Curso em Docência do Ensino Superior da Universidade Luterana do Brasil - ULBRA. O desafio é explanar conceitos e definir aplicações práticas de estratégias pedagógicas e da andragogia à serem aplicadas nos cursos de graduação em *Design* afim de estimular a criatividade e impulsionar o desenvolvimento de projetos inovadores. Dentre os objetivos do artigo encontra-se a explanação das vantagens e benefícios que os conceitos abordados trazem para processo de ensino e aprendizagem do *design*. Também está incluída a identificação das dificuldades e limitações na aplicação dos mesmos durante a prática docente e propor estratégias pedagógicas, afim de auxiliar o professor de *design* em uma atuação mais eficiente afim de obter resultados mais criativos e inovadores. Todavia, tem-se também como objetivo auxiliar o professor na sua atuação com os alunos, aprimorando suas técnicas de planejamento e condução das aulas. A metodologia utilizada compreende pesquisa exploratória, utilizando de observações e revisões bibliográficas. Os resultados alcançados com o artigo foram a identificação e visualização direta de práticas e estratégias de docência direcionados aos cursos de *Design* Gráfico e de Produto, levando em consideração as teorias abordadas. Conclui-se que o conteúdo deste artigo possui uma aplicação prática bastante válida e que poderá ser de grande utilidade à professores que atuam com a aprendizagem do *Design*.

Palavras-chave: *design*, prática docente, andragogia.

Abstract

This article comprises the Working End of Course Teaching in Higher Education , Lutheran University of Brazil - ULBRA . The challenge is to explain concepts and define practical applications of andragogy and instructional strategies to be applied in undergraduate courses in order to stimulate creativity and encourage the development of innovative design projects . Among the objectives of this paper is the explanation of the advantages and benefits that the concepts covered to bring the teaching and learning of the design process. Also included is the identification of the difficulties and limitations in their application during teaching practice and propose teaching strategies in order to help the teacher to design a more efficient action in order to get more creative and innovative results . However, it also has as as

assistant professor in its working with students , honing their technical planning and conduct of lessons purpose. The methodology comprises exploratory research , using observations and literature reviews . The results achieved with the article were to identify and direct view of teaching practices and strategies targeted to courses of Graphic and Product Design , taking into account the theories discussed . It is concluded that the content of this article has a very valid and practical application which could be of great use to teachers who work with learning design.

Keywords: *design; teaching practice; andragogia.*

1. Introdução

A profissão de *design*, embora ainda não regulamentada, é uma área relativamente jovem, se comparado com profissões mais tradicionais. Consequentemente, o ensino do *design* também é uma atividade recente, onde o número de profissionais graduados e com especializações, mestrados e doutorados é bastante reduzido. Assim, a procura por professores para atuar no ensino superior em cursos de *design* é grande, devido à baixa oferta de profissionais. Afim de suprir essa necessidade, como uma medida paliativa, as faculdades e universidades estão optando por contratar professores especialistas que estão atuando diretamente no mercado, mesmo sem qualificação em educação. Logo, surge a necessidade da elaboração deste artigo com a finalidade de auxiliar o professor de *design* na sua atuação pedagógica, aprimorando sua técnica de planejamento e condução das aulas com o uso de conceitos pedagógicos e da andragogia. Desta forma, esses profissionais obterão resultados cada vez mais significativos por parte dos alunos, estimulando criatividade e inovação.

Os autores que servem de apoio para a pesquisa estão ligados à área de *Design* e também à área de educação. Assim, tem-se Cardoso (2004), ADG (2003), Villas-Boas (2003), FSG (2013) e Chinem (2009) na área de *Design*. Já permeando a área de educação, tem-se Pearson (2011), Predebon (2013) e Drucker (2002) abordando Criatividade e Inovação. Sobre Interdisciplinaridade, tem-se Pooli (2012) e Paviani (2008). Both (2011), Souza (2013) e Vieira (2013) abordam o tema Aprendizagem Significativa. Tem-se também DeAquino (2007) e Both (2011) nas explanações sobre Andragogia e Avaliação.

O problema proposto neste artigo consiste em: Como aplicar conceitos de pedagogia e andragogia em cursos de graduação em *Design* afim de estimular a criatividade e impulsionar o desenvolvimento de projetos inovadores? Dentre as hipóteses inclui a aplicação de práticas docentes adequadas durante o processo de aprendizagem, a integralização dos estudos nas diferentes áreas do *design* e a preparação do docente à instigar os estudantes afim dos mesmos buscarem soluções criativas e inovadoras para as diferentes situações inerentes da profissão.

2. *Design* e suas Áreas de Atuação

Design, segundo Cardoso (2004, p.14) é a “atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos.” O profissional que trabalha com *design* é normalmente denominado *designer*. A atuação deste profissional no mercado é ampla. De acordo com ADG (2003), a atuação pode ser voltada para comunicação e produção de objetos, também para livros e revistas, espaços, como praças, ambientes, sempre relacionados com o elemento humano. Para uma melhor classificação e definição, a área de *design* pode ser dividida em basicamente dois segmentos: O *design* de produto e o *design* gráfico. O profissional de *design* de produto, referenciando o próprio nome, trabalha com projeto, desenvolvimento ou aprimoramento de produtos dos mais variados, podendo atuar também no campo de embalagens. Quanto ao *design* gráfico, Villas-Boas (2003) engloba a atividade como uma área de conhecimento e prática profissional voltada ao desenvolvimento estético-formal de elementos compondo peças gráficas destinadas a um objetivo expressamente comunicacional. Chinem (2009) apresenta o *design* gráfico como presença marcante na vida das pessoas.

“O trabalho do *designer* consiste basicamente em combinar diferentes elementos, ordenando-os de tal maneira que crie um conjunto harmônico, que possa e mereça ser apreciado, que tenha um aspecto atraente. O resultado deve ser um produto que ajude o público a entender a mensagem que se pretende transmitir e que encontre nela algum significado.” (CHINEN, 2009, p. 7)

A ADG (2003) estabelece diferentes atuações do profissional no mercado, segmentando a profissão de *design* gráfico. Estão incluídas nesta segmentação uma categoria de *design* gráfico, onde é responsável pelas marcas e logotipos. A seu lado situa-se o *design* institucional, que engloba questões de identidade cooperativa, trabalhando com folders, catálogos, pastas, cartões e demais materiais gráficos. Já, o *design* editorial basicamente trabalha com projeto de livros, revistas, e jornais. O *design* de embalagem, trabalhando com sintonia ao *design* de produto, trabalha fortemente com o “vestir” o produto, atribuindo-se questões de marketing, como comportamento de consumidor, pesquisas de mercado, dentre outros. Como mais uma subdivisão da profissão de *design*, abordada por ADG (2003), surge o *design* de material promocional, que envolve de forma mais forte a questão do marketing de organizações, como desenvolvimento de cartazes, brindes, campanhas, etc. Mantendo um relacionamento mais próximo à área de arquitetura, segue o *design* ambiental, onde trabalha basicamente com projetos de sinalização de ambientes.

3. Organização Curricular dos cursos de *Design*

As disciplinas trabalhadas em cursos de *design* normalmente abrangem diversos contextos de formação onde o profissional pode atuar em diversas áreas, conforme abordada no capítulo anterior, utilizando-se das

aprendizagens adquiridas. Abaixo segue a listagem de disciplinas trabalhadas nos cursos de *design* gráfico e *design* de produto, segundo FSG (2013).

- Primeiro Semestre:
 - Introdução ao *Design*;
 - Estética e História da Arte;
 - História e Cultura do *Design*;
 - Linguagem e Expressão Visual I;
 - Desenho I.
- Segundo Semestre:
 - *Ecodesign* e Sustentabilidade;
 - Fotografia Aplicada ao *Design*;
 - Disciplina Eletiva I;
 - Linguagem e Expressão Visual II;
 - Desenho II.
- Terceiro Semestre:
 - Ergonomia I;
 - Ciências Sociais Aplicadas ao *Design*;
 - Desenho III.
- Quarto Semestre:
 - Ergonomia II;
 - Eletiva II;
 - Representação Virtual I;
- Quinto Semestre:
 - Projeto de Conclusão de Curso – TCC 1;
 - Percepção Visual e Semiótica Aplicada ao *Design*.
- Sexto Semestre:
 - Trabalho de Conclusão de Curso – TCC 2;
 - Gestão e Empreendedorismo em *Design*;
 - Orientação de Estágio Supervisionado;
 - Legislação e Propriedade Intelectual.

O estudante de *Design*, baseando-se em FSG (2013), ao ingressar no curso, realiza a escolha da sua linha de formação entre o *design* gráfico ou o *design* de produto. Segue abaixo as disciplinas específicas de cada linha:

- *Design* de Produto
 - Projeto de Produto I;
 - Tecnologia dos Materiais e Processos;
 - Projeto de Produto II;
 - Representação Virtual II – Modelagem 3D
 - Projeto de Produto III;
 - Representação Tridimensional;

- Sistemas Mecânicos.
- *Design Gráfico*
 - Projeto Gráfico I
 - Materiais e técnicas gráficas I
 - Projeto Gráfico II
 - Representação Virtual II – Imagem em movimento
 - Projeto Gráfico III
 - Materiais e técnicas gráficas II
 - Tipografia

Contudo, percebe-se a organização da grade curricular e a atuação do profissional de *design* no mercado é bastante ampla, dinâmica e diversificada. Ao concluir um curso superior de *design*, o profissional deve estar apto a atuar em diversos segmentos, necessitando de uma formação que estimule a criatividade, buscando cada vez mais soluções inovadoras para os problemas cotidianos da profissão.

4. Criatividade

Criatividade é um termo muito citado no dia a dia dos cursos de *design*. Já é comum as pessoas pré-definirem o estudante de *design* como indivíduos superdotados de mentes criativas e cheias de inspiração. Porém, muitas vezes a realidade não condiz com esse modo de pensar. Segundo Pearson (2011), a criatividade não deve ser classificada apenas como um dom das pessoas, mas como uma característica que pode ser desenvolvida, desde que devidamente treinada. Este treinamento deve ser iniciado no curso de graduação. A capacidade criativa de cada um, segundo Predebon (2013, p. 8) “é desenvolvida em função do meio, de seus estímulos, das limitações que apresenta e dos bloqueios que impõe.” Cabe ao professor do curso de *Design* provocar situações reais em sala de aula afim de proporcionar um ambiente que exponha o aluno a essas situações.

Por outro lado, “é verdade que há diferenças: assim como nascem pessoas mais altas e mais baixas, também há gente com maior ou menor capacidade criativa” (PREDEBON, 2013, p. 8). “O comportamento criativo é produto de uma visão de vida, de um estado permanente de espírito, de uma verdadeira opção pessoal de como desempenhar um papel no mundo. Essa base mobiliza no indivíduo seu potencial imaginativo e desenvolve suas competências além da média, nos campos dependentes da criatividade. Portanto, denominamos comportamento criativo uma forma de exercer um potencial imaginativo em um nível que, por estar acima da média, se torna evidente” (PREDEBON, 2013, p. 12). Segundo Pearson (2011, p. 5), a criatividade é a soma de vários fatores:

- Curiosidade;
- Capacidade de ver as coisas sob um ângulo inusitado;
- Perseverança;
- Autoconfiança;
- Humildade para perceber os próprios limites e pedir ajuda; e
- Capacidade de perceber que uma ideia nova pode ser útil.

Diante dessas afirmações, é difícil encontrar pessoas que atendam a todas essas qualidades de forma natural, afim de gerar soluções criativas com facilidade. Porém, segundo Pearson (2011), todas essas características podem ser treinadas e aperfeiçoadas, portanto criatividade é algo que pode ser aprendido por qualquer pessoa disposta à isso. Essas capacidades, precedidas de uma boa atuação docente podem e devem ser trabalhadas nos cursos superiores, principalmente tratando-se de cursos de *Design*.

Estudos antigos, segundo Pearson (2011), apontam ênfase no indivíduo quando se aborda a questão da criatividade, focando a responsabilidade no talento pessoal. Porém atualmente teorias substituem esta linha de pensamento por teorias sistêmicas, que atribuem as soluções criativas a uma série de fatores inter-relacionados. Esses fatores podem ser estruturados em quatro dimensões segundo Person (*apud* Rhodes, 2011, p. 7): Pessoa, processo, produto e ambiente. Cada uma dessas dimensões possuem influência em um resultado criativo. Person (2011) sugere habilidades e capacidades que podem ser desenvolvidas para se tornar uma pessoa criativa, fatores estes que devem ser levados em consideração pelos educadores de *Design* nos seus trabalhos em sala de aula, São elas:

- Análise: Capacidade de decompor um elemento em fragmentos menores. Está ligada à habilidade de isolar problemas.
- Síntese: Capacidade de compilar fragmentos e formar um todo. Essa característica também está relacionada à habilidade de extrair os elementos mais importantes de diferentes ideias, fazendo um resumo dos “principais pontos”.
- Abertura: Capacidade de se desvincular de esquemas mentais rígidos e preconcebidos
- Comunicação: Capacidade de verbalizar seus pensamentos e emoções e explicar aos outros suas ideias.
- Sensibilidade para problemas: Capacidade para perceber pontos que podem ser melhorados.
- Redefinição: Capacidade de encontrar novas aplicações para um objeto.
- Nível de inventividade: Capacidade de criar elementos novos e, ao mesmo tempo, valiosos, úteis.

Como complemento, Predebom (2013) aponta algumas características favorecedoras para se desenvolver o processo criativo. São elas: independência, curiosidade, flexibilidade, leveza, ousadia, sensibilidade, visão não condicionada, originalidade, autoestima, visão empreendedora, dentre outros. No processo de aprendizagem, estas características devem ser desenvolvidas afim de instigar a criatividade dos alunos afim de gerar resultados satisfatórios condizentes com as necessidades do mercado. Essas características podem ser trabalhadas e aplicadas de forma prática em praticamente todas as disciplinas da grade curricular de um curso de *design*. Cada professor pode gerar situações problematizadoras com intuito de instigar os alunos e desenvolver essas características.

Predebom (2013) aponta que para desenvolver uma pessoa criativa é necessário ampliar três aberturas pessoais: da emoção, dos sentidos e da mente. A abertura da emoção trata, segundo o autor, de uma quebra de paradigmas referentes à realidade e a forma com que fomos acostumados à vê-la. Fatores que antes eram considerados errados, feios, ou sem importância passam a ser incluídos em um banco de dados cada vez mais cheio, que servirá como uma plataforma de lançamento de novas ideias. Assim acontece um manejo mais fácil do “novo/diferente” pela flexibilização da escala pessoal de valores, garantindo condições de navegar melhor no terreno das alternativas. A abertura dos sentidos é considerado um processo de otimização da percepção, a partir de uma reflexão sobre as funções e o uso dos sentidos. Assim pode-se otimizar a interação do indivíduo com o ambiente, facilitando automaticamente a ação criativa.

“Um dos elementos que torna a criatividade relevante é o conceito de interferência. O processo de criar também se baseia no recebimento de *inputs* de toda espécie, no seu processamento e nas respostas com eles compostas. Assim, ligamos ao contexto, somando, enriquecendo-o, modificando-o, em um processo de captar, trabalhar e exteriorizar” (PREDEBOM, 2013, p. 61). Essa questão pode ser trabalhada pelo docente de *Design* no dia-a-dia buscando sempre incentivar os alunos à busca constante de referências de trabalhos e projetos realizados por profissionais das mais diversas áreas de atuação do *design*. Essas referências, em muitos casos, podem servir como inspiração ou fonte geradora de ideias criativas. Naturalmente, as metodologias de criação utilizadas em algumas disciplinas dos cursos abordam essa questão, mas isso pode ser reforçado em outras disciplinas, mesmo quando as metodologias não são diretamente aplicadas.

Esta questão de pesquisas e buscas de referências auxiliam na prática a abertura da mente. Podemos definir isto como “uma articulação entre o pensar livremente e o pensar objetivamente, [...] com isso passa-se a buscar sempre as alternativas, antes de se chegar as deduções ou conclusões” (PREDEBOM, 2013, p.68). A abertura da mente tem como objetivo ativar o nosso pensamento não lógico, para articulá-lo com o lógico, conhecido como pensamento racional ou, simplesmente, como raciocínio. Como decorrência disto, ganhamos uma maior desenvoltura para criar alternativas de soluções e caminhos novos, impossíveis de serem levantados dentro da lógica. (PREDEBOM, 2013, P. 78)

O curso de *Design* não contempla uma disciplina exclusiva para a questão da criatividade, mas de qualquer forma a mesma deve ser estimulada a todo o momento pelos professores, tanto nas disciplinas mais práticas como as de Desenhos, Fotografia, Projetos, etc. quanto nas mais teóricas como, por exemplo, *Ecodesign*, Sustentabilidade, Linguagem e expressão visual, Legislação e Propriedade Intelectual, dentre outras. É claro que nas disciplinas práticas torna-se mais visível a aplicação do exercício da criatividade, mas cada professor deve problematizar seus conteúdos afim de desafiar e instigar o aluno com o objetivo de gerar as soluções criativas e inovadoras. O mercado exige profissionais criativos e as instituições têm como obrigação suprir essa necessidade.

5. Inovação

A criatividade está diretamente ligada à inovação porém de uma forma mais prática, voltada ao meio empresarial. Segundo Drucker (2002) a inovação inicia-se por uma ideia, estimulando esforços para transformá-la em um produto, processo, empresa ou tecnologia. Segundo Pearson (2011) a criatividade está para o indivíduo assim como a inovação está para a organização. A empresa que não inova, mais cedo ou mais tarde, sentirá as consequências. A inovação é uma questão de fazer as coisas de um jeito melhor. É uma questão de sobrevivência.

O *designer*, por possuir uma formação mais dinâmica, com constante incentivo à criatividade, nas empresas o mesmo é visto como um forte agente de inovação. Em comparação com as outras formações, acredita-se que o *design* é a profissão que mais trabalha com essa questão, assumindo, atualmente nas empresas, uma posição mais estratégica, possuindo liberdade de uso de metodologias e processos capazes de gerar inovação, tanto de processos como de produtos.

Para assumir esta posição, é essencial que o profissional possua uma formação que proporcione à ele vivências semelhantes às encontradas no mercado. Essas vivências devem ser trabalhadas com os alunos na graduação na própria sala de aula, desenvolvendo capacidades para que o mesmo possa desempenhar um bom papel quando estiver inserido no mercado. O uso constante da interdisciplinaridade, trabalho por projetos, estudos de caso, simulações reais de problemas de mercado, dentre outros, são estratégias que podem ser utilizadas para se trabalhar inovação. As disciplinas de Projeto Gráfico e de Produto são as que possuem maior potencial para exercer de forma prática a inovação. Porém, para que os alunos sejam capazes de gerar resultados inovadores, é necessário também conciliar os conceitos e aprendizados trabalhados nas outras disciplinas, trabalhando de forma interdisciplinar somando conhecimentos e gerando resultados inovadores.

6. Interdisciplinaridade

Segundo Pooli (2012, p. 18), “interdisciplinaridade pode ser caracterizada como uma tentativa de estabelecer relações de trabalho associadas entre um conjunto de disciplinas, buscando uma aproximação entre conceitos, para analisar problemas específicos e concretos.” Em uma linha de pensamento semelhante, Paviani (2008) define interdisciplinaridade como uma estratégia de flexibilização e integração das disciplinas, nos domínios do ensino e da produção de conhecimentos novos, da pesquisa. O autor também coloca que a mesma pode tornar-se um mal entendido, especialmente quando é assumida como uma meta ou solução absoluta e autônoma, anulando totalmente a existência das disciplinas. O autor afirma que a verdadeira interdisciplinaridade é uma defesa das disciplinas e não sua eliminação. Ela pode oferecer a compreensão, o limite e a função exata e adequada das disciplinas, realizando a articulação dos saberes com foco no fazer e agir, formulando assim teorias concretas.

Segundo Pooli (*apud* Santomé, 2012) a teoria se forma a partir de um sistema de conceitos interligados, estes gerados através das disciplinas. O professor, para atuar de forma interdisciplinar “deve disponibilizar-se a ouvir o outro, a compartilhar saberes e práticas, a considerar que a disciplina na qual atua faz parte a uma sequência contínua de um currículo que demanda unidade com relação à aprendizagem do aluno” (POOLI, 2012, p. 86).

Interdisciplinaridade é essencial para uma boa formação em *design*. Cada projeto, cada produto ou cada atividade realizada pelo *designer* traz consigo metodologias, formas, conceitos, elementos provindo das mais diversas áreas de estudo. O maior desafio é fazer com que o professor construa com os alunos resultados capazes de articular e compreender os conhecimentos provindos das diferentes disciplinas gerando resultados completos, funcionais e com *design* de qualidade. “Interdisciplinaridade é um desafio que pode e deve ser buscado pelas escolas; cabe a cada uma procurar o seu próprio caminho” (POOLI, 2012, p. 28).

7. Aprendizagem Significativa

“A aprendizagem ocorre tanto mais significativamente quanto maior for a interação entre o ato de ensinar e o de avaliar.” Both (2011, p. 126) Não faz sentido ensinar *design* sem possuir uma aplicação prática ou um significado maior. A aprendizagem significativa deve ser foco de toda e qualquer atividade realizada em sala de aula. “O modelo de aprendizagem que embasa as necessidades de nosso tempo não é mais o modelo tradicional que acredita que o aluno deve receber informações prontas e ter, como uma única tarefa, repeti-las na íntegra” (Souza, 2013, p. 2).

A aprendizagem significativa é dinâmica, posicionando sempre o aluno como primeiro plano no processo de aprendizagem. Segundo Souza (2013) a

aprendizagem se dá quando o aluno (re)constrói conhecimento formulando conceitos sólidos sobre o mundo auxiliando em suas tomadas de decisões.

Souza (2013) elenca sete passos para que o aluno possa exercer a reconstrução do conhecimento;

- O sentir – toda aprendizagem parte de um significado contextual e emocional, onde o aluno atribui um sentido real e concreto com relação ao conteúdo tratado.
- O perceber – após contextualizar o educando precisa ser levado a perceber as características específicas do que está sendo estudado. O objeto de estudo passa a fazer sentido para o aluno.
- O compreender – é quando se dá a construção do conceito, o que garante a possibilidade de utilização do conhecimento em diversos contextos. Acontece neste ponto uma integração entre o sentir e o perceber fazendo com que o aluno seja capaz de conceituar por si só os temas apresentados pelo professor.
- O definir – significa esclarecer um conceito. O aluno deve definir com suas palavras, de forma que o conceito lhe seja claro.
- O argumentar – após definir, o aluno precisa relacionar logicamente vários conceitos e isso ocorre através do texto falado, escrito, verbal e não verbal.
- O discutir – nesse passo, o aluno deve formular uma cadeia de raciocínio através da argumentação. Nesta etapa o aluno possui a capacidade de saber discutir os assuntos trabalhados defendendo de forma forte e coerente o seu ponto de vista.
- O transformar – o sétimo e último passo da (re)construção do conhecimento é a transformação. O fim último da aprendizagem significativa é a intervenção na realidade. Sem esse propósito, qualquer aprendizagem é inócua. Inclui, como exemplos, a apresentação de projetos, o desenvolvimento de novas idéias, a resolução de problemas e a aplicação dos conceitos em sua vida prática.

Quando o professor conseguir mobilizar todas essas fases, certamente a aprendizagem significativa se concretizou, atribuindo-se um sentido real e concreto sobre os conteúdos tratados. Para exercer aprendizagem significativa, o professor necessita quebrar muitos paradigmas e crenças citadas por Souza (2013). São elas:

- “Preciso arrumar o conteúdo para que o aluno aprenda”. Essa crença impede com que o professor acredite na capacidade do aluno de organizar a sua própria aprendizagem, fazendo com que o professor assuma o primeiro plano na aula. Deve-se assumir um papel diferenciado, onde o professor não dá aulas, e sim provoca aprendizagens. Esta forma de pensar faz com que o foco do planejamento das aulas seja outro, o de colocar o aluno sempre em evidência no processo.
- “Construir conhecimento dá muito trabalho”. Esse pensamento leva o professor a acreditar que não dará conta da nova realidade, mantendo-se no

mundo da impossibilidade. Certamente impor aprendizagem dá muito mais trabalho do que facilitar a mesma.

- “Isso tudo é muito bonito, mas na prática, a teoria é outra”. Esse pensamento assume a negação do desafio de mudar a realidade da educação. A realidade deve ser mudada. Estamos em uma realidade muito diferente, dinâmica e mutável, que nos exige criar, simplificar, analisar, transformar, questionar, onde propõe-se a se desenvolver aulas diferenciadas que de fato realizem uma mudança real e positiva no aluno.
- “E a bagunça, quem controla?” Se a bagunça existe é porque a interação entre os alunos está acontecendo. O professor deve utilizar isto à seu lado, provocando situações onde a “bagunça” gere resultados.
- “E como fica o currículo?” Esse questionamento é muito comum entre os professores, porém o autor questiona: “Temos um currículo a serviço da aprendizagem ou a aprendizagem deve estar a serviço do currículo?”

A aprendizagem significativa, juntamente com a interdisciplinaridade está diretamente ligada à aprendizagem por projetos. Segundo Vieira (2013) “A docência da educação superior por meio do desenvolvimento de projetos é uma forma de conceber educação que envolve o aluno, o professor, os recursos disponíveis, inclusive as novas tecnologias, e todas as interações que se estabelecem nesse espaço, denominado espaço de aprendizagem.” O autor também afirma que este contexto é organizado para promover a interação entre todos os sujeitos envolvidos, propiciando o desenvolvimento da autonomia do aluno e a construção de conhecimentos de distintas áreas do saber, por meio da busca de conhecimentos significativos para a compreensão, representação e resolução de uma situação-problema, ou da conclusão de um determinado projeto.

Trabalhar aprendizagem através de projetos faz com que os objetivos sejam claros e mais significativos, porém, segundo Vieira (2013) o aluno deve ser desafiado ao ponto da questão a ser pesquisada parta da curiosidade, das dúvidas, das indagações dos alunos sem imposição do professor. A aprendizagem por projetos tem por finalidade vincular a teoria com a prática, produzindo assim aprendizagem significativa. “O desenvolvimento de aprendizagens por projetos na educação superior é indicado para um processo de ensino-aprendizagem que tem como finalidade criar as condições objetivas para que os alunos se transformem em sujeitos críticos e autônomos, capazes de escolher e definir um projeto de vida e transformá-lo em realidade” (VIEIRA, 2013, p. 10).

Atuar como docente no ensino superior significa encarar desafios dos mais diversos. A prática docente é complexa e exige bastante experiência, bom senso, planejamento, dinamismo, dentre outras qualidades do professor. Porém outra questão à ser discutida as características do público que o professor irá trabalhar. Assim, além dos conceitos já trabalhados, como a interdisciplinaridade, aprendizagem significativa, criatividade e inovação, dentre outros, a andragogia passa a ser importante para que o trabalho realizado pelo professor consiga atingir e envolver o público pretendido.

8. Andragogia: Aprendizagem de Adultos

Andragogia, segundo DeAquino (2007, p.11) “refere-se a educação centrada no aprendiz para pessoas de todas as idades. [...] A responsabilidade pela aprendizagem é compartilhada entre professor e aluno, o que cria um alinhamento entre essa abordagem e a maioria dos adultos, que busca independência e responsabilidade por aquilo que julga ser importante aprender.” É um modelo onde o aluno assume a responsabilidade pela aprendizagem. Enquanto a pedagogia centraliza a aprendizagem no professor, a andragogia centraliza no aluno. DeAquino (2007, p. 12) sugere algumas características fortes da educação de alunos adultos, onde os mesmos são independentes e autodirecionados no processo de aprendizagem. São elas:

- Enquanto a educação de crianças motiva a educação através de recompensas e competições, os adultos são motivados pelo próprio aprendizado.
- O adulto aprende experimentando, estudando em um ambiente mais informal, caracterizado pela equidade, respeito mútuo e cooperação.
- A avaliação de pessoas adultas são centradas no desempenho dos processos de aprendizagem.

Durante a atuação do docente “Cabe ao professor “ler” a turma, ou seja, a primeira coisa que deve ser feita ao se iniciar uma atividade de aprendizagem é procurar conhecer quem são as pessoas do outro lado, os aprendizes” (DEAQUINO, 2007, p. 19). O professor deve acreditar e valorizar o que o aluno já possui como bagagem de conhecimento, assim como na capacidade dos alunos de aprender.”

Os estudantes dos cursos de *design* possuem características muito variadas. Tem-se desde alunos que nunca tiveram contato direto com a profissão, assim como outros que já trabalham na área e buscam aperfeiçoar seus conhecimentos. Utilizando-se desta característica, o professor possui recursos de utilizar e valorizar conhecimentos e experiências dos alunos que dominam bem determinados assuntos e realizar interação com os alunos de menor experiência, agregando isso ao conteúdo à ser trabalhado. Assim é possível envolver a turma diretamente no processo de construção do conhecimento, tornando a aula auto direcionada, com foco maior no processo. Desta forma a educação se foca no desenvolver do pensamento crítico, crescimento dos alunos como pessoa e como cidadãos.

Embora parte dos alunos do *Design* possuem uma bagagem de experiências de mercado, ou até mesmo de cursos paralelos de qualificação, considera-se como maioria alunos de uma faixa etária jovem que ingressa na universidade logo após a conclusão do ensino médio, caracterizado por métodos de ensino diferentes da andragogia. Os alunos vêm desacostumados a possuírem uma postura crítica e acabam muitas vezes não se adaptando à nova realidade.

DeAquino (2007) afirma, que em um primeiro momento quando os alunos passam de um ambiente pedagógico para um andragógico, eles reagem querendo voltar à condição anterior, mesmo que estejam muito insatisfeitos com a situação atual. Cabe aos professores perceberem essa condição e preparem uma transição adequada de um ambiente para outro. Assim é possível diminuir índices de evasão no curso e motivar os alunos à se envolverem no processo de aprendizagem. É importante que os mesmos entendam quais as vantagens de fazer parte desse sistema de aprendizagem diferenciado e se conscientizar da importância de desenvolver uma postura crítica e diferenciada perante as abordagens trabalhadas em aula.

Um ambiente pedagógico de qualidade também é essencial para motivar o envolvimento dos alunos com o curso e com as disciplinas. “O ambiente educacional pode determinar a maneira como é conduzido o processo de aprendizagem e a qualidade de seus resultados” (DEAQUINO, 2007, P. 18).

O sucesso de uma aula contextualizada na andragogia exige também uma boa formação, qualificação e experiência dos professores, sendo um aspecto importante para o alcance dos objetivos. Deaquino (2007) afirma que as pessoas na sua fase adulta precisam desenvolver habilidades para ter atitudes compatíveis com as expectativas de mercado para a profissão para a qual estão estudando. Essa meta, no entanto, fica dificultada se os educadores forem teóricos, sem prática profissional relevante.

9. Avaliação

O processo de avaliação é extremamente importante para o desenvolvimento do processo de aprendizagem. Segundo Both (2011, p. 27) “é importante ter clareza com relação a instrumentos de avaliação no processo de ensino-aprendizagem.” É importante, principalmente tratando-se dos cursos de *Design*, não tratar a avaliação como um resultado final, mas como parte do processo de aprendizagem. Outra questão importante são os valores quantitativos, ou seja, a nota. Ela jamais deve ser o foco principal dos alunos. “O que não se recomenda em educação é que os valores quantitativos prevaleçam sobre os qualitativos, ou seja, que o número “fale” mais alto que a cognição” (BOTH, 2011, p. 76). É claro que isto não significa que os números ou conceitos utilizados para representar os resultados dos alunos tenham que ser ignorados. Acredita-se apenas que não devem ser a prioridade absoluta. Impreterivelmente, conforme Both (2011, p. 105) “conceitos e notas se fazem necessários para atendimento a exigências burocrático-administrativas”.

A interdisciplinaridade também pode ser inserida no processo de avaliação. “O processo de avaliação do ensino, da aprendizagem e da produção é desenvolvido de forma interdisciplinar, procurando interagir com as demais disciplinas do curso como contribuição especial dos alunos” (BOTH, 2011, p. 111).

Desta forma é possível avaliar os alunos em situações de projetos mais abrangentes e condizentes com a realidade do mercado.

A avaliação não possui como foco principal identificar quais são os alunos aprovados ou reprovados. A avaliação não deve ser exclusiva, pelo contrário, deve possuir ação inclusiva com a capacidade de identificar as dificuldades e deficiências dos alunos em tempo real afim de proporcionar atividades diversas onde os mesmos possam recuperar as suas dificuldades. Em outras palavras, Both (2011, p. 115) afirma que “o foco principal da avaliação não é aprovar ou reprovar alunos, mas, sim, fazer como que, a partir dela, consigam perceber o quanto e em que condições dominam, relacionam e aplicam os conteúdos e os conhecimentos inerentes às temáticas e aos diversos conteúdos que compõem as disciplinas dos respectivos cursos.”

Avaliar não é fim, é meio. “A avaliação se constitui em ação construtiva, de acompanhamento do educando como ser em constante evolução, tanto em nível de aquisição de conhecimentos, como em termos de formação pessoal” (BOTH, 2011, p. 43). Both (2011) também apresenta alguns princípios que norteiam uma boa atuação como professor, ao tratar do tema Avaliação. São eles:

- O bom professor certamente não é aquele que muito reprova ou aprova a todos; o educador do futuro é aquele que toma todas as medidas para que a aprendizagem aconteça para todos;
- O educador do futuro é aquele que sabe avaliar ensinando e ensinar avaliando;
- O bom professor é aquele que sabe que a educação é a chave para a transformação da sociedade;
- O bom professor é aquele que sabe identificar e contornar os principais fatores que dificultam a aprendizagem.

A avaliação, além de ser uma forma de mensurar e acompanhar o desenvolvimento do aluno, possui também o poder de identificar problemas e melhorias no ensino oferecido. É um parâmetro importante para que o professor possa tomar decisões e reformular seus planejamentos. Segundo Both (2011) pode-se configurar um diagnóstico da realidade quanto ao aluno e quanto a aprendizagem auxiliando no processo de tomadas de decisão.

10. Considerações Finais

Conclui-se à partir da explanação sobre a profissão de *Design*, da estrutura dos cursos e a associação dos mesmos com as teorias sobre Criatividade e Inovação, Interdisciplinaridade, Aprendizagem Significativa, Andragogia e Avaliação elaborou-se um material de suma importância para profissionais que desejam atuar como docentes no ensino superior e que pretendem realizar um bom trabalho em sua arte de desenvolver conhecimento. Assim, o presente trabalho

poderá contribuir significativamente com a formação de professores do *Design* fazendo com que os mesmos sejam capazes de elaborar estratégias que sejam eficientes na função de estimular a criatividade e impulsionar o desenvolvimento de projetos inovadores por parte dos alunos. Este artigo poderá servir como base para realização de pesquisas e trabalhos acadêmicos, bem como ser utilizado como ferramenta de discussão em reuniões pedagógicas ou em momentos de reflexão sobre a atuação docente no ensino superior dentro das diferentes áreas do *Design*.

REFERÊNCIAS

Associação dos *Designers* Gráficos. **O valor do *design*: guia ADG Brasil de prática profissional do *designer* gráfico.** São Paulo: 2003.

BOTH, Ivo José. **Avaliação planejada, aprendizagem consentida: é ensinando que se avalia, é avaliando que se ensina.** Curitiba: Ibpex, 2011.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução a história do *design*.** São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

DEAQUINO, Carlos Tasso Eira. **Como aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

DRUCKER, Peter. **A profissão de administrador.** São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2002.

FSG, Faculdade da Serra Gaúcha. **Sobre o curso de *Design*.** Disponível em <http://www.fsg.br/graduacao/design>. Acessado em 29/11/2013.

MELO, Alessandro de. **Organização e estratégias pedagógicas.** Curitiba: Ibpex, 2009.

PAVIANI, Jayme. **Interdisciplinaridade: Conceitos e distinções.** Caxias do Sul: Educs, 2008.

PERSON, Academia. **Criatividade e Inovação.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

POOLI, João Paulo. **Projetos Interdisciplinares.** Curitiba: InterSaberes, 2012.

PREDEBOM, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

ROCHA, Carlos Alves. **Mediações tecnológicas na educação superior.** Curitiba: Ibpex, 2009.

ROZA, Jacira Pinto da. **Organização do trabalho pedagógico.** Canoas: ULBRA, 2010.

SANTOS, Júlio Cesar Furtado dos. **O desafio de promover a aprendizagem.** Disponível em <http://www.juliofurtado.com.br/textodesafio.pdf>. Acesso em 25/11/2013.

VIEIRA, Josimar de Aparecido. **Aprendizagem por projetos na educação superior: posições, tendências e possibilidades.** Disponível em http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_004/artigos/educacao/pdfs/APRENDIZAGEM%20POR%20PROJETOS.pdf. Acesso em 25/11/2013.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi *design* gráfico?**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

CHINEN, Nobu. **Curso completo *design* gráfico.** São Paulo: Escala, 2009.