

Design na escola pública: identidade visual em práticas com pensamento projetual

Pedro Cunha, Christiane Mello, Vinícius Azevedo,
Thalison Santos y Bianca Martins ⁽¹⁾

Resumo: O Núcleo Design & Escola (D&E), vinculado à Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro ESDI/UERJ, atua na articulação entre Design e Educação por meio de práticas projetuais colaborativas. Com o convite de uma escola pública da periferia da Baixada Fluminense (RJ), que buscava integrar tecnologias ao currículo e oferecer novas perspectivas aos seus alunos do ensino médio (secundário).oi identificada, com a colaboração da comunidade escolar, a oportunidade de criação de uma identidade visual para o colégio, aproveitando a ocasião para ressignificar a imagem institucional, partindo do uniforme escolar. A metodologia adotada envolveu atividades presenciais e remotas, baseadas em princípios do Design participativo e pensamento projetual. Uma oficina sobre identidade visual introduziu conceitos de criação de marcas, branding e comunicação. Os alunos participaram ativamente do processo criativo, desde o brainstorming até a prototipação, utilizando ferramentas digitais e analógicas disponíveis naquele contexto. Os resultados evidenciam o impacto positivo da abordagem projetual na educação, os estudantes se engajaram na criação de uma marca que refletisse valores como comunidade, tecnologia e trabalho coletivo. A entrega oficial ocorreu em uma oficina de serigrafia, onde os próprios alunos imprimiram a marca em camisetas e ecobags, fortalecendo o vínculo entre escola, universidade e comunidade. A experiência demonstrou que o Design pode ser um agente transformador na educação pública, promovendo autonomia, criatividade e senso de pertencimento por meio de metodologias ativas e colaborativas.

Palavras-chave: design participativo - design social - pensamento-projetual - tecnologias-educacionais - metodologias-ativas

[Resumos em espanhol e inglês nas páginas 248-249]

⁽¹⁾ Veja os currículos na página 250

Introdução

O Núcleo Design & Escola (D&E), grupo de pesquisa e extensão integrado ao Laboratório de Design e Educação (DesEducaLab) da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), busca articular o Design com a Educação por meio de experiências de aprendizagem práticas, fazendo uso efetivo do pensamento projetual, apoiado por ferramentas tecnológicas disponíveis em cada contexto. Os autores deste artigo são pesquisadores, doutorandos e graduandos do Núcleo D&E, que estudam, observam e desenvolvem redes, ações e diálogos entre o Design e as instituições públicas de ensino básico (Emanuel e Martins, 2022).

Na segunda metade do século XX, o britânico Bruce Archer (2005) considerou o Design como uma terceira cultura, adicionada às existentes: Ciências e Humanidades, fornecendo duas definições: (1) a grafia do Design com D maiúsculo para nomear a habilidade e o entendimento humano de realizar, construir e transformar a ordem natural, o valor e o significado de objetos, até conceitos e habitats, refletindo os interesses e cultura da sociedade em uma determinada época; (2) e outra definição com d minúsculo, para expressar o objeto tangível da composição, da configuração e da estrutura dos produtos materializados com valor agregado.

Segundo Archer ((1973)2005), um atravessamento entre Design e Educação conjuga a relevância de uma sensibilidade ampla e multirreferencial do projetar, baseando-se sempre em um mapeamento do território, para buscar respostas pertinentes às inquietações dos seus ocupantes, transformando atitudes no processo de resolução de problemas (Cross, 2018). Embasados nesses conceitos, e na experiência aqui relatada, sugerimos que uma instituição escolar pública pode aprender a construir conhecimentos partindo de uma consciência em Design.

Ao relacionar o processo de ensino-aprendizagem a características próprias do Design, como o pensamento projetual e um enfoque participativo multidisciplinar, compreende-se uma abordagem de projeto que propõe soluções possíveis para os problemas mapeados em cada contexto, se relacionando com toda aquela comunidade escolar para traçar estratégias no intuito de produzir materiais e propostas didáticas com linguagens envolventes e que façam sentido para eles (Martins e Nolasco-Silva, 2017), contribuindo com novas perspectivas para a escola e para os alunos daquela periferia.

O Núcleo Design & Escola (D&E) da ESDI/UERJ foi procurado pelo diretor do Colégio Estadual Operário João Vicente (CEOJV), uma instituição pública de Ensino Médio (secundário) situada no município de Duque de Caxias, Baixada Fluminense, periferia da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, Brasil, para colaborar no desenvolvimento de práticas de ensino-aprendizagem que utilizassem o chamado espaço maker da escola. No CEOJV estudam cerca de 300 estudantes de famílias de baixa renda, entre 14 e 18 anos, desmotivados e sem perspectivas de continuidade acadêmica ou profissional, mesmo com oferta de programas de auxílio para o acesso e permanência em universidades.

No início da década de 2020, a Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro desenvolveu um projeto pedagógico para implementar salas maker em sua rede de escolas, com o objetivo de estimular o processo de inovação social por meio da experimentação tecnológica, especialmente no que diz respeito ao incremento de competências referentes

à incorporação das tecnologias digitais de informação e comunicação – TICs ou TDICS (Silva, 2021). À medida que as chamadas novas tecnologias são inseridas em larga escala na sociedade altera-se a percepção da realidade e as tendências do cotidiano humano, observando-se também possíveis interferências dessas ferramentas nos processos formativos, instigada pelas demandas da sociedade (Hui, 2020).

A cultura maker prima por aprender fazendo, incentiva a realização de trabalhos em equipe, a criatividade, a curiosidade e a autonomia dos indivíduos. O conceito do “faça você mesmo” propõe que qualquer pessoa, independentemente da sua experiência, pode criar, construir e consertar objetos dos mais variados tipos e com diversas funções. Conforme Manifesto do Movimento Maker, lançado em 2013 na Europa e nos Estados Unidos, seus princípios podem ser resumidos em: “Fazer – Compartilhar – Presentear – Aprender – Equipamentos – Divirta-se – Participe – Apoie – Mude” (Marini apud Hatch, 2019).

Marini (2019) aponta o Movimento Maker como um desdobramento da popularização do mundo digital, sugerido pelo acesso cada vez mais fácil e barato a ferramentas dos mais variados tipos, e a informações sobre tecnologia e técnicas na internet, permitem a introdução dos conceitos dessa cultura no ambiente das escolas públicas e privadas.

Na visão do D&E ESDI/UERJ, a cultura Maker não se refere apenas à tecnologia digital, sendo inclusive anterior a ela, estando também intrinsecamente relacionada à experimentação de tecnologias, digitais e analógicas. Cunha et al (2021,2022) e Cunha e Martins (2024), relatam possibilidades criativas com abordagens do design apoiadas por ferramentas e técnicas disponíveis em um determinado contexto, utilizando desde smartphones ao papel e lápis, gerando conhecimentos a partir do pensamento projetual em múltiplos saberes-fazeres, tido como novos e antigos.

Vale ressaltar que a criação das Salas Maker nas escolas da rede do Estado do Rio de Janeiro -RJ, sofre com os impactos da realidade do ensino público brasileiro, que carece de investimentos em dispositivos tecnológicos, em condições e espaços adequados para sua utilização. Este contexto exige dos gestores a capacidade de gerir o cotidiano da escola considerando as adversidades e complexidade de cenários sociais, dos recursos disponíveis, do calendário, da grade curricular e da subjetividade de cada um dos atores envolvidos.

Enfoque / Método

O pensamento projetual do Design emerge como dispositivo pedagógico, capaz de conectar saberes-fazeres em fluxos múltiplos e heterogêneos. A escuta sensível e a atenção ao cotidiano funcionam como operadores de sentido, permitindo que o conhecimento se produza a partir das redes, vivências e dos agenciamentos entre os sujeitos implicados (FERRAÇO, 2007).

Na pesquisa-intervenção, ao se prestar atenção no campo, seguindo pistas, signos que emergem no território investigado, o método cartográfico capta intensidades, afetos e variações, que não representam, mas expressam o tempo-espaço vivido. Assim, o objetivo central se configura, ao longo do percurso, se alimentando e transformando com os dados em movimento, compondo cartografias vivas, que ao serem mapeadas, podem ativar

zonas de atenção e provocar deslocamentos no campo, instaurando novos territórios de sentido (KASTRUP, 2009).

A primeira intervenção do D&E no CEOJV foi dar continuidade a uma proposta já iniciada pela escola: o projeto da criação de uma identidade visual para a instituição, com a intenção de produzir uma camisa alternativa ao uniforme oficial e assim apresentar uma nova marca simbolizando aquela escola. A direção do colégio já havia sugerido um briefing como ponto de partida para a conceituação, que associava o nome da ocupação profissional de seu fundador, o operário João Vicente, a uma abelha, ambos culturalmente associados ao trabalho coletivo.

Para valorizar o aspecto de uma instituição de ensino homenagear um profissional considerado menos qualificado socialmente, e que muitas vezes faz parte da realidade daquelas famílias, se propôs associá-la ao universo apiário, remetendo não só a uma ideia laboral, mas ao espírito de comunidade das colmeias e ao papel de polinização na natureza realizado pelas abelhas, o assemelhando à disseminação do saber legado das Escolas.

O que você precisa saber para criar uma marca?

Antes do primeiro encontro presencial, foi enviado um Google Forms com o objetivo de conhecer o perfil dos participantes, e identificar eventuais vestígios, ainda que intuitivos, de saberes-fazer em design, comunicação visual, criação e desenvolvimento de marcas e projetos, entre outros assuntos correlatos. Foram registradas 11 respostas entre 14 inscritos, após o esforço e envolvimento da equipe pedagógica da escola para que as respostas fossem enviadas.

Devido às obrigatoriedades burocráticas que envolvem diversos fatores, calendários e instituições, somada às intercorrências características do ensino público brasileiro, como paralisações e faltas de condições estruturais, o modelo híbrido de encontros se apresentou como a melhor alternativa para aquela realidade. Sendo assim, a atividade contou com dois encontros presenciais na Sala Maker do CEOJV e uma visita dos alunos criadores ao campus da ESDI/UERJ. As orientações virtuais aconteceram em um grupo no aplicativo Whatsapp ou em reuniões online.

O planejamento e desenvolvimento de todo o processo de criação da marca sempre foi debatido com os diretores e equipe pedagógica da instituição, e o suporte didático, técnico e operacional do projeto ficou sob a responsabilidade do Núcleo Design & Escola ESDI/UERJ. Buscou-se também apresentar novas perspectivas e alternativas a seguir para aqueles alunos, inclusive profissionalmente, após a conclusão do ensino médio (secundário).

Encontros presenciais na Sala Maker CEOJV

Para os dois primeiros encontros presenciais no território da escola o D&E planejou e ministrou a oficina “O que você precisa saber para criar uma marca”, com o objetivo de compartilhar com os interessados conceitos, o processo e as ferramentas necessárias para projetar uma identidade visual.

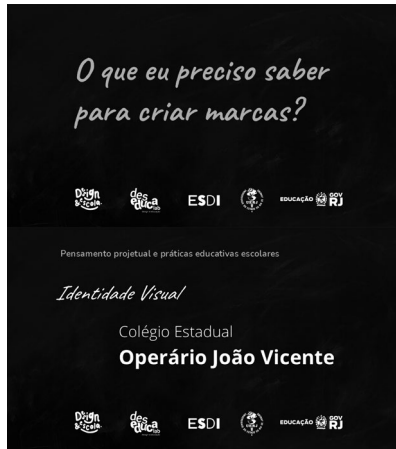


Figura 1. Slides Oficina o que você precisa saber para criar uma marca.
Fonte: os autores

Em uma breve apresentação, iniciada com os slides demonstrados na *figura 1*, os participantes foram lembrados da proposta inicial e que faziam parte de uma ação conjunta desenvolvida para e por eles em parceria com o D&E, com a intenção oficial de cocriar e projetar uma identidade visual para colégio. Os professores pesquisadores do núcleo recordaram os passos dados até aquele momento, apresentaram os fundamentos para a criação do projeto, desde dinâmicas de brainstorm, passando pelos conceitos básicos de design, branding e comunicação, até as ferramentas para a execução e finalização do produto, conforme observado na *figura 2*.

Os elementos de um sistema de identidade visual foram demonstrados através de exemplos concretos, como a criação do logo das Olimpíadas Rio 2016, inclusive com a exibição de materiais desenvolvidos e vídeo com o case da agência criadora da marca do evento olímpico.



Figura 2. Reunião presencial da oficina o que você precisa saber para criar uma marca.
Fonte: os autores

O modelo de trabalho colaborativo no desenvolvimento do projeto foi encampado desde o primeiro momento, quando os participantes descartaram a criação de opções de marca, que a priori iriam concorrer pelo voto da comunidade escolar, optando trabalhar em uma só proposta que deveria combinar as ideias individuais desenvolvidas a partir dos conceitos apresentados na oficina.

Foram utilizadas ferramentas digitais e analógicas disponíveis, como: papel, lápis e canetas, além dos smartphones dos participantes, e a Sala Maker do colégio com seus chromebooks e um computador PC gamer, com capacidade para criação de conteúdos gráficos e audiovisuais, conectados à internet. Conforme acordado entre os participantes da oficina, foi criado um grupo no aplicativo Whatsapp para a comunicação, troca de ideias e envio de material de apoio para realização da atividade.

Inicialmente, a abelha persistiu como conceito principal, provavelmente por ter sido a primeira ideia apresentada, entretanto, abriu-se a possibilidade para que outros conceitos pudessem ser experimentados, o que se confirmou com a sequência da atividade. Na *figura 3* é possível observar as primeiras propostas e rascunhos apresentados pelos estudantes secundaristas.

Segundo encontro presencial na Sala Maker CEOJV

Os professores pesquisadores do Núcleo D&E voltaram ao colégio para orientar como as ideias enviadas poderiam ser trabalhadas para se tornar a marca da instituição. A *figura 3* demonstra a evolução gráfica que ocorreu neste segundo encontro, transformando as propostas em traços iniciais. Enfatizou-se, principalmente, os aspectos conceituais e técnicos relevantes no processo projetual. Satisfeitos com o andamento do projeto, os participantes propuseram prolongar a proposta durante mais um ano letivo, tendo a oportunidade de utilizar os saberes-fazeres adquiridos e pensar em outros conceitos para além do universo apiário.



Figura 3. Primeiras propostas e rascunhos apresentados após os encontros na escola para marca CEOJV.

Fonte: os autores.

Reunião no Campus ESDI/UERJ

As atividades prosseguiram virtualmente com a equipe do D&E enviando material de apoio, debatendo ideias, tirando dúvidas, traçando o planejamento de acordo com oportunidades e desafios mapeados. Durante o processo surgiu a necessidade de mais um encontro presencial para avançar na conclusão da etapa de criação conceitual. Então, foi planejada uma visita da equipe de criação às dependências da ESDI/UERJ.

Diversos graduandos e pós-graduandos estiveram presentes para recepcionar o CEOJV na ESDI/UERJ, conforme observado na *figura 4*. Bolsistas do D&E explicaram como funciona aquele curso de Design e as possibilidades de atuação profissional da área. Conheceram às salas, os laboratórios existentes naquele campus, situado entre o Passeio Público e o icônico bairro da Lapa, parte do centro histórico da cidade do Rio de Janeiro-RJ.



Figura 4. Graduandos em Design apresentam às dependências da ESDI/UERJ aos estudantes CEOJV.

Fonte: Núcleo D&E ESDI/UERJ

Em cada ambiente surgiam dúvidas e curiosidades sobre o funcionamento dos quatro eixos abordados na graduação de Design da UERJ, sendo eles: comunicação, interação, serviço e produto. Ficou evidente o entusiasmo dos estudantes do ensino médio (secundário) ao vislumbrar as possibilidades de usar o espaço acadêmico de oficinas de experimentação prática para realização de projetos, o que é raro no ambiente escolar do Ensino Básico, onde muitos sequer conhecem o Design como área de conhecimento ou mesmo como uma opção de carreira profissional.

Caminhando pela ESDI/UERJ, os alunos tiveram a oportunidade de conhecer os produtos criados dentro das disciplinas oferecidas no currículo do curso. Visitaram o Laboratório de Design de Interação e Artefatos Digitais, o MediaLAB UERJ, onde puderam interagir com alguns dos projetos lá desenvolvidos, com orientação dos professores do espaço. Na Oficina de Materiais entenderam a relevância de pesquisar as diferentes possibilidades de tipos de materiais desde o início do projeto, da importância de testar ao longo do processo por meio da confecção de protótipos e de conhecer novas tecnologias de produção, como na ocasião a impressão 3D de filamentos.

O encontro na ESDI/UERJ possibilitou uma conexão entre os alunos de graduação e de Ensino Médio (secundário), a Universidade e a Escola em um momento de parceria e descontração, o que contribuiu para estreitar os laços e tecer afetos, facilitado pela proximidade de faixa etária e dos interesses em comum entre eles. Após o tour pelo campus, aconteceu o encontro colaborativo com o objetivo principal de dar continuidade ao projeto, a partir das propostas conceituais elaboradas durante a oficina O que você precisa saber para criar uma marca?

A reunião de trabalho foi iniciada pelos professores pesquisadores que ministraram a oficina no colégio, lembrando as etapas e os conceitos que surgiram nas conversas anteriores. Os alunos criadores apresentaram as suas propostas, justificaram as suas escolhas e apontaram as suas dificuldades. Espontaneamente, os graduandos em Design começaram a contribuir com sugestões que se agrupasse as propostas conceituais em uma só solução visual. Criou-se, então, uma sinergia entre eles permitindo que a condução do trabalho fluísse horizontalmente, sem a necessidade de interferência dos condutores oficiais da atividade. Finalizando a visita, bolsistas D&E demonstraram o processo de como estampar em serigrafia em camisetas e ecobags, atividade que posteriormente formalizou a entrega da marca, ocasião em que foi realizada no próprio colégio com a participação de toda a comunidade escolar presente.

Definição, ajustes e entrega da identidade visual

O processo colaborativo ocorrido na reunião na ESDI/UERJ provocou algumas mudanças na conceituação inicial da identidade, surgiram novos conceitos que se somaram aos que os alunos do colégio entendiam representar a instituição, sendo eles: tecnologia, comunidade, conforto, descontração, ascensão, operário, abelha e engrenagens de máquina. Para dar prosseguimento ao desenvolvimento do projeto e avançar para as definições da forma, foram programadas mais duas reuniões remotas.



Figura 5. Reuniões remotas para definição, ajustes e entrega da identidade visual. Fonte: Núcleo D&E ESDI/UERJ

Primeira reunião remota

Buscando manter os alunos engajados, os bolsistas graduandos do D&E organizaram uma apresentação com quatro momentos:

1. Recapitulação de tudo o que foi feito até aquele momento, lembrando os parâmetros estabelecidos para a criação e os motivos para cada elemento estar presente no resultado.
2. Os alunos criadores se mostraram bem animados com a parte conceitual e sugeriram outros elementos, além dos já estipulados. Na ocasião foi explicado que não haveria problemas em alterar o projeto, desde que não interferisse no foco principal da leitura da marca como uma unidade que representa algo, e no pronto reconhecimento da forma e seu significado.
3. Para concretizar a entrega como uniforme alternativo, uma breve explicação sobre custos, produção, tecidos e algumas formas de impressão foram apresentadas, sendo elas sublimação, transfer, bordado e serigrafia. Esta última foi a escolhida para realizar a atividade prática no evento de entrega da identidade visual, com a sua impressão em camisetas e ecobags, atendendo também ao interesse demonstrado pelos alunos por métodos de produção mais simples, por conta de seu custo-benefício e possibilidades de utilização prática.
4. Por fim, foi solicitado que os alunos secundaristas experimentassem diferentes composições a partir do sistema modular criado com os elementos eleitos durante o processo de criação.

Segunda reunião remota

Este encontro teve o objetivo de finalizar a identidade visual, desenvolver as versões e as possíveis aplicações: peças gráficas, camisas, postagens em redes sociais, pintura no muro da escola, entre outros suportes. Após a definição do símbolo, os alunos buscaram uma composição tipográfica que formaria a silhueta de um operário, entretanto, perceberam que aquilo poderia causar problemas de legibilidade, por isso optou-se por substituí-lo por um formato hexagonal, na parte interna de uma engrenagem, fazendo alusão a ideia inicial das colmeias das abelhas.

Os bolsistas do D&E vetorizaram os traços da marca, entregue numa primeira versão a lápis pelos criadores, e corrigiram questões de forma e legibilidade. Alguns aspectos técnicos que poderiam impactar na impressão foram abordados, como a explicação de que detalhes muito finos ou delineados poderiam não aparecer ou prejudicar a qualidade, causando falhas e diminuindo sua vida útil, como por exemplo, em serigrafia por conta de entupimento na tela matriz. Na *figura 6* observam-se composições finais da identidade visual.

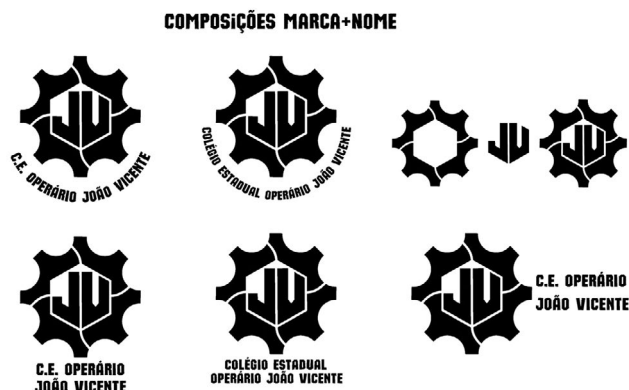


Figura 6. Composições nome + marca da identidade visual.
Fonte: Núcleo D&E
ESDI/UERJ



Figura 7. Oficina de Serigrafia em camisetas e entrega da identidade visual no CEOJV.
Fotos: os autores

Apresentação da identidade visual em oficina de serigrafia no Colégio Estadual Operário João Vicente

A apresentação oficial da marca ocorreu nas dependências do próprio colégio, onde os estudantes secundaristas criadores do CEOJV e seus mentores, graduandos e pós-graduandos em design do D&E, demonstraram em slides aos presentes as etapas do processo de criação, desde o planejamento até a finalização, e suas possibilidades de aplicação nos diferentes formatos e suportes. Durante a oficina de serigrafia os próprios alunos da CEOJV, orientados pelos bolsistas do Design & Escola ESDI/UERJ, puderam imprimir a nova marca em camisetas e ecobags, como se observa na *figura 7*.

O D&E planejou e realizou todas as etapas de produção do evento de entrega, passando pela confecção da tela, compra de materiais, a aplicação e impressão da serigrafia. A atividade prática surgiu como estratégia de lançamento e oportunidade de demonstrar um outro saber-fazer no cotidiano da escola.

Conclusões

Intervenções ativas e colaborativas envolvendo abordagens de um Design participativo permitiram abordar de forma significativa os conteúdos, possibilidades criativas baseadas no pensamento projetual e apoiadas pelas tecnologias analógicas e digitais disponíveis naquele contexto e o planejamento em etapas produziu conhecimentos em cada fase do processo, desde a pesquisa e ideação, passando pela prototipação, até a finalização e entrega do projeto.

Dilemas constantemente enfrentados no ensino público, como questões burocráticas, de calendário, greves, ocupações escolares e até mesmo eventuais problemas de cada realidade foram desafios que proporcionaram à equipe do Núcleo Design & Escola ESDI/UERJ um rico aprendizado: flexibilizar e se adaptar, sempre em parceria com todos os envolvidos, é fundamental em um processo projetual colaborativo em contexto escolar.

Com o fluxo contínuo de ideias em cada situação, sua diversidade, capacidade de adaptação, a apropriação de procedimentos do pensamento projetual apresentou-se como estratégia para uma perspectiva multirreferencial e participativa na abordagem do ensino-aprendizagem, ressignificando materiais e ambientes a incentivar intervenções e tessituras de um Design participativo no contexto escolar.

O Design redefine os problemas para encontrar soluções (Archer, 2005) (Cross, 2018), a experiência relatada amplia o alcance de saberes fazeres e aproveita as oportunidades cartografadas no cotidiano, entretanto, conforme Kastrup (2015), a solução de problemas se transforma em aprendizagem, traduzida como uma experiência de problematização.

O processo da identidade visual no CEOJV permitiu um desenvolvimento multidisciplinar pensado projetualmente, englobando indivíduos, coletivos, artefatos, tecnologias, territórios, incluindo situações cotidianas e didáticas, passando pela abordagem maker. O D&E ESDI/UERJ ofereceu uma vivência prática das etapas do processo criativo, e enfoques metodológicos característicos do Design que enfatizam a observação e o trabalho em equipe, diagnosticando possibilidades e limites em busca de soluções aos problemas apresentados, bem como, capacitam para um uso crítico de tecnologias disponíveis envolvidas no projeto.

Por fim, um projeto colaborativo entre Escola e Universidade mostrou-se valioso para ampliar percepções mútuas das dificuldades e possibilidades de interlocuções entre estes dois cenários e seus atores. Atividades que lançam mão do pensamento projetual do Design para desenvolver projetos que têm origem nos desejos e necessidades da comunidade escolar permitem ampliar o sentido à experimentação tecnológica. Variáveis objetivas e subjetivas incluem percepções pessoais, relações sociais, meios, ferramentas, comportamento humano e seus cotidianos.

Referências

- Archer, B. (2005). The need for design education. In B. Archer, K. Baynes, & P. Roberts (Eds.), *A framework for design and design education* (1973). Loughborough University.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. London: Springer-Verlag.
- Cross, N. (2006). Understanding design cognition. In *Designerly ways of knowing*. London: Springer-Verlag.
- Cunha, P., & Martins, B. (2024). Aprender projetando – práticas do design na escola. In *IV Colóquio de Pesquisa em Design e Arte: Arte, design, (re)invenção política e transformação social*, Fortaleza, CE.
- Cunha, P., Santori, R. T., Almeida, V. E., & Martins, B. M. R. (2022). Oficinas de produção de vídeos para futuros professores: Laboratório de Tecnologias e Vídeos do NUPEC FFP UERJ. In B. Emanuel & B. Martins (Orgs.), *Design & escola: projetando práticas de ensino-aprendizagem* (1ª ed., pp. 197–210). Rio de Janeiro: Ed. dos Autores.
- Cunha, P., Martins, B., Santori, R., & Almeida, V. E. (2021). Linguagem audiovisual e uso didático de recursos digitais na formação de professores e ciências. *Revista Interinstitucional Artes de Educar – RIAE*, 7(2), 1–20. <https://doi.org/10.12957/riae.2021.63468>
- Emanuel, B., & Martins, B. (Orgs.). (2022). *Design & escola – projetando práticas de ensino-aprendizagem* (1ª ed.). Rio de Janeiro: Ed. dos Autores. https://deseduca.net.br/livro_designeescola/
- Ferraço, C. (2007). Pesquisa com o cotidiano. *Educação & Sociedade*, 28(98), 73–95.
- Hui, Y. (2020). *Tecnodiversidade* (H. do Amaral, Trad.). São Paulo: Ubu Editora.
- Marini, E. (2019, fevereiro 22). Entenda o que é o Movimento Maker e como ele chegou à educação. *Revista Educação*. <https://revistaeducacao.com.br/2019/02/22/movimento-maker-educacao/>
- Martins, B., & Nolasco-Silva, L. (2017). 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*, 2(1). <https://revistacarioca.ct.br/index.php/revista/article/view/18>
- Kastrup, V. (2001). Aprendizagem, arte e invenção. *Psicologia em Estudo*, 6(1), 17–27.
- Kastrup, V. (2009). O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In E. Passos, V. Kastrup, & L. Escóssia (Orgs.), *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade* (pp. 151–170). Porto Alegre: Sulina.
- Silva, R. F. (2023). Rede de espaços maker em escolas públicas estaduais no Rio de Janeiro: Projeto piloto nas escolas de novas tecnologias e de oportunidades (E-TEC). https://proedu.rnp.br/bitstream/handle/123456789/2096/Roberto-Farias-Silva_V02.pdf?sequence=1
- Venturini, T. (2010). Diving in magma: How to explore controversies with actor-network theory. *Public Understanding of Science*, 19(3), 258–273.

Resumen: El Núcleo Design & Escuela (D&E), vinculado a la Escuela Superior de Diseño Industrial de la Universidad del Estado de Río de Janeiro ESDI/UERJ, actúa en la articulación entre Diseño y Educación mediante prácticas proyectuales colaborativas. A partir

de la invitación de una escuela pública en la periferia de la Baixada Fluminense (RJ), que buscaba integrar tecnologías al currículo y ofrecer nuevas perspectivas a sus estudiantes de educación secundaria, se identificó —con la colaboración de la comunidad escolar— la oportunidad de crear una identidad visual para el colegio, aprovechando la ocasión para resignificar la imagen institucional a partir del uniforme escolar. La metodología adoptada incluyó actividades presenciales y remotas, basadas en principios del diseño participativo y pensamiento proyectual. Un taller sobre identidad visual introdujo conceptos de creación de marcas, branding y comunicación. Los estudiantes participaron activamente en el proceso creativo, desde la lluvia de ideas hasta la prototipación, utilizando herramientas digitales y analógicas disponibles en ese contexto. Los resultados evidencian el impacto positivo del enfoque proyectual en la educación: los estudiantes se comprometieron en la creación de una marca que reflejara valores como comunidad, tecnología y trabajo colectivo. La entrega oficial se realizó en un taller de serigrafía, donde los propios alumnos imprimieron la marca en camisetas y bolsas ecológicas, fortaleciendo el vínculo entre escuela, universidad y comunidad. La experiencia demostró que el Diseño puede ser un agente transformador en la educación pública, promoviendo autonomía, creatividad y sentido de pertenencia mediante metodologías activas y colaborativas.

Palabras clave: diseño participativo - diseño social - pensamiento proyectual - tecnologías educativas - metodologías activas

Abstract: The Design & School (D&E) Center, affiliated with the Higher School of Industrial Design at the State University of Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), operates at the intersection of Design and Education through collaborative project-based practices. Upon invitation from a public high school located in the outskirts of Baixada Fluminense (RJ), which sought to integrate technologies into its curriculum and offer new perspectives to its students, an opportunity was identified—together with the school community—to create a visual identity for the school. This initiative aimed to reframe the institution's image, starting with the school uniform. The methodology adopted included both in-person and remote activities, grounded in principles of participatory design and project-based thinking. A workshop on visual identity introduced concepts of brand creation, branding, and communication. Students actively participated in the creative process, from brainstorming to prototyping, using both digital and analog tools available in that context. The results highlight the positive impact of project-based approaches in education: students were engaged in creating a brand that reflected values such as community, technology, and collective work. The official launch took place during a screen-printing workshop, where students printed the brand on t-shirts and eco-bags themselves, strengthening the bond between school, university, and community. This experience demonstrated that Design can be a transformative agent in public education, fostering autonomy, creativity, and a sense of belonging through active and collaborative methodologies.

Keywords: participatory design - social design - project-based thinking - educational technologies - active methodologies

Pedro Cunha. Doutorando em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professor-pesquisador no Núcleo Design & Escola ESDI/UERJ. Mestre em Tecnologias Digitais para Educação e publicitário de formação. Atua também como pesquisador colaborador e videomaker no NUPEC FFP/ UERJ.

Christiane Mello. Doutoranda em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial (UERJ). Professora-pesquisadora no Núcleo Design & Escola ESDI/UERJ. Mestre em Communications Design pelo Pratt Institute (NY), com bolsa CAPES, e graduada em Desenho Industrial pela UFRJ.

Vinícius Azevedo. Graduando em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial (UERJ). Bolsista no Núcleo Design & Escola ESDI/UERJ, com interesse em design de serviços, design de comunicação e arte urbana.

Thalison Santos. Graduando em Design pela UERJ. Bolsista voluntário (PR2) no Núcleo Design & Escola ESDI/UERJ desde 2024. Atua em comunicação, social media e design aplicado à educação.

Bianca Martins. Professora-pesquisadora, orientadora e coordenadora do curso de Design da ESDI/UERJ. Coordena o DesEduca Lab e o Núcleo Design & Escola, com atuação voltada à articulação entre design e práticas educativas.