

O ESTÁGIO DE DOCÊNCIA COMO INSTRUMENTO FORMATIVO DO MESTRANDO EM DESIGN: um relato de experiência

THE TEACHING INTERNSHIP AS A TRAINING INSTRUMENT FOR THE MASTER'S STUDENT IN DESIGN: an experience report

SOUSA, Ricardo Vieira; Mestrando; Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
ricardo.vs@discente.ufma.br

MAIA, Ivana Marcia Oliveira; Doutora; Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
ivana.maia@ufma.br

ZANDOMENEGHI, Ana Lucia Alexandre de O.; Doutora; Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
ana.zandomeneghi@ufma.br

NEVES, Pablo Diego de Araújo; Mestre; Universidade CEUMA
pdaneves@gmail.com

Resumo

O objetivo deste estudo é relatar as metodologias ativas desenvolvidas a partir do exercício do estágio em docência no curso de graduação em Design. O estágio foi viabilizado pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão (PPGDg/UFMA) e desenvolvido no componente curricular de estágio em docência orientada. As atividades ocorreram na Universidade CEUMA, em São Luís-MA, no curso de graduação em Design, entre 22 de abril e 06 de junho de 2024. O estudo destaca duas metodologias ativas: a primeira envolveu proposições reflexivas sobre problemas ergonômicos presentes em produtos do mercado, enquanto a segunda utilizou o *pitch* de vendas para estimular a criatividade dos estudantes na proposta de novas funções para os produtos escolhidos. O estágio constitui-se com uma experiência de grande relevância para a formação acadêmica e profissional, oferecendo a oportunidade de vivenciar a sala de aula, aprimorar habilidades pedagógicas e desenvolver métodos de ensino.

Palavras Chave: metodologias ativas; estágio em docência; relato de experiência.

Abstract

The objective of this study is to report the active methodologies developed from the teaching internship in the undergraduate Design course. The internship was made possible by the Postgraduate Program in Design at the Federal University of Maranhão (PPGDg/UFMA) and developed as part of the curricular component of an internship in guided teaching. The activities took place at CEUMA University, in São Luís-MA, in the Design undergraduate course, between April 22nd and June 6th, 2024. The study highlights two active methodologies: the first involved reflective propositions about ergonomic problems present in products from the market, while the second used the sales pitch to stimulate students' creativity in proposing new functions for the chosen products. The internship is an experience of great relevance for academic and professional training, offering the opportunity to experience the classroom, improve pedagogical skills and develop teaching methods.

Keywords: active methodologies; teaching internship; experience report.

1 Introdução

O estágio no âmbito da docência, permite que os discentes pratiquem a reflexão por meio da observação ativa e de experiências práticas no ambiente da sala de aula. Durante esse período, os alunos do curso de mestrado têm a oportunidade de interagir a teoria com a prática, proporcionando uma reflexão ativa sobre o funcionamento do ambiente educacional. Desse modo, o estágio é considerado um campo de conhecimento social e teórico, pois através dele que as metodologias educativas serão desenvolvidas, nas mais diversas situações de ensino e aprendizagem (Pimenta; Lima, 2006).

A atividade de estágio em docência, segundo a Portaria nº 76, de 14 de abril de 2010, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), “[...] é parte integrante da formação do pós-graduando, objetivando a preparação para a docência, e a qualificação do ensino de graduação” (CAPES, 2010, p. 32). Assim, é estabelecido que o mestrando ou doutorando seja inserido em atividades de docência sob a supervisão do professor orientador, é válido mencionar que essas atividades devem ser compatíveis com o campo de pesquisa do programa de pós-graduação. Além disso, esse componente curricular é requerido como obrigatório para os alunos bolsistas do Programa de Demanda Social da CAPES de acordo com a portaria MEC/CAPES nº 76/2010.

Seguindo as diretrizes da CAPES, um dos componentes curriculares obrigatórios do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão (PPGDg/UFMA) é a execução do estágio em docência, que no Programa referido neste artigo, equivale a 45 horas de atividades. Assim, o relato de experiência deste artigo, será apresentado a partir de reflexões e de metodologias ativas vivenciadas pelo pós-graduando, autor deste trabalho, durante as atividades de estágio supervisionado. Desenvolvida na disciplina de ergonomia e usabilidade, no curso de Bacharelado em design da Universidade CEUMA, em São Luís-MA.

O ensino da ergonomia e usabilidade na graduação em Design fornece subsídios para o discente compreender as relações entre o homem, a tarefa, a interface, o equipamento e demais aspectos do ambiente no qual o usuário está inserido (Cybis; Betiol; Faust, 2015). Para entender alguns aspectos da ergonomia e usabilidade, foram utilizadas metodologias ativas no ensino, que têm por objetivo incentivar estudantes a colaborar com o debate participativo. Através de proposições reflexivas sobre problemas e situações reais, essas atividades estimulam o discente a pensar e construir conhecimento, que é a principal característica dessa abordagem (Diesel; Baldez; Martins, 2017). O presente estudo está inserido na análise do estágio supervisionado como um meio de formação de docentes, assim, destaca-se, a importância fundamental dessa experiência tanto para o desenvolvimento acadêmico quanto profissional. Visto que, discentes de programas de pós-graduação *stricto sensu* têm a oportunidade de se envolver com a prática docente no ensino superior. Neste contexto, esse estudo visa relatar as metodologias ativas desenvolvidas a partir do exercício do estágio em docência no curso de graduação em Design.

2 Referencial teórico

A fundamentação teórica deste estudo se baseia nas metodologias ativas implementadas durante o estágio em docência na disciplina de Ergonomia e Usabilidade, componente curricular do curso de graduação em Design. Para tanto, apresenta-se uma contextualização do estágio em docência, para direcionar os estudos de metodologias ativas aplicadas no ensino da disciplina, com base na experiência relatada.

Um componente curricular que tem sido utilizado pelos programas de pós-graduação, é o estágio em docência, que inclusive é um exercício regulamentado pela CAPES, através da portaria nº 76, de 14 de abril de 2010. Essa atividade, o estágio na pós-graduação, objetiva preparar docentes para o ensino superior, sendo um espaço apropriado para a formação e discussão de práticas metodológicas educativas. Esse espaço formativo aproxima a realidade de atuação no campo da docência, em concordância com esse pensamento, segundo as autoras Castro e Salva (2012):

[...] o estágio deve ser compreendido como um espaço de formação que possibilita ao acadêmico uma aproximação à realidade em que será desenvolvida a sua futura prática profissional, permitindo que o mesmo possa refletir as questões ali percebidas sob a luz das teorias (Castro; Salva, 2012, p. 3-4).

Nesse contexto, o exercício do estágio propicia um importante instrumento para a preparação de futuros docentes, elencando discussões e reflexões sobre aspectos do fazer-docente. Essa inserção em sala de aula, segundo Nóvoa (1995, p. 16), vai construindo “[...] maneiras de ser e estar na profissão [...]”. O estágio oferece conhecimentos fundamentais que transformam a identidade do futuro professor. Sendo um ambiente que permite a presença do aluno estagiário no dia a dia da sala de aula, proporcionando uma visão prática da realidade e do trabalho docente na sociedade. Esse espaço é, por excelência, um lugar de reflexão sobre a construção e o fortalecimento dessa identidade profissional.

Esse período de formação é um processo repleto de desafios, questionamentos, conhecimentos, reflexões e desconstruções. Borssoi (2008), compreende o estágio como um período de diálogo, onde estagiário, orientador e alunos podem discutir, refletir e compartilhar suas ideias no campo do conhecimento. Assim, o estágio mostra-se bastante importante para a jornada acadêmica e profissional do discente da pós-graduação.

Considerando o estágio, uma disciplina obrigatória em curso de Pós-graduação em nível de Mestrado, são apresentados nesse estudo, contextos de aprendizagem e reflexões vivenciados pelo pós-graduando em design da Universidade Federal do Maranhão - (PPGDg/UFMA). As atividades de estágio de docência, que equivale correspondem a 45 horas de atividades, foram desenvolvidas na disciplina Ergonomia e Usabilidade, em um curso de Bacharelado em Design, da Universidade CEUMA, em São Luís-MA.

Levando em consideração as diretrizes curriculares nacionais, através do projeto pedagógico do seu curso de Design da universidade CEUMA, em nível de graduação a disciplina de ergonomia e usabilidade é categorizada como:

Compreensão das relações entre o homem, a tarefa, a interface, o equipamento e demais aspectos do ambiente no qual o usuário utiliza o sistema, levando em consideração a qualidade que caracteriza o uso deste sistema, a usabilidade que tem por origem o acordo entre interface-usuário- tarefa-ambiente para a promoção da eficácia e agradabilidade nesta interação (CEUMA, Design-bacharelado, 2018, p. 15).

No campo do design, o estudo da ergonomia é considerado uma abordagem holística de caráter interdisciplinar, focada nas interações entre as pessoas e os sistemas, considerando fatores físicos, sociais, organizacionais e ambientais para garantir funcionalidade, conforto, segurança e bem-estar humano (Dul; Weerdmeester, 2004).

Somado a ergonomia, o estudo da usabilidade para a academia em design busca facilitar o uso de produtos e/ou serviços. É válido mencionar, que a usabilidade é compreendida e validada, através da jornada do usuário, a partir da interação com a atividade a ser desenvolvida (Iida; Guimarães, 2016). A Norma ISO 9241/11 (1998) apresenta orientações sobre usabilidade, dos quais os objetivos precisam ser alcançados com eficácia (efetividade do uso); eficiência (eficiência do uso);

satisfação (ter uma utilidade); e segurança: (seguro de usar).

Jordan (1998) e Lida e Guimarães (2016), alegam a importância de utilizar a ergonomia e usabilidade no desenvolvimento de projetos em design. Assim, considerando a importância dessa disciplina para a jornada acadêmica do discente em design, foram utilizadas metodologias ativas no ensino para a fixação prática do conteúdo. Nesse contexto, essa metodologia de aprendizagem ajuda os discentes a desenvolver habilidades de pensamento crítico e criativo, através de atividades práticas que tenham ligação com os desafios da vida real (Moran, 2018). Assim, essa prática abre a possibilidade de ativar o aprendizado dos estudantes, deslocando a prática do docente (ensino) para o estudante (aprendizagem). Em concordância, segundo Moura (2020) o objetivo das Metodologias Ativas é

[...] projetar no sujeito aprendente a capacidade de se colocar como agente que desenvolva o protagonismo na conquista da própria aprendizagem, buscando encontrar soluções para um problema ou uma situação que motivem a construção de meios para apontar alternativas que possam agregar conhecimentos e trazer estratégias para se chegar a uma aprendizagem que possa modificar a si mesmo ou o seu entorno (Moura, 2020, p. 9)

Por fim, é possível destacar que a postura do docente desempenha um papel crucial no desenvolvimento do conhecimento do estudante. Ao utilizar metodologias ativas no ambiente acadêmico, o professor não apenas facilita a aprendizagem acadêmica, mas também promove habilidades essenciais para a jornada profissional do discente.

3 Metodologia

Para a construção deste relato, o estudo fundamentou-se em metodologias ativas desenvolvidas a partir do exercício do estágio em docência no curso de graduação em Design. Esta pesquisa foi de natureza básica (Thiollent, 2009), com o intuito de aplicar os conhecimentos adquiridos sobre as práticas educativas desenvolvidas durante a docência.

Foi realizado um estudo qualitativo (Appolinário, 2011), para aprofundar a análise das práticas metodológicas descritas no estágio em docência. A abordagem qualitativa possibilitou uma investigação detalhada das experiências vividas, permitindo compreender melhor as metodologias ativas.

Quanto aos objetivos, a pesquisa foi de natureza exploratória (Gil, 2002), com a finalidade de evidenciar as metodologias ativas desenvolvidas e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem. A abordagem exploratória permitiu investigar essas metodologias, destacando como elas foram aplicadas e quais foram os resultados evidenciados em suas práticas.

Por fim, esta pesquisa mostra um relato de experiência de estágio em docência, com caráter descritivo. O estágio foi realizado na Universidade CEUMA, uma instituição privada de ensino, localizada em São Luís-MA, que além de outros, oferece o curso de graduação em Design. A experiência aconteceu entre os meses de abril e junho de 2024, com encontros semanais fixos às segundas e quintas-feiras, das 08:30 às 11:00, na disciplina de Ergonomia e Usabilidade, com carga horária de 60 horas. Participaram desses encontros discentes do 5º semestre (15 alunos) e 4º semestre (9 alunos) da graduação em Design. A experiência visou proporcionar um aprendizado prático e teórico sobre ergonomia e usabilidade, envolvendo atividades que permitiram aos alunos aplicar conceitos ergonômicos em projetos reais e discutir soluções para problemas de design.

4 Resultados

4.1 Atividades desenvolvidas

O programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão - (PPGDg/UFMA), em nível de Mestrado, considera como atividades docentes no estágio: orientação de estudo a alunos de graduação; participação em seminários, cursos, debates, minicursos; ministração de aulas; participação na preparação de aulas; participação em processos de avaliação (atividades práticas e provas etc.); reunião com o professor orientador; participação na elaboração de material didático; e outros (especificar).

As atividades de estágio em docência foram iniciadas em 22 de abril de 2024 e foram finalizadas em 06 de junho do mesmo ano. Foi realizado na disciplina de Ergonomia e Usabilidade, com duas turmas, uma na segunda-feira com 15 alunos do 5º semestre (turma A) e outra quinta-feira, com 9 alunos do 4º semestre (turma B).

As atividades seguiram o cronograma estabelecido pelo professor responsável pela disciplina de graduação (Quadro 1). Esse planejamento garantiu a execução eficiente das tarefas e a cobertura dos temas propostos, proporcionando uma estrutura organizada e coesa para o estágio. A adesão ao cronograma permitiu que os objetivos pedagógicos da disciplina fossem alcançados de forma sistemática.

Quadro 1 – Atividades desenvolvidas no estágio em docência

Data	Plano	Atividades Desenvolvidas
22/04/2024	Planejamento	Metodologia de ensino com o professor orientador.
06/05/2024	Turma - A	Observação da metodologia do professor com a sala de aula.
09/05/2024	Turma - B	Observação da metodologia do professor com a sala de aula.
10/05/2024	Planejamento	Plano para ministração de aula
13/05/2024	Turma - A	Ministração de aula sobre cases de produtos sobre ergonomia e usabilidade.
16/05/2024	Turma - B	Ministração de aula sobre cases de produtos sobre ergonomia e usabilidade.
17/05/2024	Planejamento	Planejamento para o workshop Café com design.
21/05/2024	Extensão	Café com design com aplicação de dinâmica sobre <i>pitch</i> de vendas.
23/05/2024	Turma - B	Acompanhamento: Aula do professor orientador.
27/05/2024	Turma	Orientação para o trabalho final da disciplina.
28/05/2024	Extensão	Acompanhamento do projeto de extensão - café com design.
03/06/2024	Extensão	Acompanhamento do projeto de extensão - café com design.
06/06/2024	Turma - B	Aplicação de prova para os descentes.
10/10/2024	Turma - A	Finalização da disciplina.
13/10/2024	Turma - B	Finalização da disciplina.

Fonte: elaborado pelos autores (2024)

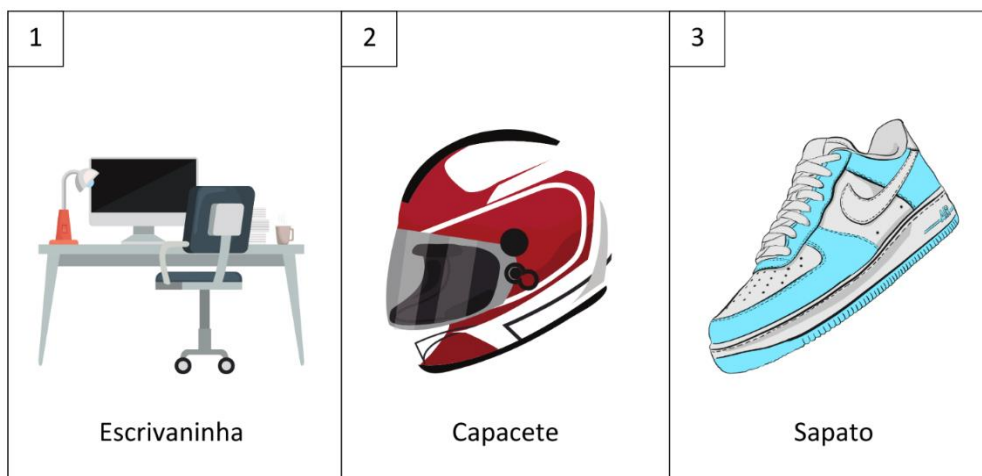
Ao todo foram realizadas quinze atividades, (Quadro 1). Para esse relato de experiência, foram consideradas apenas as atividades que foram utilizadas metodologias ativas. Essas metodologias ativas foram sugeridas pelo estagiário, com base no direcionamento do tema da aula, visando otimizar o processo de ensino-aprendizagem.

Essas atividades estão grifadas no quadro com a cor cinza e foram realizadas nos dias 13/05, 16/05 e 21/05 de 2024 respectivamente. A primeira metodologia envolveu a identificação e análise de problemas ergonômicos nos produtos selecionados, permitindo que os estudantes desenvolvessem habilidades críticas e analíticas ao examinar problemas reais e propor soluções. Na segunda, os grupos foram desafiados a repensar e adicionar uma nova função ao produto, o que não apenas reforçou a capacidade de solução de problemas, mas também aprimorou as habilidades de argumentação e apresentação de ideias.

4.2 Metodologia: ergonomia e usabilidade

A atividade foi realizada nos dias 13 de maio para turma A e no dia 16 de maio para turma B. No primeiro momento foi realizado uma exposição de conteúdo sobre ergonomia e usabilidade, elencando fatores de extrema importância para a projetos de Design. Para essa atividade, foram escolhidos 3 produtos, uma escrivaninha, um capacete e um sapato, como mostra Figura 01.

Figura 01 – Produtos escolhidos para aplicação da metodologia






Fonte: arquivos dos autores (2024)

Na proposta da atividade, o foco principal residiu na identificação e análise dos problemas ergonômicos presentes nos produtos selecionados. Para facilitar esse processo de investigação e sugestão de soluções, as turmas foram organizadas em três grupos distintos, cada um ficando com um produto diferente. Além disso, os grupos tiveram um tempo de 40 minutos para realizar um brainstorming, com a responsabilidade de estudar o produto específico, o que permitiu uma abordagem mais detalhada e especializada sobre os desafios ergonômicos encontrados. Esse método de divisão da turma, proporcionou uma distribuição equitativa de recursos e estratégias, garantindo que cada grupo pudesse concentrar-se nas características ergonômicas do produto.

Ao final do tempo preestabelecido, cada grupo expôs para a turma suas descobertas e análises detalhadas sobre os produtos estudados. A metodologia proposta, além de identificar quatro problemas ergonômicos existentes, formulou possíveis soluções para melhorar a ergonomia dos itens estudados, com intervenções específicas para cada problema identificado, visando otimizar a experiência do usuário. Nos quadros 2 e 3, são apresentados os resultados dessas


discussões, detalhando as soluções propostas para cada problema identificado.



Quadro 2 – Dados coletados dos grupos da Turma A (Segunda-feira / 5º semestre / 15 alunos)

Produto	Problemas	Soluções
	Muito tempo sentado;	Realizar pausas para alongamentos ou pequenas caminhadas.
	Mesa desproporcional ao usuário;	Escrivaninha ajustável em altura.
	Mesa muito baixa;	Escrivaninha ajustável em altura.
	Falta de espaço para os pés.	Utilizar uma escrivaninha “aberta” ou com menos gavetas na área das pernas.
	Tamanho do capacete;	Utilizar capacetes com ajustes internos para garantir conforto e segurança.
	Acúmulo de odor;	Optar por capacetes com forros removíveis e laváveis, para facilitar a limpeza.
	Fechamento do capacete;	Não apresentaram solução.
	Abertura de viseiras.	Produzir mecanismos que podem ser operados facilmente com uma mão.
	Amarrar cadarço;	Fechamento com velcro, zíperes ou cadarços elásticos.
	Dificuldades na entrada do pé;	Produzir sapatos com aberturas amplas ou com zíperes laterais que facilitar a entrada do pé.
	Pouco espaço interno;	Não apresentaram solução.
	Peso do Sapato.	Sapatos feitos de materiais leves, que reduzem o peso do calçado.

Fonte: elaborado pelos autores (2024)

Quadro 3 – Dados coletados dos grupos da Turma B (Quinta-feira/ 4º semestre / 9 alunos)

Produto	Problemas	Soluções
	Ausência de organização de cabos e fios;	Utilizar organizadores de cabos, como canaletas para manter os cabos arrumados.
	Postura inadequada;	Ajustar a altura da cadeira pode ser uma solução adequada para postura.
	Mesa desproporcional ao usuário;	Usar uma mesa ajustável em altura.
	Superfície de trabalho muito estreita.	Utilizar extensores de mesa e/ou mesas auxiliares para aumentar a área de trabalho.
	Capacete muito pesado;	Não apresentaram solução.
	Desconforto com as espumas desgastadas;	Não apresentaram solução.

	Fechamento Complicado;	Produzir um sistema simples, seguro e eficiente para manusear o fechamento do capacete.
	Ventilação Inadequada.	Produzir um capacete que permita controlar a quantidade de ar que entra no capacete.
	Sem espaço para os Dedos;	Escolher sapatos com tamanhos maiores que permita a movimentação dos dedos.
	Ajuste Inadequado;	Não apresentaram solução.
	Pouco espaço interno;	Comprar em marcas que produzam sapatos com ajuste mais personalizado.
	Amarrar cadarço.	Fechamento com cadarços elásticos.

Fonte: elaborado pelos autores (2024)

Os quadros apresentam uma síntese dos problemas identificados pelos discentes, destacando pontos de melhorias e gerando soluções para otimizar o conforto e a eficiência no produto. Esses aspectos ergonômicos buscam atender às necessidades dos usuários de maneira eficaz, promovendo uma experiência de uso mais satisfatória.

Essa metodologia ativa, atrelada a abordagem colaborativa entre os grupos enriqueceu o processo de ensino-aprendizagem, possibilitando a troca de ideias e perspectivas sobre como abordar diferentes aspectos ergonômicos. Essa atividade educativa não apenas fortaleceu o entendimento dos alunos sobre os princípios da ergonomia, mas também os preparou para enfrentar desafios práticos relacionados ao design e à usabilidade de produtos.

Ainda dentro do percurso metodológico da aula, o pós-graduando apresentou casos de sucesso de cada produto, com o objetivo de evidenciar a prática ergonômica no mercado. Essas exemplificações foram fundamentais para ilustrar como os conceitos podem ser aplicados na prática, proporcionando uma visão concreta dos benefícios ergonômicos implementados. Os casos de sucesso, apresentados na figura 2, demonstram como a ergonomia pode melhorar a usabilidade e o conforto dos produtos.

Figura 02 – Casos de sucesso



Fonte: arquivos dos autores (2024)

No primeiro caso de sucesso, têm-se a escrivaninha com altura ajustável, pensada para os usuários que ficam longas horas trabalhando no computador. A principal vantagem ergonômica identificada foi a possibilidade de ajustar a altura da mesa de acordo com as necessidades individuais, promovendo uma postura correta e evitando dores nas costas, pescoço e ombros. Além disso, há a possibilidade de alternar entre as posições sentada e em pé, o que ajuda a prevenir problemas relacionados ao sedentarismo, como obesidade e doenças cardiovasculares. Assim a escrivaninha ajustável garante um melhor conforto e eficiência nas tarefas diárias, mantendo o usuário mais concentrado ao longo do dia.

Na sequência, o case de limpador de para-brisa para capacete, uma inovação projetada para motociclistas que enfrentam condições climáticas de chuva. Esse dispositivo permite uma visão límpida mesmo durante chuvas intensas, garantindo que os usuários possam manter o foco durante a estrada. Ele apresenta uma instalação simples e um funcionamento eficiente, reduzindo o risco de acidentes causados por visibilidade reduzida. Assim, o limpador de para-brisa é uma solução prática que atende às necessidades dos motociclistas e garante uma maior segurança e conforto para os usuários.

Por fim, tem-se um calçado tecnológico que permite que ele seja colocado e retirado sem usar as mãos. O tênis produzido pela marca da Nike, é um exemplo de inovação em ergonomia e design funcional. Esse tênis foi projetado para oferecer facilidade e conveniência, com um mecanismo de abertura e fechamento sem o uso das mãos, permitindo que os usuários calcem e retirem os sapatos com um simples movimento. Essa característica é especialmente útil para pessoas com mobilidade reduzida ou dificuldades motoras, proporcionando independência e conforto. Além disso, seu design ergonômico conta com um material respirável, que contribui para uma experiência de uso agradável, reduzindo a pressão nos pés e melhorando a circulação. Esse produto é um avanço significativo em calçados ergonômicos que combinam estilo com acessibilidade.

Esses casos de sucesso permitiram aos discentes da graduação entenderem melhor como os princípios ergonômicos podem melhorar a eficiência, segurança e conforto em diversas situações reais. Traduzindo a teoria em práticas aplicáveis e eficazes, destacando a importância da disciplina de ergonomia e usabilidade no desenvolvimento de projetos em design.

4.2 Metodologia: *pitch* de vendas

A segunda atividade foi realizada no dia 21 de maio de 2024, em um workshop realizado pelo projeto de extensão intitulado Café com Design da Universidade CEUMA. No primeiro momento foi realizada uma exposição de conteúdo sobre como vender as ideias de um projeto para o contratante. Após isso, foi destacada a importância da usabilidade em projetos de design. Para a atividade, quatro produtos foram selecionados: grampeador, lenço umedecido, pincel para sobancelhas e extrator de grampos (figura 03). Esses itens foram escolhidos para serem vendidos com base em novos critérios de usabilidade.




Figura 03 – Produtos escolhidos



Fonte: arquivos dos autores (2024)

Na proposta dessa atividade, o foco principal reside na venda do produto com outra funcionalidade, ou seja, o grupo vai trazer uma nova função para o produto escolhido. Para essa apresentação será utilizado o *pitch* de vendas, que é um discurso objetivo e de curta duração, usado para fazer com que o cliente se interesse pelo produto ou serviço oferecido. Para facilitar na troca de conhecimentos, a turma foi organizada em quatro grupos distintos, onde cada grupo ficou com um produto diferente. Além disso, cada grupo, dentro dos seus integrantes, escolhe uma pessoa para apresentar a proposta em 45 segundos, e um jurado, para compor banca do júri, que ao final das propostas, escolhem qual a melhor ideia de usabilidade. No quadro 4, tem as novas ideias de usabilidade apresentadas pelos quatros do grupo.

Quadro 4 – Dados coletados dos grupos (20 alunos)

Produto	Ideia de usabilidade
	Um grampeador que costura é uma ideia inovadora que combina as funcionalidades de um grampeador tradicional com a técnica de costura, proporcionando uma solução prática e eficiente para unir papéis e roupas de forma segura e duradoura. Além disso, este dispositivo utilizaria pequenos fios em vez de grampos de metal, permitindo uma união mais flexível e menos propensa a danos.
	Um lenço umedecido para as axilas é uma ideia prática e conveniente para ajudar a manter a higiene ao longo do dia. Este produto seria especialmente útil para quem tem uma rotina agitada, pratica atividades físicas intensas ou vive em climas quentes. Os lenços vêm em embalagens compactas e portáteis, facilitando o transporte em bolsas, mochilas ou até mesmo no carro. Além disso, esses lenços são biodegradáveis, alinhando-se com práticas sustentáveis e reduzindo o impacto ambiental.
	Um pincel para limpar restos de borracha em desenhos é uma ideia inovadora que pode ser extremamente útil para desenhistas. Este pincel, com cerdas macias e finas, seria ideal para remover suavemente os resíduos de borracha sem danificar o papel ou borrar o desenho. Compacto e fácil de manusear, ele pode ser usado para limpar áreas pequenas e detalhadas, garantindo um acabamento mais profissional.



Um extrator de grampo para abrir cervejas é uma ideia prática e versátil, combinando duas funções em um único utensílio. Este dispositivo seria especialmente útil em ambientes de escritório, onde é comum encontrar tanto grampos quanto momentos de confraternização. Com um design ergonômico, o extrator é compacto e fácil de transportar, podendo ser mantido em mesas de trabalho ou levado em bolsas e mochilas.

Fonte: elaborado pelos autores (2024)

Após as apresentações, foi aberta a sessão de discussão dos jurados, sobre as ideias de usabilidades apresentadas na atividade. A banca do júri, composto pelos discentes, escolheu como melhor a ideia a do extrator de grampo e cerveja, por combinar a usabilidade de uma ferramenta de escritório com uma função adicional que pode ser útil para abrir uma cerveja. Além disso, a ideia pode atrair a atenção de consumidores que valorizam produtos inovadores e multifuncionais. Portanto, um extrator de grampo que também abre cervejas é uma solução de usabilidade prática e divertida, que pode ser muito bem-vinda em vários contextos.

Desse modo, o *pitch* de vendas é considerado uma metodologia ativa dentro do ambiente educacional, pois incentiva os discentes a desenvolverem ideias de maneira criativa, preparando apresentações concisas e persuasivas. Essa prática promove o pensamento inovador e a capacidade de argumentação, itens fundamentais para a formação acadêmica e profissional do indivíduo. Além disso, a metodologia também torna o aprendizado mais dinâmico e participativo, aplicando conceitos teóricos em situações práticas, aumentando a relevância e a retenção do conhecimento.

5 Conclusão

A partir da experiência discutida, o presente estudo teve como objetivo relatar as metodologias ativas desenvolvidas a partir do exercício de estágio em docência no curso de graduação em Design, a partir da percepção do pós-graduando *stricto sensu* da área de Design. Assim, é inegável a relevância do estágio para o desenvolvimento acadêmico e profissional, uma vez que proporciona ao mestrando-estagiário o contato direto com a docência no ensino superior. Essa vivência possibilita a construção de conhecimentos, promovendo uma integração entre teoria e prática.

Durante a experiência no estágio para formação na docência universitária, foi possível compartilhar saberes e práticas das experiências profissionais e acadêmicas com os discentes da disciplina de ergonomia e usabilidade. Além disso, destaca-se a fundamental importância do acompanhamento do professor supervisor da disciplina, para potencializar os melhores planejamentos teórico-práticos metodológicos no exercício em sala de aula. Assim, destaca-se também, a importância do papel das professoras responsáveis pela disciplina de estágio em Docência do programa de pós-graduação em Design, elencando suas contribuições acerca de conhecimentos construídos no ensino da graduação.

No âmbito dessa experiência formativa, outra característica a ser ressaltada é o uso de metodologias ativas no ensino, que foi fundamental para incentivar os discentes a colaborar com o debate participativo. Nessa perspectiva, a primeira metodologia utilizada realizou proposições reflexivas sobre alguns problemas ergonômicos presentes em produtos do mercado, permitindo uma abordagem mais detalhada e especializada sobre os desafios ergonômicos encontrados. Assim, além de identificar os problemas ergonômicos existentes, os discentes formularam possíveis soluções para melhorar a ergonomia dos itens estudados.

Como segunda metodologia, foi utilizado o *pitch* de vendas, para incentivar os estudantes a desenvolverem novas ideias sobre usabilidade de produto de maneira criativa. Através do *pitch* de vendas, os estudantes são motivados a aprimorar suas habilidades de apresentação e argumentação, além de promover um ambiente de aprendizado dinâmico e interativo. Fica evidente, que o uso de metodologias ativas como estratégias de ensino e aprendizagem, envolve os estudantes a participarem da aula, de modo a despertar seus interesses e curiosidades.

O estágio em docência constitui-se, portanto, como uma experiência enriquecedora e de grande relevância na formação acadêmica e profissional do docente na área de design. Essa prática proporciona ao estagiário a oportunidade de vivenciar a realidade da sala de aula, aprimorar suas habilidades pedagógicas e desenvolver métodos de ensino eficazes. Além disso, o estágio permite a interação direta com os discentes, favorecendo a aplicação prática dos conhecimentos teóricos adquiridos durante a formação. Essa vivência contribui para a construção de um profissional mais preparado para o ambiente educacional, promovendo o crescimento pessoal e a experiência na prática docente.

6 Agradecimentos

Ao Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão (PPGDg/UFMA) pela realização desta pesquisa. Ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), pela concessão da bolsa de estudo de mestrado com número de processo 88887.975052/2024-00. À Universidade CEUMA, instituição onde foi realizado o estágio, pelo acolhimento e pelas oportunidades de aprendizado e conhecimento oferecidas.

7 Referências

APPOLINÁRIO, Fabio. **Dicionário de Metodologia Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011. 295p.

BORSSOI, Berenice Lurdes. **O estágio na formação docente: da teoria a prática, ação reflexão**. I Seminário Nacional de Educação. XX Semana da Pedagogia. Unioeste, Cascavel/PR, 2008.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Portaria nº 76**, de 14 de abril de 2010. Aprova o novo regulamento do programa de demanda social constante do anexo a esta portaria. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 19 abr. de 2010.

CASTRO, A. T. K. A.; SALVA, S. Estágio como espaço de aprendizagem profissional da docência no curso de pedagogia. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, 9., 2012. **Anais eletrônicos**. Caxias do Sul: UCS, 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anped_sul/paper/view/532/437>. Acesso em: 29 jun. 2024.

CEUMA. Design bacharelado - renascença. **Ementa de curso**. São Luís, 2018. Disponível em: <<https://www.extranet.ceuma.br/ceuma-wordpress/wp-content/uploads/2018/08/Design-Renascen%C3%A7a-1.pdf>> Acesso em: 03 abr. 2024.

CYBIS, W.; BETIOL, A; FAUST, R. **Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 2. ed. São Paulo. Novatec editora, 2015.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**,14 (1), 268-288, 2017.

DUL, J., WEERDMEESTER, B. **Ergonomia prática**. 2.ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2004

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2002.

ISO 9241-11: **Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs)**. Part 11 — Guidelines for specifying and measuring usability. Genève: International Organisation for Standardisation, 1997.

IIDA, I; GUIMARÃES, L. B. M. **Ergonomia: projeto e produção**. 3 ed. São paulo: blucher, 2016.

JORDAN, P. **An introduction to usability**. Londres: Taylor & Francis, 1998.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1- 25.

MOURA. **Metodologias ativas na aprendizagem: um desafio para o professor do século XXI**. Formação Docente e Trabalho Pedagógico: Diálogos Fecundos. Org. Andréa Koachhann. Editora Scotti, Goiânia, 2020. p. 193- 209.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. **Estágio e docência: diferentes concepções**. Revista Poiesis, v. 3, n. 3 e 4, 2006, p. 5-24. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/poiesis/article/view/10542/7012>> Acesso em 20 jun. 2024.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007

THIOLLENT, M. **Metodologia de Pesquisa-ação**. São Paulo: Saraiva. 2009.