

# PROJETOS DE EXTENSÃO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR: Formação integral através da disciplina Design, Sociedade e Cultura

*EXTENSION PROJECTS IN HIGHER EDUCATION: Integral formation through the discipline Design, Society and Culture*

SANTOS, Palloma Rodrigues Gomes; Mestre, Universidade de Brasília

pallomargs@gmail.com

## Resumo

O artigo aborda a inserção de projetos de extensão na educação superior, analisando a disciplina "Design, Sociedade e Cultura" em um curso superior de Design e Design Gráfico em Manaus. O objetivo é promover uma formação integral dos alunos e a inovação social através do design, alinhado à Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Utilizando metodologias ativas, aprendizagem baseada em projetos e Design Thinking, os alunos desenvolveram projetos focados na valorização dos povos originários brasileiros e no combate ao racismo. As atividades incluíram visita técnica, entrevistas, prototipagem e testes, resultando em materiais educativos para uma creche pública local. Os resultados mostraram maior engajamento dos alunos e desenvolvimento de habilidades críticas e de inovação, confirmando a eficácia da abordagem interdisciplinar e prática. Para a continuidade da pesquisa sugere-se a ampliação dessas metodologias para outras áreas e uma avaliação longitudinal dos impactos na formação dos alunos.

**Palavras Chave:** design; educação; projeto de extensão e formação integral.

## Abstract

*The article addresses the incorporation of extension projects in higher education by analyzing the course "Design, Society, and Culture" within a Design and Graphic Design program in Manaus. The aim is to promote comprehensive education for students and foster social innovation through design, in alignment with CNE/CES Resolution No. 7, dated December 18, 2018. By employing active methodologies, project-based learning, and Design Thinking, students developed projects focused on valuing the indigenous peoples of Brazil and combating racism. Activities included technical visits, interviews, prototyping, and testing, resulting in educational materials for a local public daycare center. The results showed increased student engagement and the development of critical and innovative skills, confirming the effectiveness of an interdisciplinary and practical approach. For continued research, it is suggested to expand these methodologies to other areas and conduct a longitudinal evaluation of their impact on student education.*

**Keywords:** design; education; extension project; integral education.

## 1 Introdução

A inserção da extensão na educação superior tem sido uma pauta cada vez mais relevante e necessária, especialmente no contexto atual, onde a interação entre a academia e a sociedade se torna fundamental para o desenvolvimento de uma formação mais ampla e contextualizada. Nesse sentido, a Resolução CNE/CES 7/2018, que estabelece as diretrizes para a extensão na educação superior brasileira, emerge como um marco regulatório que visa fortalecer e sistematizar as atividades de extensão, integrando-as de forma mais orgânica ao currículo das instituições de ensino (RESOLUÇÃO Nº 7, DE 18 DE DEZEMBRO DE 2018). Essa resolução reforça a importância das atividades extensionistas como parte essencial da formação integral dos estudantes, alinhando-se com as diretrizes de uma educação que promove a autonomia, a inovação e a responsabilidade social.

No âmbito dos cursos de Design e Design Gráfico, a aplicação dessas diretrizes assume um caráter particularmente expressivo devido à prática interdisciplinar da área, que possui a capacidade de abordar questões complexas e promover inovação. Ribeiro (2020, p.79) afirma que “a própria essência do design contemporâneo [...] oferece um olhar sistêmico de colaboração e cocriação multi e transdisciplinar, potencializada pelos seus processos que já são naturalmente criativos, imaginativos e projetuais”. Manzini (2015) também argumenta que o design pode ser um motor para a inovação social, criando soluções que respondam às necessidades emergentes da sociedade.

Através do projeto de extensão, os cursos de Design têm a oportunidade de ampliar sua atuação, envolvendo-se na criação de soluções de design para problemas reais enfrentados pela comunidade. Dessa forma, é possível trabalhar em projetos que visam a promoção da identidade cultural, sustentabilidade, e inclusão social desenvolvidos em colaboração com ONGs, escolas, e outras instituições locais, promovendo uma maior interação com a comunidade. (MANZINI, 2015; COSTA, 2019; MACIEL, 2021)

Bonsiepe (2011) e Cipiniuk (2017) incentivam a reflexão sobre o papel do designer na sociedade contemporânea e a necessidade de novas abordagens no ensino e na prática do design. Nesse sentido, a inclusão de atividades de extensão no currículo de design pode promover uma educação que vai além das habilidades técnicas e inclui o desenvolvimento de valores humanísticos e sociais. Através dessa atuação, busca-se promover o pensamento crítico e reflexivo a fim de transformar os alunos em cidadãos ativos e responsáveis, capazes de contribuir para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa, pelo menos no seu campo de atuação.

No contexto do curso de uma Instituição de Ensino Superior na cidade de Manaus, foi implementada a disciplina "Design, Sociedade e Cultura", cujos conteúdos e projetos foram desenvolvidos com o foco de promover uma aprendizagem alinhada com as diretrizes da Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Essa disciplina tem como objetivo explorar a interseção entre o design e os contextos sociais e culturais nos quais está inserido, preparando os alunos para enfrentar desafios complexos e promover a inovação social através do design. Além disso, ela introduz uma nova abordagem tanto no ensino quanto na prática do design, conforme proposto por Bonsiepe (2011) e Cipiniuk (2017).

Este artigo descreve o desenvolvimento dos projetos realizados na disciplina "Design, Sociedade e Cultura", ministrada no segundo semestre de 2023, com o objetivo de apresentar a aplicação prática das teorias discutidas e demonstrar a relevância das metodologias de ensino adotadas, através de uma abordagem interdisciplinar e participativa, visando a formação integral dos alunos. Para o ensino da disciplina foram utilizadas metodologias ativas (PEREIRA, BRESCHIZZA,

2022), incluindo debates e a aprendizagem baseada em projetos (ABP). Já para o desenvolvimento dos produtos, foi utilizado o Design Thinking (BROWN, 2010).

### 1.1 Contexto da Disciplina: Design, sociedade e cultura

A implementação da disciplina Design, Sociedade e Cultura, traz uma abordagem que permite aos estudantes compreenderem como o design pode ser utilizado como uma ferramenta para a transformação social, promovendo a inclusão, a diversidade e a sustentabilidade. (MANZINI, 2015). A ementa da disciplina aborda temas como a identidade cultural, a modernidade e a pós-modernidade, a relação entre design e arte, e a diversidade cultural e étnica. Ela ressalta a perspectiva apresentada por Manzini (2008, p. 16) que “os designers podem ser parte da solução, justamente por serem atores sociais que, [...] lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos.” Isso pode fortalecer a compreensão dos alunos sobre o impacto social do design e sua capacidade de contribuir para uma projeção mais inclusiva.

A disciplina também reflete sobre as questões culturais. Santos (2006) afirma que entender a cultura é essencial para compreender a dinâmica das sociedades humanas. Da mesma forma, Hall (2006) argumenta que as identidades culturais são moldadas e transformadas em resposta às dinâmicas globais e locais. Nesse contexto, a disciplina Design, Sociedade e Cultura capacita os estudantes a entenderem e participarem ativamente desse processo de construção e reconstrução de identidades, utilizando o design como um meio de expressão e intervenção.

Para conseguir trazer essa perspectiva, algumas competências são trabalhadas e desenvolvidas ao longo da disciplina. Destacam-se as questões estéticas e culturais, permitindo que os estudantes desenvolvam projetos de design que sejam visualmente atraentes e que respeitem e valorizem as diversidades culturais e as identidades locais, pois a compreensão das práticas culturais é essencial para a criação de significados compartilhados (SANTOS, 2006; GEERTZ, 2008, HALL, 2006).

Geertz (2008, p. 66) afirma que a cultura "denota um padrão de significados transmitido historicamente, incorporado em símbolos, um sistema de concepções herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida". Dessa forma, a disciplina proporciona aos alunos ferramentas para interpretar e integrar esses significados em seus projetos de design, destacando a percepção estética e cultural que permite compreender a profundidade e a complexidade do design como uma prática interdisciplinar.

Outra competência trabalhada é o desenvolvimento da expressão gráfica e a criatividade através de exercícios práticos e projetos que desafiam a inovação. A disciplina fomenta um ambiente onde os estudantes são incentivados a experimentar, inovar e expressar suas ideias de maneira gráfica e criativa. Além disso, é abordada a compreensão das relações entre design e sociedade, mostrando como o design pode influenciar e ser influenciado pelas dinâmicas sociais, econômicas e culturais (MACIEL, 2021).

Diante desse contexto, os objetivos da disciplina de "Design, Sociedade e Cultura" são delineados para proporcionar aos estudantes uma formação ampla e contextualizada, capacitando-os como profissionais técnicos e como agentes de transformação social (MANZINI, 2015). Como preconiza Bonsiepe (2011), o design deve ser entendido como uma prática que vai além da estética, englobando também considerações culturais e sociais que são essenciais para a formação de um designer.

A inclusão desta disciplina no currículo do curso de Design e Design Gráfico justifica-se por sua capacidade de promover uma formação mais crítica, reflexiva e socialmente responsável, alinhada às demandas contemporâneas da prática profissional (RIBEIRO, 2020), e à Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. A disciplina está em consonância com essa resolução, oferecendo aos alunos a oportunidade de aplicar sua aprendizagem em contextos reais e diversificados.

## 1.2 Metodologias de ensino aprendizagem

Para aplicação da Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018, juntamente à disciplina, foram utilizadas metodologias de aprendizagem ativa, que envolve métodos de ensino que engajam os alunos diretamente no processo de aprendizagem, em oposição às abordagens tradicionais. Entre os pilares que embasam as metodologias ativas estão a "aprendizagem centrada no estudante, com protagonismo das próprias construções de conhecimento e experiências, de forma contextualizada, personalizada e significativa" (SEFTON, GALINI, 2022, p. 13). As metodologias ativas estimulam o engajamento e a retenção do conhecimento através de discussões em grupo, atividades práticas e reflexões críticas (MELLO, PETRILLO, ALMEIDA NETO, 2022).

Essas metodologias de aprendizagem foram utilizadas ao longo da disciplina por meio de debates, que introduziram temas fundamentais e conceitos importantes relacionados à temática trabalhada (que serão apresentados no tópico 2 Definições e Diretrizes do Projeto) e através da aprendizagem baseada em projetos (ABP). O Design Thinking foi utilizado para o desenvolvimento dos produtos de design dos alunos.

A ABP coloca os estudantes no centro do processo de aprendizagem, desafiando-os a resolver problemas reais através de projetos práticos. Os alunos aplicam teorias e conceitos aprendidos em sala de aula em situações concretas, promovendo um aprendizado significativo (PEREIRA, BRESCHIZZA, 2022). Essa metodologia desenvolve habilidades de colaboração, comunicação e resolução de problemas, preparando os alunos para os desafios do mercado de trabalho. Além disso, a ABP também promove a autonomia e a responsabilidade, pois os alunos devem gerenciar seus próprios projetos desde a concepção até a entrega final, gerando mais engajamento, conforme destacam Pereira e Breschizza (2022):

Os teóricos e educadores que mencionam a ABP ressaltam o fator do engajamento como um dos mais importantes. Isso se deve ao fato de os alunos terem a possibilidade de se envolverem do início ao fim. Pela possibilidade de escolhas, seja do tema, do viés que tomará, de como será a pesquisa, dos resultados que querem encontrar ou de como e para quem farão a apresentação, sentem-se valorizados e importantes. (PEREIRA, BRESCHIZZA, 2022, p. 29)

Já o Design Thinking é uma abordagem centrada no ser humano para a inovação, utilizando a criatividade e a empatia para resolver problemas complexos (BROWN, 2010). O Design Thinking envolve várias etapas, como pesquisa, ideação, prototipagem e testes. Essa ferramenta ajuda os alunos a desenvolverem soluções inovadoras tendo como referência as necessidades e desejos dos usuários, além de promover o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas complexos. É uma ferramenta muito útil quando falamos de inovação social como aponta Brown e Wyatt (2010,):

O design thinking - inerentemente otimista, construtivo e experimental - aborda as necessidades das pessoas que consumirão um produto ou serviço e a infraestrutura que o viabiliza. [...] As organizações sem fins lucrativos também estão começando a usar o design

thinking para desenvolver melhores soluções para problemas sociais. O design thinking ultrapassa as fronteiras tradicionais entre os setores público, lucrativo e não lucrativo. Ao trabalhar em estreita colaboração com os clientes e consumidores, o design thinking permite que soluções de alto impacto surjam de baixo para cima, em vez de serem impostas de cima para baixo. (BROWN, WYATT, 2010, p. 32)

A aprendizagem ativa, a ABP e o Design Thinking fomentam um ambiente de aprendizado que privilegia a autonomia, a criatividade e a inovação, preparando os estudantes para enfrentarem desafios do mercado de trabalho contemporâneo. Essas abordagens educativas contribuem significativamente para a formação dos estudantes e podem ajudar na retenção do conhecimento.

## 2 Definições e Diretrizes do Projeto

Para o desenvolvimento do projeto, foi fundamental uma introdução teórica de conceitos, que foram apresentados e debatidos de forma a estimular o pensamento crítico dos alunos. Entre os conceitos trabalhados estão o contexto social do surgimento do design, design e materialidade, materialismo cultural, aculturação, etnocentrismo, relativismo cultural, multiculturalismo, apropriação cultural, indústria cultural, cultura popular, colonialismo, pós colonialismo, design e identidade cultural, design e identidade brasileira, design e globalização. Os temas foram abordados com base em pensadores de suas respectivas áreas como Cardoso (2008), Bonsiepe (2011), Hobsbawm (2015), Forty (2007), Adorno e Horkheimer (1944), Hall (2006), Almeida (2019), entre outros.

A partir desses conceitos discutidos, foi possível criar as bases fundamentais para o desenvolvimento do projeto de extensão, que buscou trabalhar duas temáticas principais: valorização e defesa dos povos originários brasileiros e o combate ao racismo. O objetivo foi sensibilizar alunos e a comunidade sobre a importância desses temas, utilizando o design como ferramenta de comunicação e conscientização, e buscar alternativas criativas para a instrumentalização e o embasamento dos projetos de design que valorizem diferentes identidades culturais e grupos sociais que sofrem preconceito e desinformação.

Após as discussões conceituais, foram apresentadas aos alunos as definições e diretrizes do projeto. Para fins acadêmicos a proposta foi planejada para ser executada em um semestre, com encontros semanais de três horas. Foram estabelecidas entregas diárias e três entregas principais: a primeira relacionada à pesquisa, a segunda relacionada à execução do projeto e a terceira aos resultados, onde seriam entregues os produtos em si e dois relatórios.

No âmbito da ABP, o papel do educador é se tornar um ativador e facilitador do processo, dando orientações, tirando dúvidas, fornecendo *feedbacks*, proporcionando autonomia aos estudantes para uma aprendizagem significativa (SEFTON e GALINI, 2022). Dessa forma, as entregas diárias foram estabelecidas para cumprir esse papel, essas entregas não foram definidas, ficando a cargo dos alunos decidir o que seria apresentado ou se nada seria mostrado. Já as três entregas principais, eram fundamentais no processo do projeto, sendo determinantes para a nota final.

O planejamento da ABP seguiu o modelo proposto por Pereira e Beschizza (2022) abordando a âncora do projeto através de vídeos do youtube e visitas ao público-alvo escolhido. O uso de recursos multimídia a interação com o público-alvo enriquecem o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e relevante. Também foi utilizada uma questão motriz, "**Qual a função do design na sociedade?**", que guiou o pensamento e olhar dos alunos durante todo o semestre. Os trabalhos foram realizados em grupos de 4 a 5 alunos. Segundo Pereira e Beschizza (2022):

Um projeto baseado em ABP tem como uma das chaves principais o trabalho em grupo. Dentro de uma turma, pode haver a divisão dos alunos em dois ou mais grupos. A pesquisa pode ser a mesma, esperando-se que, logicamente, os resultados, formatos, soluções e abordagens sejam diferentes ou que, até mesmo, pesquisem aspectos diferentes dentro de um tema. No entanto, cada aluno, dentro de seu grupo, vai desempenhar um papel diferente. (PEREIRA e BESCHIZZA, 2022, p. 60)

Cada grupo escolheu uma das duas temáticas propostas, e se organizou em distribuir tarefas e fazer o próprio planejamento, seguindo o planejamento principal da docente. Nessa etapa, os alunos definiram como seguiriam os encontros do grupo e estabeleceram um planejamento de estudo individual e em grupo. (SEFTON e GALINI 2022). Este momento inicial foi importante para alinhar as expectativas e esclarecer dúvidas, preparando os estudantes para o desenvolvimento subsequente. Após a divisão dos grupos e escolha do tema, foi definido o público-alvo que seria trabalhado. Em seguida, os estudantes começaram a utilizar o Design Thinking para definir os parâmetros do produto, utilizando as etapas de descoberta, ideação, prototipação e teste (BROWN, 2010).

## 2.1 Público-alvo

O público-alvo escolhido para o projeto foi a Creche Municipal Maria do Perpétuo Socorro Trindade P. Sena (figura 1), localizada em Manaus. Esta instituição pública oferece assistência e educação básica para crianças pequenas, atendendo 12 turmas divididas em três níveis de maternal, com idades de um a três anos. Cada turma é supervisionada por duas professoras especializadas. Embora a creche possua uma boa infraestrutura, com nove salas de aula, cozinha, banheiros adaptados, sala dos professores, diretoria, secretaria, refeitório, pátio coberto e área verde, enfrenta a carência de recursos materiais. De acordo com a coordenadora pedagógica, as educadoras frequentemente precisam improvisar materiais pedagógicos para atender às necessidades das crianças.

Figura 1 - Fachada da Creche Municipal Maria do Perpétuo Socorro Trindade P. Sena



Fonte: google.maps (2024)

Além do ensino básico, a creche implementa um cronograma de eventos sociais que promovem o autoconhecimento e o respeito às diferenças, conforme informado pela coordenadora pedagógica. Entre essas propostas estão o "Canta Curumim", que incentiva a oralidade, e o "Sonho Coletivo", que promove a reciclagem. As metodologias de ensino adotadas buscam capturar a

atenção das crianças através de recursos interativos e lúdicos utilizando cânticos, ilustrações e brincadeiras.

A creche atende a comunidade em geral, incluindo crianças de diferentes origens culturais, como crianças brancas, pardas, negras e indígenas. Essa diversidade oferece uma oportunidade para promover a inclusão e o respeito às diferenças dentro do ambiente da creche com o potencial de se estender para outros espaços. Como apontado pela coordenadora pedagógica, muitas vezes o aprendizado das crianças ultrapassa as fronteiras da creche, promovendo uma educação também para os pais e familiares que convivem com essas crianças.

Além dos pontos mencionados, a creche segue as diretrizes curriculares nacionais para educação infantil desenvolvidas pelo Ministério da Educação e Secretaria de Educação Básica, que fornecem um "plano orientador das ações da instituição e define as metas que se pretende para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças que nela são educados e cuidados" (BRASIL, 2010). Para efetivar esse propósito, a creche utiliza o Currículo Escolar Municipal de Educação Infantil, que enfatiza a importância de trabalhar temas como a educação para as relações étnico-raciais. Sobre esse assunto, o documento destaca:

Pensar uma pedagogia antirracista é reconhecer e valorizar a presença de diferenças culturais e étnicas na formação da sociedade brasileira, buscando dar visibilidade aos excluídos, desconstruindo a visão eurocêntrica de mundo que invisibilizou o negro e indígena como protagonistas de uma história, inclusive apresentando sua historicidade que antecede sua chegada ao Brasil (negros africanos) ou, no caso do indígena, sua estrutura anterior à vinda dos europeus.[...] Educar para as Relações Étnico-raciais segue em sintonia com uma formação cidadã capaz de compreender visões de mundo, experiências históricas, reconhecendo as contribuições dos diferentes povos além da capacidade de respeitar suas heranças, tradições, contextos, pertencimentos e sua integralidade. (MANAUS, 2020, p.35)

Trabalhar com crianças em seus primeiros anos de formação permite que elas desenvolvam novas perspectivas sobre o mundo ao seu redor. Conforme afirma Cardoso (2016, p. 37), "o olhar é também sujeito a transformações no tempo, e aquilo que apreendemos do objeto visto é necessariamente condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de ver [...] o olhar é uma construção social e cultural, circunscrita pela especificidade histórica do seu contexto." Portanto, fomentar essa diversidade cultural desde a infância pode ampliar a compreensão e o olhar desses futuros cidadãos, enriquecendo suas interações e interpretações culturais.

A escolha da Creche mostra-se, portanto, muito assertiva, por três motivos principais. O primeiro é o alinhamento com as demandas do currículo municipal, o segundo é a carência de recursos materiais que a creche apresenta, e o terceiro é oportunidade dos alunos da faculdade trabalharem um tema complexo com um público muito diferente do que estão acostumados, proporcionando que ponham em prática suas habilidades a fim de auxiliar a creche a atender as demandas do currículo municipal.

## 2.2 Pesquisa

A etapa de pesquisa foi utilizada para entender quais são os desejos e necessidades do público-alvo, bem como os desafios enfrentados pela creche, a fim de garantir a relevância e a eficácia das soluções propostas pelos alunos da faculdade. No Design Thinking (BROWN, 2010), essa é a etapa de descoberta. Os alunos trabalharam com a coleta de dados primários que envolveu

atividades de visita a creche, entrevista em profundidade com a coordenadora pedagógica e as professoras e a observação das crianças em seu ambiente de aprendizagem.

Essas entrevistas ajudaram a compreender melhor as necessidades, comportamentos e preferências do público-alvo. As observações permitiram aos alunos verem como as crianças interagem com os materiais didáticos existentes e identificaram lacunas que poderiam ser preenchidas pelos novos produtos. Durante as visitas, os alunos coletaram *feedback* direto das educadoras sobre quais tipos de materiais educativos seriam mais eficazes e atrativos para as crianças, quais as principais dificuldades na hora do ensino e quais as restrições, sendo essas informações fundamentais para o desenvolvimento de materiais que fossem úteis, engajadores e seguros.

Os estudantes também fizeram coletas de dados secundários, utilizando referencial teórico sobre metodologias de ensino, design educacional, educação infantil, diversidade cultural e inclusão, combate ao racismo, entre outros. A pesquisa incluiu a revisão de legislações e diretrizes educacionais relevantes, como a Lei 11.645/08, que trata da obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Indígena nas escolas, e normas de segurança para brinquedos, como a NBR 11786. Além disso, foram feitas pesquisas de concorrentes/similares de materiais pedagógicos existentes no mercado.

Após a coleta de dados, os alunos analisaram as informações para identificar padrões e oportunidades. Essa análise ajudou a definir as soluções de design que seriam desenvolvidas. Ao analisar as entrevistas e observações, os alunos perceberam a importância de criar materiais educativos que fossem lúdicos e interativos para manter o interesse das crianças e que também fossem seguros, duráveis e capazes de promover habilidades cognitivas e motoras nas crianças. Nessa etapa, houve a primeira entrega pré-estabelecida pela docente.

### 2.3 Ideação, prototipagem e teste

A ideação é a segunda etapa do Design Thinking (BROWN, 2010) onde, após coletados e analisados os dados, os mesmos são transformados em soluções criativas e práticas. Os alunos foram incentivados a gerar ideias inovadoras e colaborativas para resolver os problemas identificados. Alguns grupos fizeram sessões de *brainstorming*, onde geraram uma gama de ideias. Esta técnica permite que todas as vozes sejam ouvidas e encoraja a criatividade (LEWRICK, LINK, LEIFER, 2020). Outros grupos utilizaram mapas mentais, que permite a visualização de conexões e o desenvolvimento de conceitos mais claros e estruturados (HSUAN-NA, 2017). Esta técnica facilita a priorização de ideias e a criação de um plano de ação.

Também tiveram grupos que utilizaram *moodboard*, um painel com colagens que permite exprimir visualmente os pensamentos e sentimentos; *sketches*, uma ferramenta do design utilizada para comunicar visualmente e gerar rascunhos de ideias; *personas*, que ajudam a criar uma visão dos padrões de comportamento do usuário e tem como objetivo humanizar o foco do design, testar cenários e ajudar na comunicação (HANINGTON e MARTIN, 2019).

Seguindo a ideia de Lerick, Link e Leifer (2020) a etapa de ideação permitiu que os alunos explorassem as possibilidades de soluções antes de se comprometerem com uma direção específica. Este processo colaborativo e iterativo garantiu que as soluções finais fossem inovadoras, práticas e alinhadas com as necessidades do público-alvo. Dessa forma, os grupos geraram várias ideias e sugeriram materiais didáticos, como livros ilustrados, jogos interativos, fantoches para apresentação teatral, entre outros.



Após a ideiação, e com alguns parâmetros pré-definidos, os alunos começaram a terceira etapa, de prototipação (BROWN, 2010), utilizando materiais simples como papel, cartolina e outros materiais alternativos. Isso permitiu que as ideias fossem visualizadas e testadas em um estágio inicial, facilitando ajustes e melhorias antes da implementação completa. Os alunos também avaliaram a viabilidade prática das ideias selecionadas, considerando fatores como custo, recursos disponíveis, tempo de produção e segurança, para garantir que as soluções propostas pudessem ser implementadas dentro das restrições do projeto e fossem seguras para o uso infantil.

Por fim, na quarta etapa, de teste (BROWN, 2010), os protótipos foram apresentados à coordenadora pedagógica e aos educadores da creche para obter *feedback* (LEWRICK, LINK, LEIFER, 2020). Baseando-se nas respostas recebidas, os alunos iteraram seus designs para melhor atender às necessidades do público-alvo e refinaram as soluções através de um processo contínuo de melhoria. Nessa etapa, houve a segunda entrega pré-estabelecida pela docente.

## 2.4 Entrega dos projetos e relatórios

A entrega dos projetos foi uma etapa definida para consolidar os aprendizados e apresentar os resultados alcançados na disciplina "Design, Sociedade e Cultura". Esta fase incluiu a apresentação dos trabalhos, a entrega dos materiais desenvolvidos à Creche Municipal Maria do Perpétuo Socorro Trindade P. Sena e a documentação detalhada do processo de desenvolvimento, chamada de relatório coletivo, além de um relatório individual.

Os alunos realizaram apresentações dos projetos para seus colegas de turma, para a coordenadora pedagógica e para as professoras da creche. As apresentações incluíram uma visão geral do problema abordado, a metodologia utilizada, os resultados dos testes e a entrega dos produtos desenvolvidos, acompanhada por uma breve explicação de como utilizar os materiais e seus benefícios educativos, garantindo que os produtos desenvolvidos fossem implementados e utilizados da melhor forma possível. Essa apresentação permitiu demonstrar o processo do trabalho, desde a pesquisa inicial até a entrega final (PEREIRA, BRESCHIZZA, 2022).

Os alunos elaboraram relatórios coletivos detalhando o processo de desenvolvimento do projeto. A documentação estruturada desse processo é a formalização das etapas de projeto de um produto de design. Além disso, cada aluno produziu um relatório individual refletindo sobre seus aprendizados pessoais e contribuições para o trabalho, permitindo uma autoavaliação crítica e reflexiva, essencial para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos. Nessa etapa, houve a terceira e última entrega pré-estabelecida pela docente.

## 3 Resultado

Após o percurso do semestre, houve a entrega final dos trabalhos. É importante ressaltar que as turmas tiveram 10 grupos de trabalho no total, e todos os grupos entregaram os trabalhos, tendo apenas um grupo com entrega abaixo do esperado. Portanto, pode-se afirmar que a metodologia ABP auxiliou no engajamento dos alunos. A seguir, serão apresentados os três projetos que mais se destacaram e depois os relatos de aprendizagem dos alunos. Os trabalhos selecionados foram convidados a serem apresentados em banner dentro da Instituição de Ensino Superior em que a disciplina foi ministrada. Para facilitar o entendimento, eles serão nomeados como Grupo 1, Grupo 2 e Grupo 3.

O Grupo 1 escolheu como tema a valorização dos povos originários brasileiros, com o objetivo de criar materiais visuais para enriquecer o ambiente educacional da creche. Para isso, o grupo desenvolveu um banner ilustrado (figura 2). Eles realizaram uma pesquisa aprofundada sobre lendas indígenas que poderiam ser adaptadas e ilustradas para o público infantil. Após a pesquisa, escolheram a lenda do “Curupira” e decidiram usar uma ambientação com a fauna e a flora da região amazônica, além de elementos da cultura indígena, como a oca.

Eles utilizaram ilustrações em linha, ou seja, sem preenchimento, permitindo que as crianças interajam diretamente com o material através de atividades de pintura, enquanto as professoras contam a história da lenda. Os desenhos seguiram formas arredondadas e simples para fácil identificação e familiaridade das crianças.

O banner foi impresso em vinil reutilizável atóxico, nas dimensões de 100x80cm, feito com material resistente, que pode ser lavado diversas vezes sem desbotar ou manchar. A escolha do material buscou garantir segurança e durabilidade. Esse material foi projetado para ser durável, lavável e fácil de reproduzir, permitindo que as próprias educadoras possam reimprimi-lo quando necessário. Além do banner, o arquivo digital original foi disponibilizado para a creche.

Figura 2 - Banner em vinil com a lenda do Curupira



Fonte: a autora

Já o Grupo 2 teve como foco o combate ao racismo. O grupo identificou que o público-alvo possui uma concentração limitada e que as educadoras têm dificuldade de manter a atenção das crianças por longos períodos, devido à natureza enérgica e curiosa delas. Com esse ponto em mente, o grupo procurou suprir essa lacuna recorrendo a estímulos visuais através de um cubo adaptativo (figura 3), com o objetivo de estimular a imaginação e trabalhar com a diversidade étnica, considerando a miscigenação presente no nosso país.

O cubo possui 6 ilustrações de crianças pertencentes a grupos étnicos distintos, que podem ser mescladas. O material apresenta, de maneira criativa, a miscigenação de diversos grupos raciais, sendo uma excelente ferramenta para auxiliar o público-alvo a entender esse conceito de forma

lúdica. A interatividade do cubo permite que as crianças desmontem e remontem as peças, estimulando a criatividade e a imaginação, em uma abordagem similar ao conceito do brinquedo "Sr. Cabeça de Batata", mas de forma mais simplificada devido a idade do público-alvo.

O produto possui dimensões de 10x10 cm e é feito com isopor grosso, revestido com papel impresso resistente. O grupo trabalhou as artes gráficas de forma a serem chamativas, interativas e adaptáveis, promovendo a criatividade das crianças. Eles escolheram trabalhar com ilustrações em estilo infantilizado para que as crianças pudessem se identificar com os desenhos, além de utilizar uma paleta de cores vibrantes, para atrair a atenção das crianças.

Figura 3 - Cubo adaptativo com figuras de crianças de diversas etnias



Fonte: a autora

O Grupo 3 teve como foco a valorização e defesa dos povos originários brasileiros. O grupo identificou que esses povos têm sofrido o apagamento de sua cultura ao longo do tempo, o que coloca em risco, entre outros aspectos, a sobrevivência de suas línguas maternas. Portanto, o grupo pensou em maneiras de preservar essa tradição e disseminar essa cultura, evitando estereótipos e folclorização. O propósito do projeto é despertar a consciência sobre a importância da preservação da cultura dos povos originários, de seus territórios e do meio ambiente.

Para atender esse propósito o grupo desenvolveu um jogo de cartas educativo e interativo (figura 4), que promove o aprendizado sobre a cultura e preservação dos povos indígenas de maneira lúdica. O jogo utiliza cores vibrantes e ilustrações de elementos do cotidiano dos povos originários, como animais e utensílios, com os nomes escritos em Português e Nheengatu. A escolha do Nheengatu se deve ao seu valor cultural e histórico, sendo uma língua indígena que, apesar de sua falta de valorização, ainda é usada por uma parcela da população e representa um importante instrumento cultural.

O jogo foi desenvolvido aplicando conceitos de design, ilustração e comunicação visual. Além disso, foi pensado para que possa ser facilmente reproduzido a baixo custo pelas educadoras da creche. As cartas têm dimensão de 6x10cm e foram feitas com impressão a jato de tinta em papel fotográfico brilhoso dupla face, para que as cores permanecessem vibrantes. Após a impressão, as cartas foram plastificadas para evitar rasgos ou amassados, e uma canteadeira foi utilizada para

remover as bordas afiadas, deixando-as arredondadas e evitando possíveis arranhões ou machucados nas crianças.

Figura 4 – Jogo de carta educativo em Português e Nheengatu



Fonte: a autora

### 3.1 Relatos individuais

Os relatos individuais têm como objetivo proporcionar aos alunos uma auto reflexão sobre suas contribuições ao projeto, identificando suas forças, desafios enfrentados e aprendizados adquiridos. Esses relatos permitem que os alunos avaliem criticamente seu desempenho, além de registrar o processo individual de participação no projeto, conforme apresentado por Pereira e Beschizza (2022). Eles oferecem uma diversidade de perspectivas e experiências pessoais, contribuindo para uma compreensão mais completa sobre o processo de aprendizagem. Além disso, fornecem um parâmetro das metodologias de ensino adotadas, explicitando como os alunos foram impactados individualmente.

Nas reflexões sobre a experiência com o projeto, muitos alunos destacaram que o trabalho foi desafiador, principalmente devido à complexidade do tema e ao fato de o público-alvo ser composto por crianças da educação infantil. No entanto, eles também consideraram o projeto muito interessante e gratificante, como podemos observar abaixo:

A experiência de criar este [projeto] foi desafiadora e enriquecedora ao mesmo tempo. (Estudante 2)

A realização desse projeto foi um grande desafio pessoal por ser algo novo, e ainda envolvendo crianças, as pesquisas pedagógicas foi [sic] um desafio à parte porém a satisfação ao ver o projeto progredir foi gratificante. (Estudante 3)

O maior desafio foi desenvolver o tema para um público alvo que nunca havia trabalhado, os dois temas propostos eram desafiadores, muito coerentes de serem abordados e necessários. (Estudante 4)

O projeto foi um desafio e tanto, pois tínhamos que divulgar a cultura dos povos originários de forma diferenciada, para crianças de 3 anos de idade (Estudante 5)

O público foi bem desafiador, pensar em algo para crianças tão pequenas que possam compreender um tema tão complexo como o Combate ao Racismo. (Estudante 8)

Observou-se que criar um projeto com a temática inclusiva, consciente e com diversidade não é tão fácil quanto se imaginava (Estudante 10)

foi um grande desafio montar este projeto, e também um pouco complexo. Já que estamos lidando com um público alvo muito novo, e fico feliz em participar deste projeto e ajudar a creche com esse material. (Estudante 13)

Alguns alunos destacaram que, ao longo do projeto, desenvolveram novas habilidades. Eles relataram melhorias em sua capacidade de colaborar com colegas, comunicar ideias de forma clara e trabalhar de maneira organizada e eficiente, tendo flexibilidade. Além disso, aprimoraram suas habilidades técnicas em design, como a criação de protótipos, a utilização de software gráfico e a aplicação de princípios de design centrado no usuário:

No decorrer da experiência, observei a importância da flexibilidade e adaptação diante das descobertas ao longo do processo. (Estudante 1)

Com o projeto, através de estudo e pesquisas, pude aprimorar minhas habilidades como ilustrador [...] pude aprender um pouco mais sobre culturas indígenas [...] (Estudante 17)

Outros alunos apontaram que tiveram muitos aprendizados, além de verem seus esforços reconhecidos e valorizados. Isso proporcionou um sentimento de orgulho pelo impacto positivo gerado. Esses relatos mostram como a disciplina foi além do desenvolvimento acadêmico, promovendo um crescimento pessoal e uma realização que enriquecem a formação integral dos alunos:

As aprendizagens e as descobertas que eu tive foram muitas e significativas. (Estudante 9)

Durante a apresentação do trabalho uma das docentes, além da pedagoga, se sensibilizou com a proposta do nosso trabalho e dividiu um relato pessoal sobre o assunto afirmando o quanto ensinar as crianças desde pequenas sobre diversidade, respeito e amor-próprio é importante e fiquei feliz que nosso cuidado e atenção com o projeto tenha sido reconhecido pois eu realmente me importei com o fato de poder ajudar as crianças a aprender sobre algo tão importante como respeito à diversidade e ter o feedback de aprovação da docente em particular me deixou muito contente. (Estudante 11)

Receber o feedback positivo da professora [...] é motivo de imensa satisfação e reforça a relevância da nossa proposta [...] (Estudante 12)

A experiência vivida foi de evolução e aprendizado, o design precisa e deve impactar a sociedade de maneira construtiva, resolvendo problemas da comunidade através produtos pensados para ajudar a solucionar e incentivar a reflexão da sociedade diante desses assuntos, como foi o caso desse projeto [...] (Estudante 14)

Sendo a minha primeira experiência em uma matéria de extensão, fico feliz pela escolha do tema, já que é algo de suma importância e relevante no nosso dia a dia e com a escolha do público alvo, que sendo de uma faixa etária não muito convencional, me proporcionou expandir minhas habilidades [...] (Estudante 18)

Para finalizar, muitos estudantes relataram sobre a importância da junção entre teoria e prática. Eles destacaram como os temas abordados no início da disciplina ficaram claros e puderam ser aplicados nos projetos. Os relatos demonstram que a aplicação prática dos conhecimentos teóricos facilitou seu entendimento e mostrou a relevância e o impacto real das metodologias de ensino empregadas, enriquecendo a experiência educacional dos alunos:

Este projeto revelou a interconexão entre teoria e prática. (Estudante 3)

[...] sinto que de fato seguimos a fio todos os requisitos do trabalho, as aulas ministradas e todos os temas conversados e debatidos em sala de aula, e de forma satisfatória expandi meu horizonte de conhecimento [...] (Estudante 6)

Ao conectar a vivência desta experiência com a teoria previamente estudada, este projeto teve um impacto profundamente positivo em minha percepção do design como uma ferramenta eficaz para solucionar problemas tangíveis do cotidiano (Estudante 7)

Durante as aulas que me guiaram nesse caminho, aprendi que design, sociedade e cultura são fios interligados, cada um influenciando e sendo influenciado pelo outro de maneiras complexas e profundas. Dessa forma, percebi que o design não é apenas estética, mas uma ferramenta poderosa para a comunicação de mensagens importantes. (Estudante 15)

Pude exercitar uma boa parte do que aprendi com as aulas neste projeto (Estudante 19)

Dessa forma, os relatos servem como evidências do impacto que a participação no projeto de extensão teve no desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos. Eles demonstram como a experiência prática junto a comunidade contribui para uma formação integral, e é um importante vetor de inovação, transformação e responsabilidade social.

#### 4 Considerações Finais

Em conclusão, a pesquisa sobre a integração de atividades de extensão no currículo de Design, especialmente através da disciplina "Design, Sociedade e Cultura," confirmou a hipótese inicial de que essa abordagem promove uma educação mais responsável e inovadora. Alinhada com a Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018, essa perspectiva integrativa promove uma educação que extrapola as fronteiras da sala de aula, engajando os alunos em atividades práticas que beneficiam a comunidade e que os prepara para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo com criatividade e responsabilidade social, conforme proposto por Bonsiepe (2011), Cipiniuk (2017) e Manzini (2008, 2015).

Os resultados obtidos através da metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos (SEFTON e GALINI, 2022; PEREIRA e BESCHIZZA, 2022) e do Design Thinking (BROWN, 2010; BROWN e WYATT, 2010) mostraram que os alunos conseguiram desenvolver materiais educativos e jogos que promovem inclusão e diversidade cultural, atendendo às necessidades da comunidade e proporcionando aos alunos uma experiência prática, fortalecendo suas competências técnicas e sociais.

O estudo sobre a inserção do projeto de extensão na educação superior, particularmente no curso de Design e Design Gráfico, enfrentou algumas limitações. Uma das principais foi a restrição de tempo, pois os trabalhos foram desenvolvidos em um único semestre, o que pode não ter sido suficiente para explorar completamente todas as dimensões dos temas abordados. A amostra do

estudo também foi limitada a uma única instituição, o que pode não representar completamente a diversidade de experiências e resultados possíveis em diferentes contextos e instituições.

Para os próximos passos da pesquisa, sugere-se ampliar a aplicação dessa metodologia para outros cursos e contextos, avaliando seu impacto em diferentes comunidades e áreas de conhecimento. Além disso, a continuidade da pesquisa deve incluir a avaliação longitudinal dos efeitos dessas atividades na carreira e no desenvolvimento profissional dos alunos, bem como no impacto nas comunidades atendidas. A expansão das parcerias com instituições locais e a diversificação dos projetos de extensão podem também contribuir para uma formação ainda mais abrangente e contextualizada.

## 5 Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.
- BRASIL. Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. **Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 2018.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BROWN, Tim; WYATT, Jocelyn. **Design thinking for social innovation**. Development Outreach, v. 12, n. 1, p. 29-43, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: UBU Editora, 2016.
- CIPINIUK, Alberto. **O campo do design e a crise do monopólio da crença**. São Paulo: Blucher Open Access, 2017.
- COSTA, B. M. **Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Senac, 2019.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1 Ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A, 2006.
- HANINGTON, Bruce; MARTIN, Bella. **Universal methods of design expanded and revised: 125 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions**. Rockport publishers, 2019.
- HSUAN-AN, Tai. **Design: Conceitos e Métodos**: Editora Blucher, 2017
- LEWRICK, Michael; LINK, Patrick; LEIFER, Larry. **The design thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods**. John Wiley & Sons, 2020.
- MACIEL, Dayanna dos Santos Costa. **Design, cultura e sociedade**. Curitiba: InterSaberes, 2021.
- MANAUS. **Currículo Escolar Municipal: Educação Infantil**. Prefeitura de Manaus, 2020.
- MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Editora E-papers, 2008.

MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation.** Cambridge: MIT Press, 2015.

MELLO, Cleyson de Moraes; PETRILLO, Regina Pentagna; ALMEIDA NETO, José Rogério Moura de. **Metodologias ativas.** 2. ed. Rio de Janeiro: Processo, 2022.

PEREIRA, Danielle Toledo; BRESCHIZZA, Rafaela Magalhães França. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Planejamento e Aplicação.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.

RIBEIRO, Leila. **Aprenda, desaprenda, reaprenda: novos modelos para pensar e inovar a aprendizagem no mundo contemporâneo.** Recife: Pipa Comunicação, 2020.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2006.

SEFTON, Ana Paula; GALINI, Marcos Evandro. **Metodologias ativas: desenvolvendo aulas ativas para uma aprendizagem significativa.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.