

O DESIGN EM PARCERIA EM PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA ATELIÊ DE MODA PARA CRIANÇAS

Bárbara de Oliveira e Cruz¹

Michele Marconsini²

Rita Maria de Souza Couto³

Luiza Novaes⁴

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

RESUMO: Este artigo busca estabelecer uma relação entre o enfoque metodológico do Design em Parceria e a metodologia pedagógica construtivista utilizada em uma disciplina chamada Ateliê de Moda. A disciplina é desenvolvida com estudantes da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola particular na cidade do Rio de Janeiro. O artigo propõe uma reflexão, partindo de ideias de autores do século XX que continuam influenciando a pedagogia moderna, para investigar e ressaltar algumas características do enfoque metodológico do Design em Parceria como contribuições relevantes para a ampliação, na escola, das experiências dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ateliê de Moda; Design em Parceria; metodologia construtivista; experiências na educação.

ABSTRACT: This article discusses the relation between the methodological approach called Design em Parceria (Partnership Design) and the constructivist methodology developed in a course called Ateliê de Moda (Fashion Workshop). The course is developed at a private school in the city of Rio de Janeiro involving kindergarten and elementary school students. The article proposes a reflection, departing from ideas of authors from the XX Century that continue to influence the modern pedagogy, in order to investigate and highlight some characteristics of the Partnership Design approach as relevant contributions to the expansion, in the school, of the experiences of the students in the teaching-learning process.

¹Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, barbaradeoliveiraecruz@gmail.com.

²Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, michelemarconsini@gmail.com

³Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ricouto@puc-rio.br

⁴Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, lnovaes@puc-rio.br

KEYWORDS: Fashion Workshop; Partnership Design; constructive methodology; school experiences.

Introdução

Neste artigo, refletimos sobre a experiência de crianças na disciplina Ateliê de Moda, oferecida para a etapa de Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental em uma escola particular, localizada na cidade do Rio de Janeiro. A disciplina é oferecida na modalidade Horário Extenso, que possibilita aos estudantes uma maior amplitude de experiências educativas, uma vez que os professores podem explorar outros caminhos em suas abordagens de ensino-aprendizagem, já que a modalidade permite maior liberdade em relação ao currículo básico escolar. A formação em design da professora responsável pela disciplina Ateliê de Moda foi fundamental para a proposta educativa aqui relatada, com a utilização da abordagem metodológica do Design em Parceria. Evidenciamos as características dessa abordagem e sua sintonia com os pilares da metodologia construtivista que orientam a escola.

Tendo o pensamento de John Dewey como inspiração, relacionamos a teoria construtivista com a abordagem do Design em Parceria no contexto das experiências das crianças na escola, por meio das atividades propostas na disciplina Ateliê de Moda. Na visão do autor, uma teoria de conhecimento acerca da educação deve estar a serviço de seus resultados práticos e por isso as situações de ensino são o melhor modo de averiguá-las (DEWEY, 1979).

Os pilares da pedagogia construtivista na escola: encontros com o enfoque metodológico do Design em Parceria

A escola abordada no presente artigo surgiu em um contexto histórico de transformação e questionamento dos valores tradicionais de transmissão de conhecimento e fundamentou-se em grandes teóricos da educação como o educador brasileiro Anísio Teixeira. Com uma visão democrática, o educador propôs uma educação baseada na experiência do estudante. Segundo Ferrari (2008), as ideias de Teixeira eram inspiradas no filósofo e pedagogo John Dewey, que foi seu mestre na pós-graduação.

Dewey (1979) posiciona a escola como espaço de produção e reflexão de experiências da vida social na qual toda experiência é um movimento contínuo e, por isso, as experiências

da vida social não devem ser apartadas das experiências escolares. Em consonância com as ideias de Dewey, Beltrán (2003) afirma que:

A escola deve consistir precisamente em um ambiente organizado no qual se fortaleçam as experiências valiosas e tornem-se possíveis, ao mesmo tempo, a continuidade de experiências dos alunos e sua contribuição para a reconstrução da sociedade (BELTRÁN, 2003, p.51).

Uma escola construtivista tem como base, portanto, práticas pedagógicas que partem do reconhecimento de que a qualidade e a variedade das experiências trocadas no meio social determinam o maior ou menor desenvolvimento das capacidades do estudante. Assim, os pilares da pedagogia construtivista revelam-se fundamentais na preparação destes para lidar com os desafios de um mundo em transformação, em uma sociedade cada vez mais complexa. Distante da concepção tradicional da escola, na qual o aluno decora e repete conteúdos sem reflexão, na concepção construtivista o estudante constrói seu saber a partir da experiência vivida, em um processo permanente de reconstrução do conhecimento.

Deval (2003) considera que o construtivismo teve sua origem nas ideias do psicólogo Jean Piaget. Para o autor, os processos de desenvolvimento da inteligência e da formação do conhecimento são construções com origem na ação transformadora da realidade.

Para Piaget, o conhecimento não é cópia da realidade, como defendia o empirismo, nem o produto de um desdobramento de capacidades que o organismo já possui, como sustenta o inatismo. É, ao contrário, o resultado da interação entre a condição de que os seres humanos dispõem ao nascer e sua atividade transformando o meio, uma posição, que foi denominada de “construtivismo” (DEVAL, 2003, p.110).

Nessa concepção de educação, a formação do conhecimento ocorre como processo interno do sujeito e cabe ao professor estabelecer as condições para esta formação. O estudante é visto como protagonista no processo de aprendizagem contribuindo para a formação de sujeitos autônomos. Por outro lado, esse processo não se restringe a uma construção individual do sujeito, mas refere-se a um tipo de construção de conhecimento socializado, que leva em consideração outros pontos de vista.

Para Piaget, os outros são fundamentais no desenvolvimento. O contraste das próprias opiniões com as de outras pessoas constitui uma das vias

fundamentais do progresso do conhecimento e, por isso, o desenvolvimento cognitivo é um diálogo com os outros (DEVAL, 2003, p.111).

Nesse contexto, “uma criança ativa, crítica, moral e intelectualmente autônoma, que coopera com os outros, é o ideal da escola piagetiana” (KOHEN, 2003, p.117). Portanto, podemos estabelecer um paralelo, uma sintonia, entre esses pensamentos e os processos de ensino-aprendizagem que ocorrem no campo do Design.

Por meio do Design, o homem agrega experiências a seu universo subjetivo e, com isto, abre possibilidades e visões expansíveis sobre a realidade. Portanto, o Design pode levar o homem a uma reflexão que o conduzirá a inúmeros dilemas e facetas apresentados pelo mundo, justapondo sua capacidade de raciocínio e suas habilidades perceptivas, consentindo ao homem as expressões de agir, conhecer e transformar, mas, sobretudo a dimensão de dialogar com a realidade (COUTO, 2017, p. 29).

Especificamente na abordagem do Design em Parceria, inicialmente conhecido como Design Social, as expressões de agir, conhecer, transformar e dialogar com a realidade são ampliadas com outros pontos de vista, já que o processo contempla práticas de criatividade coletiva em situações de ensino-aprendizagem conectadas com a realidade cultural e social do grupo. As ideias que permeiam o Design em Parceria emergiram do contexto de transformações presente na década de 70. Nesse contexto, abordagens colaborativas ganharam relevância em detrimento das tradicionais nas quais as decisões que faziam parte do processo de criação eram restritas ao designer, considerado especialista no assunto (PACHECO; TOLEDO, 2015). Ao mesmo tempo, emergiram também questionamentos sobre a função social do design, “tendo o compromisso social como elemento motivador que inspira o designer a assumir um contato direto com as pessoas, para procurar junto com elas soluções para problemas complexos” (COUTO, 2017, p.30).

Esse cenário de reflexão sobre a prática dos designers se manifestou também em processos de ensino-aprendizagem no campo, dentre eles, o curso de graduação em Design da PUC-Rio.

Com inspiração nos textos do educador brasileiro Paulo Freire, acreditava-se que a capacidade dos estudantes de design poderia ser ampliada à medida que eles tomassem consciência da conexão da experiência individual pessoal a circunstâncias sociais maiores (PACHECO, 2010 apud PACHECO; TOLEDO, 2015, p.14).

O curso original sofreu modificações, propostas por um grupo de professores que questionava a transmissão de um saber hierarquizado que se baseava na crença de que o aluno chegava à universidade vazio de conhecimentos devendo ser alimentado de informações. Ao contrário, consideravam importante a bagagem de informações e experiências que o estudante trazia consigo. Essas reflexões conformaram práticas de ensino-aprendizagem no campo com enfoque social e colaborativo (COUTO, 2017).

Um aspecto que caracteriza e diferencia a abordagem do Design em Parceria em relação a outras metodologias colaborativas do campo é a utilização da motivação intrínseca como balizador de um processo de criação colaborativa, ou seja, a motivação para agir e criar parte do grupo envolvido no processo, em vez de partir de pressões externas ou recompensas (PACHECO; TOLEDO, 2015).

Quando as pessoas estão intrinsecamente motivadas, elas experimentam interesse e prazer, sentem-se competentes e autodeterminadas, percebendo o locus de causalidade de seus comportamentos como interno e, em alguns casos, experienciam “flow”. A antítese de interesse e “flow” é pressão e tensão. Enquanto as pessoas estiverem se pressionando, se sentindo ansiosas e trabalhando com grande urgência, podemos ter certeza de que ao menos alguma motivação extrínseca está envolvida. Sua autoestima pode estar em jogo, pode haver prazos ou alguma recompensa material pode estar envolvida (DECY& RYAN, 1985:34-35 apud PACHECO; TOLEDO, 2015:16).

No caso da disciplina Ateliê de Moda abordada no presente artigo, a professora com formação em design adotou o enfoque metodológico do Design em Parceria, assumindo um papel de parceira e mediadora dos estudantes no planejamento e desenvolvimento das atividades. Essa é a postura defendida pelos autores construtivistas da educação como Jean Piaget e utilizada pelo designer que desenvolve seus projetos no âmbito do Design em Parceria: a postura de mediar o conhecimento ao invés da postura autoritária de transmitir o conhecimento. Kohen (2003) explica que para Piaget o professor não transmite seu conhecimento, mas facilita a descoberta do conhecimento pela criança. Na concepção da pedagogia construtivista adotada na escola, em que o estudante deve ser o protagonista em seu processo de ensino-aprendizagem, é importante que sejam propostos cenários e experiências que façam parte do dia a dia da criança. Assim, observamos que, nesse contexto, os aspectos da abordagem do Design em Parceria enriquecem a proposta pedagógica da metodologia

construtivista da escola. Tais aspectos são ressaltados no relato sobre a experiência realizada na disciplina Ateliê de Moda.

A disciplina Ateliê de Moda sob o enfoque metodológico do Design em Parceria

A disciplina Ateliê de Moda é oferecida na modalidade Horário Extenso da escola e propõe atividades para crianças da Educação Infantil na faixa etária de 5 a 7 anos e dos anos iniciais do Ensino Fundamental na faixa etária de 7 a 11 anos.

O Horário Extenso facilita a logística de algumas famílias com a permanência do estudante na escola por um período prolongado. Além de valorizar a integração das crianças que têm a oportunidade de conviver com colegas de outras turmas e séries, os estudantes e famílias podem optar por várias atividades a partir de seus interesses e conveniência. Como as atividades desenvolvidas no Horário Extenso apresentam maior liberdade curricular, os professores podem explorar os princípios construtivistas da escola por meio de abordagens de ensino-aprendizagem diferenciadas.

No caso da disciplina Ateliê de Moda, o foco de ensino-aprendizagem está no processo e não no resultado, ou seja, as experiências pelas quais a criança passa em um projeto são mais relevantes do que o produto final, sua estética. Prioriza-se a reflexão pela criança sobre o fazer em cada etapa processual. Vale ressaltar que esse enfoque no processo é uma postura adotada por muitos designers, principalmente no âmbito do Design em Parceria.

Desta forma, a imposição de um resultado final único e satisfatório pela professora não se justifica, pois impediria os benefícios que decorrem de um exercício crítico baseado em processo. A partir das ideias de Freire, Osório (2003) defende que a dimensão crítica é fundamental para o estudante, “na qual a consciência não pode existir fora da prática, do processo de ação-reflexão para transformar o mundo (OSÓRIO, 2003, p.134)”. Para Freire a escola não é apenas um espaço físico, sendo muito mais do que isso, uma vez que representa um modo de ser. Para o autor, uma educação libertadora deve se apoiar no método da problematização.

Neste sentido, não são utilizados na disciplina Ateliê de Moda julgamentos como feio ou bonito e certo ou errado. É preciso que as crianças entendam que esses julgamentos envolvem questões subjetivas. Além disso, a percepção em relação ao erro, que tem um papel muito importante na pedagogia construtivista, é utilizado como fonte de discussão sobre o percurso para o aprendizado. É necessário que o erro não seja associado pela criança a um sentimento de fracasso, mas sim a uma etapa importante no processo de ensino-aprendizagem. A costura e outras técnicas artesanais utilizadas na disciplina revelam-se um campo muito rico para a reflexão crítica sobre o processo, pois nele tudo pode ser refeito. Nesta perspectiva, o resultado que não corresponder às expectativas da criança pode ser percebido como uma oportunidade para explorar outras possibilidades. Portanto, nas atividades realizadas no ateliê de moda, se a criança não fica satisfeita com o resultado de sua criação, há uma reflexão sobre a possibilidade de reconstruir seu percurso, mudando a percepção do erro enquanto fracasso para a percepção do erro enquanto aprendizado, já que é sempre possível refazer e descobrir outros caminhos para resultados satisfatórios.

Outro aspecto a ser ressaltado é que o programa da disciplina não é construído de forma autoritária pelo professor, mas com a participação de todos. Um esqueleto de programa é apresentado logo no primeiro contato com as crianças, que participam de sua construção, compartilhando suas vivências e expectativas, emergindo dessa troca a sugestão de projeto a ser desenvolvido. Configura-se, portanto, uma iniciativa da abordagem do Design em Parceria.

A escolha de um caminho no ato de projetar reflete o modo como o pesquisador ou o designer organiza sua vida, seus pensamentos e sentimentos. A ênfase na interação entre designer e usuário no decorrer do processo permite a expressão de suas metas e dos seus desejos (COUTO, 2017).

O ato de projetar e de construir pouco a pouco, permitindo uma contínua participação dos indivíduos e a expressão de seus desejos, faz parte do modo de ver o objeto como fruto de um trabalho interativo entre o designer e o usuário, permitindo a sua não mitificação (COUTO, 2017).

Nos projetos desenvolvidos na disciplina Ateliê de Moda, há uma preocupação da professora em fazer uma reflexão com as crianças sobre o conceito de sustentabilidade, mostrando que a moda não precisa ser vista apenas sob a visão do consumo. Ao contrário, a

moda deve ser sustentável e transcender questões relacionadas a tendências e a sazonalidade, dentre outras.

No decorrer dos anos 2017 e 2018, foi possível perceber que os estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental estavam vivendo uma “febre dos unicórnios”. Um modismo movido por forças do mercado e do consumo que influenciam nossa sociedade. Assim, aproveitando o interesse do grupo pelo tema, foram propostas no Ateliê de Moda questões acerca da estética e do mistério que envolvem unicórnios, para reforçar conceitos de sustentabilidade, desenvolvendo produtos a partir do aproveitamento de materiais. Dessa forma, criou-se oportunidades para reflexões alinhadas aos princípios da escola, sem menosprezar a motivação intrínseca dos estudantes. O engajamento das partes no projeto é central no enfoque metodológico do Design em Parceria. A ação decorrente de uma motivação pela satisfação inerente à atividade é denominada de motivação intrínseca (PACHECO; TOLEDO, 2015). Um tipo de motivação importante a ser considerada no processo de ensino-aprendizagem construtivista, pois como afirma Ferrari (2008) “o interesse do aluno deve orientar o que ele vai aprender. Portanto, é preciso que ele escolha suas atividades”.

Conceitos de sustentabilidade também foram trabalhados a partir de reflexões que surgiram da leitura de um livro, *Memórias de uma camiseta: para um mundo mais sustentável*, cuja história é narrada por uma camiseta e foi produzido como material didático especificamente desenvolvido para a disciplina pela professora do ateliê. A história gerou um grande interesse no grupo e também um debate, com todos os envolvidos expressando suas opiniões e citando casos de parentes que consumiam exageradamente e tinham muitas roupas desnecessárias. Para complementar o trabalho, foram propostos dois exercícios: no primeiro os alunos criaram *looks* completos para camisetas a partir de desenhos e colagens, e no segundo, customizaram camisetas antigas. A reutilização e a customização são sempre incentivadas nas atividades. Dessa forma, as crianças foram orientadas a trazer peças que seriam descartadas para serem customizadas.



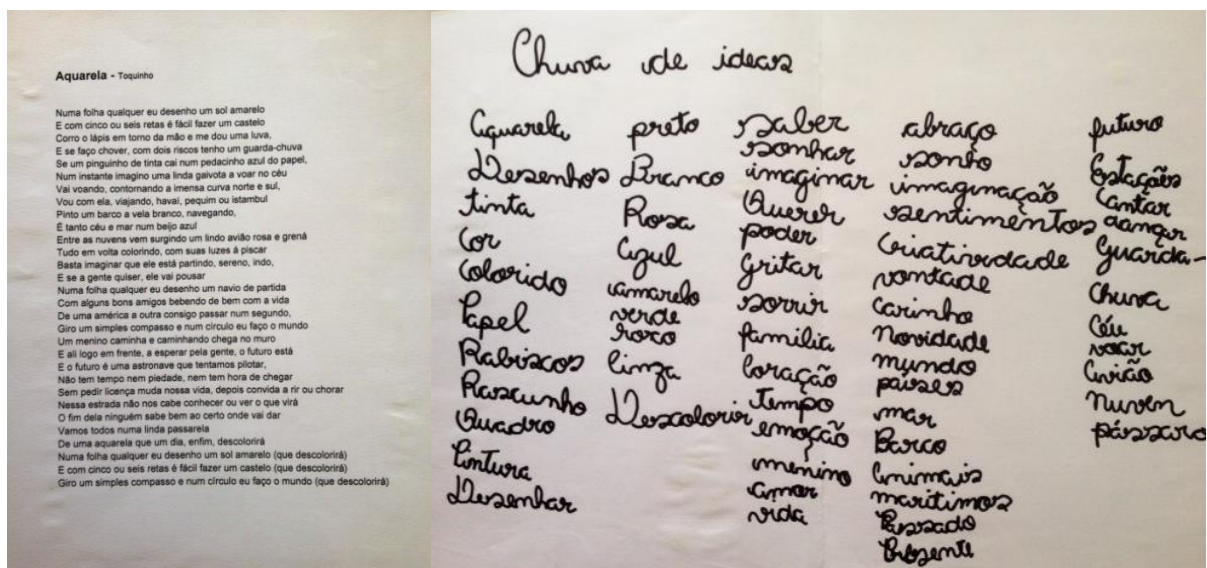
Figura 1 – Produtos desenvolvidos sobre o tema unicórnio, através da customização de peças e aproveitamento de materiais. Fonte: arquivo pessoal de uma das autoras deste artigo.

A abordagem do Design em Parceria também permite o desenvolvimento da criatividade na manifestação de sentimentos, valores e ideias por meio de linguagem não verbal. A troca de experiências e reflexões muitas vezes ocorre por meio das ações das crianças. Nessa abordagem, uma técnica visual, denominada no campo do Design jogo de palavras, facilita a organização, visualização e comunicação das ideias (TOLEDO; PACHECO, 2014).

No exemplo seguinte (figuras 2 a 5), o interesse dos alunos por música é aproveitado em um exercício de criatividade, realizado com a utilização dessa técnica de jogo de palavras. Inspirados na música Aquarela de Toquinho, uma das músicas preferidas da turma dentre as que eram cantadas em salas de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental, a técnica do jogo foi utilizada para criação, em conjunto, de uma coleção de peças de roupas que expressassem as ideias e sentimentos do grupo. O jogo de palavras consiste na reunião de palavras que expressam ações, discursos, comportamentos e emoções de um contexto observado e na organização dessas palavras de maneira que façam sentido para quem fornece os dados, a fim de comunicar valores, crenças e motivação intrínseca. (TOLEDO;

PACHECO, 2014). A técnica foi adaptada para a proposta da atividade, incluindo além de palavras também desenhos das crianças.

As crianças falaram palavras que vinham à cabeça quando se lembravam da música. Em seguida, as palavras foram organizadas e associadas a desenhos, formando grupos classificados por cores. A partir desse exercício, as crianças começaram a criar e desenhar suas peças. Todos os modelos foram organizados e fixados em um quadro. Nessa organização, foram eliminados alguns modelos parecidos, para que não houvesse peças repetidas na coleção. Alguns critérios foram estabelecidos para o equilíbrio da coleção em número de peças, “X” vestidos, “Y” blusas, “Z” shorts etc. Por fim, dividimos a coleção em subcoleções, tendo como referência as associações feitas durante o jogo de palavras: amor, blue, emoji, arte, natureza e mundo. Um conjunto da coleção criada em grupo foi compartilhado para cada participante e todos criaram uma capa personalizada individualmente para a sua coleção.



Figuras 2 e 3 – exercício do jogo de palavras. Fonte: arquivo pessoal de uma das autoras deste artigo.



Figuras 4 e 5 – Coleção inspirada na música Aquarela de Toquinho. Fonte: arquivo pessoal de uma das autoras deste artigo.

Se por um lado a atividade em questão foi mediada pela professora, a fim de incentivar a criatividade com a utilização do jogo de palavras ou chuva de ideias (como a técnica é denominada pelas crianças), por outro lado, a liberdade de escolha nas etapas do projeto preservou a autonomia das crianças e ampliou suas possibilidades de expressão e criação. A visualização da expressão de sentimentos e valores por meio de linguagem não verbal facilita a troca de ideias ampliando a experiência das crianças.

Vale ressaltar a grande influência da localização do professor, na configuração do espaço escolar, quando exerce sua função de mediador no processo de ensino-aprendizagem. É importante o professor não estar na frente dos estudantes e estes, por sua vez, enfileirados. A organização de todos, alunos e professor em grupo, ao redor das mesas, sem uma posição de hierarquia do professor mediador, facilita a troca de experiências.

Assim, as atividades na disciplina Ateliê de Moda acontecem em espaços organizados ao redor de uma grande mesa, ou de várias mesas juntas em grupos, favorecendo o processo de colaboração. No Ateliê de Moda são propostas atividades individuais e em grupo, para ampliar as experiências dos estudantes. A criação coletiva exercita na criança a sua capacidade de empatia, uma vez que ela é frequentemente desafiada a se colocar no lugar do outro, a discutir e a aceitar a ideia dos amigos.

As crianças da Educação Infantil costumam trabalhar de uma forma mais livre e individual do que as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Geralmente, as crianças mais novas da etapa da Educação Infantil apresentam uma resistência maior para trabalhos colaborativos. Por outro lado, revelam maior abertura para focar no processo, pois

não se preocupam com o julgamento dos colegas, resultando em criações inusitadas que decorrem de sua imaginação. Considerando as singularidades dessa faixa etária, foi proposta como atividade para desenvolver a criatividade, a reflexão na ação com a confecção de roupas e bonecas a partir de sucata.

No início, todos desenharam as roupas no tecido com uma visão bidimensional, como se estivessem desenhando no papel. No decorrer do processo, foram percebendo que aqueles “desenhos” no tecido não se adequavam a suas bonecas. Assim, foram estimulados a fazer outros experimentos com o tecido, explorando em seus desenhos uma noção de tridimensionalidade, até conseguirem vestir suas bonecas (figuras 6, 7 e 8).



Figuras 6, 7 e 8 – Bonecas e roupas criadas por crianças da Educação Infantil. Fonte: arquivo pessoal de uma das autoras deste artigo.

As crianças que terminavam suas atividades mais rapidamente eram incentivadas a colaborar com os outros, que ainda não tinham concluído a atividade ou que estivessem com alguma dificuldade. Dessa forma, a atividade colaborativa foi sendo introduzida aos poucos, respeitando as singularidades dessa faixa etária e a motivação intrínseca das crianças.

Para finalizar a reflexão sobre a abordagem metodológica utilizada na disciplina Ateliê de Moda, voltamos às ideias de John Dewey, que não apenas inspiraram educadores como Anísio Teixeira, mas também muitos outros. Dewey propunha que a escola fosse como uma pequena comunidade, e que as atividades propostas nesse contexto fizessem parte do cotidiano da criança. Na época, atividades como costurar, cozinhar, trabalhar com madeira faziam parte desse cotidiano. Hoje, com o protagonismo das novas tecnologias de informação

e comunicação, as escolas procuram se reinventar para despertar o interesse dos estudantes em atividades menos tecnológicas.

Nesse contexto, a utilização de técnicas artesanais como a costura revela-se um contraponto importante ao imediatismo vivenciado pelos jovens e crianças, acostumados aos meios digitais. O termo ateliê é utilizado intencionalmente como estratégia para fortalecer as técnicas artesanais de produção de roupas e acessórios de moda. As atividades são baseadas nas artes gráficas, como o desenho e a pintura, e na construção tridimensional por meio da costura, eixos que podem acontecer juntos em um mesmo projeto ou separadamente. O ritmo lento das agulhas substitui a velocidade dos botões e *touches*. Assim, o participante do Ateliê de Moda é desafiado a trabalhar sua ansiedade ao longo da elaboração dos projetos. Os alunos que superam esse desconforto percebem a importância do foco no processo como inovação para o resultado.

Considerações finais

Percorrendo as experiências pelas quais passam as crianças na disciplina Ateliê de Moda, encontramos conexões entre teorias da escola construtivista e da abordagem metodológica do Design em Parceria.

Considerar a bagagem de experiências dos estudantes nas práticas pedagógicas é a base de uma educação construtivista. Neste sentido, aproveitar o interesse da criança como ponto de partida para o planejamento das aulas aumenta seu nível de engajamento nos projetos, favorecendo reflexões e conexões entre questões que inicialmente não faziam parte de suas motivações intrínsecas, como por exemplo, a reflexão sobre a sustentabilidade na atividade de customização de peças com o tema unicórnio.

As técnicas visuais e artesanais são importantes ferramentas de utilização de linguagem não verbal como formas de expressão das crianças que manifestam sua subjetividade em suas criações e, nesse processo, trocam experiências, como foi possível observar na utilização do jogo de palavras para a produção de peças de roupa.

Nesse processo de agir, criar e transformar, ações características do campo do design no qual a moda está inserida, os estudantes encontram maior liberdade para se expressar, dialogar e trocar com o meio. Desta forma, desenvolvem habilidades consideradas

importantes para serem protagonistas de sua educação, tais como criatividade, colaboração e autonomia. A participação das crianças nas decisões que envolvem as etapas de cada projeto aumenta seu nível de engajamento e protagonismo. Tal postura, associada a formas colaborativas de ensino-aprendizagem, contribui para a formação de sujeitos “ativos, críticos, moral e intelectualmente autônomos, que cooperam com os outros”.

Vale ressaltar que as pedagogias desenvolvidas no século XX e que continuam até hoje influenciando a pedagogia moderna foram conceituadas por pensadores de várias áreas como medicina, filosofia e psicologia e não apenas da educação. E nessa reflexão, observamos que o Design também tem seu papel e lugar no processo de ensino-aprendizagem da Educação Básica.

Referências Bibliográficas

- BELTRÁN, Francisco. A educação intencional. In: SEBARROJA, Carbonell... [et al.] (Org.). *Pedagogias do século XX*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- COUTO, Rita Maria de Souza; "O design social na PUC-Rio", p. 29 -36. In: OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FRANZATO, Carlo; GAUDIO, Chiara Del. *Ecovisõesprojetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil*. São Paulo: Blucher, 2017.
- DEVAL, Juan. O conhecimento, um processo de criação. In: SEBARROJA, Carbonell... [et al.] (Org.). *Pedagogias do século XX*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- DEWEY, John. *Experiência e Educação*. Tradução de Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.
- FERRARI, Márcio. *Anísio Teixeira, o inventor da escola pública no Brasil*, 2008. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1375/anisio-teixeira-o-inventor-da-escola-publica-no-brasil>>. Acesso em: 13 mai. 2018.
- KOHEN, Raquel. Autonomia para experimentar. In: SEBARROJA, Carbonell... [et al.] (Org.). *Pedagogias do século XX*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- OSÓRIO, Agustín Requejo. Conhecer para transformar. In: SEBARROJA, Carbonell... [et al.] (Org.). *Pedagogias do século XX*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- PACHECO, H. S.; TOLEDO, G. *O paradigma da motivação intrínseca: contribuições da metodologia de Design Social para a prática e ensino de codesign*. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, v.2 n.2 2015.

TOLEDO, G ; PACHECO, H. S. *The Word Game*: a Social Design research tool to visually communicate values, beliefs, and intrinsic motivation. In: Coutinho, Solange G.; Moura, Monica; Campello, Silvio Barreto; Cadena, Renata A.; Almeida, Swanne (orgs.). Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC [= Blucher Design Proceedings, num.2, vol.1]. São Paulo: Blucher, 2014.