

# Projeta Design

## Um Guia para educadores: Projetando com jovens

### Introdução

No contexto da educação profissional de jovens e adolescentes e das potencialidades de um Design voltado à transformação social, essa pesquisa produz recursos e práticas educacionais abertas (REAs) para a educação voltada ao pensamento criativo, a partir do processo pedagógico EdaDE (Educação através do Design), criado pelo educador e designer Antônio Martiniano Fontoura.

A primeira etapa da pesquisa foi composta pela identificação das possibilidades de atuação com um grupo de adolescentes do ensino profissionalizante de um curso contraturno, oferecido na cidade de Curitiba/PR, por meio de sonda cultural e entrevista com educadores.

Na segunda etapa, foram elaboradas ferramentas de projeto para uso em sala de aula, voltados à temática do emprego, da inserção profissional e do projeto de vida.

Por fim, essas ferramentas, entendidas como recursos educacionais, geraram práticas de apoio em sala de aula vivenciadas com o grupo e educadores, que possibilitaram discussões e potenciais aperfeiçoamentos de uma abordagem de Design criativa e humana.



Imagem A

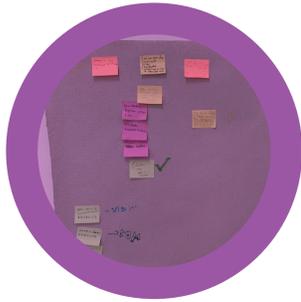


Imagem C



Imagem B

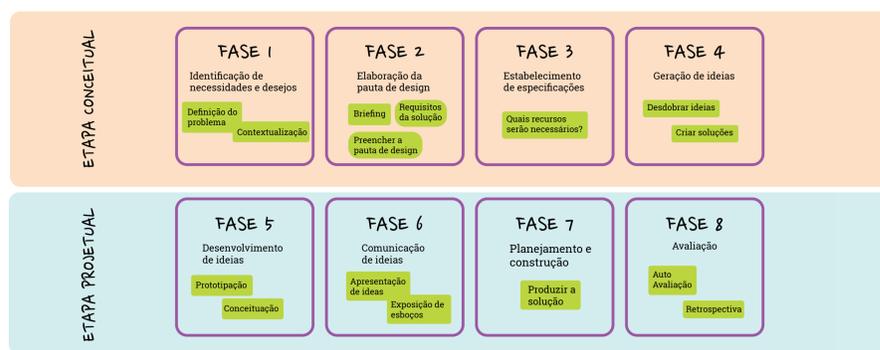


Imagem D

### Resultados

Buscamos em Fontoura (2002), como utilizarmos do design para ajudar a desenvolver certas habilidades que possam ser úteis a esses alunos futuramente, pois as relações de design e educação, podem trazer resultados muito positivos para o cenário educacional (FONTOURA, 2002, p. 288).

O PROJETA DESIGN, foi feito para ensinar, para que educadores e estudantes tenham esse primeiro contato com o design de forma projetual e que possa ser aplicado em vários contextos. O material proposto ao final foi um Guia em formato de e-book para os educadores, pois eles fazem essa ponte entre o conhecimento e o estudante, além disso também foi realizado um template guia para auxiliar os estudantes nas dinâmicas proporcionadas por essa jornada.

O resultado da pesquisa aponta para uma ampliação de recursos e da metodologia que podem se estender para a educação profissional e para a comunidade, entendendo o Design como um articulador das transformações sociais e culturais desejadas.

### Objetivos

Como objetivo deste trabalho, define-se como, o desenvolvimento de um conjunto de práticas e recursos educacionais abertos (REAs) inspiradas e apoiadas pela metodologia EdaDE, direcionadas a jovens e educadores, no contexto da educação profissional.

### Processo

O projeto foi desenvolvido à partir de cinco fases:



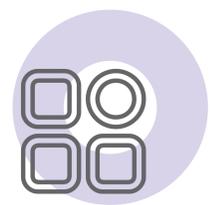
#### 1. Descoberta

Identificamos a oportunidade na escola, definimos o público alvo e pesquisamos sobre o EdaDe



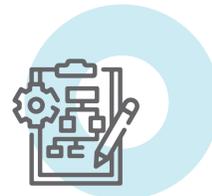
#### 2. Análise

Fizemos entrevista com a educadora da escola, foi aplicada uma sonda cultural com os alunos (Imagens A, B, C) para validação dos pontos de interesse e então analisamos os dados.



#### 3. Alternativas

A partir da análise dos dados foi estruturado um plano de aplicação (Imagem D) para então a proposta de aplicação de um Produto Mínimo Viável (E-book e Miro)



#### 4. Implementação

A fase de implementação foi feita com o auxílio dos educadores da escola, e a partir disso pudemos coletar feedbacks para refinarmos o protótipo final.



#### 5. Final

Na fase final os ajustes foram feitos a partir dos feedbacks passados pelos educadores e estudantes. Resultando ao final 8 vídeos, 1 e-book e 1 ferramenta para os alunos disponibilizada na plataforma Miro.

Acesse o material

