

esperançar

é se levantar, esperançar é ir atrás,
esperançar é construir,
esperançar é não desistir!
Esperançar é levar adiante,
esperançar é juntar-se com outros
para fazer de outro modo.

Pedagogia da Esperança,

Paulo Freire



Este obra está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

orientadores



Luiz Ernesto Merkle

IHC, Currículo em Computação, Educação, Computares



Marília Abrahão Amaral

Educação em IHC, Inclusão, Tecnologias e Educação

a banca de avaliação



Ana Lúcia Santos Verdasca Guimarães

Design, Educação em Design, Cultura e Diversidade Cultural no Design
UTFPR - DADIN



Isabela Gasparini

Educação em IHC, Informática na educação, Cultura e computação
UDESC- Joinville



Leonelo Dell Anhol Almeida

Design Participativo, Inclusão e Acessibilidade, Educação em IHC
UTFPR - PPGTE



Marli Teresinha Everling

Design, Ergonomia, Educação em Design, Educação e Extensão Comunitária UNIVILLE - Joinville



Natália Bueno

Educação Interdisciplinar em ciência e tecnologia, Educação popular, Paulo Freire UTFPR - Ponta Grossa



DEFESA DE TESE

Consciência e Ação em Design de Interação: Recursos e Práticas Educacionais Abertas para o Esperançar

Estudante: Claudia Bordin Rodrigues da Silva

Orientadores: Luiz Ernesto Merkle e Marília Abrahão Amaral

PPGTE PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE
UTFPR UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS CURITIBA



Harry Rodrigues
inspirada em
original de Oscar
Niemeyer

o tema e a abordagem

a educação em

Design de

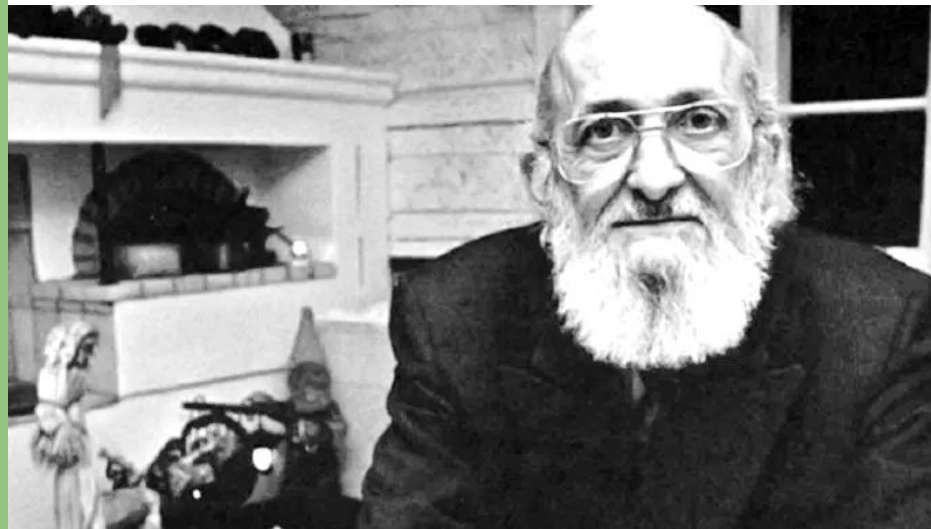
Interação no

Brasil e a **crítica**

a educação

bancária

considerando as possibilidades de pensar a educação na área a partir de um **viés político e ético**, engajada com a **transformação social e a ação no mundo**.



Paulo Reglus Neves Freire (1921 Recife -1997 São Paulo)

a teoria

teoria da ação

antidialógica



Pedagogia do Oprimido

1968 Chile, 2016 Brasil

P.113-121

A Conquista

*A divisão para
dominação*

A Manipulação

*A Invasão
Cultural*

existe bancarismo na educação?

existe bancarismo na educação no Brasil?

existe bancarismo na educação formal?

existe bancarismo na educação em Design?

existe bancarismo na educação em Design de Interação?

os postulados

Autoria Própria (2019).



A BASE DA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO

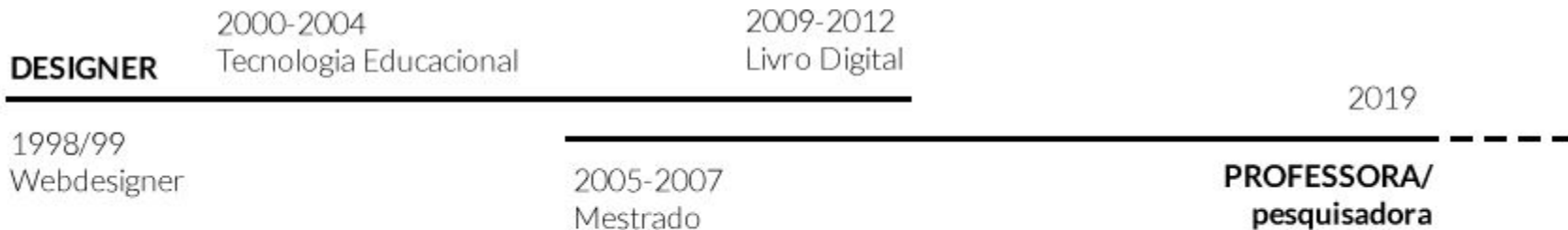
Conhecer para transformar. Ação no mundo.

processo de tomar
consciência
ação



Eu, quem?

Mãe do Ítalo
Doutoranda PPGTE
Professora Design
Mestre PPGTE
Designer PUCPR



ARTEFATOS DIGITAIS COMPUTACIONAIS - O PROJETAR, O COMPUTADOR, O COMPUTAR, OS USOS

percursos metodológicos

construo e investigo um mapa multifacetado do que é e como se apresenta, a **educação formal** em Design de Interação no Brasil.

Design

*Cursos, currículos,
disciplinas e conteúdos*

LEVANTAMENTO E ANÁLISE DE
DADOS QUANTITATIVOS

Teorias do Currículo
Educação em Design
Ergonomia e Design de
Informação

educação
formal e
artefatos
digitais

Educação Crítica

*Pedagogia crítica, educação
aberta, educação para a
transformação social*

VIVÊNCIA EM SALA DE AULA,
RECURSOS E PRÁTICAS
EDUCACIONAIS ABERTAS

IHC

*Teorias curriculares
Living Curriculum*

processo de tomar consciência ação



CAPÍTULO 2 | ESPERANÇA E PROJETO

Vivência, diários, oficinas,
entrevistas



CAPÍTULO 4 | EDUCAÇÃO CRÍTICA

Concepções, teorias,
abordagem



CAPÍTULO 5 | PRÁTICAS E RECURSOS

Produção dos recursos,
discussão



CAPÍTULO 3 | A EDUCAÇÃO EM DESIGN DE INTERAÇÃO

Literatura, dados das IES, análises



CAPÍTULO 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Possibilidades, outras rotas

esperançar...

Ontológico, histórico e para a transformação

“é força que estimula, que **amplia a visão**, que **estabelece resistência** e **alimenta processos criativos**, ela deve ser resgatada em nossas análises, nossas reflexões e nossos processos formativos...”

GIROUX, Henry; MCLAREN, Peter. Paulo Freire, Postmodernism and the Utopian Imagination: A Blochian Reading. In: Education Faculty Books and Book Chapters. [s.l.: s.n.], 1997, p.147.

NETO, Elydio dos Santos. **Esperança, utopia e resistência na formação e prática de educadores no contexto neoliberal**. Revista de Educação do Cogeime, v. Ano 13, n. 24, p. 53–62, 2004.

Capítulo 2

Esperança e Projeto

Percepções sobre o tema e possibilidades de correlação às práticas projetuais de estudante de Engenharia, Computação e Design.



Capítulo 2

Esperança e Projeto



Referências Zotero

Acervo Esperança
Acervo Paulo Freire

Revisão bibliográfica sistemática
(BOOTH; COLOMB; WILLIAMS, 2005)
(SEVERINO, 1999)



Roteiro Estruturado

Esperança, IHC, Di

Recursos Educacionais Abertos
(EDUCAÇÃO ABERTA, 2013)



Diário de Reflexões

Conceito de Sonda Cultural
(GAVER, DUNNE, PACENTI, 1999)
Diário de Campo
(VIEIRA, 2001)



Oficinas/Vivências

Experiência pedagógica
(PAVIANI, 2009)
Inspiração Círculo de Cultura
(FREIRE, 1967, 1981)



Entrevistas

Pesquisa nas Ciências Sociais
(DESLAURIER, KERISIT, 2006)



Análise Documentação

Relatos da pesquisadora
Percepções da vivência

Recomendações para as
práticas e recursos
educacionais abertos

Vivências Pedagógicas

Sondas Culturais e
oficinas presenciais

Grupo PET-COCE
UTFPR Curitiba

BSI - IHC
UTFPR Curitiba

Design Digital
PUCPR Curitiba



*desvelar o Design
de Interação*

consciência
ação

discursos de **melhorias na vida das pessoas e na sociedade** por meio dos artefatos digitais computacionais



a **consciência das barreiras concretas** que as excluem - classe, raça e etnia, gênero, sexualidade, em projeto

Capítulo 3

Educação em Design de Interação

Identificar a presença, no contexto brasileiro e no Design, a partir de um olhar para os cursos, disciplinas, currículos da educação formal

Base de dados do Portal E-mec, Diretório de Grupos de Pesquisa CNPQ-Lattes.

1o. levantamento: em 2015-2016 (Base RUF-Folha).
2o. levantamento: em 2017-2018, Relatórios Portal E-mec, IES e cursos ativos e em oferta - matrizes em curso.



Busca dos cursos e disciplinas correlatas



Produção da lista de termos-chave



Organização e seleção dos dados



Levantamento das matrizes e ementas (quando disponível)

232

total 849 cursos ativos

**matrizes curriculares em oferta na
graduação em Design no Brasil,**
generalistas ou específicos
bacharelado, licenciatura, tecnológico



Design de Animação, Design
Digital, Design de Games,
Produção Multimídia

09 dos 15 cursos

disciplinas específicas em **Design de Interação
e/ou Interação Humano Computador**

Dispositivos Móveis, Experiência do
Usuário, *User Experience (UX)*, Produção
de conteúdos para mídias digitais,
Análise de Interface, Usabilidade,
Interfaces e Interações, Engenharia
Semiótica, Sistemas Colaborativos,
Design de Interação, Gêneros
Multimidiáticos, Interfaces Digitais,
Fundamentos do Design em Ambientes
Digitais, Arquitetura da Informação

Design/Des. Industrial

85 de 98

matrizes com disciplinas correlatas em Design de Interação e/ou Interação Humano Computador

Design Gráfico, Comunicação Visual

83 de 90

matrizes com disciplinas correlatas em Design de Interação e/ou Interação Humano Computador

Design Produto

26 de 29

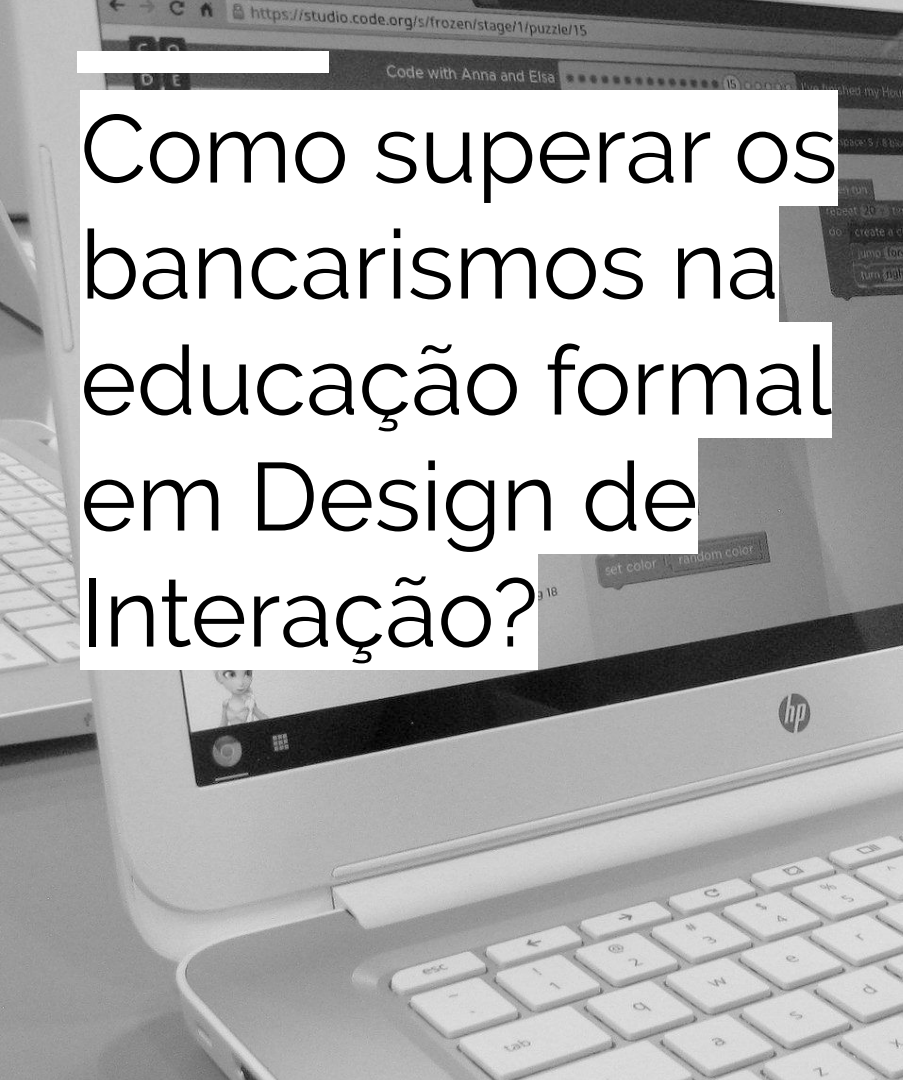
matrizes com disciplinas correlatas em Design de Interação e/ou Interação Humano Computador

as disciplinas

relativas às demandas de mercado e tendências, do uso e usuário, em língua inglesa, produções de outras práticas e comunidades estrangeiras, a maioria originária da Computação.

os conteúdos

em plataformas parcial ou totalmente fechadas, de origens e validações diversas, voltadas ao mercado, nenhum em língua portuguesa ou espanhol, poucos termos relativos a questões humanas, sociais, culturais.

A photograph of a laptop screen showing a Scratch code editor. The browser address bar at the top reads 'https://studio.code.org/s/frozen/stage/1/puzzle/15'. The code editor shows several blocks: 'set color to random color', 'do create a sprite', 'when green flag clicked', and 'turn path'. The background of the slide is a solid green color with a faint, larger-scale version of the Scratch puzzle stage visible.

Como superar os
bancarismos na
educação formal
em Design de
Interação?

desnaturalização dos
entendimentos das tecnologias no
cotidiano;

construção/desconstrução das
intenções de produtores e
projetistas;

visões mais engajadas com
minorias e grupos historicamente
excluídos dos acessos e alcances
que essas tecnologias produzem e
reproduzem.

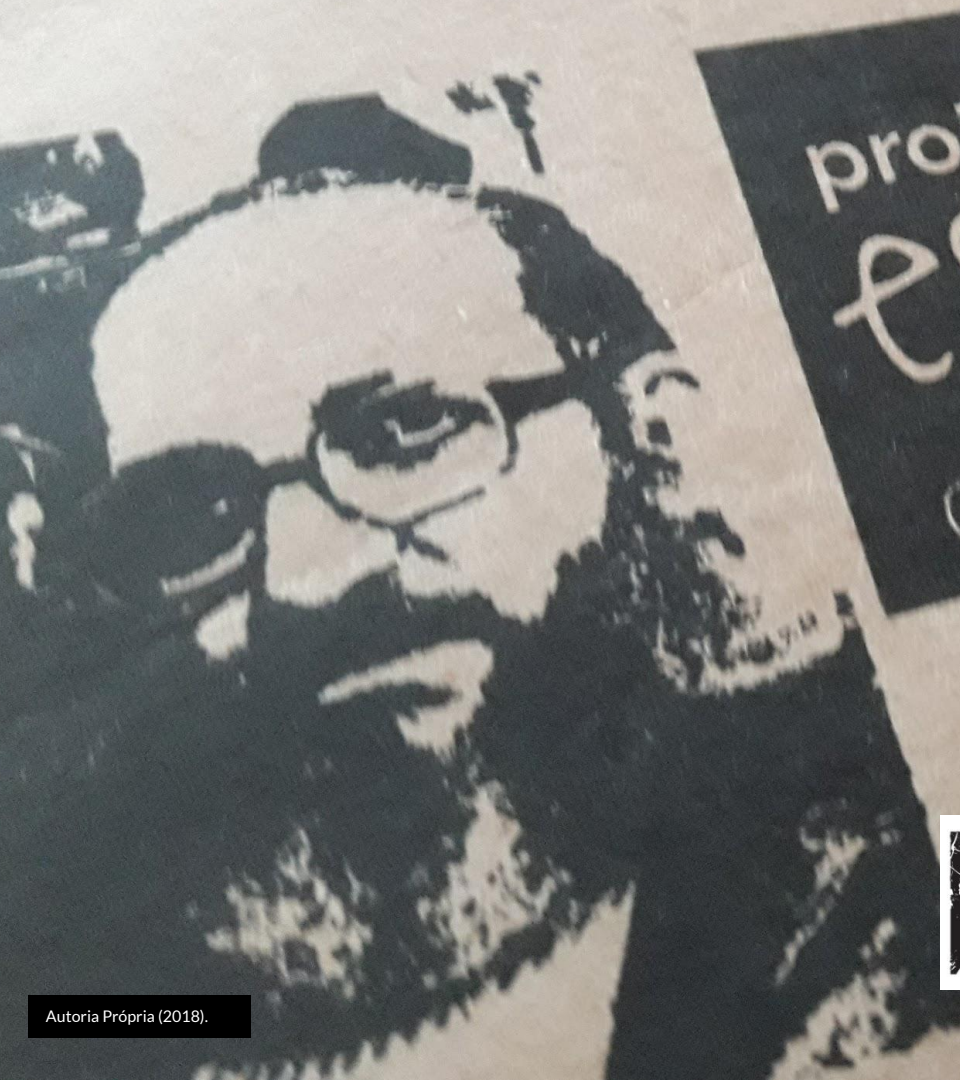
as práticas e recursos
educacionais
abertos

os conteúdos

críticos em sua produção, a partir da escolha dos temas humanistas em Design de Interação

as abordagens pedagógicas

a partir de uma metodologia dialética para sala de aula, capaz de unir as relações de teoria e prática (VASCONCELLOS, 2002)



projetar para a
ESPERANÇA
Coleção Aberta Paulo Freire



Coleção Aberta
Paulo Freire

REA*di

Recursos Educacionais Abertos em
Design de Interação

Codificação e Decodificação

Coleção de
imagens para
atividade sobre
Cultura e Interação



Capítulo 4 e 6

bases teórico-práticas para uma
educação crítica
em Design de Interação
para quê? para quem? contra o quê? contra quem?



Álvaro Borges Vieira Pinto

Sete Lições para a Educação de Adultos
A Questão da Universidade

Henry Giroux
Pedagogia Radical



Peter McLaren

Pedagogia Crítica e
Cultura

Nathalia Jaramillo
Pedagogia Crítica,
diversidade, cultura



Moacir Gadotti

Pensamento
Pedagógico Brasileiro

Celso S. Vasconcellos
Práticas e metodologia
dialética em sala de aula



Paulo Freire

Educação como prática da liberdade
Educação e mudança
Pedagogias e Conscientização

Pensar **nas finalidades, nos alcances e nos acessos democráticos** da educação...

...a partir das **noções de cultura** e das **categorias do pensamento crítico** dialético...

...considerando **a liberdade e a esperança** como possibilidades de transformação.



Álvaro Borges Vieira Pinto

Sete Lições para a Educação de Adultos
A Questão da Universidade

Produção de conhecimentos em Design de Interação precisa dialogar com a sociedade e estar ao seu alcance e acesso



Henry Giroux
Pedagogia Radical

Ultrapassar os limites da fragmentação e da “estrutura celular”, a partir da utopia e do sonho - o utopismo concreto.

O que entendemos por esperança?

emoção?
do de espírito?
a? Fé?



E os sonhos? O que são?
Desejos de futuro?
Previsões?
Utopias?
Agentes de motivação?

Cred

esperança... R



Peter McLaren
Pedagogia Crítica e
Cultura

Resgatar a perspectiva dialética histórica, a partir da teoria crítica, propondo um olhar ampliado aos objetivos e oscilando entre 'macro' e 'micro' contextos



Paulo Freire

Educação como prática da liberdade

Educação e mudança

Pedagogias e Conscientização

A superação dos
bancarismos a partir de uma
teoria da ação dialógica, na
assunção das liberdades, da
autonomia, da esperança, da
solidariedade, da tolerância,
dos sonhos...

A Co-laboração

A União

A Organização

*A Síntese
Cultural*

muito
obrigada



ANEXOS, APÊNDICES, REFERÊNCIAS.

<https://drive.google.com/drive/folders/1bkNU6lejMPi2N-SgNKGW2tX XapHiMNk1?usp=sharing>

IMAGENS UTILIZADAS.

CC by 3.0 e Domínio Público [vide rodapés da apresentação]



Se o cenário oferece riscos à democracia, compreendida não apenas no seu sentido estrito de democracia formal institucional, mas em sentido amplo, quando considera que a justiça social, os direitos humanos, o respeito à alteridade e à diversidade são condições instituintes, cabe problematizar: **como fazer pesquisa neste contexto e o que a pesquisa revela sobre esta realidade?**

Ao problematizar este contexto, ainda é preciso reconhecer que os processos sociais não são lineares, portanto faz-se necessária **resistência contínua** ao ataque aos direitos sociais. Esta realidade nos faz pensar sobre o que o futuro próximo reserva aos profissionais, aos estudantes e aos pesquisadores da educação.

Este é um processo marcado por conflitos em que múltiplas resistências se colocam e se colocarão em movimento.