

Conexão feminista: dispositivo de conversação como forma horizontal de organização e debate em ambientes de aprendizagem

Letícia Martins Alves Albrecht (ESDI/UERJ, Brasil)

letalbrecht@gmail.com

Eduarda Cascaez (ESDI/UERJ, Brasil)

dudacascaez@gmail.com

Luana Mendonça Batista (ESDI/UERJ, Brasil)

naluabatista@gmail.com

Barbara Necyk (ESDI/UERJ, Brasil)

bnecyk@esdi.uerj.br

Bianca Martins (ESDI/UERJ, Brasil)

bmartins@esdi.uerj.br

Conexão feminista: dispositivo de conversação como forma horizontal de organização e debate em ambientes de aprendizagem

Resumo: O projeto aqui apresentado teve como objetivo desenvolver um dispositivo de conversação que utiliza formas horizontais de organização e debate em ambientes de aprendizagem. Por meio do uso de ferramentas de design enquanto práticas políticas, participativas e colaborativas, o dispositivo propõe complementar o material didático utilizado pela Universidade Livre Feminista (ULF) em suas formações. Tomando como referencial teórico os métodos de educação libertadora de Paulo Freire, assim como o conceito de dispositivo de conversação proposto por Barbara Szaniecki e Zoy Anastassakis e a experiência da utilização do design participativo como abordagem pedagógica pelas professoras Barbara Necyk e Bianca Martins, a equipe de projeto se propôs a construir um projeto para evitar a evasão de alunas nos cursos semipresenciais da ULF. A partir da oportunidade identificada em conjunto com Bibiana Serpa, mentora da ULF, o Duplo Diamante foi utilizado como metodologia para desenvolver o projeto, contando com fases de compreensão do problema, definição da oportunidade, desenvolvimento do protótipo e testagem. Não foi possível aplicar o dispositivo final no contexto identificado inicialmente. Entretanto, a aplicação do jogo em eventos e encontros sem vinculação acadêmica mostrou grande potencial de sucesso, na qual as estratégias de aprendizado colaborativo e horizontal, juntamente a linguagem simples e dinâmica do jogo, geraram bons resultados na fase de testes.

Palavras-chave: Educação, Design, Política, Feminismo.

Feminist connection: conversation device as a horizontal form of organization and debate in learning environments

Abstract: *The project presented here aimed to develop a conversation device that uses horizontal forms of organization and debate in learning environments. Using design tools as political, participatory and collaborative practices that complement the didactic material used by the Universidade Livre Feminista (ULF) in its formations. Taking Paulo Freire's liberation education methods as theoretical reference, as well as the concept of conversation device proposed by Barbara Szaniecki and Zoy Anastassakis and the experience of using participatory design as a pedagogical approach by teachers Barbara Necyk and Bianca Martins, the team proposed to build a project to prevent students from dropping out of ULF's blended courses. From the opportunity identified together with Bibiana Serpa, mentor at ULF, the Double Diamond was used as a methodology to develop the project, applying steps such as, understanding the problem, defining the opportunity, developing the prototype and testing. It was not possible to apply the final device in the identified context initially. However, the application of the game in events and meetings without academic affiliation showed great potential for success, where collaborative and horizontal learning strategies, together with the simple and dynamic language of the game, generated good results in the testing phase.*

Keywords: *Education, Design, Politics, Feminism.*

1. Introdução

Contexto

O projeto apresentado neste artigo foi desenvolvido em aproximadamente dez semanas na disciplina de Projeto em Design de Comunicação 2 (5º período) ministrado pelas professoras Bianca Martins e Bárbara Necyk, na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ). A disciplina teve como objetivo experimentar o design participativo como uma abordagem pedagógica (MARTINS; NECYK, 2020). Tendo como objetivo explorar o pensamento complexo com enfoque no processo de ensino-aprendizagem, a equipe de projeto selecionou o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da ONU número 5 (igualdade de gênero), utilizando a educação como principal veículo de incentivo a debates de temas como igualdade de gênero.

Sendo assim, o grupo formou uma parceria de projeto com a Universidade Livre Feminista (ULF). Essa organização oferece cursos de formação online e semipresencial, cujo foco é fortalecer a ação política, individual ou colaborativa das mulheres, por meio de reflexão e troca de ideias baseadas em práticas pedagógicas libertárias e transformadoras.

Problema

Na modalidade semipresencial, o material didático utilizado é a apostila. As mentoras (voluntárias treinadas para orientar e guiar a formação das alunas) da ULF identificaram uma grande evasão neste formato de curso e apontaram as apostilas como principal fator motivador. As alunas as identificavam como muito extensas e maçantes, contribuindo para o desinteresse ao longo do curso. A linguagem acadêmica utilizada no material impresso impedia que as alunas absorvessem totalmente as informações, criando barreiras para o compartilhamento de sentimentos e experiências com o resto do grupo. Esses empecilhos atrapalhavam o total envolvimento das estudantes com os assuntos abordados.

Oportunidade

Observada a evasão causada pelas apostilas utilizadas no formato semipresencial, foi identificada uma oportunidade de produzir um material didático, a partir do conteúdo já utilizado nas apostilas e que proporcionasse às alunas uma aula mais dinâmica e interativa, com maior absorção do conteúdo e compartilhamento de visões e experiências.

Dessa forma, o projeto propõe o desenvolvimento de um jogo de cartas com o dispositivo de conversação (SZANIECKI ET AL., 2020), uma atividade que pode ser realizada em roda, de forma colaborativa, permitindo o compartilhamento de experiências e ideias. Assim, a aprendizagem se torna um

processo horizontal, no qual é possível observar a troca de informações, o debate e um maior vínculo entre as jogadoras (Anastassakis & Szaniecki, 2016).

Objetivo

Em um primeiro momento, o objetivo do projeto consistiu em proporcionar um maior engajamento e comprometimento das alunas da ULF ao longo do curso, diminuindo a taxa de evasão do curso. A meta do trabalho seria atingida por meio da utilização de formas horizontais de aprendizagem que estimulasse práticas políticas, participativas e colaborativas, tornando as informações disponíveis nas apostilas mais acessíveis e convidativas, além de incentivar diálogos e a troca de experiência entre as alunas.

Porém, por direcionamentos internos e o cenário pandêmico estabelecido, a ULF deixou de oferecer cursos semipresenciais. Desse modo, o protótipo não pôde ser testado nas aulas e o projeto teve uma mudança de contexto. Apesar da alteração foi possível perceber a provável eficácia do jogo aplicando-o em eventos pontuais sem vinculação acadêmica e fora do ambiente previamente definido (aulas semipresenciais da ULF).

2. Referencial teórico

Conforme Menezes e Santiago (2014) pontuam em seu artigo, Paulo Freire afirma que ensinar não é transferir conhecimento, mas sim construí-lo de forma conjunta (educação libertadora). A partir de métodos horizontais de aprendizagem, Freire afirma ser possível propor uma educação crítica (MENEZES; SANTIAGO, 2014). Desse modo, o estímulo à prática política, na qual as alunas tornam-se os sujeitos da produção e construção do conhecimento, é fundamental para fortalecer a ação política, individual ou colaborativa das mulheres.

A fim de aplicar a educação libertadora de Paulo Freire na ULF, a equipe do projeto entendeu o desenvolvimento de um dispositivo de conversação como um possível caminho. O dispositivo, proposto pelas professoras pesquisadoras do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) Barbara Szaniecki e Zoy Anastassakis (2016), possui como função principal o estímulo de debates trazendo à tona questões de interesse dos sujeitos envolvidos. A utilização do dispositivo de conversação como jogo (SZANIECKI *et al.*, 2020), por sua vez, tem potencial de construir pontes e gerar diálogos, a partir de um fazer coletivo.

Para o desenvolvimento do dispositivo, foi utilizado o design participativo. A abordagem pedagógica (MARTINS; NECYK, 2020) proposta pelas professoras Barbara Necyk e Bianca Martins para a disciplina de projeto passa por um fazer coletivo, nesse caso, mantendo o contato mais próximo

possível às alunas da ULF para entender suas dores. Dessa forma, foi possível entender com maior nitidez os desafios a serem ultrapassados, chegando ao jogo como um possível caminho.

3. Metodologia

Como estratégia metodológica para o desenvolvimento do projeto, foi utilizado o Duplo Diamante, metodologia que envolve: (1) entender o problema, (2) definir o caminho projetual, (3) desenvolver o protótipo e, por último, (4) testá-lo. Na primeira etapa, a equipe de projeto definiu seu contexto de atuação como os cursos semipresenciais da Universidade Livre Feminista e realizou uma coleta de dados, afim de entender o problema trazido pela ULF.

Coleta e análise de dados

A coleta foi realizada utilizando o método de análise descritiva e diagnóstica, por meio de uma das mentoras da ULF. Apesar da importância da participação direta das alunas do curso semipresencial na construção do projeto, houve grande dificuldade de coletar o ponto de vista da maior parte das estudantes. Espalhadas por todo território nacional, algumas não possuem acesso à internet.

A fim de minimizar a perda desta participação, a equipe do projeto optou pelo contato com a mentora da ULF, a professora Bibiana Serpa, residente no Rio de Janeiro, que serviu de porta-voz das demais integrantes e voluntárias da organização. A professora esteve presente durante todo o desenvolvimento do projeto, a fim de construí-lo de forma colaborativa (VENTURA *et al.*, 2017). Por meio de depoimentos da mentora foi possível identificar as apostilas como uma das principais causas da evasão das alunas do curso semipresencial.

Caminho projetual

A partir da delimitação do problema, da pesquisa bibliográfica e da análise do mapa conceitual (Figura 1), a equipe identificou a oportunidade do projeto. Em seguida, os objetivos e a proposta foram definidos utilizando as ferramentas *objetivos SMART* (utilizada para orientar a definição dos objetivos de projeto de maneira real e tangível) e *5H2W* (utilizada para compor planos de ação de maneira eficaz). Então, deu-se início à fase de análise de similares, na qual foram observadas abordagens já existentes, a fim de identificar seus pontos fortes e de atenção.

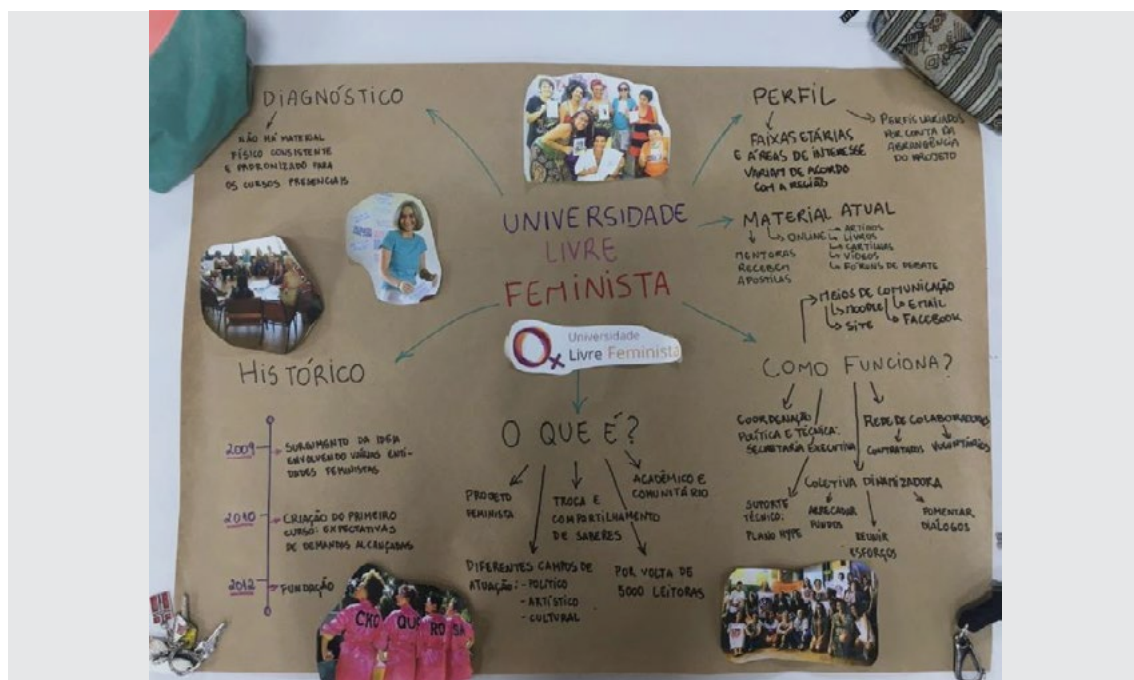


FIGURA 1: Mapa conceitual desenvolvido pela equipe de projeto. Fonte: as autoras.

Desenho e teste do protótipo

Identificado os dispositivos já existentes, a equipe iniciou a fase de geração de alternativas. Nessa etapa, foi realizado um *brainstorming* em conjunto à mentora da ULF. Vários tipos de jogos tradicionais surgiram como possibilidades e o dominó foi escolhido como referência, uma vez que permite a conexão das partes. Definido o estilo de jogo a ser desenvolvido, o projeto passou para a fase de geração (Figura 2) e seleção de alternativas e, em seguida, ao desenvolvimento do protótipo. Cartas de diferentes cores, tamanhos, formatos e tipografias foram pensadas.



FIGURA 2: Visão geral das alternativas geradas. Fonte: as autoras.

Após a seleção e desenvolvimento do caminho gráfico a ser seguido, o jogo foi testado no evento “Farofa Feminista” ocorrido antes da pandemia em Copacabana (Figura 3), a fim de entender possíveis pontos de aprimoramento. O evento contou com a participação da Articulação de Mulheres Brasileiras (AMB), Mandala da Maré, Rede Nacional de Feministas (RENFA), entre muitas outras frentes feministas brasileiras.



FIGURA 3: Teste do protótipo no evento “Farofa Feminista”. Fonte: as autoras.

Observando os testes e entendendo os pontos com necessidade de reavaliação, o grupo realizou aprimoramentos no projeto. Assim, a equipe optou pela versão em preto e branco – para uma impressão a baixo custo – e com fácil encaixe das cartas, não necessitando de cola ou um papel específico para impressão e montagem. Em seguida, o resultado (Figura 4) ficou disponível para implementação nas aulas semipresenciais da ULF.

O jogo, intitulado “Conexão Feminista”, permite a conexão de ideias, personalidades, fatos históricos e curiosidades sobre o campo do feminismo. Seguindo a lógica de um dominó, as jogadoras devem conectar o que acreditam fazer sentido, não existindo uma resposta certa ou errada. A qualquer

momento podem usar a carta “debate” e iniciar uma discussão ou compartilhamento de vivências em cima do tema em questão.

A elaboração das cartas também envolveu a preparação do texto. Para sua confecção, foi necessário um estudo e uma síntese de temas feministas, a fim de evitar a perda de significado de determinadas categorias. O grupo também prezou pela utilização de uma comunicação objetiva e com linguagem simples, possibilitando uma maior acessibilidade ao dispositivo.

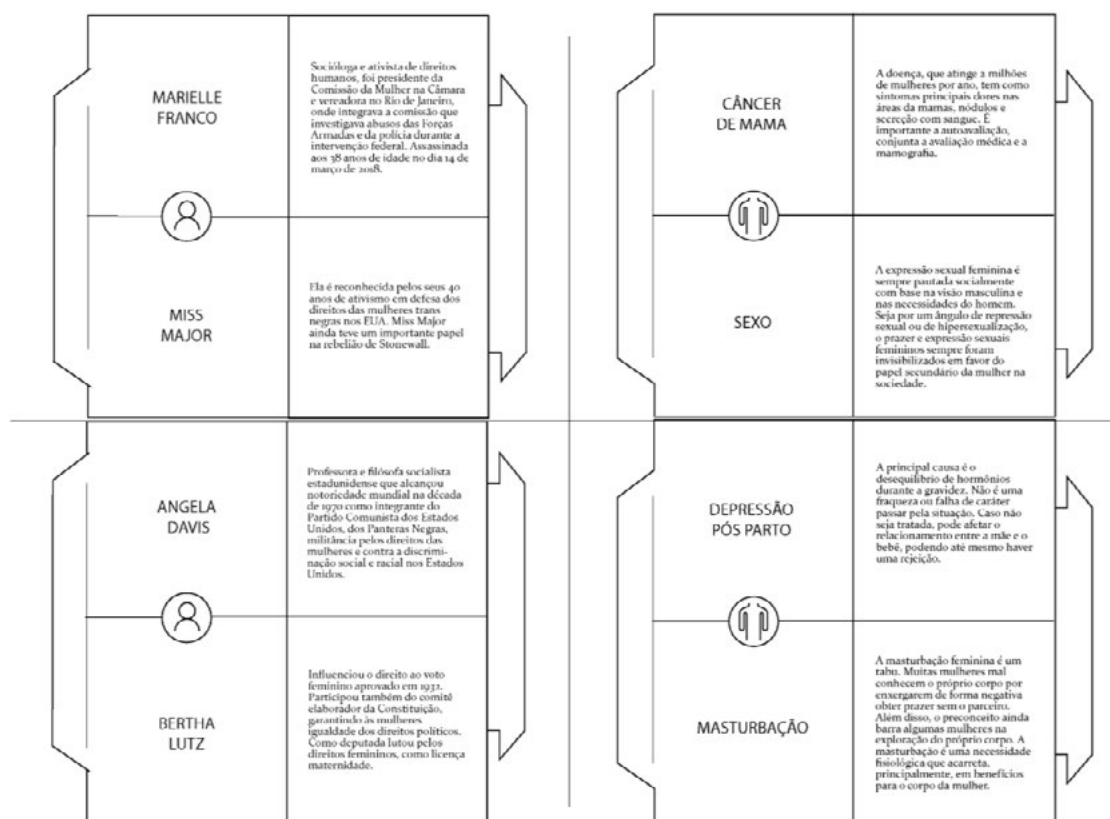


FIGURA 4: Exemplo do resultado das cartas (versão p&b). Fonte: as autoras.

4. Resultados

Tendo em vista o objetivo do projeto – diminuir a evasão de alunas nas formações semipresenciais da Universidade Livre Feminista, por meio de um dispositivo de conversação que abordasse os conteúdos trabalhados de forma dinâmica e interativa – os resultados se deram fora do contexto inicialmente mapeado. O formato semipresencial deixou de ser ofertado pela ULF após o início do projeto, devido a direcionamentos internos e ao cenário pandêmico que se instalou posteriormente. Desse modo, não foi possível avaliar os resultados no contexto para o qual o jogo foi desenvolvido em um primeiro momento.

Para avaliar a aplicação dos conceitos de Paulo Freire quanto a Educação Libertadora, seria necessária uma avaliação do dispositivo no curso semi-presencial, a fim de proporcionar um aprendizado horizontal e em conjunto às mentoras. Além disso, como propósito de analisar se o dispositivo alcançou seu objetivo de diminuir a taxa de evasão, seria necessário um monitoramento e comparação dos resultados a longo prazo.

Apesar da falta de resultados dentro do contexto esperado, os testes apontaram para a possibilidade de o jogo ocorrer de forma independente, não necessitando vinculação a uma proposta acadêmica. Testado em eventos e em roda de amigos, o jogo se mostrou, como pontuado por Szaniecki e Anastassakis (2016), um incentivador de debates em torno dos temas abordados. As discussões não se limitaram apenas ao jogo, sendo expandidas a uma roda de bate-papo após a dinâmica (Figura 5). Assim como apontado (SZANIECKI *et al.*, 2020), o jogo como dispositivo de conversação permitiu a geração de diálogos, a partir de um fazer coletivo. As jogadoras trocaram vivências, experiências e opiniões, permitindo uma maior abertura e conhecimento de novos termos, leis e direitos feministas.

O sucesso do jogo em ambientes extraclasse também está associado ao design participativo (MARTINS; NECYK, 2020) que trouxe a visão das alunas e mentoras para dentro do projeto. Este fazer coletivo permitiu que o resultado não se limitasse apenas a sala de aula, abrangendo os diferentes níveis de conhecimento acerca do assunto. Assim, foi possível entender os pontos de maior dificuldade de compreensão das interessadas no assunto, além de temas com maior capacidade de criar vínculos emocionais entre as jogadoras por meio do compartilhamento de experiências.



FIGURA 5: Roda de conversa após testagem do jogo. Fonte: as autoras.

5. Discussão

Aplicados em ambientes como encontros e passeatas, o Conexão Feminista parece gerar interesse e engajamento em suas jogadoras. Esses resultados são dados pelo estímulo da interação entre pares, algo que é essencial para a proposta do projeto. O dispositivo não requer conhecimento prévio para ser aplicado. Sua linguagem simples e concisa, juntamente ao trabalho de síntese dos conteúdos abordados – realizado pela equipe do projeto – o torna acessível para um público mais geral, e, portanto, abarca contextos diversos, em que exista a vontade de aprender coletivamente sobre os diversos assuntos apresentados no jogo, todos dentro do guarda-chuva do Feminismo.

6. Considerações finais

O desenvolvimento do projeto descrito neste artigo foi um constante exercício de construção compartilhada, uma diretriz da própria Universidade Livre Feminista e da proposta da disciplina Projeto de Comunicação 2, adotado para a prática. Ao tentar atender a uma oportunidade de projeto identificada pelas integrantes da ULF, foi necessária uma constante reflexão sobre o público, seu contexto, suas vontades, suas possibilidades e, especialmente, seu conhecimento. O constante aprendizado sobre os temas abordados no projeto caracterizou o processo, trazendo constantes consultas ao material original, assim como às próprias integrantes da ULF.

A geração de alternativas foi uma prática muito importante no processo de desenvolvimento do projeto. Com a realização de testes e a análise prática do funcionamento das alternativas, o grupo identificou o melhor caminho a ser seguido. O aprofundamento nas diferentes realidades das integrantes da ULF também foi fundamental para que o projeto pudesse abarcar o maior escopo possível de contextos de uso, tornando o resultado mais acessível, abrangente e relevante.

Com os resultados do projeto, o contexto em que o jogo poderia ser relevante foi reavaliado.

A aplicação em eventos pontuais da ULF demonstrou a capacidade de uso independente do dispositivo, que pôde engajar suas jogadoras e promover o aprendizado colaborativo mesmo fora do contexto pedagógico para o qual foi projetado. A simplificação das informações abordadas, por meio do uso de linguagem concisa de compreensão simples, torna o dispositivo acessível a públicos menos familiarizados com os assuntos, que não tiveram contato com as formações da ULF. Além disso, o aspecto colaborativo e centralizado na experiência e contribuição de cada jogadora traz enriquecimento para as discussões geradas.

Referências

ANASTASSAKIS, Z. & SZANIECKI, B. (2016). Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. **DESIGN Anthropological Futures**.

MARTINS, B. & NECYK, B. J. (2020). **Design Participativo como uma abordagem pedagógica**. Actas de Diseño.

SANTIAGO, M. E. & DE MENEZES, M. G. (2014). Contribuição do pensamento de Paulo Freire para o paradigma curricular crítico-emancipatório. **Pro-Posições**, 25(3).

SZANIECKI, B., SERPA, B., VENTURA, L., COSTARD, M., BIZ, P., & TIBOLA, T. (2020). Jogos comodispositivos de conversação: investigando modos de participação e design. **Participatory Design Conference: 2020**, 3.

VENTURA, L., SZANIECKI, B., TIBOLA, T. (2017). Co-design no Rio de Janeiro: experimentando o espaço comum. **XVIII Enanpur**.

Como referenciar

ALBRECHT, Letícia Martins Alves; CASCAEZ, Eduarda; BATISTA, Luana Mendonça; NECYK, Barbara; MARTINS, Bianca. Conexão feminista: dispositivo de conversação como forma horizontal de organização e debate em ambientes de aprendizagem. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, Março 2022, pp. 219-231. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2022.65846>



A revista Arcos Design está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.