



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

AS CONTRIBUIÇÕES DE PRÁTICAS DO DESIGN PARA A INCLUSÃO ESCOLAR

Área temática: Educação

Thaís Deloroso Reis¹; Luis Carlos Paschoarelli²; Guilherme da Silva Bertolaccini³;
Fausto Orsi Medola⁴

¹Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP); Bacharelado em Design de Produto; UNESP

²Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP); Departamento de Design

³Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP); Departamento de Design

⁴Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP); Departamento de Design

Resumo:

A análise do histórico da pessoa com deficiência no contexto da sociedade demonstra o aumento da preocupação em garantir condições igualitárias de acesso e participação na sociedade. Discussões sobre estratégias de inclusão, dessa forma, vêm se tornando mais frequentes, sendo instauradas mudanças na vida desses indivíduos cada vez mais cedo, em vista da importância de serem incluídos desde a idade escolar. A legislação brasileira se mostra engajada nas novas diretrizes, e ao longo da História algumas leis e cartilhas demonstram a evolução do pensamento em relação à pessoa com deficiência, porém a prática, nos dias atuais, se encontra ainda longe do ideal.

A partir de 2008, com a aprovação da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva, o número de crianças com deficiência matriculadas em escolas regulares aumentou e, com isso, houve também o aumento da necessidade de discussão sobre o tema dentro do ambiente escolar.

Através da promoção de atividades em escolas localizadas na cidade de Bauru-SP, o projeto de extensão “O Design Como Instrumento para Práticas Inclusivas em Escolas

ISBN: 978-85-93416-00-2



Apóio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Municipais” tem como objetivo estimular a reflexão e discussão sobre deficiência e inclusão social dentro do ambiente escolar. Pautando-se no conceito de empatia e sua importância durante o desenvolvimento infantil, a técnica de *Role Playing* (estratégia utilizada como ferramenta de sensibilização para desenvolvimento de produtos inclusivos) foi promovida em uma escola regular da cidade. O presente artigo apresenta os resultados referentes às atividades desenvolvidas no primeiro ano do projeto.

Design, inclusão, escola.

1. Introdução

Historicamente, a inclusão da pessoa com deficiência no convívio em sociedade aconteceu de forma gradual e lenta. Silva (2006) aponta o preconceito como sendo a materialização de um mecanismo de defesa que veio a ser acionado diante de uma possível ameaça. Dessa forma, o estranhamento causado pela deficiência após primeiro contato, e durante muito tempo, gerou a total exclusão da pessoa com deficiência. Ao longo dos anos, discussões acerca da importância do convívio em sociedade para a formação do indivíduo, bem como avanços nas áreas médica e tecnológicas contribuíram, de forma progressiva, para a mudança de posicionamento e consequente reaproximação entre a pessoa com deficiência e a sociedade.

Ao assumirmos a fase escolar como fundamental na formação de um indivíduo, a importância do convívio em sociedade se define desde a infância. A legislação brasileira se encontra em processo de inclusão de crianças com deficiência no ambiente escolar a partir da Constituição Federal de 1988, que traz entre seus objetivos “promover o bem de todos, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação” (art.3º inciso IV), e firma como dever do Estado oferecer atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino. Mais recentemente um marco importante nesse processo deu-se com a aprovação da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva, datada do ano de 2008. Tal decreto assegura a inclusão escolar de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação,



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



orientando as instituições sobre todos os procedimentos necessários para que o previsto ocorra.

Freire (2008) define inclusão como:

“...um movimento educacional, mas também social e político que vem defender o direito de todos os indivíduos participarem, de uma forma consciente e responsável, na sociedade de que fazem parte, e de serem aceitos e respeitados naquilo que os diferenciam dos outros. No contexto educacional, vem, também, defender o direito de todos os alunos desenvolverem e concretizarem as suas potencialidades, bem como de apropriarem as competências que lhes permitam exercer o seu direito de cidadania, através de uma educação de qualidade, que foi talhada tendo em conta as suas necessidades, interesses e características.”

Ainda se utilizando dos argumentos da autora, observa-se que a inclusão só ocorre de maneira efetiva se a compreendermos a partir de quatro eixos fundamentais que acabam por delinear ainda mais o conceito em questão: (1) o reconhecimento do convívio em sociedade como direito de qualquer cidadão, (2) o entendimento de inclusão como uma nova maneira de se encarar o que se mostra diferente, (3) a transformação da escola, seu ambiente e metodologias com objetivo de incluir a todos os alunos e, por fim, (4) a transformação da posição da sociedade em relação a pessoa com deficiência. O último eixo compreende a inclusão a partir de seu aspecto social, e conceitos como a empatia podem ser apontados como fundamentais nesse processo.

A empatia consiste em uma habilidade de comunicação intrinsecamente relacionada à formação de vínculos afetivos e à qualidade dos relacionamentos interpessoais (Falcone, 1998; Frey, Hirschstein & Guzzo, 2000; Stephan & Finlay, 1999). O posicionamento empático pode ser definido metaforicamente como “calçar os sapatos” de alguém (Motta et al, 2006) e, dessa forma, possibilita a compreensão da situação sob um novo ponto de vista, desconhecido até então.

Baseando-se nos conceitos apresentados, o projeto de extensão “O Design Como Instrumento para Práticas Inclusivas em Escolas Municipais” reconhece a necessidade

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

de compreensão das diferenças desde o período escolar, e reafirma o potencial existente no design em assumir posição inclusiva quando parte de princípios universais durante seu exercício. Em suas atividades, o projeto em questão tem como principal objetivo iniciar as discussões sobre a deficiência, limitações e inclusão dentro das escolas, através da compreensão da condição do próximo. Durante o ano de 2015 foram desenvolvidas atividades que estimulassem o exercício da empatia. As mesmas foram realizadas na escola E. E. Prof. Eduardo Velho Filho, Bauru-SP, que possui alunos com deficiência em seu corpo discente.

2. Material e Metodologia

A partir de reuniões realizadas junto ao corpo docente e coordenação da instituição E. E. Prof. Eduardo Velho Filho, foi elaborado um plano de atividades a ser desenvolvido com todos os alunos matriculados. A faixa etária dos alunos está entre 15 e 18 anos, e foram atendidas as 7 salas existentes, totalizando aproximadamente 200 alunos participantes. O foco do projeto foi, a partir de atividades como o *Role Playing*, iniciar a discussão sobre a deficiência e seus impactos na vida de um indivíduo, além de gerar empatia e maior compreensão da necessidade de inclusão.

Tendo esse conceito como princípio, a atividade se definiu em três etapas, com duração média de 30 minutos cada. Uma etapa inicial, desenvolvida em sala de aula, trazia a apresentação dos integrantes do projeto, do curso de Design da Unesp e suas possibilidades de carreira e uma introdução ao tema principal, a inclusão, através da discussão sobre o projeto universal na vida do profissional da área do Design.

Para a atividade da segunda etapa, o *Role Playing*, foi utilizado o espaço esportivo da escola, que se encontrava dividido em estações, cada uma simulando algum tipo de deficiência ou limitação, trazendo ações cotidianas a serem concluídas. O *Role Playing* se caracteriza como uma técnica projetual do Design que tem como objetivo a percepção da situação sob a ótica do usuário ou público alvo (SIMÕES; BISPO, 2006). Em outras palavras, consiste em se colocar na posição do próximo, buscando compreender seu ponto de vista, executando suas tarefas e se aproximando das



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

pelos alunos. Por se aproximar do mundo digital e estimular a competição através da pontuação ao longo das escolhas de respostas, a atenção dos adolescentes se fez facilmente conquistada, e todos os participantes se mostraram envolvidos em clima de descontração.

3. Resultados e Discussões

Na maioria das salas houve, por parte dos alunos, a reflexão sobre atividades da vida cotidiana que nunca haviam percebido que poderiam ser complicadas de se executar em situações de limitação funcional. Acredita-se que a empatia gerada teve maior efetividade na situação em questão por estarem vivenciando situações próximas ao seu cotidiano, partindo de uma nova visão. Motta et al (2006) destaca em seu trabalho a maior resposta empática gerada em crianças ao perceberem no outro a semelhança, seja em características físicas – idade, gênero, etnia – ou em experiências vivenciadas.

Durante o exercício do *Role Playing*, porém, algumas características que ainda se encontram longe da realidade dos adolescentes, como a diminuição da destreza manual causada pela idade avançada, também foram simuladas. Nesse caso, a realidade em questão não se assemelhava com a vivida pelos adolescentes, entretanto a empatia foi gerada da mesma forma. Podemos analisar a situação a partir do conceito de disciplina indutiva (Barnett, 1992; Cotton, s.d.; Krevans & Gibbs, 1996), técnica que induz a criança a imaginar-se no lugar da vítima, colocando-se no lugar do próximo e refletindo sobre seu comportamento. Na atividade em questão, o adolescente experimentou a situação a partir do ponto de vista de pessoas próximas com idade avançada, por exemplo, e refletiu como as mesmas vivenciam situações cotidianas, e as dificuldades que presenciam.

As observações feitas pelos alunos participantes, de certa forma, não se limitavam ao âmbito escolar, estendendo-se a todas as experiências vividas em suas rotinas diárias. Em muitas salas, a discussão era levada para ambientes como cinemas, supermercados e restaurantes, e os questionamentos sobre a acessibilidade e

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apóio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

possibilidade de circulação de todo e qualquer tipo de indivíduo eram colocados. Através dessas observações, percebeu-se o engajamento por parte de todos os participantes, atingindo assim os objetivos do projeto.

O projeto teve a oportunidade, também, através desse primeiro contato com uma escola, de avaliar sua atividade na prática, seu funcionamento e viabilidade. Durante o mês de aplicação, foi possível a reformulação de algumas etapas e alguns ajustes foram feitos. Ao final da primeira semana, o modelo foi definido e, a partir daí, a estruturação da atividade esteve completa. De modo geral, pode-se considerar que o projeto mostrou-se viável, replicável e cumpriu de forma bem-sucedida com os objetivos propostos. A idealização de toda a atividade foi feita de modo que os temas principais, a deficiência e a inclusão social, entrassem em discussão de forma natural e sutil, sem a necessidade de serem impostos ou definidos em inúmeros conceitos rígidos. Ao perceber os questionamentos dos alunos durante a execução do *Role Playing* e o preenchimento do quiz aplicado ao final, percebe-se que o objetivo foi alcançado.

4. Conclusão

De modo geral, a atividade teve uma resposta positiva. Percebeu-se que a proposta inicial de reflexão sobre o tema inclusão, foi cumprida. Além do interesse e participação dos alunos, estes conseguiram refletir e se colocar no lugar do próximo em situações cotidianas. A efetividade da técnica do *Role Playing* no estímulo da empatia foi assim confirmada, com resultados muito satisfatórios.

A continuidade do projeto durante o ano de 2016 envolveu aumentar a abrangência para outras escolas da cidade de Bauru e incentivar a reflexão e discussão sobre a inclusão social a partir da escola, principalmente de ensino infantil. Mais duzentas crianças foram atendidas, dessa vez na instituição de ensino E. E. João Pedro Fernandes. Devido a faixa etária, houve a oportunidade de desenvolvimento de jogos didáticos que estimulassem a empatia. (Imagem 2)



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Imagem 2. Registro fotográfico dos jogos desenvolvidos para as atividades do ano de 2016.

A segunda instituição atendida respondeu, também, de forma positiva ao projeto. Tanto alunos quanto professores e responsáveis pela direção se envolveram na proposta, e muitos elogios à abordagem escolhida foram feitos. A partir daí, pretende-se continuar as atividades, estimulando não apenas uma conversa inicial sobre a deficiência e suas questões, como também a produção em design dos alunos - bolsistas e voluntários - do projeto.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Agradecimentos

O projeto de extensão “O Design Como Instrumento para Práticas Inclusivas em Escolas Municipais” conta com apoio financeiro da PROEX/UNESP. Os autores agradecem o auxílio e o reconhecem como fundamental para a continuação de suas atividades.

5. Referências

BARNETT, M. A. (1992). *Empatía e respuestas afines en los niños*. En N. Eisenberg & J. Strayer (Orgs.), *La empatia y su desarrollo* (pp. 163-179). Bilbao: Desclée de Brower.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Imprensa Oficial, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CEB, nº 04/2009, de 07 de janeiro de 2008. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.

FALCONE, E. M. O. (1998). *A avaliação de um programa de treinamento da empatia com universitários*. Tese de Doutorado Não-Publicada, Programa de Pós-graduação em Psicologia Clínica, Universidade de São Paulo, São Paulo.

FREIRE, S. (2008) *Um Olhar sobre a Inclusão*. In: Revista da Educação, Vol. XVI, nº1, 5-20.

MOTTA, Danielle da C. et al (2006). *Psicologia em Estudo*, v.11, n.3, p.523-532, set./dez., Maringá, Paraná.

SILVA, Luciene M. (2006) *O estranhamento causado pela deficiência: preconceito e experiência*. In: Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 33. set./dez.

SIMÕES, J. F., BISPO, R., (2006). *Design Inclusivo: acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes*. Centro Português de Design, Lisboa – Portugal.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:

