

# **BALAIO DESIGN UNIVERSAL & SUSTENTÁVEL: ATIVIDADE DE DISCUSSÃO E REFLEXÃO REALIZADA DURANTE O 17º ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDANTES DE DESIGN**

**Mauro Alex Rego** – graduação, mauroalex@gmail.com  
Universidade Federal da Bahia - UFBA

**Joana Knobbe Ferreira** – graduação, bolsista PET design, joknobbe@gmail.com  
Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina – CEFET/SC

**Alessandro Faria** – Professor e Especialista em Design de embalagens,  
alessandro.faria@gmail.com  
Universidade Federal da Bahia - UFBA

**Resumo:** Este trabalho relata a experiência realizada durante uma atividade denominada "Balaio *Design* Universal & Sustentável" durante o 17º Encontro Nacional de Estudantes de *Design* (N *Design*), que ocorreu em Florianópolis, em 2007. A atividade nasceu com a proposta de se discutir, exercitar e fomentar esses temas (projetar universalmente e para a sustentabilidade) visando à reflexão do estudante sobre sua formação e sua posterior atuação como profissional, professor e cidadão. Os balaios possuem caráter horizontal, sendo apenas geridos por estudantes facilitadores, que auxiliam na condução de discussões e atividades propostas pelos próprios encontristas e foram construídos a partir de inquietações de estudantes e do modelo de "desconferência", utilizada durante o evento chamado *Barcamp*. Deu-se início à atividade ainda antes da realização do N *Design*, por meio de discussões em comunidades em um site de relacionamento (*Orkut*). A partir das discussões, foi elaborada pelos gestores do balaio, a proposta de realização presencial das discussões. O objetivo principal era mostrar a necessidade da inserção desses parâmetros como requisito mínimo para um bom projeto, através de uma breve explanação teórica e reflexão prática, tendo como objeto de estudo o evento N *Design*. Como atividade prática, após dois dias de discussão, foram colocadas algumas das mais importantes demandas de um evento, e sobre elas foi feito um *brainstorm* para gerar soluções que priorizassem o desenho universal e o desenvolvimento sustentável em um encontro de estudantes, tendo como base a experiência pessoal dos próprios encontristas. Os resultados da atividade foram registrados em vídeo, fotos e manuscritos. Ao final do encontro, um documento com as sugestões/linhas-guia para a realização de um evento visando a sustentabilidade e acessibilidade foi disponibilizado aos estudantes de design do país. Esse documento serve de marco inicial para novas discussões, e também como base para a realização de outros encontros. Além disso, discussões acerca dos temas abordados continuam ocorrendo em sites de relacionamento e em demais encontros que ocorreram após o N *Design* 2007.

**Palavras-chave:** Sustentabilidade, Desenho Universal, Encontro Nacional de Estudantes.

## 1. INTRODUÇÃO

O Balaio de *Design* Universal & Sustentável nasceu com a proposta de se discutir, exercitar e fomentar os temas sustentabilidade e acessibilidade entre os estudantes de *design*, visando sua reflexão sobre sua formação e sua posterior atuação como profissional, professor e cidadão.

O balaio tem como objetivo repensar sobre papel do projetista no meio em que atua. Assim, buscou-se mostrar a necessidade da inserção da preocupação com as questões ambientais, econômicas e sociais como requisito mínimo para um bom projeto, através de uma breve explanação teórica e reflexão prática, tendo como objeto de estudo o próprio encontro de estudantes N *Design*, que ocorre anualmente.

Foram elencadas e analisadas algumas das mais importantes demandas de um evento, e sobre elas foi feito um *brainstorm* para gerar soluções que priorizassem o desenho universal e o desenvolvimento sustentável.

Assim, foi gerado um documento para que os resultados dessa atividade pudessem servir de guia e ajuda para as futuras comissões organizadoras de eventos de *design*, tanto nacionais, como regionais ou locais (Comissões Organizadoras de Encontros Nacionais, Regionais ou Exposições Acadêmicas) em seus projetos.

## 2. BALAIOS: EXPLANAÇÃO GERAL

O Balaio é uma atividade transdisciplinar com uma dinâmica particular: ela acontece com o agrupamento de pessoas interessadas por um determinado tema. As direções, metas e atividades desse encontro são definidas durante o acontecimento do mesmo.

Seu surgimento foi motivado pela miríade de assuntos interessantes aos estudantes de *Design* que, durante o Encontro Nacional, não eram contemplados nas atividades propostas pela Comissão Organizadora. Assim, a fim de estimular a participação ativa dos estudantes na construção do evento e contemplar interesses diversos, a Comissão Organizadora do Décimo Sétimo N *Design*, criou as atividades denominadas Balaio.

O Balaio possui características de duas metodologias distintas em proposta pedagógica: Os Círculos de Cultura, do educador pernambucano Paulo Freire, e o evento norte americano *Barcamp*. Ambas as referências possuem como cerne da construção do conteúdo central, o participante, alocando-o em uma posição de agente ativo e capaz, que, para Freire (2006), é a condição fundamental para o desenvolvimento das qualidades do indivíduo.

O evento *Barcamp* é definido como “(...) um evento com discussões, demonstrações e interação direta entre os participantes. Não há lista de palestrantes, nem programação fechada – o modelo é de *desconferência*. Trata-se de estar envolvido diretamente em uma estrutura de conversação horizontal e emergente.” (BARCAMP, 2008). O Balaio é estruturado sobre a mesma forma e embasa-se no mesmos princípios que rege o *Barcamp*, apresentando três características fundamentais: Autonomia, Colaboração e Horizontalidade.

Existem dois tipos de atores presentes no Balaio: o(a) Gestor(a) e os Participantes. Fazendo analogia à metodologia de Paulo Freire, o(a) Gestor(a) é o ator responsável por propor, incentivar, administrar e registrar a atividade. Ele possui parte das qualidades e

responsabilidades do Educador. Relacionando o que Barreto (2004) descreve como papel do Educador, define-se a atuação do (a) Gestor(a) enquanto promotor do Balaio:

- **Opção e Coerência:** Cabe ao Gestor o dever de se posicionar politicamente dentro do tema abordado. Por ele mesmo ser “mais um” participante dentro da atividade, e como lembrado por Falcão (2002) que não existe educação neutra, é importante que o Gestor interceda de forma parcial na discussão a fim de constituir um espaço mais condizente com a realidade de sociedade.
- **Competência Científica:** Superficialidade em uma discussão ocasiona diversos equívocos. O Gestor deve possuir certo nível de proficiência no assunto proposto para aprofundar, desenvolver e explorar o tema em toda sua potencialidade e abrangência, ou mesmo, ser capaz de gerir uma discussão focada em apenas um aspecto.
- **Ensinar e aprender:** O Balaio se constitui como um espaço horizontal e plural. Devido à diversidade de participantes construindo-o, o Gestor deve mostrar-se apto a também “ser participante” e estar aberto a novas experiências e realidades.
- **Promover a Disciplina e Descobrir a Alegria:** Esses dois pontos do papel do Educador se relacionam basicamente com a capacidade e responsabilidade do Gestor em promover a atividade. Estimular a curiosidade, prover material e abordar as possibilidades de discussão são essenciais para a atração e imersão do participante no Balaio.

O Balaio acontece em três “momentos”: Antes do evento “presencial” (*N Design*); Durante o *N Design*; e Após o encontro. O primeiro momento antecede o evento. É onde é definido o tema que pautará o Balaio e onde se fomenta e capacitam-se os potenciais participantes dentro dos assuntos que tangem a temática. Essa etapa realizou-se por meio da internet: por site de relacionamento de pessoas (*Orkut*) e por uma lista de *e-mails*. Os Gestores propuseram os temas, e os participantes contribuía com tópicos relacionados e fontes de leitura. Ainda nessa fase, são propostas algumas atividades potenciais para o Balaio, mediante as necessidades e dificuldades que os participantes vierem sentindo nesse desenvolvimento prévio. Assim, pôde-se decidir por trazer algum palestrante para uma introdução ao tema ou propor uma oficina para executar as idéias debatidas.

No dia do evento, os estudantes interessados se reúnem e desenvolvem o encontro da forma mais interessante e conveniente. Acorda-se a respeito das regras, da programação e das atividades. Os participantes que não se sentirem contemplados com o direcionamento tomado pela atividade podem propor novos rumos ou simplesmente, experienciar outros balaio que acontecem simultaneamente.

Após o evento é notado o crescimento pessoal de cada participante, que experiencia o balaio em contato direto e participativo com outras pessoas, provenientes de diversas regiões do país e, portanto, com diferentes visões sobre os assuntos discutidos.

Além disso, observa-se o caráter de disseminação de conhecimentos, modos de pensar e de mudança de comportamentos, tendo em vista que cada participante retorna para sua região, cidade, universidade – comunidade – levando novos valores, novas dúvidas e, ocasionalmente, gerando novas reflexões e discussões.

Essas são as características do momento “pós-encontro”, em que o(a) Gestor(a) não mais exerce influência direta sobre os resultados da atividade e novas propostas surgem, em outros eventos, nos próprios cursos de *Design* ou mesmo em reflexões e discussões informais.

### **3. DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

É sabido que 25% da população mundial mais rica utilizam 80% dos recursos naturais e que a extração desses recursos, há muito, impacta os ciclos naturais do planeta. Segundo Relatório das Nações Unidas, a capacidade produtiva da Terra está em declínio e não há recursos naturais que permitam a todos os seres humanos a ascensão ao consumo, e se juntarmos todos estes fatores para discutirmos a questão, será necessário reformular os programas de ensino de *Design*, as instituições e principalmente preparar melhor os futuros *designers*, sendo estes peças fundamentais para a implementação de programas e projetos que visem a melhoria da qualidade de vida com ênfase ambiental e social.

A universidade apresenta contínua evolução no decorrer de sua existência, cumprindo seu papel de constante transformação. Porém, no mundo contemporâneo, as instituições de ensino superior são fatores importantes na geração e difusão do conhecimento; Possuem a missão primordial de preparar os cidadãos para a vida, ensinando-lhes entre outras coisas, uma profissão alinhada com as necessidades atuais (i.e.), mudanças da sociedade e os avanços tecnológicos.

Dentre os principais elementos da mudança no ensino, a mais representativa pode ser considerada o eco-planejamento, que se constitui em um esforço conjugado para reconfigurar nossas estruturas físicas, cidades, tecnologias e indústrias, de modo a torná-las ecológicas e socialmente sustentáveis. Isso requer esforço metodológico de médio e longo prazo para minimizar as resistências impostas pelo mercado expansionista, centrado única e exclusivamente nos valores econômicos e interesses políticos.

Nesse sentido, os ensinamentos de SACHS (1993), ajudam a planejar o desenvolvimento sustentável, considerando simultaneamente cinco dimensões:

1. Sustentabilidade Social: Entendida como a consolidação de um processo de desenvolvimento baseado em outro tipo de crescimento e orientado por outra visão do que é a boa sociedade. O objetivo é construir uma civilização do 'ser', em que exista maior equidade na distribuição do 'ter' e da renda, de modo a melhorar substancialmente os direitos e as condições de amplas massas de população e a reduzir a distância entre os padrões de vida de abastados e não-abastados.

Deve-se considerar o desenvolvimento em sua multidimensionalidade, abrangendo todo o espectro de necessidades materiais e não materiais, como corretamente enfatiza o PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento) no Relatório sobre Desenvolvimento Humano, ainda que tal ênfase não se reflita no reducionismo de seu índice de desenvolvimento humano.

2. Sustentabilidade Econômica: Possibilitada por uma alocação e gestão mais eficientes dos recursos e por um fluxo regular do investimento público e privado. Uma condição fundamental para isso é superar as atuais condições externas, decorrentes de uma combinação de fatores negativos já mencionados: o ônus do serviço da dívida e do fluxo líquido de recursos financeiros do Sul para o Norte, as relações adversas de troca, as barreiras protecionistas ainda existentes nos países industrializados e, finalmente, as limitações do acesso à ciência e à tecnologia.

A eficiência econômica deve ser avaliada por meio de critérios de lucratividade microempresarial.

3. Sustentabilidade Ecológica: Que pode ser incrementada pelo uso das seguintes alavancas:

- Aumento da capacidade de carga da “Espaçonave Terra” por meio da engenhosidade ou, em outras palavras, intensificação do uso dos recursos

potenciais dos vários ecossistemas – com um mínimo de dano aos sistemas de sustentação da vida – para propósitos socialmente válidos;

- Limitação do consumo de combustíveis fósseis e de outros recursos e produtos facilmente esgotáveis ou ambientalmente prejudiciais, substituindo-os por recursos ou produtos renováveis e/ou abundantes e ambientalmente inofensivos;
- Redução do volume de resíduos e de poluição, por meio da conservação e reciclagem de energia e recursos;
- Autolimitação do consumo material pelos países ricos e pelas camadas sociais privilegiadas em todo o mundo;
- Intensificação da pesquisa de tecnologias limpas e que utilizem de modo mais eficiente os recursos para a promoção do desenvolvimento urbano, rural e industrial;
- Definição das regras para uma adequada proteção ambiental, concepção da máquina institucional, bem como a escolha do conjunto de instrumentos econômicos, legais e administrativos necessários para assegurar o cumprimento das regras.

4. Sustentabilidade Espacial: Voltada a uma configuração rural-urbana mais equilibrada e a uma melhor distribuição territorial de assentamentos humanos e atividades econômicas, com ênfase nas seguintes questões:

- Concentração excessiva nas áreas metropolitanas;
- Destruição de ecossistemas frágeis, mas vitalmente importantes, por processos de colonização descontrolados;
- Promoção de projetos modernos de agricultura regenerativa e agroflorestamento, operados por pequenos produtores, proporcionando para isso o acesso a pacotes técnicos adequados, ao crédito e aos mercados;
- Ênfase no potencial para industrialização descentralizada, associada a tecnologias de nova geração (especialização flexível), com especial atenção às indústrias de transformação de biomassa e ao seu papel na criação de empregos rurais não agrícolas; nas palavras de M. S. Swaminathan, ‘uma nova forma de civilização, baseada no uso sustentado de recursos renováveis, não é apenas possível, mas essencial’ (in McNeely *et al.*, 1990);
- Estabelecimento de uma rede de reservas naturais e de biosfera para proteger a biodiversidade.

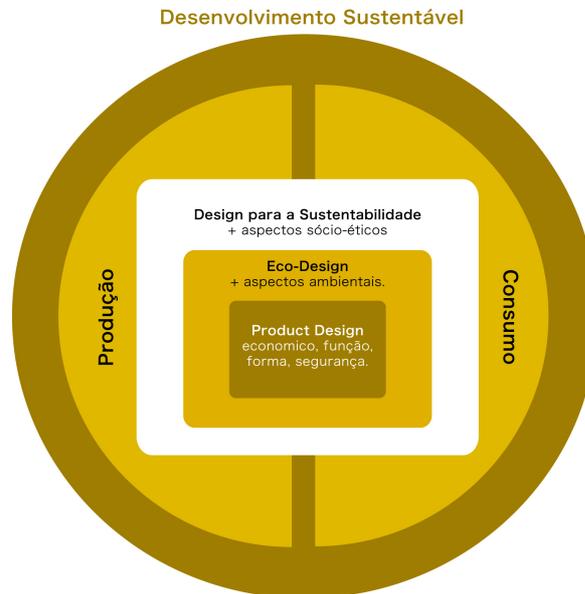
5. Sustentabilidade Cultural: Em busca das raízes endógenas dos modelos de modernização e dos sistemas rurais integrados de produção, privilegiando processos de mudança no seio da continuidade cultural e traduzindo o conceito normativo de eco desenvolvimento em uma pluralidade de soluções particulares, que respeitem as especificidades de cada ecossistema, de cada cultura e de cada local.

Dessa forma, o desenvolvimento sustentável pode e deve ser entendido de uma maneira mais ampla, expandindo suas possibilidades para toda a sociedade global, não se limitando a somente apontar os problemas e as mazelas que o nos rodeiam e contribuir principalmente na formação dos profissionais do futuro.

Para o desenvolvimento do Balaio Design Universal e Sustentável, focou-se em três dos aspectos supracitados: Sustentabilidade Econômica, Social e Ecológica (Figura 1), pois estes se constituem como os “pilares do Desenvolvimento Sustentável” (TISCHNER, 2006). Para realizarmos uma análise mais ampla do *Design Sustentável*, “...devemos olhar para uma figura completa da produção e consumo e tentar gerar novas soluções que

resultem em um sistema mais sustentável, incluindo não só o lado do produtor, mas também, o do consumidor”.

Figura 1 – Pilares do Desenvolvimento Sustentável (TISCHNER, 2006)



#### 4. DESENHO (*DESIGN*) UNIVERSAL OU *DESIGN* PARA TODOS

Entende-se por Desenho Universal “um modo de concepção de espaços e produtos visando sua utilização pelo mais amplo espectro de usuários, incluindo crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiências temporárias ou permanentes” (ELY *et. al.*, 2001).

Segundo Vera Ely (2001), a concepção de projetos, de acordo com os princípios do Desenho Universal, respeita a diversidade e busca a inclusão de todas as pessoas, independente de suas necessidades ou habilidades.

Santos (2004) enfatiza a carência de conscientização atual acerca da acessibilidade e do Desenho Universal, conceitos “ainda pouco difundidos na academia e, principalmente, nas práticas profissionais”. Ele ressalta que, mesmo com a existência de normas que abordem o assunto, como a NBR 9050 (Acessibilidade de Pessoas Portadoras de Deficiências a Edificações, Espaço, Mobiliário e Equipamentos Urbanos), o cumprimento de suas especificações não é garantido sem que haja a conscientização dos projetistas.

Segundo o autor, esse fato “mostra a necessidade de trazer à tona em todos os órgãos que estejam envolvidos com projetos de produtos e meios físicos, questionamentos sobre o Design Universal e sua aplicabilidade no planejamento e projeto”, tanto arquitetônico, urbano, como gráfico, de moda e de produto. E ainda, “cabe realizar junto às instituições de ensino superior que possuam cursos de *Design* e Arquitetura exercícios que tragam ao ambiente acadêmico projetos de produtos e meios acessíveis”.

Para isso, faz-se necessária uma visão transdisciplinar e global, considerando a diversidade humana e as diferentes situações possíveis em uma vida, independente de gênero, idade, condições sócio-culturais, capacidades ou dificuldades de locomoção, alcance, manuseio, etc (temporárias ou permanentes).

Parte-se do pressuposto de que todas as pessoas devem ter as mesmas oportunidades, assim como possuem mesmos direitos e deveres em uma sociedade (NULL; CHERRY, 1996). Nessas oportunidades, estão inclusos os ambientes por onde as pessoas circulam os produtos que utilizam os sistemas e objetos de comunicação, etc. – sem que sejam necessários os rótulos discriminatórios como “acesso (ou produto) para portadores de necessidades especiais”.

Assim, um bom projeto de desenho universal assume uma postura que pode ser compreendida como uma preocupação com a sustentabilidade social, que não estigmatiza certo grupo de usuários, passando despercebido para os demais usuários às características que tornam um objeto acessível a este grupo.

Entende-se que esse pensamento deveria permear todo e qualquer projeto, buscando a compreensão e atendimento às necessidades específicas de todos e cada um dos usuários, considerando suas habilidades e deficiências, permanentes ou temporárias. Dessa forma, pode-se afirmar que o desenho universal, em outros termos, significa “design para todos”.

Como linhas-guia para a realização de um projeto de desenho universal, a Universidade da Carolina do Norte estabeleceu sete princípios que devem ser contemplados, buscando atender ao maior número de pessoas possível para cada caso (STORY, 1998):

- Princípio um: Uso equitativo – O objeto de design deve ser útil para pessoas com as mais diversas habilidades.
- Princípio dois: Flexibilidade de uso – O objeto de design deve proporcionar diferentes formas de utilização, manejo ou acesso, de acordo com as preferências e habilidades específicas de cada usuário.
- Princípio três: Uso simples e intuitivo – O objeto de design deve ser fácil de compreender, independentemente da experiência prévia, idioma, habilidades ou nível de concentração do usuário.
- Princípio quatro: Informação perceptível – O objeto de design deve comunicar a informação necessária de forma eficiente, independentemente das condições do entorno ou as habilidades sensoriais do usuário.
- Princípio cinco: Tolerância ao erro – O objeto de design deve minimizar a probabilidade de danos, acidentes ou erros intencionais ou não intencionais.
- Princípio seis: Baixo esforço físico – O objeto de design deve proporcionar conforto e eficiência em sua utilização, exigindo o mínimo de esforço físico do usuário.
- Princípio sete: Tamanho e espaço para aproximação e uso – O objeto de design deve possuir tamanho e espaço de aproximação adequados ao alcance, e à manipulação, independentemente das dimensões corpóreas do usuário, sua postura ou mobilidade.

Dessa forma, foi enfatizada durante o Balaio a importância da inserção desses aspectos em qualquer projeto que possa ser desenvolvido pelos encontristas e futuros (e atuais) profissionais ou professores, considerando a interdisciplinaridade inerente à atividade de projeção. Assim, além da explanação teórica a respeito do Desenho Universal e suas justificativas, foram apresentados e discutidos exemplos de aplicação para cada um dos sete princípios supracitados, de modo a demonstrar a viabilidade de sua concepção e estimular o pensamento crítico e a criatividade dos participantes.

## **5. BALAIO DESIGN UNIVERSAL E SUSTENTÁVEL**

O Desenvolvimento Sustentável e o Desenho Universal são pontos fundamentais na educação e atividade de *design* que, infelizmente, são ignoradas como intrínsecas e tratadas como “habilitações alternativas” em grande parte das grades curriculares nos cursos universitários do país. Essa foi a justificativa que motivou e balizou o surgimento da proposta do Balaio Design Universal & Sustentável.

Inicialmente, surgiram propostas separadas: um Balaio de Desenho Universal e outro sobre o Desenvolvimento Sustentável, sendo lançadas duas comunidades virtuais em um site de relacionamentos. No entanto, percebeu-se que ambos os temas abordavam questões projetuais que deveriam ser consideradas como um todo, e que deveriam estar intrínsecas em qualquer projeto, ao invés de estimular a recorrente segregação, como já ocorre nas denominações: *design* social, *eco-design*, *design for excellence*, entre outras. Além disso, as preocupações que geraram as discussões e o público de ambas as comunidades do site de relacionamentos eram semelhantes. Assim, decidiu-se unir as duas propostas em uma, que contemplaria os dois aspectos, tendo em vista sua complementaridade.

O objetivo da comunidade virtual foi, como dito anteriormente, familiarizar o público com a estrutura colaborativa da atividade e com o tema proposto, além de fornecer base estatística para os principais assuntos que seriam abordados durante a atividade presencial. Dentre os tópicos abertos na comunidade, quatro apresentam destaque por quantidade de participação, contendo sugestões bibliográficas e de endereços na *internet* que pudessem subsidiar as discussões; discussões a respeito da situação do mercado brasileiro e as oportunidades de trabalho em que é viável atuar de forma coerente com os princípios da sustentabilidade ambiental, econômica e social; e sobre os objetivos do Balaio. Essa etapa ficou registrada no endereço <<http://www.orkut.com/CommTopics.aspx?cmm=27331358>> (é preciso estar cadastrado no sítio de relacionamentos *Orkut* para acessar o conteúdo). O momento “Pré-N *Design*” foi importante também para a solidificação do relacionamento entre os gestores, que possibilitou uma maior convergência nos objetivos da atividade, no desenvolvimento e aperfeiçoamento da metodologia (descrita neste artigo).

É importante salientar que as discussões pela *internet* por meio da comunidade criada continuam ocorrendo após o evento, de forma horizontal e autônoma, independente da intervenção dos gestores da atividade.

### **5.3 Objetivos da atividade**

O Balaio teve como objetivo principal incentivar a criação de uma cultura de projeção sócio-responsável, pensando em critérios essenciais como o 'universal', as questões de impacto ambiental e as relações econômico-sociais inerentes ao desenvolvimento de um projeto.

Para isso, buscou-se estimular o pensamento crítico a respeito do papel do projetista, assim como divulgar/conscientizar os acadêmicos sobre os problemas sociais abordados por esta área. Foram, então, desenvolvidas atividades de discussão e atividades práticas que pudessem sugerir modos de atuação e de amplificação de resultados concretos na profissão exercida, ou futura, de cada participante.

Como objetivos específicos, a atividade propunha o desenvolvimento de um manifesto com critérios para futuros eventos de *design*; esclarecer conceitos relacionados aos tópicos abordados, buscando quebrar estereótipos equivocados; construir conhecimento a partir da reflexão conjunta e gerar diretrizes básicas de projeto – o que foi apelidado de os “comos”

em um projeto; e repensar a papel do estudante nos eventos realizados durante sua formação acadêmica.

#### **5.4 Desenvolvimento da atividade**

A atividade foi pensada para ser realizada em três dias no período da tarde (das 13 às 17 horas). O horário foi escolhido propositadamente pela Comissão Organizadora, por se tratar de um horário privilegiado dentro do Encontro, pois, ao contrário das atividades matutinas, não é prejudicado pela evasão dos participantes. Dentro do planejamento inicial proposto, o primeiro dia serviria como parte introdutória das discussões sobre os critérios e conceitos básicos do Design Universal e do Desenvolvimento Sustentável. Para tal, foi preparado um conteúdo com conceitos chaves, a fim de estimular e propiciar um nível base para as discussões entre os participantes do Balaio.

O Balaio foi realizado nos três dias propostos inicialmente, porém devido à constante renovação do público (a cada dia tínhamos um grupo novo, somadas a algumas pessoas do público do dia anterior) se fez necessário refazer as apresentações introdutórias.

Para o primeiro dia foi programado um seminário introdutório, onde foram abordados conceitos a respeito do *design* para a sustentabilidade e desenho universal, apresentação da justificativa, objetivos do Balaio e apresentação dos participantes presentes, bem como, um pouco do seu referencial anterior a respeito do tema. O seminário foi estruturado nos seguintes tópicos:

Sustentabilidade:

- O que é desenvolvimento sustentável?
- Pensamento complexo (tripé sustentável)
- Aspectos Ambiental, Social e Econômico
- Papel do designer
- Exemplos de projetos

Desenho Universal

- O que é design universal?
- Por que pensar em design para todos?
- 7 princípios do desenho universal
- Conceitos de universalidade: liberdade e autonomia
- Exemplos de aplicações

Em seguida deu-se início a uma discussão livre, em que se buscou abordar as seguintes questões:

- a questão do acesso (tanto físico como econômico e social)
- a questão ambiental (discutir “comos” e “por quês”)
- a questão da viabilidade econômica para o profissional de design (mercado profissional)

No segundo dia foi necessário repassar rapidamente os conceitos vistos no dia anterior, pois havia um grande número de pessoas novas – devido ao caráter de participação livre da atividade, a rotatividade de participantes a cada dia era considerável.

Assim, após a breve apresentação dos conceitos básicos abordados e uma discussão com levantamento de casos e problemas encontrados no cotidiano dos participantes, foi proposta uma atividade prática.

Para isso, foi selecionado pelo grupo um caso a ser avaliado: o próprio Encontro Nacional dos Estudantes de Design, pois se tratava de um objeto comum aos participantes presentes. A partir dessa proposta, foram elencadas as demandas de um encontro e os

participantes dividiram-se em grupos para discutir e sugerir novas soluções para essas demandas (tendo em vista a sustentabilidade e o desenho universal).

Acordou-se a seguinte dinâmica: Os grupos deveriam, a partir dos critérios apresentados pelos gestores e nas discussões, criar linhas-guia de ações para uma demanda específica do N Design. Essas soluções foram escritas em folhas A2, uma para cada demanda do evento, que eram trocadas entre os grupos, até que todas as folhas tivessem passado por todos os grupos. As fotos tiradas durante esse processo (Figuras 2 a 4) mostram alguns momentos desta dinâmica.

Figura 2 – Discussão em grupos e registro das soluções para cada demanda. (Fonte: os autores)



Figura 3 – Discussão em grupos e registro das soluções para cada demanda. (Fonte: os autores)



Figura 3 – Discussão em grupos e registro das soluções para cada demanda. (Fonte: os autores)



Figura 4 – Registro realizado pelos participantes. (Fonte: os autores)



Assim, obteve-se um registro das soluções propostas para apresentação e discussão no terceiro e último dia da atividade.

No último dia, o desenvolvimento da atividade e as soluções propostas pelos participantes foram apresentados para um número maior de pessoas e a apresentação foi registrada em vídeo pela comissão organizadora do evento.

A partir das soluções elencadas, foi gerado um documento de referência para a organização de futuros eventos, que foi divulgado nos meios em que são discutidas e expostas as questões referentes ao meio estudantil.

## **6. RESULTADOS**

O resultado concreto da atividade foi a compilação e documentação das linhas-guia sugeridas para a construção e organização de encontros estudantis. O documento e um registro em vídeo foi disponibilizado, em arquivo digital no sítio de internet da atual Comissão Organizadora do Encontro Nacional dos Estudantes de *Design*, agora gerido por estudantes de Manaus (CONDE, 2008)

Além disso, repercussões diversas da atividade se destacam, como:

- Organização do Encontro Regional dos Estudantes de Design de São Paulo – Arlequinal, que pautou a concepção dos materiais que compunham o Kit nos critérios sugeridos no documento (ARLEQUINAL, 2008);
- Definições base que compõem o projeto para o N *Design* 2009, proposto pelos estudantes de *Design* de Salvador;
- A continuidade das discussões na comunidade virtual no sítio de relacionamentos *Orkut*, em outros eventos e de forma informal entre os estudantes.

Por fim, pode-se dizer que a atividade gerou resultados impalpáveis e diversos, fomentando discussões em outros espaços, contribuindo para o aumento da visibilidade das temáticas da sustentabilidade e da acessibilidade aos estudantes membros (ou não) das organizações estudantis (entidades de base), e fomentando a discussão sobre essas questões nas instâncias acadêmica e político-administrativas das universidades e faculdades.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Balaio se mostrou uma dinâmica interessante de difusão, de promoção de reflexões e discussões, de aprofundamento, de criação e de produção pautada nos tópicos propostos. As qualidades que caracterizam a atividade permitem que o estudante se desloque da posição passiva de ouvinte e se torne agente construtor de idéias e soluções, tendo como base fundamental a participação, em uma relação entre motivação e pró-atividade, como é defendida por Falcão (2002): “A motivação supõe razão/prazer: a razão de ser, o sentido do esforço, bem como o prazer (ou recompensa) na atividade e em seus resultados [...] cada um desses indivíduos mobiliza sua potencialidade de saber e saber fazer, conforme sua própria motivação”.

Entretanto, observou-se que a maioria dos estudantes encontristas não estava habituada à participação ativa, mantendo, em geral, uma postura passiva no primeiro dia da atividade, mesmo após terem sido explanadas as características esperadas para os Balaio. Isso ressalta a importância da adoção de práticas de ensino que permitam e estimulem a autonomia e o engajamento dos estudantes durante sua formação acadêmica, para que esses profissionais possam atuar de forma crítica e dinâmica na sociedade, propondo reflexões, discussões e ações no meio em que atuam.

Em alguns escritórios, agências e empresas diversas, essas dinâmicas colaborativas já fazem parte da rotina de atividades. Assim, a proposta de Balaios serviria como um espaço de discussão de problemas (ou projetos), levantamento de oportunidades e de criação de soluções. Além de constituir-se em um espaço de aperfeiçoamento de relacionamento em equipe, de caráter técnico e teórico dos funcionários e membros da corporação.

Dessa forma, Entendemos que o Balaio *Design* Universal & Sustentável pode fundamentar outras atividades tanto no meio acadêmico, quanto no meio profissional. Professores podem repensar dinâmicas de aulas, inserir tópicos não previstos pela disciplina (como a sustentabilidade e o *design* universal) e instituir novos parâmetros de avaliação e progresso, destituindo o caráter hierárquico das relações em sala de aula e fomentando a participação estudantil enquanto colaboradores do conteúdo e de outras atividades, formando profissionais, e também cidadãos ativos na sociedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARLEQUINAL. **Kit do encontrista sem bolsa!**. Disponível em <<http://blog.arlequinal.com>>. Acesso em 03/03/2008.

BARCAMP BRASIL. Disponível em <<http://barcamp.blaz.com.br>>. Acesso em 02/03/2008.

BARRETO, Vera. **Paulo Freire para educadores**. São Paulo: Arte & ciência, 2004.

CAPOBIANCO, João Paulo. **PROAONG**, *Programa Estadual de Apoio às ONGs*. Governo do Estado de São Paulo. Secretaria do Meio Ambiente. São Paulo, 1998.

CAPRA, Fritjof. **As conexões ocultas: ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix, 2002.

ELY, Vera Helena Moro Bins et. al.. **Desenho universal: por uma arquitetura inclusiva**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Grupo PET/Arq/SESu, 2001.

SECRETARIA DO MEIO AMBIENTE. **Entendendo o Meio Ambiente**. São Paulo: Governo do Estado de São Paulo, 1997.

FALCÃO, Emmanuel. **Metodologia para a mobilização coletiva e individual** (Met-Moci) / Emmanuel Falcão, José Maria Andrade. – João Pessoa: UFPB/ Editora Universitária/ Agente, 2002

FELDMANN, Fábio. **Consumo Sustentável**. Governo do Estado de São Paulo. Secretaria do Meio Ambiente. São Paulo, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários a uma prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo (2002). **Desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: EDUSP.

MARGOLIN, Victor (a). **Design for a sustainable world**. In MARGOLIN, Victor. *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2002, p. 92-105.

MARGOLIN, Victor (b). **Expansion or sustainability: two models of development**. In MARGOLIN, Victor. *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2002, p.78-91.

MORIN, Edgar. *A Cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

CONDE 2008 (Comissão Organizadora do N Design, Manaus, 2008). **Design universal & sustentável**. Disponível em <<http://www.nmanaus2008.com/balaio-sustentavel.php>>. Acesso em 03/03/2008.

NULL, Roberta; CHERRY, Kenneth F. **Universal Design: creative solutions for ADA compliance**. 1996.

SACHS, I. **Estratégias de Transição para o Século XXI: desenvolvimento e meio ambiente**. São Paulo: Studio Nobel/FUNDAP. 1993. 103 p. il.

SACHS, I. **Caminhos para o Desenvolvimento Sustentável** / organização: Paula Yone Stroh. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.

SANTOS, Rodrigo Gonçalves; SILVA, Célia Regina da. **Diretrizes para Projeto de Produtos e Meios Físicos sob o Enfoque do Design Universal**. São Paulo: Anais do Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design), FAAP, 2004.

STORY, Molly Follete. **Maximizing usability: the principles of universal design**. *Assistive Technology*, vol. 10, n. 1, 1998.

TISCHNER, Ursula. **Sustainable Design and Ecodesign: A introduction for Designers**. Eindhoven: Design Academy Eindhoven, 2006.