

## 5 SOBRE A AVALIAÇÃO QUE MANTÉM A POLÍTICA

Neste capítulo, trazemos a análise dos documentos 3 e 4, respectivamente, a Portaria INEP nº 128 de 24 de junho de 2009, publicada no Diário Oficial da União a 25 de junho do mesmo ano e a Prova de Design do ENADE 2009, realizada em novembro daquele ano. Temos, como intenção, (1) considerar o ENADE como um divulgador das disposições relativas à avaliação dos alunos de Design e (2) refletir sobre as questões de formação específica direcionadas aos alunos do campo. Em outras palavras, nossa intenção é a de compreender que visões sobre as competências necessárias para se fazer Design estão compreendidas nesses documentos e, sobretudo, fazer a associação das competências organizadas com as questões da prova do ENADE 2009, com o intuito de refletir sobre a relação entre o rol e as atividades que buscam aferir sua manifestação.

Se as NDCNs para o Design dão conta do aspecto regulador dos projetos pedagógicos dos cursos de bacharelado em Design, a manutenção de tais cursos, a partir da renovação da autorização para o seu funcionamento passa pela avaliação do atendimento a padrões de qualidade estruturais, discentes e docentes coerentes com o projeto de curso aprovado. Nesse sentido, um dos mecanismos pelos quais as IES são avaliadas compreende o resultado do exame realizado por concluintes de cada curso de graduação. Tal exame é o ENADE, prova realizada anualmente e que avalia cursos em base trienal. O ENADE para o Design teve três edições, 2006, 2009 e 2012, sendo que a segunda é a mais recente, cujos dados foram usados numa avaliação já divulgada dos cursos da área. A fim de realizar uma análise completa, decidimos nos apoiar sobre a edição 2009, uma vez que este exame já divulgou também informações sobre níveis de acertos de respostas, percentual de erros, comentários oficiais sobre as questões e toda a sorte de dados estatísticos relacionados ao ENADE para Design.

Primeiramente, realizaremos a apresentação da portaria que torna pública as normas do ENADE daquele ano. Nessa portaria, também está publicada a lista de competências em avaliação, bem como o perfil do egresso que está expresso na

confeção da prova. Depois, analisaremos as questões discursivas da prova, associando as competências nelas ativadas e os padrões de resposta requeridos e realizados. Por fim, associaremos os achados das análises, apontando para um posterior cruzamento de dados entre as duas dimensões conformadoras do plano político e da análise documental.

### **5.1. O Exame Nacional de Desempenho de Estudantes para a área do Design**

Analisando o histórico das Diretrizes Curriculares para o Bacharelado em Design, vemos que, entre as preocupações das Comissões de Especialistas montadas, a definição de critérios de avaliação que garantissem um padrão mínimo de qualidade na formação do designer ocupava um ‘lugar cativo’. Os trabalhos da Comissão de Especialistas de Ensino das Artes e Design (CEEArtes) incluíram também o debate sobre o desenvolvimento de ferramentas que permitissem avaliar os cursos, sendo que, como já foi dito, o próprio órgão assessorou o Conselho Nacional de Educação em tal tarefa. Em seguida, a Comissão de Especialistas de Ensino de Design (CEEDesign) elaborou “um instrumento que foi utilizado na avaliação de processos de Autorização, de Reconhecimento ou de Renovação de Reconhecimento dos Cursos de Graduação na área de Design” (Couto, 2008). Nesse momento, ainda era embrionário o estágio de atendimento às modificações da política educacional vigente pelas instituições de ensino superior, uma vez que a CEEDesign começou seus trabalhos em 1998, a fim de consolidar o diálogo com as associações acadêmicas e profissionais no documento que traria, seis anos depois, as Diretrizes Curriculares Nacionais para Bacharelados em Design.

Data do mesmo ano de 2004, o estabelecimento do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES). Dois anos depois, portanto, da publicação das Novas Diretrizes Curriculares Nacionais, o Ministério da Educação (MEC) inicia a implantação do sistema para avaliação das instituições de ensino superior (IES), a fim de, entre outras coisas, analisar a “aderência às Diretrizes Curriculares Nacionais” (Brito, 2008). Dentre os instrumentos utilizados pelo SINAES destaca-se o Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE).

Coerente com as perspectivas contidas nas NDCNs, o SINAES baseia-se na concepção de que, em cada IES, existe uma possibilidade diferenciada de atendimento aos deveres ora delegados a tais escolas. Dessa forma, constitui-se a partir de critérios que pudessem concomitantemente atender ao plano geral e às especificidades de cada instituição – espelhando o papel mediador que as próprias escolas deveriam ter na formação de um profissional que atendesse às demandas regionais e se encaixasse no plano geral da atividade no país. A avaliação, então, se daria por diversos pontos, analisando de forma integrada a adequação entre o projeto e a oferta pedagógica, nas suas dimensões humana, social e estrutural, por ferramentas que compreendessem a avaliação das instituições, cursos e desempenho dos estudantes. Além de analisar a aderência às diretrizes e identificar as condições de ensino oferecidas (das instalações físicas à organização didático- pedagógica), a avaliação promovida pelo SINAES tem como função primordial verificar a articulação entre o projeto pedagógico, o currículo, a vocação do curso e a inserção regional. Os resultados da avaliação do SINAES passaram a ser o referencial básico para o credenciamento e a renovação de credenciamento de instituições de educação superior, a autorização, o reconhecimento e a renovação de reconhecimento de cursos de graduação.

O sistema compreende três eixos de avaliação: institucional, de curso e dos estudantes. Dentre esses eixos, já tratados no primeiro capítulo, interessa-nos a avaliação dos estudantes, concentrada na análise do resultado de alunos iniciantes e concluintes de cada curso. O Exame de Desempenho dos Estudantes (ENADE), aqui objeto de análise, é uma avaliação de larga escala, sendo composto pela prova e por dois questionários – o Questionário do Estudante, que tem como objetivo conhecer as características socioeconômicas dos estudantes, bem como suas fontes de informação e participação na vida acadêmica, e o Questionário de Percepção sobre a Prova, a fim de avaliar o contexto da prova a partir da percepção que os alunos tiveram sobre o exame.

### 5.1.1. Documento 3 – Portaria INEP nº 128

Documentos selecionados		
<b>Documento 3</b>	<b>Portaria INEP nº 128</b> de 24 de junho de 2009, publicada no Diário Oficial da União a 25 de junho do mesmo ano.	<b>Link</b> < <a href="http://download.inep.gov.br/download/enade/2009/Portaria_Diretrizes_2009_Design.pdf">http://download.inep.gov.br/download/enade/2009/Portaria_Diretrizes_2009_Design.pdf</a> >

O documento 3, aqui analisado, é a Portaria INEP nº 128 de 24 de junho de 2009. O texto foi publicado no Diário Oficial da União no dia seguinte. Nele constam todas as definições normativas do exame para a área do Design. A portaria é composta por dez artigos e aborda o objetivo geral da prova, a duração do exame, sua organização geral em detalhes, dividindo o exame em duas partes, uma dedicada à formação geral e outra contendo as questões referentes à formação específica. Deste modo, o documento define o perfil do estudante e os temas abordados no componente relativo à formação geral, bem como as capacidades e competências a serem aferidas e também o perfil profissional de referência, os objetivos da prova de Design, as competências e habilidades avaliadas e os conteúdos a serem abordados. O exame é elaborado sob a orientação de duas comissões, cada uma responsável por uma das partes, sendo elas a Comissão Assessora de Avaliação da área de Design, grupo de referência para o desenvolvimento da prova específica, e a Comissão Assessora de Avaliação da Formação Geral, que subsidia a elaboração da prova de formação geral.

"De acordo com a perspectiva da avaliação dinâmica que está subjacente ao SINAES, o ENADE tem como objetivo geral avaliar o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas diretrizes curriculares do respectivo curso de graduação, às habilidades escolares e competências para compreender temas exteriores ao âmbito específico de sua profissão sobre a realidade brasileira e a mundial e sobre outras áreas do conhecimento, considerando as definições estabelecidas pela Comissão Assessora

de Avaliação da Área de DESIGN e pela Comissão Assessora de Avaliação da Formação Geral do ENADE.

A Comissão Assessora de Avaliação da Área de DESIGN foi composta pelos seguintes professores, nomeados pela Portaria no. 83, de 04 de maio de 2009:

- Ágata Tinoco, Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo;
- Alexandre Amorim dos Reis, Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina;
- Carlos Antônio Ramirez Righi, Universidade Federal de Santa Catarina;
- Guilherme Silva da Cunha Lima, Universidade do Estado do Rio de Janeiro;
- Jaime Ramos, Pontifícia Universidade Católica do Paraná;
- Solange Galvão Coutinho, Universidade Federal de Pernambuco; e
- Suzi Carvalho Mariño, Universidade do Estado da Bahia.”

(fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

A portaria se inicia com a declaração do objetivo da prova de “avaliar o desempenho dos estudantes em relação aos conteúdos programáticos previstos nas diretrizes curriculares, às habilidades e competências para a atualização permanente e aos conhecimentos sobre a realidade brasileira, mundial e sobre outras áreas do conhecimento” (Portaria INEP 128/2009). Tal proposição inicial reafirma a consonância do exame com os objetivos que dirigiram a mudança para o regime das Diretrizes Curriculares, com as qualidades gerais que o graduando deve mostrar (com capacidade de atualização permanente e conhecimentos da realidade local e global) e, objetivamente, com a aferição de desempenhos em relação a conteúdos previstos nas diretrizes. O processo avaliativo tem, como proposição, o intuito de avaliar as condições cognitivas que configurem um profissional adaptável, bem como os conhecimentos quanto a seu contexto, ao panorama mundial e a outras áreas do saber. Destaca-se também, nos termos do objetivo geral do exame, dirigido a todos os avaliados, independente da carreira cursada, o uso das noções habilidades e competências.

Antes de formar um profissional específico, a política configurada nas NDCNs prima por um profissional com características gerais importantes, como a capacidade de se atualizar. Da mesma forma como as DCNs se construíram, das diretrizes comuns a alguns cursos para as diretrizes específicas, examinaremos a portaria partindo dos itens dedicados aos atributos do componente de formação geral da prova para os itens dedicados aos atributos do componente específico. É nesta segunda parte que está o nosso foco principal de interesse no documento: as competências e habilidades do profissional da área do Design em avaliação.

O componente de formação geral é composto por dez questões, sendo duas discursivas e oito de múltipla escolha. O parágrafo quarto do terceiro artigo estabelece que tais questões abordarão situações-problema, estudos de caso, simulações e interpretação de textos, imagens, gráficos e tabelas, todos objetos congruentes com as metas de avaliação, uma vez que tais estruturas se apoiam na disposição de dados diversos que, uma vez associados segundo determinadas competências, prestam-se à resolução dos problemas propostos. Como já visto, as situações-problema trabalham a capacidade de reconstruir a estrutura do conhecimento, uma vez que cada situação pede um rearranjo dos saberes e experiências adquiridos. Já os estudos de caso promovem uma estrutura dialógica entre um sistema de informações de fontes diversas como forma de delinear de forma multidimensional uma dada situação, a partir da abordagem profunda de um caso específico. Coadunando com o tipo de profissional que se espera encontrar, trazido no início do mesmo artigo:

“(…) será considerada a formação de um profissional ético, competente e comprometido com a sociedade em que vive. Além do domínio de conhecimentos e de níveis diversificados de habilidades e competências para perfis profissionais específicos, espera-se que os graduandos das Instituições de Ensino Superior (IES) evidenciem a compreensão de temas que possam transcender ao seu ambiente próprio de formação e sejam importantes para a realidade contemporânea. Essa compreensão vincula-se a perspectivas críticas, integradoras e à construção de sínteses contextualizadas.” (fonte: Portaria INEP 128/2009)

Evidencia-se aí um profissional que atende às demandas da sociedade que lhe é contemporânea. Mais ainda, espera-se que o estudante, independentemente de qual seja seu campo do conhecimento, possa apreender de forma holística temas correntes que não sejam necessariamente ligados à sua área de formação - “compreensão de temas que possam transcender ao seu ambiente próprio de formação e sejam importantes para a realidade contemporânea” - distanciando-se, ainda mais, das visões relativas à necessidade primordial de especialização do profissional. O aspecto reflexivo e crítico do formando cumpre um papel fundamental nesse perfil avaliado, uma vez que se busca o sujeito capaz de construir “sínteses contextualizadas”.

Para tanto, os temas abordados na prova de formação geral tocam em assuntos pungentes no horizonte contemporâneo. Ecologia, biodiversidade,

globalização, redes sociais e responsabilidade, sociodiversidade e tecnociência aparecem junto a temas clássicos como arte, cultura e filosofia ou democracia e cidadania. Interessante notar também a presença, junto a temas que se referem a contextos presentes num aspecto planetário, a abordagem de assuntos como as relações interpessoais, as relações de trabalho e a propriedade intelectual, aspectos caros à rede de interações às quais os profissionais se integrarão.

Nos parágrafos segundo e terceiro do mesmo artigo, referente ao projeto conceitual do componente geral da avaliação, são divulgadas as capacidades e competências aí verificadas. Diz o texto:

“§ 2o No componente de Formação Geral, serão verificadas as capacidades de:

- I - ler e interpretar textos;
- II - analisar e criticar informações;
- III - extrair conclusões por indução e/ou dedução;
- IV - estabelecer relações, comparações e contrastes em diferentes situações;
- V - detectar contradições;
- VI - fazer escolhas valorativas avaliando consequências;
- VII - questionar a realidade;
- VIII - argumentar coerentemente.

§ 3o No componente de Formação Geral, os estudantes deverão mostrar competência para:

- I - propor ações de intervenção;
- II - propor soluções para situações-problema;
- III - elaborar perspectivas integradoras;
- IV - elaborar sínteses;
- V - administrar conflitos.” (fonte: Portaria INEP 128/2009)

As capacidades e competências dirigem-se primordialmente a aspectos de apreensão, análise e síntese de informações em prol da proposição de respostas. Nota-se que as competências trazem ações que só podem ser realizadas se o aluno recorrer às “capacidades” antes arroladas. Para propor ações de intervenção ou soluções para situações-problema, o aluno deve apreender dados (ler e interpretar textos, caso este seja o modo comunicacional pelo qual os dados de referência se apresentem), selecionar e avaliar quais dados dentre os apreendidos são reais ou pertinentes (primando aí por analisar e criticar informações emergentes, estabelecer relações, detectando contradições e inferindo os valores pertinentes,

estando aí subjacente o constante questionamento da realidade proposta), escolhendo aqueles que permitam um desenho completo do caso abordado, tornando possível, dessa construção de caso, relacionar aspectos, fundamentar um processo decisório e, conseqüentemente, argumentar coerentemente qual a solução proposta – que conecta a situação problemática à possibilidade de realização. Do mesmo modo, o aluno deve analisar e criticar os dados, antes de elaborar sínteses, momento no qual os dados tratados serão produtivos na abordagem orientada à solução de um caso problemático.

Em seguida, o documento 3 passa a tratar do projeto do componente específico para o campo do Design do ENADE 2009. Nesta parte, são trazidos os objetivos do exame para a área, o perfil profissional de referência, as competências avaliadas e os conteúdos abordados. A prova de Design, que adiante também será objeto de análise, é composta por trinta questões, sendo três discursivas e vinte e sete de múltipla escolha. No oitavo artigo da portaria, está escrito que a prova envolve situações-problema e estudos de casos, estruturas consoantes aos propósitos da avaliação e à epistemologia do campo do Design.

No quarto artigo, o documento 3 trata dos objetivos da prova, relacionando a aferição do desempenho dos estudantes como primeira meta. A avaliação do conjunto de habilidades “consideradas essenciais para a área” e “o domínio das competências necessárias ao exercício profissional” demonstram o caráter do projeto da prova, indicando, nas noções de competências e habilidades, construtos definidores da atuação do designer e diferenciadores do campo – reafirmado no objetivo seguinte, que relaciona a prova com o objetivo de “contribuir para o **aprimoramento da qualidade do ensino em Design no desenvolvimento de habilidades e competências**”. A ligação entre o desenvolvimento de um núcleo de competências e a qualidade do ensino fica aí evidente. A lista segue tratando do aspecto institucional das finalidades do ENADE, no sentido de estimular as IES para o aperfeiçoamento dos instrumentos de seleção dos ingressantes e analisar qualitativamente os resultados, apontando aí as necessidades do processo de formação do designer - “identificar e analisar necessidades, demandas e problemas do processo de formação do designer, considerando a implementação das Diretrizes Curriculares, as distintas habilitações e os diversos campos de atuação da área”. A implementação das DCNs e os campos de atuação do Design são, então, condições reguladoras, em relação às quais serão compreendidos os

resultados da prova, a fim de apontar caminhos para o aperfeiçoamento da educação em Design.

Incluídos nos objetivos estão as perspectivas profissionais – campos de atuação como condição subjacente ao processo de formação - e formativas – aquisição de determinado rol de competências e habilidades. Resta esclarecer qual é, enfim, a perspectiva sobre o profissional – o indivíduo que passará pelo processo de formação para atuar profissionalmente como designer. Em seu artigo 5º, a portaria traz a definição de perfil profissiográfico que guia a avaliação:

“Apto a compreender e responder às necessidades do indivíduo e da sociedade, com ética e capacidade crítica, reflexiva e de visão humanística, referente à concepção, ao desenvolvimento, acompanhamento e produção de projetos na sua área de competência. Sua atuação se dá na identificação e resolução de problemas de forma criativa, relativamente às questões tecnológicas, funcionais e estéticas, considerando componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.” (fonte: Portaria INEP 128/2009)

O perfil do designer, de acordo com o entendimento que pauta o ENADE, compreende seu caráter reflexivo e seu caráter social – em função do atendimento às demandas humanas e sociais e sua visão humanística. Do mesmo modo, reconhece, destarte, como um profissional de premissa prática, praxiológica, realizada na “concepção, no desenvolvimento, acompanhamento e produção de projetos na sua área de competência”, ou seja, no desenvolvimento de projetos em Design, reunindo planejamento, processo e produção. Tais projetos partem de uma compreensão sistêmica de um problema, construído por seus mais diversos aspectos - “considerando componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais”, ligando um cenário problemático à possibilidade, por meio de uma oportunidade de projeto da “identificação e resolução de problemas de forma criativa”.

Tendo o perfil de profissional antes analisado, passamos a seguir às competências, competências essas que o exame pressupõe terem sido desenvolvidas no percurso acadêmico. A lista apresenta vinte e nove itens e a formulação de todos se inicia num verbo no infinitivo, denotando uma ação e, por aí, a noção de competência como uma mobilização de saberes, experiências, habilidades e conhecimentos com um determinado propósito, ao lidar com uma determinada situação-problema.

- “1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística);
  - 2) conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade);
  - 3) implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação);
  - 4) desenvolver senso estético;
  - 5) desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade;
  - 6) desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico;
  - 7) aprimorar expressão verbal;
  - 8) aprimorar expressão visual;
  - 9) ampliar a capacidade de análise e síntese;
  - 10) desenvolver iniciativa empreendedora;
  - 11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;
  - 12) aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto;
  - 13) dominar a linguagem técnica do Design;
  - 14) atuar em atividades interdisciplinares;
  - 15) trabalhar em equipe;
  - 16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;
  - 17) contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos;
  - 18) identificar demandas da Sociedade e propor soluções de Design;
  - 19) identificar, formular e resolver problemas de Design;
  - 20) desenvolver visão setorial;
  - 21) analisar sistemas, produtos e processos;
  - 22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;
  - 23) estabelecer conceitos e desenvolver projetos, utilizando método de Design;
  - 24) supervisionar e coordenar projetos e serviços de Design;
  - 25) avaliar criticamente alternativas de solução para problemas;
  - 26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;
  - 27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design;
  - 28) considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas;
  - 29) contribuir na construção de valores para a atuação profissional ética e responsável.”
- (fonte: Parecer INEP 128/2009)

As competências aí divulgadas aparecem em maior quantidade e detalham com mais precisão alguns aspectos da prática do designer. Em comparação com as diretrizes curriculares para a área, onde são divulgados apenas eixos de

competências, aqui elas são mais relacionadas à qualidade dos comportamentos, atitudes e ações requeridas do profissional na ação de projetar, na perspectiva do campo do Design. O detalhamento trabalha condições acerca de pensamento do designer presente na apreciação de um dado sistema – social e humano -, na definição de uma oportunidade de projeto e nas características cognitivas desse pensamento ao desenvolver tanto a fundamentação quanto o percurso que liga o problema à possibilidade – configuradas na oportunidade.

Entendendo a atividade do designer como uma prática de caráter dialógico e dialético, é primordial para a concretização daquilo que foi conceituado inicialmente, saber atuar com outros sujeitos. Sendo assim, aparecem na lista competências que lidam com o caráter relacional da atividade. Tais capacidades se atêm à representação para construir um discurso e ensejar um diálogo com membros de equipes, multidisciplinares ou não. Para o exercício da prática projetual, é necessário travar contato com diversos grupos e, da interação, subsidiar o desenvolvimento do trabalho.

A lista também trabalha condições que afloram da qualidade do processo reflexivo do designer e de sua forma de abordar o mundo. Construída a oportunidade, além de se relacionar com outros sujeitos – atores do sistema e do processo de confecção da solução, colaboradores e parceiros no caminho projetual -, é importante conceber os papéis da prática ali exercida. Mais ainda, é fundamental ser capaz de refletir sobre o projeto, contextualizar seu trabalho, atuar no sentido de rever passos anteriores, planejar passos posteriores, enxergando o plano geral que torna pertinente o trabalho em desenvolvimento. Nesse processo, diversos procedimentos operacionais servem ao projeto como uma forma de dialogar entre aquilo que é desenvolvido do ponto de vista interno do time de projetistas e aquilo que é divisado no contexto de recepção do projeto realizado. Cenário e processo se interferem num processo dialético que fundamenta e justifica o projeto.

Por fim, voltando à reflexão central, ou seja, às propriedades relacionais e operacionais, temos as ações de cunho instrumental. Ligadas ao caráter prático do trabalho, relacionam-se ao conhecimento, análise, especificação e escolha de ferramentas e processos por meios dos quais cada ação se realizará. O desenvolvimento de uma *interface* digital para um *website*, por exemplo, leva em consideração uma abordagem dialética dos objetivos de quem possui determinado

‘sítio’ e de quem usará determinado espaço virtual, dos suportes pelos quais o usuário entre em contato com o conteúdo, das relações visuais e ergonômicas com a interface, construindo o problema por diversos aspectos. A análise será sintetizada no estabelecimento de critérios para o desenvolvimento do processo. Por fim, o trabalho será concretizado com determinados instrumentos – aqueles que forem adequados para a produção daquilo que havia sido antes construído como uma oportunidade. Esta oportunidade é lapidada pela ação projetual pautada pelo estabelecimento, a avaliação e a compreensão reflexiva do processo.

A partir dessa observação, revisitamos a lista, organizando-a segundo quatro categorias. Vejamos a seguir as categorias e suas definições:

<b>Eixo central</b>	competências relativas ao olhar do designer, àquilo que subjaz a formulação e planejamento do projeto, aquilo que leva à construção de uma oportunidade como conexão entre problema e possibilidade, ações ligadas às qualidades fundamentais da forma de conhecer do designer;
<b>Eixo relacional</b>	competências relativas à capacidade de trabalhar coletivamente, ações que demandam diálogo, interação entre campos ou sujeitos em trabalhos colaborativos;
<b>Eixo operacional</b>	competências relativas à operacionalização e desenvolvimento do trabalho, do ponto de vista de planejamento, reflexão sobre o processo, correção e realização, ações relativas às variáveis em um projeto de Design – incluindo domínios nos quais os projetos se inserem (mercado, sociedade) e procedimentos relacionados às fases do desenvolvimento de um projeto (identificar demandas, a formulação de uma oportunidade, conjunto de ações relativas à geração de alternativas, definição de parâmetros e juízo quanto ao <i>status quo</i> do trabalho);
<b>Eixo instrumental</b>	domínio de competências técnicas relativas aos saberes aos quais se recorre para levar a cabo as ações planejadas, ações relativas a aspectos técnicos com a finalidade de concretização do trabalho.

Na tabela a seguir (Tabela 8), mostramos a correspondência entre as categorias e as competências listadas na portaria.

<b>Eixo central</b>	1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística);
---------------------	--

	<p>2) conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade);</p> <p>3) implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação);</p> <p>4) desenvolver senso estético;</p> <p>5) desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade;</p> <p>6) desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico;</p> <p>7) aprimorar expressão verbal;</p> <p>8) aprimorar expressão visual;</p> <p>9) ampliar a capacidade de análise e síntese;</p> <p>10) desenvolver iniciativa empreendedora;</p> <p>20) desenvolver visão setorial;</p> <p>29) contribuir na construção de valores para a atuação profissional ética e responsável.</p>
<b>Eixo relacional</b>	<p>14) atuar em atividades interdisciplinares;</p> <p>15) trabalhar em equipe;</p> <p>24) supervisionar e coordenar projetos e serviços de Design;</p>
<b>Eixo operacional</b>	<p>16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;</p> <p>17) contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos;</p> <p>18) identificar demandas da Sociedade e propor soluções de Design;</p> <p>19) identificar, formular e resolver problemas de Design;</p> <p>23) estabelecer conceitos e desenvolver projetos, utilizando método de Design;</p> <p>25) avaliar criticamente alternativas de solução para problemas;</p> <p>27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design;</p> <p>28) considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas;</p>
<b>Eixo instrumental</b>	<p>11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;</p> <p>12) aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto;</p> <p>13) dominar a linguagem técnica do Design;</p> <p>21) analisar sistemas, produtos e processos;</p> <p>22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;</p> <p>26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;</p>

**Tabela 8:** Competências avaliadas no ENADE para o Design em 2009, organizadas segundo categorização proposta. (fonte: Portaria INEP 128/2009)

A portaria divulga também os conteúdos utilizados na composição da prova. São considerados quatorze núcleos de conteúdos, relacionando aspectos metodológicos, teóricos e práticos. No Art. 7º são divulgados da seguinte forma:

“Art. 7º A prova do Enade 2009, no componente específico da área de Design, tomará como referencial os seguintes conteúdos:

- a) teoria e história do Design;
- b) estética e história da arte;
- c) estudos sociais, econômicos, culturais e ambientais;
- d) estudos da percepção;
- e) comunicação, expressão e estudos semânticos;
- f) expressão visual;
- g) modelagem;
- h) metodologia científica;
- i) metodologia de projeto;
- j) estudos em ergonomia;
- k) materiais;
- l) processos e meios produtivos;
- m) gestão do Design;
- n) administração da produção.”

(fonte: Portaria INEP 128/2009)

Os conteúdos trazem noções desde disciplinas associadas – Ergonomia, Estética, História da Arte, Comunicação – e núcleos de conhecimento relativos à visão histórica e epistemológica do campo – teoria e história do Design – até noções práticas relativas à configuração de projetos – a administração da produção, materiais, processos e meios produtivos, expressão visual, modelagem. Há forte cobrança quanto à metodologia para o encadeamento teórico e teórico-prático, denotada pela presença de dois núcleos metodológicos: um científico e um projetual. Nota-se também a abordagem relacionada à necessidade de um profissional que possua um determinado rol de competências, mas cujos conhecimentos transcendam a própria prática, demonstrada pela presença de conteúdos referentes a estudos sociais, culturais, econômicos e ambientais.

O perfil do profissional que lastreia o exame, portanto, está em consonância com o perfil manifestado nas diretrizes. A visão carregada é a do profissional que deve ter proficiência e conhecimento técnico para produzir soluções, mas também

deve ter um pensamento holístico e uma visão prospectiva para compreender sua ação em relação às dimensões econômicas, sociais, ambientais e culturais. Para tanto, o profissional deve se apoiar em conhecimentos de áreas associadas do saber, para gerir os projetos que desenvolve, no aspecto metodológico e praxiológico. O rol de competências listado lança luz sobre os eixos divulgados nas NDCNs, permitindo a criação de uma ponte entre a orientação e a avaliação política. Temos aí uma chave para ensinar o primeiro diálogo.

No entanto, analisamos até aqui apenas as normas para o exame. O documento estudado delineou as concepções de perfil e competências que serão avaliadas. A interação de tais parâmetros com o estudante só acontecerá por meio da prova. Nesse sentido, apresentamos a seguir a análise da prova de Design do ENADE 2009.

### 5.1.2. Documento 4 – Prova de Design do ENADE 2009

Documentos selecionados		
<b>Documento 4</b>	<b>Prova de Design do ENADE 2009</b> , realizada em novembro daquele ano	<b>Link</b> < <a href="http://public.inep.gov.br/enade2009/DESIGN.pdf">http://public.inep.gov.br/enade2009/DESIGN.pdf</a> >



Uma vez entendidas as metas do ENADE para o Design em sua edição do ano de 2009 e as condições que conformaram a avaliação, cumpre tomar o próprio exame como objeto de análise. O estudo tem o objetivo de compreender as competências aferidas a partir da análise das questões discursivas da prova. A análise não se dará somente pelo discurso das atividades, mas pelo diálogo ensejado entre as atividades, o gabarito da prova, a matriz de competências trabalhadas pelos exercícios, os comentários sobre o padrão de respostas e os objetivos de cada questão discursiva que constam no Relatório Síntese do ENADE 2009.

Esse relatório traz a análise detalhada do exame, relacionando dados quantitativos como: (1) número de estudantes que atendiam aos critérios para prestar o ENADE; (2) número de estudantes ingressantes e concluintes presentes; (3) gráficos com a distribuição dos alunos avaliados pelas regiões do país; (4) gabarito do componente específico e do componente relativo à formação geral com os comentários detalhados quanto às questões discursivas; (5) matriz relacionando os conteúdos trabalhados, habilidades e competências aferidas em cada atividade e (6) análise estatística do padrão de resposta a cada questão. O documento também traz novamente as condições que subjazem a avaliação, já analisadas, as finalidades gerais do ENADE e a percepção sobre a prova.

O conteúdo que há nesta síntese é definido na terceira seção do documento 4, Prova de Design do ENADE 2009. Nossa intenção neste subtópico é a de analisar a prova e apresentar a matriz desenvolvida na pesquisa que associa conteúdos, habilidades e competências aferidas questão a questão. Mais ainda, interessa-nos, especificamente, nesta parte, promover a análise técnica das três questões discursivas, apresentando a apreciação quanto à elaboração e à finalidade dos enunciados, competências e habilidades aferidas, conteúdos sobre os quais se constroem as respectivas atividades e a leitura qualitativa dos dados referentes às respostas esperadas e obtidas.

As questões discursivas do componente específico para a área do Design do ENADE 2009 são as três últimas, de número 38, 39 e 40. No relatório, cada uma delas é analisada detalhadamente, primeiro com um quadro que traz o conteúdo abordado, as competências e as habilidades avaliadas e as estatísticas básicas relativas ao seu nível de acerto e a amostra respondente. Logo após a apresentação desses dados, o documento 4 divulga a análise técnica das respostas, organizada em análise dos resultados, análise das abordagens e conclusão. A fim de organizar o estudo aqui apresentado, ordenaremos os dados por questão, apresentando o enunciado, a resposta esperada, a matriz de conteúdo e as competências abordados e, enfim, o discurso dos comentários presentes na análise técnica.

Recorremos à Guia de Elaboração de Itens (2008) do Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (CAEd) – documento que descreve as relações entre a formulação de uma questão e a avaliação de acordo com alguns passos – para compreender a relação entre a competência avaliada e a questão formulada. Assim, a elaboração de um item pressupõe a definição de descritores, que

relacionam numa matriz, em categorias, as competências previstas e os conteúdos relacionados. Tal predição mobiliza a geração de uma situação-problema que será manifestada por um enunciado. Tal enunciado “é estímulo, para que o estudante mobilize recursos cognitivos, a fim de solucionar o problema apresentado com base nos dados do suporte e responder ao que é solicitado pelo comando da resposta” (CAEd, 2008). O suporte pode conter um texto, um recorte de jornal, um gráfico, entre outras peças, que tragam informações necessárias para a compreensão do problema e para a construção de solução. O comando, por fim, é aquilo que o enunciado demanda do estudante, é a questão que deve ser respondida. Nesse sentido, toda questão apresenta uma situação, amparada por dados ou condições, de onde se refletirá sobre um problema e as instâncias para sua solução.

A noção de relação entre a questão, a mobilização de conhecimentos e resposta também pode ser compreendida pela noção de resolução de problemas de Pólya. O matemático húngaro George Pólya (1981) propõe que a resolução de problemas possa ser decomposta em quatro estágios. O primeiro, refere-se à compreensão do problema. Nesta etapa, o aluno dialoga com o enunciado, identifica os dados presentes, o sistema de regras a que é submetido um universo de respostas, resultando na identificação da incógnita do problema. O segundo, relaciona-se à construção de um planejamento para resolver o problema. Então, o examinando desenvolve uma estratégia para conectar os dados à incógnita definida, desdobrando daí problemas menores relacionados ao percurso planejado. O terceiro estágio compreende a execução da estratégia propriamente dita. Nela, os estudantes vão realizar os procedimentos anteriormente planejados em prol da resolução do problema. O quarto estágio, então, é um processo de revisão crítica do percurso realizado. Nele, examina-se a relação entre resposta e pergunta, verificando sua coerência e precisão, bem como a interação entre os procedimentos que levaram à determinada construção.

A primeira questão discursiva da prova de Design do ENADE 2009 aborda a história do Design como tema central. Mais precisamente, o conteúdo se refere à história do Design no Brasil. O enunciado mostra três nomes de personalidades com papéis relevantes na história do campo no país e pede para que o examinando selecione dois deles e cite ao menos um projeto de cada um. Além disso, é pedido

ao estudante que escreva a relevância de cada personalidade escolhida para o Design.

“Questão 38 - Discursiva:

A historiografia do design considera como marcos do exercício do design, no Brasil, a produção de Alexandre Wollner, Aloísio Magalhães e Sérgio Rodrigues. Desses três nomes, selecione dois e justifique o papel deles como pioneiros na área. Cite, pelo menos, um projeto realizado por cada um, bem como sua relevância para o design.” (fonte: Prova de Design do ENADE 2009)

A questão mostra um grupo de nomes destacados por sua relação com a fundação do ensino de Design no país, por serem pioneiros da atividade profissional no Brasil e por terem destacada produção de projetos na área. Os três nomes se destacam pela abertura de áreas de atuação, pela qualidade do trabalho e pela relação que trazem entre campo de atuação e ensino de Design. Wollner e Magalhães se relacionam ao início do ensino da primeira escola de Design brasileira, com atuação destacada na composição de identidades visuais celebradas (Design gráfico, Design institucional). Rodrigues é um dos mais renomados e premiados designers brasileiros, com relevante produção, destacada internacionalmente, no campo do Design de móveis (Design de produto, Design de mobiliário).

Os nomes disponibilizados, portanto, associam-se a áreas de atuação diferentes dentro do campo e podem ser abordados tanto em relação à fundação da educação instituída do Design no país, como pela produção relevante e reconhecida. Conhecer suas produções possibilita que se responda a uma parte da questão, mas é necessário saber posicioná-los na história do Design brasileiro para dissertar sobre “sua relevância para o design” (Prova de Design do ENADE 2009). Sendo assim, a atividade partia de nome de designers importantes para aferir, em primeiro lugar, o repertório do estudante quanto às figuras célebres na área e suas realizações e, em segundo lugar, seu papel no desenvolvimento da área do Design brasileiro. Tais associações poderiam se dar a partir do viés relacionado à atividade profissional ou à atividade educacional.

A fim de solucionar o exercício, o aluno deveria, antes de tudo, ter um repertório formado em relação ao desenvolvimento do Design no país. Sem esse repertório, não há subsídios para recorrer e não há uma forma de associar nomes e

papéis. Tal repertório pode ser formado tanto pelo conhecido da História do Design no Brasil quanto por uma revisão quanto à produção relevante no Design nacional. Além disso, o aluno deveria ser capaz de analisar e organizar seus conhecimentos quanto a cada nome, apreciando sobre qual deles haveria repertório mais rico, sendo, portanto, o nome, uma escolha mais bem sucedida para realizar a prova. A partir da seleção, o respondente deveria sintetizar as informações pertinentes num texto de resposta à atividade. No documento que relaciona o Padrão de Resposta do ENADE 2009, temos o seguinte:

“Alexandre Wollner

Poderá ser citado:

- Foi um dos primeiros a ter um aprendizado formal na área. O examinando pode exemplificar, citando que Wollner foi aluno do Instituto de Arte Contemporânea (IAC) e que foi aluno da Hochschule für Gestaltung, de Ulm (conhecida como Escola de Ulm).
- Foi sócio do que é considerado, para alguns, o primeiro escritório de design no Brasil (Forminform).
- Foi um dos professores pioneiros do ensino de nível superior de design no país (professor da ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial - Rio de Janeiro).
- Desenvolveu projetos de identidade visual, quando esta prática ainda não era corrente no Brasil.
- Projetos desenvolvidos – identidade visual, entre outros:
  - o Metal leve
  - o Eucatex
  - o Probjeto
  - o Argos Industrial
  - o Escriba
  - o Moinho Santista
  - o Banco Itaú
- Embalagens:
  - o Açúcar União
  - o Sardinhas Coqueiro

Aloísio Magalhães

- Foi o primeiro brasileiro a lecionar design no exterior (Philadelphia Museum School of Art).
- Foi um dos pioneiros na adoção e divulgação do léxico construtivo e nos métodos ligados às escolas suíça e alemã em projetos de identidade visual no Brasil – léxico e métodos esses vieram a se tornar dominantes no país.

- Foi um dos professores pioneiros do ensino de nível superior de design no país (professor da ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial – Rio de Janeiro).
- Montou o escritório PVDI, no Rio de Janeiro, responsável por grandes e pioneiros projetos de identidade visual e que também, por meio de estágios e empregos, colaborou na formação de, pelo menos, uma geração de designers, que replicaram suas ideias.
- Projetos de identidade visual, entre outros:
  - o Petite Galerie
  - o Editora Delta
  - o Banco Aliança
  - o Banco do Estado da Guanabara
  - o Banespa
  - o Banco Moreira Salles
  - o Símbolo do 4º Centenário do Rio de Janeiro
  - o Light
  - o CCPL
  - o Produtos Beija-Flor
  - o Petrobrás
  - o Embratel

Sérgio Rodrigues

- Desenvolveu projetos de móveis com características inovadoras (formais, de fabricação e de uso de materiais – neste último caso, couro e madeiras de lei)
- Foi dos primeiros a receber prêmios internacionais na área do design, como o de Cantu, na Itália, na década de 1960.
- Foi fundador da indústria moveleira Oca, uma das pioneiras na fabricação, comercialização e difusão do móvel moderno no país.
- Projetos desenvolvidos, entre outros:
  - o Poltrona mole / sofá mole
  - o Poltrona Sheriff
  - o Poltrona Kilin” (fonte: Padrão de resposta do ENADE 2009)

Em relação a cada nome, o gabarito do exame traz pelo menos três pontos de abordagem quanto à relevância da respectiva personalidade para a cena do Design no Brasil. A atuação profissional pioneira ou relevante e a prática educacional fundadora ou internacional são pontos trazidos no padrão de resposta. Quanto ao rol de projetos realizados, vemos identidades visuais marcantes e móveis celebrados.

Na Análise Técnica da questão 38, vemos um alto índice de notas zero – 76,7% entre os concluintes. No texto do relatório síntese vemos que, dentre as

questões discursivas, esta foi aquela “em que os grupos de estudantes observados obtiveram um desempenho pior” (Relatório Síntese do ENADE 2009/Design). Quanto ao conteúdo ali trabalhado, o documento atesta que a atividade trata da Teoria e História do Design. Quanto às competências, necessárias para a resolução da questão, destacam-se a capacidade de “lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo” - o aluno deveria apreciar não só as qualidades de cada nome, mas a conexão de cada um com o processo histórico da constituição do campo no país -, de “conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo” - a atividade apresenta-se com um enunciado único e inédito, impondo portanto um novo problema a ser resolvido; tal resolução se daria pelo recurso a conhecimentos já possuídos (antes tratado como repertório) -, “contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos” - a questão demanda a contextualização de artífices do Design na história do campo no país para acusar sua relevância - “desenvolver visão setorial” - o conhecimento possuído deve relacionar-se a aspectos das áreas de trabalho e ensino do Design no país - “analisar sistemas, produtos e processos” - concretamente, é um ponto pelo qual o estudante pode associar os nomes e produzir sentidos que façam emergir aspectos relevantes de cada um - e “avaliar criticamente alternativas de solução para problemas” - para resolver a atividade é necessário compreender o objetivo da mesma e quais insumos se tem em mãos para alcançar tal meta, definindo critérios para um processo decisório que se inicia na seleção dos nomes e termina na composição da resposta propriamente dita.

“Conteúdos predominantes: Teoria e história do Design.

Habilidades/competências:

- Lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística).
- Conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade).
- Desenvolver senso estético.
- Aprimorar expressão verbal.
- Aprimorar expressão visual.
- Aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto.
- Compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais.

- Contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos.
- Desenvolver visão setorial.
- Analisar sistemas, produtos e processos.
- Avaliar criticamente alternativas de solução para problemas.
- Contribuir na construção de valores para a atuação profissional ética e responsável.”

(fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

Os comentários sobre as respostas reforçam os apontamentos anteriores, definindo que “a resposta requer informações contextualizadas sobre três designers conhecidos e com bastante referência em trabalhos conhecidos e amplamente divulgados em diversas produções bibliográficas” (Relatório Síntese do ENADE 2009/Design). O pioneirismo dos designers apresentados e a divulgação de seus trabalhos e de sua história em vasta produção bibliográfica são considerados como chave fundamental para aferir o conhecimento do estudante quanto à história do Design no Brasil. A análise infere, pelas sequências de respostas que atendiam aos objetivos (na correção, as respostas que alcançaram tal rendimento vinham em sequência, num mesmo lote, indicando, segundo o relatório serem de estudantes de mesma IES), que uma pequena parcela das escolas priorizam a abordagem da atividade no Brasil (não apenas trabalhando o conhecimento do Design nos países centrais):

“Isto parece indicar que o ensino contextualizado da história do design priorize uma abordagem da atividade no próprio País, (e não apenas do desdobramento do design nos Países centrais), seja isolado a uma ou outra instituição. Ressalte-se que estas respostas representaram uma minoria no total geral da correção.” (fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

Preocupa os analistas o alto índice de respostas que relacionavam projetos relevantes aos designers citados, mas sem a correspondente e necessária apresentação dos motivos que os fizeram obter destaque na historiografia. Tal fato aponta, segundo o relatório, um contato superficial com as referências, manifestado na memorização de nomes sem a contextualização referente.

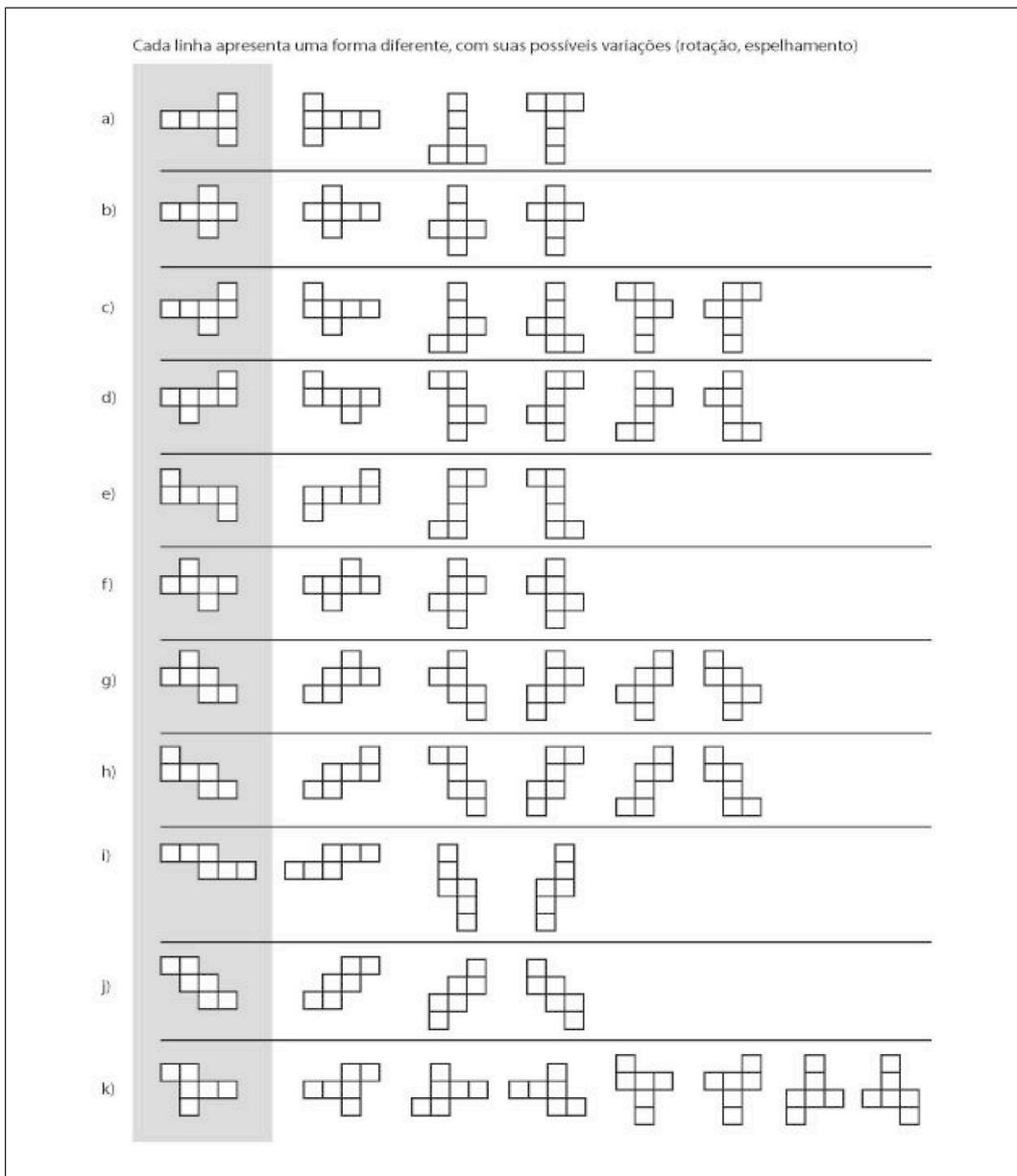
A segunda questão discursiva da prova é um exercício de desenho técnico. O enunciado não apresenta informações contextualizadoras ou dados complexos a serem associados. Na verdade, a atividade recorre a conhecimentos abstratos e à

capacidade de visão espacial e técnica de representação visual. Essa questão aborda, dentre os conteúdos citados na Portaria INEP 128/2009, a Expressão Visual.

“Questão 39 - Discursiva:

Considerando-se um cubo de papelão, represente sua planificação de três formas diferentes.” (fonte: Prova de Design do ENADE 2009)

A resposta (Figura 2) se configura num desenho ou esquema apresentando noções de geometria, desenho, proporcionalidade e lógica, a fim de que se desenhe num plano a decomposição estrutural de uma forma tridimensional. O raciocínio do respondente parte, portanto, do conhecimento prévio das formas geométricas – deve entender o que é um cubo e um plano - da visualização da forma inicial e da capacidade para realizar a projeção da forma do cubo sobre uma superfície plana. No entanto, a projeção deve ser reversível, ou seja, o desenho planificado deve ser passível de ser remontado num cubo. Nesse sentido, não basta ao respondente compreender que um cubo é composto por seis faces quadradas. Elas devem formar um sistema capaz de ser manifestado num plano e remontado em três dimensões. Mais ainda, eles devem apresentar três formas de planificação, três opções para resolver tal questão. A referência ao material – papelão – cumpre o papel de tornar menos abstrato o raciocínio, possibilitando a ancoragem do raciocínio em alguma experiência passada.



**Figura 2:** Opções de resposta à questão 39 da Prova de Design do ENADE 2009 (fonte: Padrão de resposta do ENADE 2009)

Ao problema posto cabem diversas soluções. O conteúdo aí abordado é a Expressão Visual. De fato, não há qualquer outro dado apontando para outro tipo de conteúdo dentre aqueles cobertos pelo ENADE para o Design. Pelos termos usados e pelas noções de desenho geométrico requeridas, é evidente que as competências instrumentais entram em ação nesta questão. Dominar a linguagem técnica do Design e escolher e usar recursos informacionais são fundamentais na configuração da resposta. Mas estão subjacentes a esses domínios a capacidade de atender ao problema com as condições ali oferecidas. Competências centrais de

raciocínio são antes acionadas, no tocante à percepção visual, espacial e de proporcionalidade, ao raciocínio lógico e geométrico e à expressão visual em si (pela qual será constituída uma resposta inteligível). Sobretudo, reconhecidos todos os dados, é necessário, segundo o comando da questão, desenvolver não apenas uma solução, mas três variações capazes de atender aos parâmetros de sucesso requeridos – sendo assim, o designer deve não apenas ter conhecimento de desenho geométrico, mas, principalmente, saber aplicá-lo na resolução do problema particular proposto (produzindo um novo construto, a partir de uso criativo de conhecimentos prévios) e nas suas variações (utilizando procedimentos de recombinação submetidos aos parâmetros, de modo a inovar e, a fim de escolher que formas apresentar como resposta final, analisar e criticar quais atendem às demandas da questão).

“Conteúdos predominantes: Expressão visual

Habilidades/competências:

- Conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade).
- Implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação).
- Desenvolver senso estético.
- Desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade.
- Desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico.
- Aprimorar expressão visual.
- Ampliar a capacidade de análise e síntese.
- Escolher e usar recursos informacionais/computacionais.
- Dominar a linguagem técnica do Design.”

(fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

A Análise Técnica aponta essa questão como a intermediária entre as três discursivas, em relação ao nível de sucesso dos respondentes. O percentual de notas nulas foi mais baixo que na questão anterior – 53,8% entre os concluintes. Nos comentários sobre as respostas, os analistas refletem que, sendo uma atividade envolvendo desenho e expressão visual, a questão estaria em “uma área de conforto para a grande maioria dos estudantes de design” (Relatório Síntese do ENADE 2009/Design), obtendo uma quantidade “razoável” de respostas que atenderam ao enunciado. Dois erros, no entanto, chamaram a atenção pela recorrência:

“O primeiro deles, muitíssimo frequente, foi a representação do cubo em perspectivas diferentes (isométrica, explodida, etc), em vez da representação de planificações de sua construção. Tal confusão chamou a atenção pelo fato de a noção de planificação ser básica na formação de designers, seja qual for a habilitação escolhida. É possível atribuir este resultado à parcela dos estudantes que estão no início da graduação. O segundo erro que se destacou foi a representação, seja em forma de perspectiva ou mesmo de planificação, de tubos, em vez de cubos. A confusão fonética que está na base deste erro requer uma investigação, visto que o texto do enunciado estava impresso, e não anunciado oralmente. Talvez evidencie a mera desatenção dos estudantes para com a prova ou a pouca importância dada por ele ao ENADE como um todo (o estudante teria lido os enunciados com rapidez e displicência, para livrar-se da prova).” (fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

O primeiro erro denota a não compreensão da noção de planificação. Os analistas atribuem tal incompreensão a uma condição do próprio exame, que compreende alunos ingressantes e concluintes. Dessa forma, julga o documento que a parcela ingressante não conhece ainda o termo. Tal comentário deixa claro o que esperavam os corretores. O segundo erro apontado é mais grave e pode ser avaliado tanto como um exercício pouco atento da prova, quanto como uma ausência de competências fundamentais para a compreensão de enunciados. Essas possibilidades de avaliação estão presentes na conclusão dos comentários, relacionando a dificuldade de compreensão terminológica (entre “cubos” e “tubos”) à ausência de práticas pedagógicas que primem pela expressão escrita, baseadas em bibliografia, provas e trabalhos escritos.

“Tais evidências sejam sintomas de deficiência de uma condição básica para o acesso e a própria presença de tais estudantes em cursos de nível superior: o domínio da linguagem escrita como forma eficaz de comunicação. Sendo assim, deve se pensar nessa questão não apenas no âmbito geral do ensino, mas igualmente, no próprio âmbito da graduação em DESIGN, visto que para muitos professores é consensual a prioridade dada à comunicação oral como forma de transmissão do conhecimento nestes cursos (ausência de provas e trabalhos escritos, com prevalência da execução de tarefas ditas 'práticas'; ausência ou não utilização efetiva de uma bibliografia obrigatória nas disciplinas; aulas expositivas fundadas no discurso oral do professor com apoio exclusivo de imagens etc).” (fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

A terceira questão discursiva do exame aborda a metodologia de projeto como conteúdo. Descrevendo a atividade projetual determinada por três fases principais, a prova pede que o respondente traga ao menos três atividades inscritas em cada uma das etapas. Dividindo o processo projetual em “identificação e apresentação do problema”, “desenvolvimento de soluções” e “avaliação de resultados”, os examinadores trazem três fases cruciais e que se relacionam às definições sobre um projeto em Design e sobre o próprio designer vistas no capítulo anterior. A primeira parte consiste na intuição - que conecta um problema e sua possibilidade de realização – e na formulação da oportunidade de um projeto – que se baseia na apreciação ordenada de dados do cenário abordado à luz de intuição inicial. A segunda parte consiste na interferência no sistema abordado através de soluções satisfatórias, como uma forma de o designer proceder à atividade dialética de uma tentativa de solução, experimentação e aquisição de mais dados que permitam a construção complexa do problema trabalhado. A terceira parte se presta à leitura do resultado das tentativas de solução e à formulação de novos parâmetros e novas tentativas de resposta, a fim de atingir a possibilidade de realização ou o estado ideal do sistema, antecipada no *insight* inicial.

“Questão 40 - Discursiva:

No campo do design, o termo metodologia de projeto refere-se ao conjunto de atividades que o designer executa na busca da solução de um problema. As atividades podem ser reunidas em três grandes etapas: (1) identificação e apresentação do problema, (2) desenvolvimento de soluções e (3) avaliação dos resultados. Dê, pelo menos, três exemplos de atividades realizadas em cada uma dessas etapas.” (fonte: Prova de Design do ENADE 2009)

A questão requer dos respondentes – especificamente dos concluintes – uma capacidade de refletir sobre suas ações no desenvolvimento de um projeto. Não basta ter tido a experiência, mas, sim, ser capaz de revisitá-la e compará-la a outras, bem como ao conhecimento metodológico aprendido de forma abstrata sob a forma de leituras e aulas. Tal ‘revisita’ será objeto de categorização e análise sob o prisma proposto na questão. Uma vez analisada e indexada a experiência, é preciso que o estudante saiba abstrair, generalizando atitudes presentes em cada percurso, sob a divisão de fases do projeto contida no enunciado. Por sua vez, o

discurso que enuncia a atividade traz uma perspectiva sob a qual o aluno pode se orientar para pautar e avaliar suas experiências e conhecimentos, permitindo (e requerendo) uma análise crítica e uma síntese em, pelo menos, três ações projetuais por etapa. A resposta esperada traz diversas opções de atos em cada etapa, apontando pela terminologia empregada para um painel que abarca diversas metodologias de projeto.

“Identificação e apresentação do problema (etapa 1):

- problematização;
- sistematização;
- levantamento de dados;
- análise de similares;
- síntese;
- briefing;
- definição de público-alvo;
- identificação de usuários;
- identificação de oportunidades;
- pesquisa bibliográfica;
- pesquisa de mercado;
- análise de similares;
- análise de uso;
- análise de interfaces;
- análise morfológica.

Desenvolvimento de soluções (etapa 2):

- geração de alternativas;
- desenvolvimento de alternativas;
- seleção de alternativas;
- aprimoramento de alternativas;
- identificação de partidos;
- seleção do partido;
- desenvolvimento do partido adotado;
- protótipos;
- técnicas de criatividade;
- modelos preliminares;
- croquis;
- esboços;
- mockups;
- layouts (ou leioutes);

- roughs (ou raves);
- maquetes;
- definição de conceitos;
- anteprojetos.

Avaliação dos resultados (etapa 3):

- planejamento de testes;
- testes com usuários;
- teste em situação real;
- teste em laboratório;
- pesquisa quantitativa;
- pesquisa qualitativa;
- questionários;
- entrevistas;
- testes de usabilidade;
- protótipos;
- verificação de necessidade de alterações ou ajustes.” (fonte: Padrão de resposta do ENADE 2009)

A atividade aborda o conteúdo referente à Metodologia de Projeto e o faz por uma proposta generalista, a fim, principalmente, de promover uma reflexão sobre a prática – o uso do sintagma “atividades realizadas” é chave na proposição, uma vez que liga o raciocínio abstrato (de decomposição de experiência em enunciados que descrevam suas partes) à experiência prática (a *performance* do estudo em exercícios projetuais, bem como as reflexões levadas a cabo na fundamentação metodológica de tais trabalhos). Como já dissemos, a resposta aceita *inputs* de diversas metodologias, manifestada tanto pela variedade de conceitos, quanto pela inclusão de variações dentro de algumas opções de termos, configurando-se num teste generalista qualitativo – o aluno deve saber analisar suas experiências prévias e reorganizá-las segundo a expectativa da questão.

Ao tratar de metodologia de projeto, a questão exercita todas as competências aferidas pelo ENADE. Por meio de uma proposta que remete o estudante a seu conhecimento e a seu conhecimento na prática, o enunciado adquire uma associação com a raiz da própria atividade. Sem ter atuado e sem refletir sobre a prática, balizada por teorias, a construção da resposta torna-se mais difícil, bem como sua análise e avaliação quanto ao atendimento dos objetivos propostos. A resposta exige do estudante, principalmente, uma visão holística

sobre a prática, a associação de conceitos já conhecidos sob o prisma proposta pela atividade – promovendo, portanto, a reconstituição de uma estrutura cognitiva prévia - a expressão verbal – capaz de organizar pelo discurso as atitudes inscritas em cada etapa e, sobretudo, de compreender o comando trazido no enunciado -, a capacidade de análise e síntese – de teorias conhecidas, vivências – e avaliar criticamente as alternativas de resposta construídas por meio da escolha de recursos informacionais e computacionais (no sentido de indexação de dados) adequados. No processo, por tratar de reflexão sobre o Design enquanto disciplina projetual, o respondente vai recorrer à experiência onde empregou todas as competências aferidas pelo exame no desenvolvimento de trabalhos de Design prévios.

“Conteúdos predominantes: Metodologia de projeto

Habilidades/competências:

- Lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística).
- Conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade).
- Implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação).
- Desenvolver senso estético.
- Desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade.
- Desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico.
- Aprimorar expressão verbal.
- Aprimorar expressão visual.
- Ampliar a capacidade de análise e síntese.
- Desenvolver iniciativa empreendedora.
- Escolher e usar recursos informacionais/computacionais.
- Aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto.
- Dominar a linguagem técnica do Design.
- Atuar em atividades interdisciplinares.
- Trabalhar em equipe.
- Compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais.
- Contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos.
- Identificar demandas da Sociedade e propor soluções de Design.
- Identificar, formular e resolver problemas de Design.
- Desenvolver visão setorial.

- Analisar sistemas, produtos e processos.
  - Especificar materiais e processos de produção em projetos de Design.
  - Estabelecer conceitos e desenvolver projetos, utilizando método de Design.
  - Supervisionar e coordenar projetos e serviços de Design.
  - Avaliar criticamente alternativas de solução para problemas.
  - Adquirir conhecimentos na área de administração da produção.
  - Avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design.
  - Considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas.
  - Contribuir na construção de valores para a atuação profissional ética e responsável.”
- (fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

A Análise Técnica diz que, dentre as questões discursivas desta edição da prova, a questão 40 foi a que obteve dos estudantes o melhor desempenho. Nela foi obtida a maior nota média entre os concluintes e o menor percentual de notas nulas – 49,5% entre os concluintes. A questão, considerada de alto grau de dificuldade, teve como premissa uma situação-problema e propiciou a compreensão da “enorme variedade” de modelos metodológicos empregados nas IES.

“Esta foi a questão com o maior número de respostas válidas para pontuação – inclusive por parte de estudantes deduzivelmente cursando os primeiros períodos. No geral, o desempenho foi satisfatório, com imprecisões terminológicas previsíveis e toleráveis. Destaca-se ainda a enorme variedade de modelos metodológicos adotados nas diversas instituições, que se refletiu nas respostas dadas.” (fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

No entanto, os analistas observaram que muitos estudantes não atenderam ao que era esperado, sendo incapazes de realizar a generalização necessária, atendo-se ao nível do relato de situações concretas.

“Uma considerável quantidade de respostas, no entanto, não atendeu ao enunciado pelo fato de o estudante partir de uma situação concreta para o desenvolvimento de sua dissertação. O objetivo da questão era, inversamente a isso, conferir a consolidação de um modelo mental aplicável como teoria geral, com o domínio mínimo do raciocínio.” (fonte: Relatório Síntese do ENADE 2009/Design)

Fica claro, na análise, o objetivo de reunir conhecimento formal e tácito de experiências prévias (de ensino e/ou atividade projetual) na síntese de um modelo pautado no encontro de atitudes projetuais de casos com a categorização proposta no enunciado. Sendo assim, a prática relatada não seria aceita como resposta válida: ela seria apenas um facilitador no sentido de oferecer uma miríade de dados para a organização formal do pensamento em sentenças por parte do aluno.

## 5.2. Conclusão

A análise da portaria que divulga as disposições do ENADE 2009 mostrou as conexões entre o Exame e as Diretrizes, formando um sistema de orientação e avaliação para a educação superior. Em seu texto, o documento 3 descreve os objetivos da prova e detalha as condições de avaliação do egresso. Nessas condições, esclarece que há uma expectativa quanto à formação em dois aspectos, um referente às qualidades que todo egresso de cursos de educação superior deve ter, e, um outro, referente às qualidades e competências que os egressos de um campo específico devem demonstrar. “Identificar e analisar necessidades, demandas e problemas do processo de formação do designer, considerando a implementação das Diretrizes Curriculares, as distintas habilitações e os diversos campos de atuação da área” e “contribuir para o aprimoramento da qualidade do ensino em Design no desenvolvimento de habilidades e competências” (Portaria INEP 128/2009) são objetivos que denotam o destino do uso das informações colhidas por meio do exame. A finalidade de alimentar um painel nacional que permita uma análise qualitativa de necessidades correntes na formação do designer atesta a concepção de uma avaliação dinâmica e o caráter de aperfeiçoamento da educação superior que guia o Exame.

Nesse sentido, as disposições do ENADE avançam alguns pontos em relação às orientações das Diretrizes, trazendo novos índices para compreender os aspectos expressos nas NDCNs. O discurso presente no documento faz referências às Diretrizes, atestando a consonância entre avaliação e orientação curricular. Se antes foram divulgados oito eixos de competências e habilidades para a área do Design, na portaria referente ao ENADE são descritas 29 competências a serem avaliadas na prova. Considerando os objetivos da prova, seu papel na legitimação dos cursos, entendemos que as competências avaliadas são, no momento em que

se dá o exame, as competências que se espera que o bacharel tenha no campo avaliado. A análise desse rol de competências avaliadas mostra um direcionamento visando aos comportamentos, atitudes e ações requeridos do profissional na ação de projetar, segundo a perspectiva do campo do Design. Se antes foi descrito um perfil esperado daquele que é formado em Design, na portaria referente ao ENADE é descrito este perfil profissiográfico de outra forma. Se antes foram publicados os conteúdos básicos, na portaria foram publicados os conteúdos que foram avaliados como necessários para o egresso dos cursos de bacharelado em Design naquele ano.

A análise da prova propriamente dita também trouxe mais um esclarecimento em relação a outros pontos das Diretrizes. Se nas NDCNs estão publicados os conteúdos básicos para a formação do designer, na prova vemos como esses conteúdos são abordados pela estruturação das questões. Também em relação às competências, a prova revela que estratégias são utilizadas para avaliar aquelas que foram desenvolvidas no curso universitário. Na análise das questões podemos compreender as competências pelo modo de mobilização proposto pelos exercícios que compõem o exame.

A portaria destaca a concepção social esperada de todo aquele que conclui a educação superior. Dos formandos, é esperado que compreendam a realidade brasileira e mundial, que sejam comprometidos com a sociedade em que vivem e que possuam, sobretudo, uma capacidade de atualização profissional. A prova, em seu componente geral, põe em diálogo conteúdos clássicos, como arte, cultura, filosofia e cidadania, e temas contemporâneos, como globalização, redes sociais e responsabilidade e sociodiversidade.

Em relação à estrutura de avaliação, a presença do conceito de competências não se mostra apenas na forma de uma lista. Nas disposições, divulga-se que a prova envolve situações-problema e estudos de casos. Nas questões, analisadas com a fundamentação de Pólya (1981) e das prescrições do CAEd (2008), vemos de que forma seus enunciados engendram a mobilização de **modalidades estruturais da inteligência ou operações cognitivas capazes de articular de forma sistêmica conhecimentos prévios (*saber*), predisposição para decisão e ação (*saber ser, construídas a partir de referenciais estéticos, políticos e éticos*) e habilidades (*saber fazer*).**

O perfil que guia o exame apresenta um designer atento às necessidades do indivíduo e da sociedade (concepção humana e social) e que possui uma capacidade crítica, uma visão humanística, configurando-se num profissional reflexivo. Esse profissional tem uma atuação criativa e tem como o centro de sua práxis a identificação e resolução de problemas, observando, entre outras, as questões tecnológicas, funcionais e estéticas e considerando as dimensões políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais dos contextos atendidos. Pelo discurso, entendemos que os problemas identificados, elaborados e solucionados, subsidiam os projetos e são concernentes à realidade social e aos anseios dos sujeitos em seus espaços de vida. A visão do designer é, por um lado, prospectiva - por considerar o contexto presente, sua raiz histórica, enquanto aponta para a alteração de aspectos desse contexto, configurando um novo horizonte de existência - por outro lado, sistêmica – por considerar diferentes dimensões e aspectos tanto da situação problemática quanto do processo de configuração de soluções.

Especialmente, a análise da questão 40 e do seu padrão de respostas mostra que a atividade projetual é o centro da prática do Design. O erro, comum entre os respondentes, de partir da descrição de um processo projetual para identificar as partes que configuram a metodologia projetual, atestou a incapacidade de generalização, mas mostrou o projeto como o centro do trabalho do designer. A prática, no caso, protagonizou as respostas e foi recorrendo a situações concretas de processo projetual que muitos intentaram divisar as partes que configuram o processo metodologicamente.

Não só isso, mas o estudo do ENADE 2009 mostrou-nos a estrutura de avaliação e trouxe novos pontos para a compreensão do perfil do designer requerido pela política para a educação superior. No estudo das questões, vimos as conexões entre as competências aferidas e a forma de avaliação. Mais ainda, colecionamos pistas para compreender, de forma mais detalhada, o que representam essas competências avaliadas, consideradas como necessárias à atividade do designer.