

O PAPEL DO DESIGN NA MANUTENÇÃO DE COMUNIDADES DE PRÁTICA VOLTADAS À FORMAÇÃO DOCENTE: UMA ANÁLISE TEÓRICA⁴

Everton Viesba
UNICID
eviesba@gmail.com

Eric Passone
UNICID
erickpassone@gmail.com

Marilena Rosalen
UNIFESP
marilena.rosalen@gmail.com

Introdução

Este estudo apresenta uma breve análise a partir da revisão integrativa realizada em pesquisa doutoral multicêntrica no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Cidade de São Paulo e Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências da Universidade Federal de São Paulo. Assim, apresenta-se como objetivo compreender de que maneira o design, entendido como projeto e desenho, pode contribuir para a promoção do engajamento, da colaboração e do desenvolvimento profissional contínuo de docentes nesses ambientes, com especial atenção para os desafios e as oportunidades geradas pela introdução de tecnologias digitais.

Há consenso nos estudos sobre comunidades de que a criação e manutenção desses espaços demandam mais do que a participação ativa de seus membros; a hipótese da pesquisa a qual apresenta-se este recorte supõe que elas necessitam de um design eficaz, que não só facilite a interação, mas também sustente o envolvimento e a motivação ao longo do tempo e esta análise traça um primeiro caminho nesse sentido. Sabe-se que o design, vai além de aspectos estéticos: ele envolve a concepção de estruturas e ambientes que promovam o engajamento, a acessibilidade e a colaboração entre os participantes (Brown e Duguid, 2000). Na formação docente, o design pode criar espaços que potencializam o aprendizado, ao mesmo tempo em que favorecem a construção de uma rede de apoio entre professores.

⁴ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

Com a expansão dos ambientes digitais, o papel do design se torna ainda mais crucial. Ambientes virtuais de aprendizagem exigem que se construa uma presença social, cognitiva e pedagógica, elementos que, juntos, formam a base de uma comunidade de prática ativa e significativa (Bartelle e Medeiros, 2024). A criação e manutenção dessas comunidades requer, portanto, uma abordagem de design cuidadosa, capaz de integrar as tecnologias disponíveis de maneira que favoreçam a interação, o compartilhamento de conhecimento e o aprendizado colaborativo.

Metodologia

Adotou-se na revisão descritiva uma abordagem exploratória, sintetizou-se as contribuições teóricas existentes sobre o papel do design na manutenção de comunidades de prática voltadas à formação docente. A seleção das obras para a revisão seguiu critérios específicos: foram incluídos artigos, livros e capítulos de livros publicados nas últimas duas décadas (2000-2024) que discutem os temas primários: Comunidades de Prática, Formação Docente, Comunidade de Aprendizagem e Design Instrucional. As bases de dados consultadas foram Scopus, ERIC (Education Resources Information Center), e Google Scholar, priorizando fontes revisadas por pares.

Os dados coletados foram organizados em categorias temáticas, possibilitando uma análise estruturada dos diferentes enfoques. Dessa forma, a metodologia do estudo fornece uma base sólida para a compreensão do papel do design nas comunidades de prática, permitindo uma análise teórica que integra diversas perspectivas e contribuições do campo educacional.

Resultados e discussões

A partir da revisão da literatura, identificou-se que o design, tanto de ambientes físicos quanto digitais, exerce um papel fundamental na manutenção do engajamento, na facilitação da colaboração e na construção de redes de apoio entre os professores participantes dessas comunidades. Essa constatação está alinhada com as teorias de Wenger (1998), que destacam que a estrutura adequada das interações e o suporte tecnológico são essenciais para o funcionamento eficaz de comunidades de prática. No entanto, uma análise mais crítica dos estudos revisados também revela uma série de limitações e lacunas que precisam ser consideradas.

Os estudos de Wenger (1998) e Garrison e Anderson (2003) destacam a importância de princípios de design que facilitem as interações sociais e cognitivas dentro das comunidades de prática. Wenger, por exemplo, argumenta que um desenho eficaz deve promover a participação ativa e a construção de significado coletivo, enquanto Garrison e Anderson enfatizam o papel da presença social, cognitiva e pedagógica em ambientes digitais de aprendizado.

Embora os estudos enfatizem o potencial do design para criar comunidades eficazes, o levantamento também evidenciou uma notável carência de pesquisas que considerem o impacto do contexto cultural e tecnológico na eficácia desses ambientes. Brown e Duguid (2000) apontam que o contexto social e cultural é fundamental para a circulação e o uso da informação em comunidades. No entanto, grande parte da literatura revisada concentra-se em contextos norte-americanos e europeus, o que limita a generalização dos achados para outras realidades educacionais, como as latino-americanas. A falta de adaptação dos princípios de design para contextos culturais específicos representa uma lacuna significativa na pesquisa, sugerindo que mais estudos são necessários para explorar como o design de comunidades pode ser ajustado para diferentes culturas e tecnologias disponíveis.

A revisão também expôs lacunas que oferecem oportunidades para futuras pesquisas. Uma dessas lacunas é a escassez de estudos longitudinais que explorem a sustentabilidade a longo prazo e a escassez se estende às análises, ou falta delas, sobre como o design pode contribuir nesse sentido. Além disso, a aplicação dos princípios de design em contextos educacionais diversos é outra área que merece maior investigação. Estudos comparativos que analisem como diferentes estilos de design funcionam em diversos contextos culturais e tecnológicos poderiam fornecer informações e novas ramificações para adaptar as comunidades de prática às necessidades específicas dos professores em diferentes regiões do mundo.

Conclusão

O design emerge como um fator determinante para o sucesso dessas comunidades, pois além de envolver a concepção estética dos ambientes, inclui também a estruturação de interações e experiências que favorecem o aprendizado colaborativo e o desenvolvimento profissional.

Enquanto "projeto" envolve o planejamento intencional de ambientes, físicos e digitais, para facilitar a interação e o compartilhamento de conhecimentos em comunidades de prática, garantindo que os recursos incentivem a colaboração e o engajamento (Archer, 1979). Já enquanto "desenho" foca na configuração prática desses ambientes, priorizando interfaces intuitivas e organizadas para facilitar a interação e promover uma experiência eficaz e colaborativa (Moran e Carroll, 1996).

O aspecto identificado aqui é o papel do design na promoção da sustentabilidade das comunidades de prática. A revisão nos permite estabelecer como hipótese que o design adequado pode prolongar o ciclo de vida dessas comunidades, assegurando que elas não apenas sejam criadas, mas que também perdurem ao longo do tempo. Isso é particularmente importante em ambientes de formação docente, onde a continuidade das interações e o fortalecimento dos laços sociais são cruciais para o desenvolvimento profissional e o aprimoramento das práticas pedagógicas (Wenger, 1998).

Além disso, o estudo identificou a necessidade de mais pesquisas empíricas que explorem como esses conceitos funcionam em diferentes contextos educacionais e culturais, especialmente em países da América Latina, onde a aplicação dos princípios de design ainda carece de estudos aprofundados.

Portanto, o uso estratégico do design pode facilitar o aprendizado colaborativo, bem como também garantir que essas comunidades permaneçam dinâmicas e engajadas ao longo do tempo, adaptando-se às necessidades em constante mudança dos professores. Assim, o papel do design nas comunidades de prática deve ser entendido como uma prática multifacetada e intencional, que vai além da estética e envolve a criação de ambientes ricos em interações sociais e pedagógicas.

Referências

Archer, B. (1979). Design as a discipline. **Design Studies**, 1(1), 17-20.

Bartelle, L. B.; Medeiros, L. F. de. Os Assistentes Virtuais nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem: uma Revisão Sistemática de Literatura. **EaD Em Foco**, 14(1), e2128. 2024.

Brown, J. S.; Duguid, P. **The social life of information**: Updated, with a New Preface. Cambridge, Massachusetts: Harvard Business Review Press, 2000.

Garrison, D. R.; Anderson, T. **E-learning in the 21st century**: A framework for research and practice. Edmonton, Canada: Routledge, 2016.

Moran, T. P.; Carroll, J. M. **Design rationale**: Concepts, techniques, and use. New Jersey, EUA: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.

Wenger, E. **Communities of practice**: Learning, meaning, and identity. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press, 1998.