

ARTIGO ORIGINAL

DOI: <https://dx.doi.org/10.12662/1809-5771RI.130.6282.p63-66.2026>

ESTAR NA CIDADE: POSSÍVEIS DIREÇÕES METODOLÓGICAS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DO MOBILIÁRIO URBANO

RESUMO

Este artigo aponta possíveis direções metodológicas para o ensino-aprendizagem da temática de mobiliário urbano, ambientada na disciplina de Design de Mobiliário. A partir de uma estrutura didática metadisciplinar, dividida nas etapas *pensar*, *querer* e *fazer*, a turma realiza projetos de mobiliários autorais a serem aplicados na cidade. No *pensar*, se realiza a exposição dialogada dos referenciais teóricos, como a dicotomia espaço/lugar, os elementos da cidade e a ideia de não-lugar. Para conduzir essas discussões, a docente organiza a turma em formato de roda, técnica que acompanha a maioria das aulas da disciplina. No *querer*, a turma identifica problemas urbanos específicos através de mapas mentais e delimita, em conjunto, requisitos de interesse comum. Por fim, o *fazer* é canalizado pela geração de alternativas, croquis e prototipagem, confeccionada de forma sustentável, com materiais encontrados. Os resultados mostram a eficiência dos métodos escolhidos ao gerar mobiliários alinhados aos conceitos da área, atentos à necessidade humana de criar e habitar lugares.

Palavras-chave: design de mobiliário; mobiliário urbano; ensino-aprendizagem; didática.

1 INTRODUÇÃO

A temática do mobiliário urbano estimula, entre docentes e discentes, discussões complexas, que perpassam tópicos como a vivência da cidade, a arquitetura hostil e as políticas públicas. Em uma certa experiência da disciplina Design de Mobiliário, esse tema envolveu a incorporação de algumas técnicas que buscaram estimular a autonomia da turma e facilitar o desenvolvimento dos projetos.

A disciplina passa por três módulos: história do mobiliário, mobiliário doméstico e mobiliário urbano. Enquanto o primeiro módulo é teórico, os outros dois são teórico-práticos e culminam em projetos de objetos autorais da turma. A fundamentação teórica discutida e aplicada passa pelo que se entende por *design*. Os estudos da área compreendem que deixamos o paradigma fundamentado na uniformização global dos objetos, característica das correntes funcionalistas, e entramos em um cenário no qual o design reflete sobre si mesmo, seu alcance e objetivos. Como enfatiza o designer e educador Victor Papanek (1972), a cultura

Lya Brasil Calvet

Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo e Design da UFC. Docente do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Christus <https://orcid.org/0009-0009-7330-8018>
lyabcalvet@gmail.com

Chris Anelise Costa Campos

Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo e Design da UFC. Docente do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Christus <https://orcid.org/0009-0000-3198-9649>
chris.anelise@gmail.com

Lia Holanda de Paula Pessoa Ponce

Arquiteta e Urbanista, especialista em Arquitetura e Lighting e docente na Universidade Christus <https://orcid.org/0009-0005-0680-600X>
lia.holanda@unichristus.edu.br

Autor correspondente:

Lya Brasil Calvet

E-mail: lyabcalvet@gmail.com

Submetido em: 31/12/2025

Aprovado em: 02/01/2026

Como citar este artigo:

CALVET, Lya Brasil; CAMPOS, Chris Anelise Costa; PONCE, Lia Holanda de Paula Pessoa. Estar na cidade: possíveis direções metodológicas para o ensino-aprendizagem do mobiliário urbano. **Revista Interagir**, Fortaleza, v. 24, n. 130, p. 63-66, 2026.

projetal supera a produção de artefatos de consumo para projetar conexões entre pessoas, lugares e atividades. O projeto admite que a maneira com que interagimos com um produto vai muito além de uma série de critérios objetivos e que é preciso levar em conta as necessidades sociais, afetivas e ambientais, muitas vezes incluindo sentidos não previstos (Zingale, 2016).

Para o mobiliário urbano, também cabe a discussão sobre a dicotomia entre *espaço* e *lugar*. Conforme o geógrafo Yi-Fu Tuan (1983), ora passamos pela cidade de modo programático, quando seguimos rotas definidas por mapas e guias, compramos onde devemos comprar, fotografamos onde devemos fotografar e comemos onde devemos comer; ora trilhamos nossos próprios caminhos, auxiliados por habitantes mais experientes, pela memória de passeios anteriores ou por novos estímulos, que desvelam passagens secretas ou incomuns. Seja devido a um plano ou a uma vivência real, a cultura – em outras palavras, o desenvolvimento de hábitos – se apresenta como um fator organizador e responsável pela transformação desse *espaço* em *lugar*: “o que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor” (Tuan, 1983, p. 6).

O espaço é potencial: sua concretude ganha significados a partir do que conhecemos ou pro-

duzimos sobre ele. Na perspectiva de Tuan, o espaço está relacionado ao movimento e o lugar, à pausa. Damos sentido ao espaço quando paramos em meio a ele e o experienciamos para além de uma via ou passagem: “cada pausa no movimento torna possível que a localização se transforme em lugar” (ibidem).

Outro dos conceitos abordados foi o *não-lugar*, proposto pelo etnólogo e antropólogo Marc Augé (2005) para caracterizar espaços físicos de transição, desprovidos de qualquer tipo de identidade ou sensação de pertencimento. Augé acredita que cada vez mais deixamos de dar significado aos espaços, sobretudo nos grandes centros urbanos atuais, regidos pelo desejo de fazer muito em um curto período de tempo. Dessa forma, os não-lugares aumentam, mesmo quando se tratam de espaços criados para o convívio e a permanência prolongada, como praças e parques. Assim, um dos desafios colocados à disciplina de Design de Mobiliário é o ato de projetar condições para que um não-lugar se transforme em *lugar*.

2 MÉTODOS

Cada módulo da disciplina se divide nas etapas de *pensar*, *querer* e *fazer*, conforme a abordagem didática Metadisciplina (Silva, 2022). No *pensar*, se realiza a exposição dialogada dos referenciais da área. Para conduzir essas discussões, a docente organiza a turma em um formato de roda,

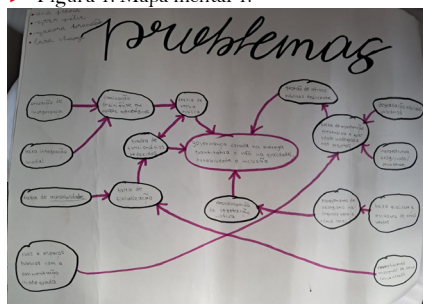
técnica que acompanha a maioria das aulas da disciplina. Três momentos do *pensar* são fundamentais à produção de conhecimentos acerca do projeto contemporâneo no módulo de mobiliário urbano.

No primeiro momento, a turma realiza uma leitura coletiva do prólogo do livro *Design para o mundo real* (Papanek, 1971), na qual se discute a função social do design em diálogo com o desenho da cidade; no segundo, há a presença de estudos específicos dos aspectos urbanos, como os supracitados Tuan (1983) e Augé (2005), o que instiga a turma a pensar os problemas que observam no cotidiano da cidade; no terceiro, cada estudante apresenta à roda uma pesquisa de um estudo de caso (recolhido de uma fonte bibliográfica), relacionado aos temas debatidos. Esses momentos permitem tanto o assentamento dos saberes já bastante discutidos na área como também a descoberta de novos assuntos, com uma liberdade de escolha alinhada aos interesses individuais de cada estudante.

Agora na etapa de *querer*, as estudantes são orientadas a confeccionar mapas mentais em busca de um delineamento de projeto. A turma, composta apenas de seis pessoas, se divide em dois grupos, que devem listar e anotar problemas observados na cidade em uma folha A3, identificando as raízes (causas) desses problemas, bem como as raízes das raízes, até chegar em uma raiz principal, que seria, supos-

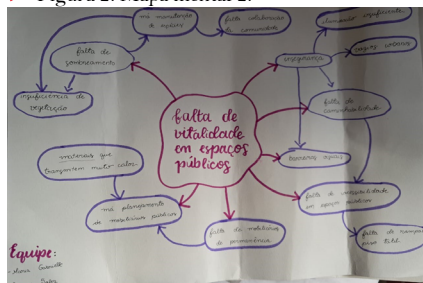
tamente, a causa mais profunda – o problema central de projeto a ser tratado pelo mobiliário urbano. Os dois mapas mentais produzidos chegaram, então, a temas distintos: *Governança focada na entrega quantitativa e não na qualidade, durabilidade e inclusão* (figura 1) e *Falta de vitalidade em espaços públicos* (figura 2).

► Figura 1: Mapa mental 1.



Fonte: acervo próprio (2025).

► Figura 2: Mapa mental 2.

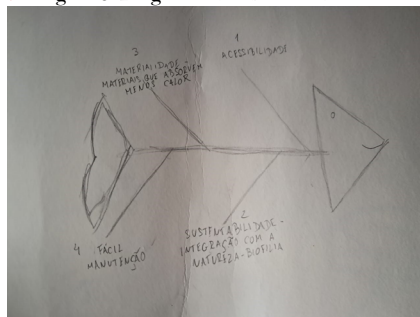


Fonte: acervo próprio (2025).

Após a apresentação dos mapas e dos problemas, se pede para a turma se reunir e definir, em conjunto e com base nos temas, os requisitos projetuais, isto é, as características que todos os projetos devem ter. A ferramenta utilizada para essa definição é o Diagrama de Ishikawa (figura 3), a “espinha de peixe”, na qual se insere algumas características em ordem de importância (sendo o item mais próximo da cabeça do peixe o mais importante). Os requisitos escolhidos pela turma

são: 1 - acessibilidade, 2 - sustentabilidade: integração com a biofilia, 3 - materialidade: materiais que absorvem menos calor e 4 - fácil manutenção.

► Figura 3: Diagrama de Ishikawa da turma.



Fonte: acervo próprio (2025).

Com os requisitos delineados, se inicia a etapa do *fazer* e a turma novamente se divide, desta vez nas duplas de projeto, às quais é dada a possibilidade de escolher um entre os dois temas ou trabalhar com ambos. Observa-se que os temas encontrados são ainda muito abrangentes, o que gera a sugestão de abordar a raiz principal de forma indireta, com um enfoque a duas ou três das raízes. A partir dessa sugestão, cada dupla gerou cinco alternativas de mobiliário urbano e, posteriormente, optou por uma delas para desenvolver. O processo de prototipagem envolveu o uso sustentável de materiais: as alunas foram orientadas a construir o protótipo com materiais encontrados. Assim, entraram em contato com possíveis fornecedores e visitaram movelarias, madeireiras e papelarias, além de usar materiais de casa ou do ateliê da universidade.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os processos de projeto de cada dupla geraram os mobiliários urbanos *Mesa Conecta*, *Tótem Pilaris* e *Trio Gizé*. A *Mesa Conecta* (figura 4) é voltada para a instalação em praças e parques e tem como objetivo facilitar a interação entre transeuntes e estimular atividades lúdicas coletivas. O conjunto é composto por quatro módulos de madeira pinus tratada, que se dividem em dois formatos principais e permitem múltiplas configurações conforme a necessidade.

► Figura 4: *Mesa Conecta*.



Fonte: acervo próprio (2025).

Já o *Tótem Pilaris* (figura 5) é um mobiliário expositivo de uso livre, feito de madeira reflorestada, com uma fácil manutenção devido ao seu formato simples e à junção por encaixes. Trata-se de uma ferramenta de design de informação, na qual podem ser colocados cartazes de encontros e eventos da cidade ou do entorno.

► Figura 5: *Tótem Pilaris*.



Fonte: acervo próprio (2025).

Por fim, o Trio Gizé (figura 6) é um banco de madeira plástica – com modelo feito em madeira e papelão – que apresenta apoio para os pés, lacuna identificada na maioria dos assentos presentes na cidade. O banco conta com um espaço para propaganda, uma estratégia para a sustentabilidade financeira do mobiliário.

► Figura 6: *Trio Gizé*.



Fonte: acervo próprio (2025).

Os três projetos contemplaram adequadamente a temática e os requisitos, especialmente a biofilia, ao agregar um espaço para canteiro em suas estruturas, encorajando a manutenção comunitária de um espaço comum. Os protótipos foram aplicados

em uma praça próxima à universidade. A sustentação e os aspectos ergonômicos foram testados com sucesso, ainda que tenha sido identificada uma dificuldade no transporte do protótipo do Trio Gizé, por não ser dividido em módulos, o que foi apontado como sugestão para os próximos passos do produto. Os resultados mostraram a eficiência dos métodos escolhidos ao gerar mobiliários alinhados aos conceitos teóricos da área, atentos à necessidade humana de criar e habitar lugares.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. **Não-Lugares**: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade. Lisboa: 90ª Editora, 2005.
- PAPANEK, Victor J. **Design for the Real World**. Londres: Thames and Hudson, 1972.
- SILVA, Anna Lúcia dos S. V. S. **Metadisciplina**: design, didática e semiótica na educação. Fortaleza: Editora Senac Ceará, 2022.
- TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. São Paulo: Difel, 1983.
- ZINGALE, Salvatore. Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto. In **Cadernos de Estudos Avançados em Design**: Design e Semiótica. v.1 org.: Dijon De Moraes. Regina Álvares Dias. Rosemary Bom Conselho Sales. Barbacena: EdUEMG, 2016. p. 13-27.