

## Design e a educação. Concepções considerando a pandemia de 2020

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 36, pp. 257-261. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: noviembre 2020  
Versión final: diciembre 2021

Juliana Martins Vieira (\*)

**Resumo:** Após a Pandemia Mundial de 2020 faz-se necessário questionar a atividade do Design e como este tem afetado o dia a dia da evolução social. A partir do isolamento social ocasionado pela necessidade da não disseminação do COVID-19, expôs-se a necessidade de reorganização social, juntamente com população e instituições, assim, coloca-se emergencial a necessidade de reavaliar seu caminho para que este possa acompanhar o desenvolvimento que o mundo carece na atualidade. Igualmente faz-se necessário observar como a Educação adequa-se neste momento e como as problemáticas sociais são expostas, para que o Design coloque-se efetivamente, visando encontrar alternativas de solução.

**Palavras chave:** Pandemia - Design - Educação - Digitalização - Reorganização

Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 261]

### Introdução

Sem crítica e pensamento, o profissional de design tende a permanecer em posição subordinada dentro do mercado de trabalho, quase sempre um mandado, quase nunca um mandante; mais autômato que autônomo. Mesmo quando exerce a possibilidade de criar, ele raramente tem condição de decidir a serviço de que vai ser usada sua criação. É uma situação lamentável para um campo com potencial para sonhar tão mais alto. (Cardoso, 2012, p. 132)

O Design tem intrínseco à si a função questionadora e reflexiva de compreensão da realidade, para expandir e tornar acessíveis os diversos contextos existentes, logo, questiona-se qual tem sido sua caminhada até o momento e o que precisa acontecer para que não seja apenas uma área estagnada no tempo, considerando apenas a Bauhaus como transformadora máxima de possibilidades, focada somente na “forma e função” das coisas.

Diante da Pandemia Mundial de 2020 a sociedade teve imposta aos seus dias um isolamento social que reafirmou a necessidade do Design observar os diversos contextos problemáticos colocados à mostra emergentemente e reavaliar sua atividade, colocando-se como ferramenta primordial para evolução e auxílio à população. Faz-se mais do que necessário que a atividade seja revista para que tal possa acompanhar o andamento histórico-social, sem se manter presa à ideais importantes, mas que já não fazem mais sentido no momento em que o mundo se encontra.

Tendo isto em vista, a digitalização tornou-se também um fator imensamente importante para comportar as ações dentro do isolamento social, logo, é fato que, as organizações forçaram-se a uma adaptação ágil para que suas atividades não fossem comprometidas neste perí-

odo, tampouco seus colaboradores e clientes tivessem suas rotinas mais afetadas do que já tinha sido imposto. Abre-se, então, um leque de questões a partir da digitalização, já que as evoluções tecnológicas não são acessíveis à todos, logo, de que modo fazer a educação à distância chegar realmente aos que não tem acesso à redes de conexão, tampouco à ferramentas que suportam o prosseguimento de suas atividades?

O Design anseia por realidades de equidade, porém, faz-se novamente necessário refletir sobre sua função para que tal seja efetiva na realidade em que vive-se atualmente. Na atualidade faz-se imprescindível abordar o óbvio, pois há muito o óbvio foi esquecido e a função tem se perdido pois pouco se questiona, pouco se reflete e visa-se - de fato - o futuro.

A sala de aula é hoje uma instância cada vez menos imprescindível, por ser pequena e restrita demais para dar conta de todos os desafios do mundo complexo. Quanto mais o ensino souber se integrar a outras instâncias – mercado, indústria, meio cultural etc. – maiores as chances de se tornar um aprendizado verdadeiro, capaz de atuar em parceria com o campo profissional para formar os designers que todos queremos. (Cardoso, 2012, p. 138)

### Contexto Geral

No artigo “O Design e a Educação. Uma situação pendente”, escrito para o *Congresso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño* em 2019, foram levantados, de modo teórico, inúmeras provocações e questionamentos a respeito de que maneira o Design poderia entrar como possível resolutor de decadências vistas dentro de uma Educação ainda tida como forma de adestramento social.

Freire (...) aponta que a partir dessa narrativa estática, o conteúdo se torna vazio, oco, e traz consigo uma realidade alienada ou alienante. Assim, não transforma a realidade do aluno, ao contrário, ele apenas é programado mentalmente a reproduzir, sem a possibilidade de refletir sobre o que está sendo dissertado, sem abertura para compreender se o conteúdo faz sentido ou não para sua vida, logo, vai sendo educado a ser um indivíduo cedido ao amortecimento, à sobrevivência comum. (Godoy; Vieira, 2019)

Questiona-se além das inúmeras possibilidades de metodologias pedagógicas, incluindo, então, possíveis alternativas por meio de ferramentas dentro de sistemas educacionais para que a motivação dos alunos possa ser influenciada positivamente no ambiente educacional, já que vive-se um formato arcaico e engessado, tal que impede o desenvolvimento de modo humano e amplo desses alunos.

Não apenas pensando em Ensino Básico, mas questionando os modos que este formato reflete-se nos níveis seguintes da Educação, seja na graduação seja nas respectivas especializações. De que maneira pode-se observar e compreender como este sistema educacional tem sido levado e como pode-se considerar transformações para que a saúde mental e motivação dos alunos seja considerada como um dos fatores primordiais para evolução intelectual e acadêmica?

A educação do futuro deverá ser o ensino primeiro e universal, centrado na condição humana. Estamos na era planetária; uma aventura comum conduz os seres humanos, onde quer que se encontrem. Estes devem reconhecer-se em sua humanidade comum e ao mesmo tempo reconhecer a diversidade cultural inerente a tudo que é humano. Conhecer o humano é, antes de mais nada, situá-lo no universo, e não separá-lo dele. (...) Todo conhecimento deve contextualizar seu objeto, para ser pertinente. “Quem somos?” é inseparável de “Onde estamos?”, “De onde viemos?”, “Para onde vamos?” (Morin, 1921, p. 45)

Morin faz-se mais do que necessário e atual quando cita a respeito da educação para o futuro, visto que, na sociedade atual está-se passando por um momento delicado a respeito da saúde pública, tal que movimenta-se a estrutura organizacional mundial diante da não disseminação do COVID-19, resultando, então, em um isolamento através da quarentena de boa parte da população, para que esta mantenha-se sã e o vírus não seja disseminado de modo irreparável, assim, tendo em foco este contexto de readequação na realidade, onde a população precisa manter-se afastada das ruas, a digitalização se torna mais do que essencial para que as atividades permaneçam ativas. Assim sendo, quando Morin se expressa questionando quem somos, onde estamos, de onde viemos e para onde vamos, coloca-se em uma posição de humildade diante da realidade atual, tal que, impede a possibilidade de seguir como vivia-se há meses atrás, logo, faz-se mais do que necessário refletir e agir a partir do entendimento

do que a sociedade mundial tem se tornado a partir da Pandemia Mundial de 2020.

## A Irrevogável 4ª Revolução Industrial

Atualmente, enfrentamos uma grande diversidade de desafios fascinantes; entre eles, o mais intenso e importante é o entendimento e a modelagem da nova revolução tecnológica, a qual implica nada menos que a transformação de toda a humanidade. Estamos no início de uma revolução que alterará profundamente a maneira como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos. Em sua escala, escopo e complexidade, a quarta revolução industrial é algo que considero diferente de tudo aquilo que já foi experimentado pela humanidade. (Schwab, 2016, p.15)

Quando falamos a respeito da digitalização é efetivo afirmar que tal realidade já fazia parte dos dias da sociedade atual, sendo que, o desenvolvimento tecnológico se dava há anos no contexto social e a 4ª Revolução Industrial vinha confirmando sua chegada, logo, foi ganhando força com o passar do tempo, aliando-se diretamente ao desenvolvimento tecnológico, não apenas através da internet das coisas, mas também da ciência através da medicina, da indústria, da economia, assim como, também, nos modos com que as relações humanas se ampliaram. É fato que mudanças sociais não acontecem instantaneamente, porém, a tecnologia já tinha seu espaço no contexto geral e ampliou sua importância a partir do isolamento social forçado pela disseminação do Coronavírus. Deste modo, a população mundial foi levada a readequar-se a esta realidade histórica trazida pela imposição do novo contexto.

A realidade da ruptura e da inevitabilidade do impacto que ela terá sobre nós não significa que somos impotentes perante ela. Faz parte de nossa responsabilidade garantir que estabeleçamos um conjunto de valores comuns que norteiam escolhas políticas, bem como realizar as alterações que vão fazer que a quarta revolução industrial seja uma oportunidade para todos. (Schwab, 2016, p.25)

É fato que este momento chegou, então, como os seres humanos adequarão-se a esta nova realidade? Tal contexto fez com que as empresas, instituições educacionais e organizações tomassem uma nova estratégia de ação, para que a menor quantidade possível de pessoas perdesse seus respectivos empregos e clientes pudessem continuar sendo atendidos. Não nega-se o fato de que a crise mundial tenha acometido milhares de pessoas, seja através dos males relacionados diretamente ao vírus, seja às questões que giram em torno do distanciamento social, contudo, este artigo visa direcionar o olhar através do que pode vir a ser vislumbrado a partir dessa realidade, assim sendo, afirma-se novamente que a sociedade precisou se ajustar ao que acometia o mundo atual de modo irrevogável, assim como precisa compreender como se

comportar tendo em vista possibilidades dentro dessas problemáticas sociais.

A “era da informação” chegou para todos – por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição e finanças – e não somente para quem tem computador pessoal em casa. À medida que o mundo virtual aumenta em abrangência, a realidade parece desmanchar-se no ar. Em uma palavra, o “imaterial” passou a ser o fator decisivo em quase todos os domínios, mormente numa área como o design. Não que o “mundo real” tenha deixado de existir! Os problemas apontados por Papanek, de miséria e exploração, violência e degradação, são mais reais do que nunca. Aliás, se examinarmos os dados estatísticos, muitos deles estão piores do que quatro décadas atrás. Apenas foi acrescentada à realidade material uma camada a mais, que tudo envolve e tudo permeia. (Cardoso, 2012, p.11)

Considerando a Pandemia Mundial, pode-se afirmar também que problemas sociais foram colocados à mostra de modo agressivo, já que a estrutura política de encobrimento foi colocada em cheque. As disfunções sociais eram mascaradas e/ou negadas diante do que vivia-se comumente na sociedade. Rafael Cardoso (2012) afirma que “o fato de alguém se opor a essas coisas não quer dizer que elas vão deixar de existir.”, logo, os problemas sociais foram colocados em pauta de modo mais do que preciso no momento em que se questiona a falta de recursos na saúde, falta de acesso à internet, desemprego exacerbado, falta de estruturas sociais para suporte ao povo diante da readequação social em meio à quarentena imposta por meio de ordens governamentais. Assim, abre-se a indagação de como o Design pode agir diante desse novo contexto comum que vem se formulando? Como os designers e a academia podem refletir e agir perante essa nova contextualização histórica, política, social e tecnológica?

É necessário afirmar que o Design não soluciona todos os problemas envolvidos neste momento de uma só vez, porém, o Design é uma atividade de reflexão e ação social que, não apenas questiona os modos de vida, mas que auxilia e estimula as pessoas a readequarem-se ao que vem sendo falado através das novas possibilidades, tais que podem reestruturar o novo contexto que faz-se presente e, possivelmente, será a nova forma de vida adiante do mundo atual.

## Design e o Mundo Digital

“Should I design it to be funcional,” the students say, “or to be aesthetically pleasing?” This is the most often heard, the most understandable, and yet the most mixed-up question in design today. “Do you want it to look good or work?” Barricades are erected between what are really just two of the many aspects of function.” (Papanek, 1971, p. 7)

É fato que há conflitos quando questiona-se as ações do Design à frente de novas possibilidades dentro da sociedade, já que, como sabe-se, é uma atividade que possui intrínseca à si uma impossibilidade de categorização prática e filosófica. Do mesmo modo, os designers possuem impasses quando a atividade foge do que se tem historicamente como “forma e função”, como a Bauhaus afirmou inúmeras vezes, porém, atualmente, torna-se fundamental questionar onde a sociedade tem se colocado e de que modo o Design pode acompanhar com ações coerentes, inteligentes e que acompanhem tais evoluções contemporâneas indo além dessa definição inicial.

Os objetos deixaram de ser alcançáveis e, por isso, no sentido estrito da palavra, não são mais objetos (...), mas apenas “fenomênicos”; eles agora somente aparecem, passam a ser visíveis apenas. Por isso é desconfortável esse ponto de vista, porque nos faz dúvidas da objetividade desse mundo que apenas aparece e não mais se manifesta. No entanto, ele oferece uma vantagem: agora que não esbarramos mais nas coisas, podemos observá-las, vê-las em seu contexto; podemos deduzir fatos. Agora que não esbarramos mais numa árvore após a outra, podemos ver a floresta. E é exatamente esse o propósito desse gesto de abstração, ou seja, deduzir as circunstâncias, fixá-las e utilizá-las como modelo para ações futuras, para caças melhores de cavalos. Trata-se de “*reculer pour mieux sauter*” [recuar para saltar melhor]: tais imagens são visões fixadas dos fatos e servem de quadros orientadores para ações futuras. (Flusser, 2017, p. 161,162)

Flusser dialoga a respeito das imagens e da impossibilidade de tocá-las e controlá-las, contudo, é uma válida reflexão no que diz respeito ao momento atual, sendo que, existindo em um mundo digitalizado, tal que, cada vez mais torna-se imerso nos smartphones, adequa-se o modo com que as pessoas lidam com as coisas no dia a dia. Tal momento torna-se, do mesmo modo, adequado para compreender em que fase o mundo encontra-se, para que a atividade de design possa ajustar-se e reinventar-se na mesma proporção que as pessoas e organizações tem se posicionado.

Schwab diz

A IA fez progressos impressionantes, impulsionada pelo aumento exponencial da capacidade de processamento e pela disponibilidade de grandes quantidades de dados, desde softwares usados para descobrir novos medicamentos até algoritmos que preveem nossos interesses culturais. (Schwab, 2016, p.23)

Assim como

Em uma escala mais ampla, as plataformas tecnológicas tornam possível aquilo que hoje chamamos de economia sob demanda (chamada por alguns de economia compartilhada). Essas plataformas, fáceis de usar em um smartphone, reúnem pessoas, ativos e

dados, criando formas inteiramente novas de consumir bens e serviços. Elas derrubam barreiras para que empresas e indivíduos criem riqueza, alterando ambientes pessoais e profissionais. (Schwab, 2016, p.31)

O desenvolvimento tecnológico não é algo novo, inclusive no que diz respeito ao Design, porém, a partir deste novo contexto social proporcionado pelo distanciamento social, faz-se mais do que certo que este é o momento em que os passos da humanidade devem acompanhar as dificuldades trazidas pelo meio. Como dito anteriormente, as organizações precisaram-se ajustar seus formatos diante dessa situação, então, pode-se observar necessidades que antes não eram consideradas no dia a dia, mesmo tendo avanços tecnológicos em andamento. À vista disso abre-se, então, um leque problemático de importante valia, tal que pode-se abordar questão a questão relacionada a este novo ciclo iniciado para que novas possibilidades de ações seja mapeadas e alternativas encontradas para desenvolvimento humano perante impasses coletivos.

### **A Lacuna da Educação no Mundo Digital**

No momento em que coloca-se em pauta a necessidade de reorganização institucional visando pessoas e empresas, a Educação não é desconsiderada. É fato que, no momento em que o isolamento social deu-se, ações foram tomadas para que o ensino à distância fosse oferecido aos alunos visando a não perda de conteúdo dentro do período de reclusão social. Tendo isto em vista, levanta-se o ponto de atenção, já que as realidades não são unilaterais e há disparidade em relação ao acesso de recursos.

Os governos precisam entender o potencial fornecido por esses avanços tecnológicos. Além de precisarem adotar essas tecnologias para otimizar suas operações internas, também precisam promover e apoiar sua implantação e seu uso generalizado para avançar rumo a uma sociedade da informação globalmente conectada. A solução do problema da exclusão digital (ou fosso digital) torna-se urgente, pois a dificuldade de se participar da economia digital e das novas formas de engajamento cívico sem que haja um acesso adequado à internet e/ou sem ter acesso a um dispositivo conectado ou conhecimento suficiente para usar o dispositivo é crescente. (Schwab, 2016, p.76)

A desigualdade social é factual e palpável, tal que, é irreal pensar em soluções de Design para somente um perfil de público, principalmente quando trata-se de acesso. Na Educação a situação dá-se do mesmo modo, já que, o acesso à tecnologia, seja por meio de smartphones ou por acesso à internet ilimitada, não existe na mesma proporção à todos os indivíduos, deste modo, visando um mundo digitalizado, faz-se necessário considerar essas lacunas para que soluções democráticas sejam consideradas e o desenvolvimento chegue ao máximo de pessoas possível e não apenas à uma parcela da população.

A dúvida é uma condição desconfortável, mas a certeza é ridícula”. Com efeito, seria ingenuidade afirmar que sabemos exatamente para onde a quarta revolução industrial nos levará. Mas seria igualmente ingênuo ficar paralisado por medo e pela incerteza sobre o que poderá acontecer. Conforme tenho enfatizado ao longo deste livro, o eventual curso tomado pela quarta revolução industrial será, em última instância, determinado por nossa capacidade de moldá-la de modo que ela desencadeie todo o seu potencial. (Schwab, 2016, p.109)

### **Considerações Finais**

Como visto na somatória de informações coletadas acima, a sociedade atual está passando por transformações relevantes e de modo ágil, logo, ações e alternativas devem ser consideradas nas mesmas proporções, porém, sem desprezar ou omitir todos os pontos de contato dentro da sociedade que não possui contextos unilaterais. Não basta olhar para apenas uma alternativa, tampouco somente para um contexto problemático. É necessário avaliar quais ambientes necessitam de reestruturação para que as questões não se alonguem e isso reverbere de modo irremediável.

Como afirma Morin,

A educação do futuro deverá ser o ensino primeiro e universal, centrado na condição humana. (...) Conhecer o humano é, antes de mais nada, situá-lo no universo, e não separá-lo dele. (...) Todo conhecimento deve contextualizar seu objeto, para ser pertinente. “Quem somos?” é inseparável de “Onde estamos?”, “De onde viemos?”, “Para onde vamos?” (Morin, 1921, p. 45)

É necessário abrir caminhos para um futuro que agregue o máximo de pessoas que puder e a transformação social começa a partir da Educação, assim, agir por meio do Design visando melhorias no ensino é pensar em um futuro que abarque o máximo de realidades possível. Assim sendo, a partir deste breve estudo tem-se a intenção de compreender como ações e alternativas podem ser consideradas voltando os esforços e atividades do Design à educação de qualidade para todos, vislumbrando possibilidades que considerem a digitalização das coisas, porém, não transformando os seres humanos em objetos, mas, sim, intencionando incluí-los e educá-los a conviver e viver a partir da tecnologia e não a parte dela.

Está aberta a conversa entre amigos, rumo à busca de novos valores que possam nortear o design em tempos sombrios para um mundo complexo. (Cardoso, 2012, p.121)

**Referências Bibliográficas**

- Cardoso, R. (2011) *Design Para um Mundo Complexo*. (1a ed.). São Paulo: Cosac Naify.
- Freire, P. (1987) *Pedagogia do Oprimido* (17a. ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra
- Flusser, V. (2007) *O Mundo Codificado* (1a ed.). São Paulo: Cosac Naify.
- Galeano, E. (1994) *As palavras andantes*. (4a ed). Trad. Eric Nepomuceno. Porto Alegre: L&PM. In: Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. (2017) Bauhaus. São Paulo: Itaú Cultural. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo368/bauhaus>
- Morin, E. (1921) *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro* (2a ed.). São Paulo: Unesco.
- Papanek, V. (1971) *Design for the Real World*. (2a ed). Chicago: Academy Chicago Publishers.
- Schwab, K. (2016) *The Fourth Industrial Revolution*. (1a ed.). São Paulo: Edipro

**Abstract:** After the World Pandemic of 2020 it is necessary to question the activity of Design and how it has affected the daily lives of social evolution. From the social isolation caused by the need for the non-dissemination of COVID-19, the need for social reorganization was exposed, together with the population and institutions, thus there is an urgent need to reevaluate its path so that it can follow the development that the world needs today. It is also necessary to observe how Education is adapted at this moment and how social problems are exposed, so that Design can effectively put itself in order to find alternative solutions.

**Key words:** Pandemic - Design - Education - Digitization - Reorganization

**Resumen:** Después de la pandemia mundial de 2020, es necesario cuestionar la actividad del diseño y cómo ha afectado la vida cotidiana de la evolución social. Desde el aislamiento social causado por la necesidad de la no difusión de COVID-19, se expuso la necesidad de reorganización social, junto con la población y las instituciones, por lo tanto, existe una necesidad urgente de reevaluar su camino para que pueda seguir el desarrollo que el mundo necesita hoy. También es necesario observar cómo se adapta la educación en este momento y cómo se exponen los problemas sociales, de modo que el diseño pueda ponerse efectivamente a fin de encontrar soluciones alternativas.

**Palabras Clave:** Pandemia - Diseño - Educación - Digitalización - Reorganización

(\* **Juliana Martins Vieira:** Profissional formada no curso técnico de Produção Audiovisual, pela FMU - Faculdades Unidas Metropolitanas, com experiência em criação de Roteiro Audiovisual, Direção de Arte, Fotografia, Ilustração, Motion Design e Design Gráfico. Atualmente discente no curso de Bacharel em Design pela UNINOVE - Universidade Nove de Julho. Em 2019 escreveu os artigos “O DESIGN E A EDUCAÇÃO. UMA SITUAÇÃO PENDENTE” e “DESIGN CENOGRÁFICO. ALTERNATIVAS A PARTIR DE UMA VISÃO SUSTENTÁVEL” para o Congresso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Hoje atua como designer e artista autônoma.

## Escuelita Ambulante “Caminos de Tiza”

Julio Manuel Pereyra (\*)

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 36, pp. 261-263. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: noviembre 2020  
Versión final: diciembre 2021

**Resumen:** Las (re)adecuaciones de diseños existentes (gráficos, mobiliarios, vestimenta, didácticos, etc.) suelen responder a la Accesibilidad para usuarios con Diversidad Funcional/Neurodiversidad/Discapacidad.

No obstante, entender y atender (las) necesidad específicas por/de Perfiles de Usuarios (Ciegos, Sordos, Personas con Dislexia, Disgrafías, TEL, TEA, etc.) debe proyectarse en Diseños “Universales” con perspectiva ergonómica en base al Principio de Usabilidad, cuyo aspecto principal, no solo que acceda al material/contenido, sino que sea funcional, interactivo, de acuerdo a referencias como viabilidad y/o pertinencia.

Esto abarca nociones referenciales como tipografías, contrastes, ubicuidad, contemplar el usos de softwares/hardwares adaptados, lectores de pantalla, giros angulares, subtítulo, Lengua de Señas, pragmática y semántica en la redacciones, economía del lenguaje, lenguas originarias, etc.

**Palabras claves:** accesibilidad - usabilidad - inclusión - diversidad - funcionalidad.

Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 263]