

## Design e os 17 ODS propostos pela Agenda 2030 da ONU: Projetos de Impacto Social e Sustentável na contemporaneidade

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 37, pp. 301-305. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: enero 2021  
Versión final: diciembre 2021

Lucas Fúrio Melara e Mônica Cristina de Moura (\*)

**Resumo:** A presente pesquisa utiliza os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável como referência para mapear a abrangência do Design Social e Design para a Sustentabilidade na contemporaneidade, com recorte na relação de arranjos produtivos criativos com a Universidade Estadual Paulista, e com o SEBRAE, por meio da abordagem qualitativa a partir de pesquisa bibliográfica, documental e de campo.

**Palavras Chave:** ODS - Design Social - Design para a Sustentabilidade.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 304]

### Introdução

O presente projeto de pesquisa tem seu início a partir da investigação acerca da essência proposital do design e das diretrizes que compõem o projeto de produtos de design social e design sustentável, durante os estudos da disciplina de Design Contemporâneo no PPG em Design da FAAC/UNESP, observando suas apropriações comunitárias e pertinência às realidades locais de seus respectivos recortes, relacionados às transformações sociais apresentadas pela contemporaneidade e à prática do design contemporâneo. O projeto de pesquisa parte de estudos com base no trabalho de Gui Bonsiepe, bem como Ezio Manzini, e Victor Margolin, compreendendo e discutindo sobre os aspectos do Design Social e do Design para a Sustentabilidade.

Através de análises interdisciplinares em design, tangendo campos práticos e filosóficos, mapeam-se iniciativas que obtiveram êxito na resolução de problemas sociais norteados pelos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos pela Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas, e pela Teoria das Necessidades Básicas Humanas, tomando-os como diretrizes através de pensamento sistêmico no ato projetual, com implementação de tecnologias informacionais e sociais ambientadas por arranjos produtivos locais periféricos de economia criativa, a fim de debater sobre a abrangência e possibilidades de atuação do designer especialista com o design difuso na produção do Codesign na busca por comunidades sustentáveis.

Para o mapeamento e aprofundamento em projetos de inovação social, se fazem necessárias parcerias com instituições e organizações estratégicas que estejam ligadas ao setor de impacto social. Uma dessas parcerias é com a AUIIN. A AUIIN, interlocutora entre a presente pesquisa e a Universidade Estadual Paulista (Unesp), é o órgão da administração central responsável pelo gerenciamento de toda a política de proteção intelectual e das ações que visem promover a utilização do conhecimento científico,

tecnológico e cultural produzido na Unesp, essencial ao desenvolvimento econômico e social do Estado de São Paulo e do Brasil. Um dos grupos de trabalho da AUIIN é responsável pelo mapeamento de projetos e ambientes de inovação existentes nos campi, em diversos estágios, para documentar o impacto social que a universidade pública promove.

Além do foco na Universidade Estadual Paulista, o projeto também conta com a parceria do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae). O Sebrae é uma entidade de participação pública e privada de serviço social, sem fins lucrativos, que tem sua origem em 1972 com o objetivo de capacitar empreendedores de micro e pequenas empresas para o aumento da competitividade no mercado, focando na promoção do desenvolvimento econômico de pequenos arranjos produtivos locais.

Também são de interesse da pesquisa a parceria com empresas de Design e instituições que advogam em prol de sociedades sustentáveis e pela Agenda 2030 para aumentar o repertório de projetos mapeados e os tipos de problema que são enfrentados e que apresentam resoluções condizentes com as premissas do Codesign ou do Design Difuso, possibilitando a identificação da abrangência da atuação do Design.

Para pesquisa de campo e entrevistas, foram reunidos saberes interdisciplinares fundamentais para o processo metodológico, para referenciar e documentar as diretrizes projetuais existentes e resultados obtidos em projetos de design em contexto integrado, que na essência atuam em prol dos 17 ODS. O projeto optou pela elaboração de questionários e pela cartografia sentimental, como forma descritiva, tal como proposto pela psicóloga Suelly Rolnik, no sentido de considerar questões no campo do sensível. Também, a Teoria do Ator Rede proposta pelo sociólogo Bruno Latour, a fim de colocar em cena visibilidades e invisibilidades. Tornam-se necessários levantamentos antropológicos, socioculturais

e históricos, a fim de atingir os objetivos gerais. Seja o de retomar discussões éticas e filosóficas sobre a prática do design, a referenciação de diretrizes para o desenvolvimento de projetos integrados, termo aqui tomado enquanto unificador de aspectos conceituais, e o mapeamento de casos de sucesso para a construção de um memorial teórico-prático que venha a sugerir modelos de atuação ao designer projetista de produtos contemporâneos oriundos das práticas do Codesign.

### Revisão Histórica

A Guerra Fria, a Globalização e a Terceira Revolução Industrial, fenômenos que são observados na história a partir do avanço escalonado da tecnologia, ferramentas de comunicação e a produção cultural para públicos de massa, popularizaram o capitalismo e os modelos de consumo dos Estados Unidos perante o mundo. A pesquisa por novos materiais, produtos e tecnologias, sem a participação das necessidades sociais e a atenção ambiental, com foco no acúmulo primitivo de bens e ideais inalcançáveis projetados, moldou os relacionamentos interpessoais e as relações das massas, estruturados em um modelo fomentador do consumo de bens de naturezas distintas, sejam as consideradas primordiais e as mais frívolas, tornando cada vez maior o abismo entre as camadas sociais detentoras de riquezas e classes operárias. A indústria, por sua vez, começou a utilizar quantidades cada vez maiores de recursos naturais e humanos para a manutenção de estilos de vida, produção de produtos em série e dominação cultural, estimulando as pessoas a perseguirem ideais inconscientemente romantizados e televisionados, insalubres para a capacidade crítica da maioria da população e para a manutenção de ecossistemas ao redor do globo terrestre, que junto às pessoas em condições diversas de vulnerabilidade social sistêmica, se tornam reféns deste acirrado processo.

As discussões sociais e produtivas, oriundas da relação da hiper individualidade com o interesse coletivo, geram desdobramentos reflexivos presentes no design contemporâneo. Neste interregno, questões modernas rígidas foram sendo questionadas, como os princípios de funcionalidade e limpeza estética, pelas novas modalidades linguísticas e tecnológicas que se apresentam, afetadas diretamente por transformações sociais e culturais que forcem novos padrões a serem pensados, desde o processo criativo até a percepção dos objetos. Nesse sentido, faz-se necessário o papel do designer para a disseminação de projetos que corroborem paradigmas emergentes sustentáveis para democratização da experiência humana em seus mais diversos aspectos. Segundo Mônica Moura:

A experimentação dos novos meios e linguagens pode ser apontada desde o início dos anos de 1980[1] quando na área de design começaram a proliferar projetos e peças repletos de imagens fragmentadas, em fusão, híbridas indicando uma nova estética e uma diferente maneira de criar e projetar. Designers americanos como April Greiman, Rudy VanderLans, Katherine

McCoy, entre outros, começaram a utilizar e experimentar as ferramentas e as possibilidades do sistema e programas dos computadores que acabavam de chegar ao mercado. (MOURA:2007, p.24)

### Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

De 1999 para o ano 2000, a Organização das Nações Unidas apresentou em Assembleia os 8 ODMs, Objetivos de Desenvolvimento para o Milênio para o ano de 2015, frutos da Declaração do Milênio assinada por todos os Estados membros e organizações internacionais, que juntos se comprometeram em erradicar a pobreza extrema e a fome; alcançar o ensino primário universal; promover a igualdade de gênero e empoderar as mulheres; reduzir a mortalidade infantil; melhorar a saúde materna; combater o HIV/AIDS, malária e outras doenças; garantir a sustentabilidade ambiental e desenvolver uma parceria global pelo desenvolvimento.

Esses objetivos foram definidos após intensa pesquisa e análises de cenário sobre a comunidade global, apontando os fatores críticos das disparidades sociais e as consequências de maior risco comum entre a população. Contudo, no ano de 2015, data limite para a implementação das ODMs na sociedade, uma nova cúpula ocorreu para a discussão dos novos objetivos, tratados como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, onde são apresentados 17 Objetivos e 169 metas como mensuráveis de trabalho para a Agenda 2030 proposta para o trabalho da Organização.

### Design Difuso, Design Especialista e Co-Design

Em seu livro *Design: When Everybody Designs. An Introduction to Social Innovation*, Ezio Manzini compreende que a prática do Design está inerente nas capacidades individuais dos seres humanos, devido a universalidade da criatividade. Neste sentido, a adoção de certas práticas do Design pelas mais diferentes profissões e setores da sociedade, se torna possível pela combinação da criatividade com a estrutura técnica presente na evolução prática das diferentes profissões. A este grupo são conferidos novos paradigmas para o consumo e para o desenvolvimento de projetos para o alcance ou aprimoramento das necessidades básicas humanas. Entretanto, como aponta Manzini, esta forma de Design, denominada por ele como Difuso, precisa encontrar a facilitação conceitual e, muitas vezes, o aprofundamento técnico do Design Especialista. O Design Especialista, como propõe Manzini, é o praticado por designers profissionais, sejam os pesquisadores ou os atuantes no mercado com formação em Design. Este grupo é o detentor das técnicas e linguagens do Design pelo estudo dedicado enquanto disciplina.

O Co-Design pode ser considerado como uma forma de Design que emerge da relação entre o Design Difuso e o Design Especialista, não enquanto uma nova disciplina, mas um modelo projetual onde cabe ao designer acessibilizar suas linguagens para que comunidades

praticuem o projeto de Design com critérios e técnicas presentes na disciplina, em uma cultura colaborativa sustentável. O recorte da pesquisa se dá, portanto, em ambientes de economia criativa subalternos, isto é, os arranjos produtivos locais em situação de vulnerabilidade econômica e social, fora do bloco político do poder.

### Objetivos

- Verificar a abrangência do Design e seus aspectos particulares relacionados ao Design Social e ao Design para a Sustentabilidade, analisando as relações entre o Design Difuso e o Design Especialista na prática do Co-Design.
- Desenvolver e referenciar diretrizes para projetos de Design Social e Design para a Sustentabilidade através de reflexos de boas práticas em campos técnicos e sensíveis.
- Contribuir para o avanço e disseminação da Ciência e Tecnologia através da divulgação de boas práticas em Design com base em ações de Design Editorial.
- Identificar e mapear projetos de Design Social e Design para a Sustentabilidade, em arranjos produtivos locais intensos em economia criativa no Estado de São Paulo, através de parcerias com as instituições AUIN (Unesp), Sebrae e Instituições de Design atuantes no mercado.
- Analisar de maneira crítica os projetos mapeados selecionados para identificar e referenciar seu processo de desenvolvimento através de questionário técnico crítico, partindo da perspectiva dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.
- Documentar cientificamente a prática de projetos de Co-Design identificados, estabelecendo novos paradigmas adotados para a resolução de problemas sistêmicos, bem como propor um referencial memorial no campo do sensível para refletir a apropriação dos projetos propostos pelas comunidades especificadas por seus arranjos produtivos locais.

### Justificativa

De acordo com Gui Bonsiepe, em seu livro “Design, Cultura e Sociedade”, o Design e a Democracia estão diretamente entrelaçados. A pauta, também retomada por Victor Margolin em “The Politics of the Artificial”, se baseia na necessidade de projetos que ampliem os índices de participação, tomada aqui como o uso e apropriação de dispositivos que possibilitem a abertura de diálogos políticos, para grupos heterogêneos na sociedade, sejam centrais ou periféricos, como maneira processual de redemocratização das nações em resposta às crises da sociedade capitalista contemporânea. Segundo Margolin:

Design, in fact, is everyone’s concern. It is the process through which we create material and imaterial products that influence how we live. (...) It is crucial for the practicing designer in order to contribute to the internalization of standards of quality, efficacy and value. And it is equally important for everyone else. (MARGOLIN, 2002, p. 170)

Para o fomento dessa realidade, Ezio Manzini propõe em “Design: When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation” um ecossistema de metodologias, organizações e conceitos que podem ser articulados em prol de uma Sociedade Sustentável. Assim, o Designer Especialista assume o papel de condutor entre as práticas do Design Difuso, para que se faça presente o Co-Design. Para que essas relações aconteçam, é necessário que o Designer participe, através de suas linguagens, da popularização da cultura de comunidades criativas como criador de dispositivos que facilitem participação na discussão projetual partindo das linguagens do Design baseadas na sustentabilidade. Segundo Manzini:

The question of designing for visibility is a broad one, ranging from catalogs and instruction manuals to maps and infographic systems. In our case, given that we are dealing with complex problems and equally complex solutions, the issue of making them more accessible is certainly a crucial one. (MANZINI, 2015, p. 121).

Mapeamentos Fotográfico-Editoriais já foram pensados e obtiveram êxito na popularização de projetos de impacto social. Em 2007, o Cooper-Hewitt Design Smithsonian Design Museum propôs o catálogo “Design for the other 90%”, que reflete sobre a falta de acesso a produtos e serviços considerados como de necessidade básica pela maior parte da população global, como alimentos, água potável ou moradia. Através de uma leitura baseada nos 8 Objetivos do Milênio proposto pela Organização das Nações Unidas para a Agenda 2015. “Design for the Other 90%” explora mais de 30 projetos que refletem o crescimento de movimentos em prol da sustentabilidade entre designers, engenheiros, arquitetos, sejam alunos ou professores, e empreendedores sociais para o desenvolvimento de soluções acessíveis para essa larga parcela da população. O catálogo “Design for the Other 90%” obteve resultado em seu objetivo de popularização dos projetos de Design norteados pelos 8 Objetivos do Milênio, se tornando uma publicação recorrente de disseminação de informações sobre a cadeia produtiva da inovação social e práticas emergentes no Design. Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, propostos pela atual Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas, ganham destaque na pesquisa pois são fomentados pela própria ONU para que apareçam no ambiente científico. A pesquisa em Design, tratando os 17 ODS como metodologia de observação e norteadores para sociedades sustentáveis, é um campo que merece o devido destaque e popularização pelas transformações sociais oriundas da repercussão de discussões pertinentes no campo projetual. Neste sentido, a memória, tomada enquanto parte de referencial de atuação para boas práticas em Design, se faz de grande importância para disseminação de informação e constitui um repertório crítico para a abordagem de paradigmas emergentes. Para o geógrafo Milton Santos (2001), a globalização é um processo que deve ser julgado através de olhar complexo para uma situação contraditória, múltiplas

leituras da realidade. Leituras como fábula, leituras como perversidade e leituras como possibilidades. A leitura da fábula se apresenta como a da visão de mundo fantástica, muitas vezes idealizada pelos atores. A leitura perversa foca na problematização e individualização dos atores no coletivo. E então, Milton Santos apresenta as possibilidades, isto é, uma visão de mundo que é baseada no diálogo entre os atores para a construção da rede coletiva. A forma de interpretação desses mundos deve ser simultânea para a formação da realidade.

A Teoria do Ator Rede, ferramenta para abordar as relações interpessoais e os acontecimentos com os quais os seres humanos interagem, proposta pelo sociólogo Bruno Latour, incentiva um foco aos detalhes existentes no processo de formação de redes, que por sua vez, são resultantes de interações e trocas de experiências, nas quais o ator é um alvo móvel de um enxame de entidades que se fundem sobre ele, adotada a fim de colocar em cena visibilidades e invisibilidades.

O relatório “Navigating the Structure of Research on Sustainable Development Goals”, desenvolvido pela equipe do Instituto de Informação Científica do grupo Web of Science, através da análise de dados de 10.300 documentos únicos indexados na plataforma Web of Science, revela como a pesquisa global está evoluindo para dialogar com a fome, pobreza, redução das desigualdades e efeitos das mudanças climáticas. Assim, o relatório provê um olhar global sobre atividades de pesquisas que estão progredindo para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável para referência institucional de pesquisa baseada nos 17 ODS propostos pela Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas.

## Resultados e Discussões

De acordo com a abordagem proposta, a pesquisa explorou literaturas e desenvolver questionários para quantificar e qualificar as análises propostas. Metodologias sociais também são importantes para a condução do projeto para garantir a qualidade dos dados obtidos. Equipamentos tecnológicos para registros também se fizeram necessários, bem como câmera fotográfica, filmadora e plataformas digitais desenvolvidas em conjunto com a Agência Unesp de Inovação para catalogar os resultados obtidos e casos mapeados.

Para a obtenção de dados, foi necessário o estudo literário e pesquisa de campo para a realização de entrevistas com comunidades apresentadas nas dependências do recorte, junto a seus bens materiais e imateriais e seu entorno, para a construção de cenário e estabelecimento de diálogos com os projetos mapeados a fim de elaborar o resultado.

## Referências

Cardoso Denis, R. (2011). Design para um Mundo Complexo. São Paulo: Cosac Naify.

- Heller, S.; Vienne, V. (Org.). (2003). Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility. Nova York: Allworth Press.
- Lacoste, S.; Tigerman, M. (2005). Design Denied: The Dynamics Withholding Good Design and its Ethical Implications. Chicago: Archeworks.
- Latour, B. (2005). Reagregando o Social: Uma Introdução à teoria do Ator-Rede. Oxford: Oxford University Press.
- Lipovetsky, G.; Charles, S. (2003). Os tempos hipermodernos. São Paulo: Atlas.
- Manzini, E. (2015). Design: When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation. Londres: The MIT Press.
- Margolin, V. (2006). O Designer Cidadão. Revista Design em Foco, 2 (2) 145150
- Maslow, A. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4) 370396.
- Melara, L.; Pereira de Andrade, A; Franco Mathias, A. (2019). Velhas Lembranças, Memórias de Vida. Rio de Janeiro: Editora Autografia.
- Cristina de Moura, M. (2015). Design Contemporâneo: Poéticas da Diversidade no Cotidiano. Em Fiorin, E.; Landim, P.; Leote, R.; (Orgs). Arte-ciência: processos criativos (p. 6180) São Paulo: Editora UNESP.
- Nakamura, M.; Pendlebury, D.; Schnell, J.; Szomszor, M. (2019). Navigating the Structure of Research on Sustainable Development Goals. s.l., Web of Science Group. Disponível em: <https://clarivate.com/g/sustainable-development-goals>
- Papanek, V. (1972). Design for the real world: Human Ecology and Social Change. Nova Iorque: Pantheon Books.
- Rolnik, S. (1989). Cartografia Sentimental: Transformações Contemporâneas do Desejo. São Paulo: Ed. Estação Liberdade.
- Rouillé, A. (2009) A fotografia entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Editora Senac.
- Smith, C. (2007). Design for the Other 90%. Nova Iorque: Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum.
- Xavier, J; Xavier, P. (2015) Ler, interpretar e agir: um círculo de cultura fora do eixo. Razón y Palabra, 20 (89), 115. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/135770>.

**Abstract:** The present research uses the 17 Sustainable Development Goals as a reference to map the scope of Social Design and Design for Sustainability in contemporaneity, focusing on the relationship of creative productive arrangements with the Universidade Estadual Paulista and SEBRAE, through a qualitative approach based on bibliographic, documental and field research.

**Keywords:** SDGs - Social Design - Design for Sustainability.

**Resumen:** La presente investigación utiliza los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible como referencia para mapear el alcance del Diseño Social y el Diseño para la Sostenibilidad en la contemporaneidad, centrándose en la relación de los acuerdos productivos creativos con la Universidad Estatal Paulista y el SEBRAE, a través de un enfoque cualitativo basado en la investigación bibliográfica, documental y de campo.

**Palabras clave:** ODS - Diseño social - Diseño para la sostenibilidad.

(\*) **Lucas Fúrio Melara:** é Mestrando em Design pela Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (FAAC/UNESP) - Campus de Bauru, onde se graduou em Design com ênfase em Gestão e Marketing Digital. Pesquisador em Design para o Desenvolvimento Social Sustentável e Indústria 4.0 - Com projetos como “Velhas Lembranças, Memórias de Vida” (PIBIC/CNPq) de Design Editorial no Setor 2.5 com Memória Oral como Produto para a Inovação Social, e de temas como economia criativa, redes e gameficação a partir da gestão do XIX Interdesigners - Encontro de Design de Bauru. Atualmente atua como Designer Chefe da LM&Companhia, Agência de Comunicação e Design focada em catalizar negócios para

impactarem positivamente a sociedade. **Mônica Moura:** é Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica, desenvolveu estudos pós-doutorais sobre Design Contemporâneo pela PUC-RJ (2012) e realizou estágio pós-doutoral na Universidade do Minho, Guimarães, Portugal (2016). Atua como designer, professora e pesquisadora. É Professora do Departamento de Design e orientadora de mestrado e doutorado no Programa de Pós-graduação em Design, FAAC/UNESP, Campus de Bauru e Coordenadora do Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign). É líder do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo (CNPq/UNESP).

## Abriendo las plataformas de streaming a un ámbito académico audiovisual

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 37, pp. 305-307. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: febrero 2021  
Versión final: diciembre 2021

Luz Rodriguez Collioud (\*)

**Resumen:** En este proyecto se investigará la posibilidad de proponer la apertura de las plataformas de *streaming*, ya sea de video o audio, a las instituciones universitarias con asignaturas audiovisuales, ya que en su gran mayoría están enfocadas a un usuario individual, dejando de lado las posibilidades educativas y de trabajo en grupo que pueden surgir en el aula a través de su uso, creando una relación simbiótica entre las instituciones y las plataformas, y fomentando la cultura mediante los medios que serían reproducidos en éstas por los estudiantes.

**Palabras clave:** Plataforma virtual – Pedagogía – Tecnología – Cultura – Medios audiovisuales

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 307]

### Introducción

Es casi imposible pensar en una asignatura audiovisual sin materiales que ver o escuchar. Ya sea dirección de cine, como edición de sonido, o mismo guión o producción musical, es importante la utilización y consumición de productos realizados previamente por figuras del rubro para ejemplificar o mismo enseñar ciertas técnicas o conceptos a los estudiantes de las carreras correspondientes. El docente puede trabajar con proyectos propios o de egresados de su cátedra, pero puede ser difícil conectar con el alumnado si se utilizan formatos, melodías, o narrativas que éstos desconocen.

Afortunadamente para los estudiantes, hoy en día hay incontables plataformas audiovisuales al alcance de todos, con enormes librerías de contenido y materiales que pueden ser útiles al momento de asignar proyectos, ilustrar consignas, compartir trabajos previos y, lo más importante, en la mayor parte de estas plataformas se encuentran medios audiovisuales de amplio conocimiento entre los estudiantes, beneficiándose así todos de la familiaridad. Sin embargo, dentro de la educación superior de asignaturas audiovisuales, estas plataformas no surgen frecuentemente dentro de las planificaciones docentes, ni

tampoco dentro de las encuestas de opinión estudiantiles, casi como si fueran invisibles o fuera imposible asociarlas con algo que no sea la recreación ociosa (o, como mucho, material para reproducir de fondo mientras se estudia, o para distraerse luego de un trabajo práctico teórico extenso). Las plataformas de *streaming* parecerían ser asociadas únicamente con el ocio.

### Desarrollo

Esto podría surgir a través de la conexión que tienen los medios audiovisuales con la recreación, incluso dentro de las carreras universitarias que se basan en la creación de estos medios se les sugiere a los estudiantes que consuman audio y video como algo extracurricular, fuera del ámbito educativo, fuera de la necesidad de aprender pero sí de construir posibles enlaces que luego ayudarían a cementar los conceptos vistos en el aula.

Las plataformas de *streaming* están presentes en todos los formatos e idiomas, habilitadas tanto para creadores como para consumidores, y aún así la educación superior no se adhiere a ellas para estructurar sus asignaturas