O DESIGN SOCIAL COMO FERRAMENTA PARA O TRABALHO DO DESIGNER NA EAD

VITÓRIA/ES MAIO/2018

Aline Freitas da Silva Xavier	- UEMG - alinegoval@gmail.com
Marcelina das Graças de Almeida	- UEMG - almeidamarcelina@gmail.com
Danielli Veiga Carneiro Sondermann	- Ifes - daniellisondermann@gmail.com

Tipo: Investigação Científica (IC)

Natureza: Relatório Final de Pesquisa

Categoria: Métodos e Tecnologias

Sector Educacional: EDUCAÇÃO CONTINUADA EM GERAL

RESUMO

A Educação a Distância (EaD) se apresenta como uma área para a atuação do designer, um campo ainda pouco explorado, e uma área com grande potencial de crescimento. Por tudo isso, entende-se que o design social pode vir a ser uma importante ferramenta para o desenvolvimento do trabalho do designer que atua na EaD. Com isso, o objetivo deste artigo é apresentar as diretrizes de design social desenvolvida como contribuição para o trabalho do designer na EaD. A pesquisa foi desenvolvida junto a designers da Coordenadoria Geral de Tecnologias Educacionais (CGTE) do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância (Cefor) do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes). O desenvolvimento dessas diretrizes ocorreu na pesquisa intitulada O estudo da dimensão social do design sustentável como estratégia para o trabalho do designer na Educação a Distância.

Palavras-chave: Design Social; Educação a Distância; Design

Introdução

Nos últimos anos, é possível observar um crescimento constante e gradual na modalidade de Educação a Distância (EaD) tanto no Brasil como no mundo. Simultaneamente, o design tem se revelado uma área cada vez mais transdisciplinar e importante em diversas áreas do conhecimento, entre elas a educação. Desde a década de 1990 tem-se intensificado o questionamento acerca da função social do design (em todas as suas formas) em um mundo globalizado, em crise ecológica e com mudanças aceleradas na comunicação, economia, política e cultura (BRAGA, 2011).

Assim, o design “foi, e é essencialmente social na medida em que sua finalidade é o projeto para outrem e que foi e é fruto dessas aspirações” (BRAGA, 2011, p. 11) e, por isso, tem o dever de melhorar a qualidade de vida do ser humano, ideia defendida por Papanek (1923 - 1998) desde a década de 70, o qual argumenta que como “designers ativos que somos, sabemos hoje que fazer unicamente aquilo que nos pedem - ou seja, obedecer ao cliente sem debater as questões morais e éticas inerentes ao que criamos - é a recusa última das responsabilidades do ser humano” (PAPANEK, 1977, p. 227). Nesse contexto, surgiu a problemática em torno da interlocução de diferentes áreas do saber, entre elas o design e a educação, que teve a discussão iniciada na pesquisa intitulada: O estudo da dimensão social do design sustentável como estratégia para o trabalho do designer na Educação a Distância (EaD), da qual resultou este artigo (SILVA, 2014).

Sendo assim, este artigo apresenta, a instituição onde a pesquisa foi desenvolvida, detalhes das entrevistas feitas com os designers e o checklist com os princípios de design social, levantados na pesquisa e que podem ser utilizados pelos designers que atuam na EaD. Espera-se com isso mostrar que é possível tornar a educação a distância uma modalidade de ensino mais inclusiva, facilitando o acesso ao conhecimento e a formação profissional. Consequentemente, é necessário adequar não só os fundamentos teóricos, mas também as práticas do chamado design social aos modelos desenvolvidos nas instituições de ensino que ofertam cursos na modalidade a distância, considerando a ótica dos princípios do design social, sobretudo o aluno e o meio em que está inserido econômico e culturalmente.

2. Metodologia

A pesquisa em que se baseia este artigo foi de natureza qualitativa do tipo estudo de caso. Este método é caracterizado como “uma pesquisa empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes” (YIN, 1994, p. 13).

A base teórica da pesquisa consistiu na revisão bibliográfica, abordando os temas, conceitos e definições pertinentes ao Design Sustentável: dimensão social, Design Instrucional, Educação a Distância e Métodos de Design. Na segunda etapa do trabalho desenvolveu-se o estudo de caso. A terceira etapa objetivou propor princípios de design social com foco na EaD como contribuição para o trabalho do designer.

3. Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância (Cefor)

O Centro de Educação a Distância (Cead), atualmente Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância (Cefor) do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) é uma instituição pública com ações voltadas para a Educação a Distância (EaD) e a formação de profissionais da área de educação. Em 2005 com a criação, por meio do Ministério da Educação (MEC), da Universidade Aberta do Brasil (UAB), um grupo de professores se uniram empenhados em elaborar uma proposta de projeto pedagógico para um curso da área tecnológica a ser ofertado na modalidade a distância e submeteu o projeto ao primeiro edital de oferta de cursos abertos pela UAB (COSTA JUNIOR, et al, 2010a). Com o objetivo de garantir este primeiro curso, então aprovado pelo edital da UAB, cuja oferta estava prevista para 2007 foi criado então o Cead, que desde sua criação é o responsável pelas ações de institucionalização da EaD e pela capacitação dos profissionais inseridos nesta modalidade de ensino, além da produção de materiais instrucionais e de infraestrutura, Ifes.

Atualmente o Cefor está presente em 37 polos com quatro cursos de pós-graduação, três cursos de Graduação, seis cursos técnicos e diversos cursos de extensão. Para gerenciar todos esses cursos o Cefor conta com 41 servidores efetivos, sendo 18 técnicos administrativos, 23 professores e 12 estagiários, bolsistas e prestadores de serviço. Todos esses servidores estão distribuídos em diversas coordenações, mas o foco desta pesquisa foi a Coordenação Geral de Tecnologias Educacionais (CGTE), mais especificamente os designers que compõem a equipe.

4. Desenvolvimento da proposta das diretrizes de design social para a EaD

A CGTE, é composta por três setores: design gráfico, audiovisual e design instrucional, cuja equipe é composta por seis servidores, quatro bolsistas e seis estagiários, totalizando 16 colaboradores, sendo que nove são designers de formação, em formação ou estão desenvolvendo esta função dentro da equipe. Esses nove profissionais são sujeitos da pesquisa e serão tratados por nomes fictícios.

Com o intuito de inserir o tema da pesquisa e observar se os entrevistados tinham alguma ideia do que se tratava, iniciou-se a entrevista com a seguinte pergunta: Para você, o que é design social? De forma geral, todos tinham uma ideia do que era design

social, o que permitiu dar andamento à entrevista sem a necessidade de uma explicação prévia sobre o tema. Dentre as respostas dadas, pode-se destacar: *É quando você pensa no design, mas pensa de uma forma geral, não pensando somente na parte do design, não só fatos estéticos, pensar num todo (Karla, bolsista, informação verbal).*

A fala de Karla complementa o que Geise tem como conceito de design social, porque ter preocupações apenas estéticas em nada contribui com esse olhar sobre a demanda do coletivo, conforme descreve Geise: *Eu acho que é pensar no design como resolução de problemas, assim, a partir de um problema, a partir de uma demanda, de uma necessidade, você apresentar soluções para esta demanda para esta necessidade, e aí o design social seria olhar pra essa necessidade, essa demanda de um coletivo, de um grupo que estaria marginalizado, você não pensar em uma coisa comercial e sim no aspecto humano, isso seria trabalho social, seria fazer esse trabalho para uma instituição ou grupo que não tenha fim puramente comercial (Geise bolsista, informação verbal).*

A próxima pergunta foi: Você acredita que pratica o design social no dia a dia no seu trabalho? Nesse caso, se a pergunta fosse não, haveria uma terceira pergunta: Para você é possível incluir o design social no seu trabalho? Como? Por quê? Como todas as respostas às perguntas anteriores foram sim, não foi necessário fazer a pergunta de número três. Assim, destacaram-se as seguintes respostas:

No dia a dia, eu acho que em parte, em parte sim, é porque a gente sempre na hora de pensar o planejamento da disciplina a gente sempre tem como foco o aluno que é o nosso público e de tentar levar as informações da melhor maneira possível para que ele possa compreender aquele conteúdo, aprender aquele conteúdo e gerar conhecimento para o futuro dele, é ao mesmo tempo um incentivo que a gente sempre dá para os nossos professores de sempre tentar trabalhar com conteúdos ou com exemplos que sejam do dia-a-dia, que seja relacionados a vida dele para que eles possam realmente compreender a situação do dia-a-dia que ele tá vivendo. (Clara, servidora, informação verbal).

Segundo Mendoza et al. (2010), para a construção de um mundo mais justo, solidário e sustentável é importante considerar o caráter estratégico da educação, isso, pois são as verdadeiras resoluções no tocante às políticas sociais que podem ajudar a combater as assimetrias sociais. A Figura 01 apresenta um mapa conceitual baseado no tema design instrucional capítulo sete do livro “Polidocência na EaD: múltiplos enfoques”, de autoria de Mendoza, et al. (2010), e resume a abrangência do trabalho do designer instrucional.

Figura 01 – Mapa conceitual da atuação do designer instrucional

Fonte: autoria própria.

Porém, retirando a palavra instrucional do centro do mapa com o intuito de confirmar as relações entre as áreas do design instrucional, design e design social, é possível afirmar que esse mapa abrangeria qualquer trabalho do designer, independente de sua habilitação. Para comprovar tal afirmação, durante a entrevista com os designers que compõem a equipe de produção de materiais, foi apresentado ao entrevistado o mapa conceitual (Figura 01) e perguntado se as informações constantes nele eram pertinentes ao seu trabalho enquanto designer, independente da habilitação de cada um, ou eram específicas de uma área de formação.

Respondendo a pergunta, Clara disse: *Vejo todas, independente da área de atuação, eu acho que todas as atribuições, funções, eu acho que todas, talvez dependendo da formação umas um pouco mais talvez outras um pouco menos, mas de uma maneira geral mesmo que seja pouco, mas está dentro da natureza do design.* Por outro lado, Antônio argumenta: *Bom, eu acho que engloba vários estilos de design, mas mais voltado para a educação, mas é bem amplo são conceitos que a gente consegue englobar para design de produto, design gráfico pra várias áreas.*

Para Geise, os pontos são universais, as atribuições dos atores, as discriminações de cada um que varia de acordo com o projeto, pensando no design como um todo.

Assim como no mapa, no Quadro 01 delineiam-se as competências do designer instrucional desenvolvidas pelo International Board of Standards for Training, Performance and Instruction (IBSTPI) uma comissão internacional de pesquisadores que

estuda e publica listas de competências e padrões dos desempenhos esperados dos profissionais nas áreas de Educação, Desenvolvimento de Recursos Humanos e Tecnologias Educacionais. Em 1986, o IBSTPI apresentou o primeiro conjunto de competências do design instrucional. Desde o primeiro conjunto de competências muita coisa mudou na prática, na tecnologia e no desenvolvimento das principais teorias que sustentam a área de design instrucional e, por isso, houve uma atualização dessa publicação em 2000 e mais recentemente em 2012.

Quadro 01 – Competências do Designer Instrucional.

Fundamentos da Profissão
1- Comunicar-se efetivamente, por meio visual, oral e escrito.
2- Aplicar pesquisas e teorias à prática de design instrucional.
3- Atualizar e melhorar conhecimentos, habilidades e atitudes referentes ao design instrucional e as suas áreas.
4- Aplicar coleta de dados e análise de competências em projetos de design instrucional.
5- Identificar e responder às implicações éticas, legais e políticas que surjam no trabalho de design instrucional.
Planejamento e Análise
6- Realizar uma avaliação das necessidades, a fim de recomendar soluções de design apropriadas e estratégicas.
7- Identificar e descrever a população-alvo e características ambientais.
8- Selecionar e usar técnicas de análise para determinar o conteúdo instrucional.
9- Analisar as características das tecnologias existentes e emergentes e seu uso potencial em um ambiente instrucional.
Design e Desenvolvimento
10- Uso adequado do design instrucional e do processo de desenvolvimento para um determinado projeto.
11- Organizar programas e/ou produtos de avaliação e instrução a serem projetados e desenvolvidos.
12- Projetar intervenções instrucionais.
13- Planejar intervenções não instrucionais.
14- Selecionar ou modificar materiais instrucionais existentes.
15- Desenvolver materiais instrucionais.
16- Projetar avaliação da aprendizagem.

Avaliação e Implementação
17- Avaliar as intervenções instrucionais e não instrucionais.
18- Rever soluções instrucionais e não instrucionais baseados em dados.
19- Implementar, divulgar e difundir intervenções instrucionais e não instrucionais.
Gestão
20- Aplicar habilidades de negócios para gerenciar a função de design instrucional.
21- Gerenciar parcerias e relações de colaboração.
22- Planejar e gerenciar projetos de design instrucional.

Fonte: www.ibstpi.org. Acesso em: 22 de fev. de 2018.

Analisando tanto a figura 01 quanto o quadro 01, é possível identificar a universalização dessas competências, de forma a afirmar que as mesmas podem ser identificadas tanto no designer instrucional quanto no designer e até mesmo no designer social, ficando essa afirmação ainda mais forte quando se percebe que essas competências estão divididas em: fundamentos da profissão, planejamento e análise, design e desenvolvimento, avaliação e implementação, e gestão, ou seja, contemplam-se as etapas descritas como etapas comuns nos métodos e modelos projetuais do design instrucional, design e design social.

Para confirmar essa proposição, o quadro sofreu algumas pequenas alterações, principalmente nos itens que tem a palavra instrucional, sendo assim eliminada, possibilitando observar que a exclusão dessa palavra em nada comprometeu o entendimento das competências, ou seja, não atrapalhou a análise dos entrevistados.

Sob o ponto de vista da entrevistada Bruna, *todos os pontos, todos eles acho que maior ou menor escala a gente tenta aplicar na produção, tudo que tu listou aqui a gente tenta colocar no design, algumas coisas a gente tem mais facilidade do que outras mas em princípio tudo a gente tenta colocar se você levar em consideração que a única artista sou eu acho que estamos indo bem.*

A designer Clara disse que: *Para mim todos os pontos colocados aqui independente da formação, da especialidade do designer, pra mim são etapas que ele vai ter que desenvolver ao longo do projeto que ele vai desenvolver todos sem tirar nem por.*

Já segundo Ricardo, *Algumas dessas competências poderiam estar ordenadas de forma*

diferente, mas isso não atrapalha a análise que faz com que eu afirme que sim, essas competências, esses pontos são comuns para qualquer área do design, talvez gestão não seja tanto porque ainda não ensina empreendedorismo na maioria dos cursos de design, mas sim são todos de qualquer design os pontos que estão aqui.

As respostas dos entrevistados permitem afirmar que existem pontos importantes e comuns relacionados ao design instrucional, ao design e ao design social e que os mesmos são trabalhados na CGTE, mesmo que ainda de uma forma inicial. Desse modo, ao compilar e cruzar os dados coletados entre as entrevistas, o referencial teórico e o estudo de caso, infere-se que o design social é uma importante ferramenta para o designer que atua na EaD.

Tendo como referência toda a discussão apresentada, a pesquisadora propõe os seguintes princípios sobre os quais o designer pode refletir no momento em que estiver desenvolvendo os recursos educacionais solicitados a CGTE do Cead/Ifes ou qualquer designer que esteja trabalhando em educação, em especial com a modalidade a distância:

- O material proposto atende ao maior número de alunos possível?
- Estão sendo levadas em consideração: faixa etária, etnias/raça/cor, possíveis deficiências, dentre outros?
- É possível tornar o material (sala, mídia, MDI) acessíveis?
- O conteúdo disponibilizado em forma de imagem ou outro tipo de mídia é de uma cultura específica de um Estado ou país, ou seja, é culturalmente de fácil entendimento?
- Foi observado o perfil sócio-econômico-cultural e ambiental dos municípios onde o curso está inserido?
- Os recursos educacionais disponibilizados agregam valor ao conhecimento do aluno? Podem ajudá-lo a refletir sobre questões sociais, econômicas e culturais?
- O recurso midiático foi pensado para que os alunos com acesso restrito aos recursos tecnológicos possam acessá-lo?
- Há uma contextualização do conteúdo abordado e do tipo de mídia utilizada com a realidade social dos locais onde os cursos estão inseridos?
- Foi verificado se o recurso educacional disponibilizado tem conteúdo racista?
- O recurso educacional transmite mensagens que possam contribuir com a redução da discriminação?
- O material sinaliza mensagens que podem auxiliar na reflexão sobre o meio ambiente e a sustentabilidade?
- A mensagem está sendo transmitida da forma mais positiva possível, mesmo que

o conteúdo seja forte ou polêmico?

Esses 12 princípios podem ser trabalhados em forma de checklist pelo designer ou pela equipe de design desenvolvedora de um recurso educacional. Porém, há outros pontos merecedores de destaque nessas discussões. Isso considerando que as instituições públicas de ensino têm o compromisso de democratizar o acesso à educação pública de qualidade para levar não somente conhecimentos teóricos e obrigatórios nas matrizes curriculares, mas conhecimentos colaboradores no processo de transformação dessas pessoas, principalmente na reflexão sobre suas próprias atitudes e as dos outros, a terem acesso a emprego e, conseqüentemente, à qualidade de vida. Dessa forma, pode-se dizer que a educação e todo o seu contexto é extremamente social.

5. Apontamentos Finais e Alguns Aspectos para Discussão

Na atualidade, o aumento das possibilidades tecnológicas foi importante para sua expansão da EaD. Prova disso é a oferta crescente de cursos oferecidos tanto por instituições privadas quanto por instituições públicas. Porém, para atender de forma eficiente a essa demanda crescente, são necessários profissionais capacitados de diversas áreas para a atuação nesta modalidade de ensino, sendo imprescindíveis os pedagogos, professores, administradores, programadores, designers e designers instrucionais.

Dentre esses profissionais, destacam-se o designer instrucional e o designer. Como uma possibilidade de contribuição e enriquecimento dos resultados dos trabalhos desenvolvidos tanto pelo DI quanto pelo Designer, é possível inserir o design social, sendo este muito utilizado como ferramenta em projetos sociais, ONGs, entre outros. Assim, fica claro o quanto o design instrucional, o design e o design social estão entrelaçados, vínculos esses reforçados pelos seus modelos e métodos projetuais. Assim sendo, é possível afirmar que os designers atuantes na CGTE desenvolvem também atividades de design instrucional, além de poderem incluir em seu trabalho os princípios do design social para a EaD apresentados nesta pesquisa e/ou qualquer outro que venha a surgir na literatura e que tenha a EaD como foco.

Além disso, infere-se pela análise de todos os aspectos abordados nesta investigação, tanto o relacionado ao referencial teórico quanto ao estudo de caso e às entrevistas, que o design social é uma importante ferramenta para o designer que atua na EaD. É importante destacar que não houve a pretensão de esgotar o assunto; ao contrário, o objetivo é dar início a uma discussão ainda pouco explorada na literatura e até mesmo pelo designer em relação ao seu próprio dia a dia profissional. Assim, sugere-se como proposta para pesquisas futuras a aplicação e o monitoramento dessas diretrizes em um

recurso educacional, ou em quantos forem necessários, a fim de verificar a viabilidade de sua aplicação por meio de testes e possíveis ajustes e/ou acréscimos de itens. Enfim, esta pesquisa foi apenas um passo em direção às discussões que podem ser ainda mais exploradas na EaD e no design, além de ser uma forma de mostrar uma possibilidade de atuação do designer atualmente pouco explorada nas instituições de ensino promotoras, tanto públicas quanto privadas, de cursos nas modalidades presencial e/ou a distância.

Referências

COSTA JUNIOR, J. M. et al. **A utilização de planos de testes como instrumento de qualidade na produção de salas do Moodle**. In: Anais do XVI Congresso Internacional Abed de Educação a Distância. Foz do Iguaçu-PR, 2010a.

IBSTPI. Disponível em: . Acesso em: 01 de abril de 2018. International Board of Standards for Training, Performance and Instruction International Board of Standards for Training, Performance and Instruction – IBSTPI

MENDOZA, B.A.P.; et al. **Designer Instrucional: Membro da polidocência na educação a distância**. In: MILL, D.R.S.; RIBEIRO, L.R.C.; OLIVEIRA, M.R.G.(Orgs). Polidocência na Educação a Distância: múltiplos enfoques. São Carlos: EdUFSCAR, 2010. p. 95-110.

O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional/organizador Marcos da Costa Braga. – São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

PAPANEK, Victor. **Diseñar para El Mundo Real: ecologia humana y cambio social**. Madrid: H.Blume Ediciones, 1977.

SILVA, A. F. da. 2014. **O Estudo da dimensão social do design sustentável como estratégia para o trabalho do designer na EaD**. Dissertação de Mestrado em Design – Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD).

Yin, R. K. (1994). **Pesquisa Estudo de Caso - Desenho e Métodos** (2 ed.). Porto Alegre: Bookman.