



A APLICAÇÃO DO DESIGN PARA O USO PEDAGÓGICO

Gabriel Gonçalves

Linha 3 – Life Long Learning: a formação contínuo adulto criativo.

Resumo: O design é uma área que se formalizou academicamente há poucas décadas, mas que nos últimos anos tem crescido cada vez mais e ganhando espaço tanto no mercado quanto no ensino, iremos abordar a importância do design na sociedade, como devemos aplicá-lo em relação ao cenário acadêmico e pedagógico atual, usando como base o critério da Pedagogia Ontopsicológica e buscando resgatar o conceito base da palavra design, que por sua vez significa projetar uma solução funcional para o contexto externo. Mostra a aplicação direta com o conceito de *Life Long Learning* usando o design como ferramenta de escola, na formação de profissionais e pessoas criativas frente à resolução de problemas, não só nas áreas que envolvam “criação”, mas de forma interdisciplinar, aplicando em diversos setores e diferentes situações. Usaremos como base dois conceitos chaves do design para aplicação pedagógica, a visão crítica frente aos problemas e a solução criativa para resolução de uma problemática, usando isso para a construção de uma mentalidade com o foco na resolução, não apenas no problema. Mostraremos quais as reformulações necessárias no atual conceito de design para que seja usado como formação e geração de resultados para o indivíduo. Com base nisso traremos uma visão interdisciplinar do uso do design no ensino e como ele aplicado pode mudar o cenário da sociedade e da pedagogia atual, mas buscando respeitar a sua raiz teórica para que não se perca a essência do que é o design, assim como o uso da metodologia projetual para viabilizar do mesmo para uso como ferramenta pedagógica.

Palavras-chave: Design; Ensino; Pedagogia; Sociedade; Criatividade.

1. Introdução

Primeiramente neste artigo iremos introduzir o que é o design e contextualizá-lo na atual situação no Brasil e na América do Sul, assim como mostraremos a atual crise que o design tem sofrido no Brasil, com sua perda de significado e relevância, usando como fundamentação teórica o livro do designer alemão George Bonsiepe, *Design, Cultura e Sociedade*, escrito em 2011.

O design perdeu a sua substância quando passou a cuidar das superficialidades, colocando-se a serviço da beleza cosmética e lucros fáceis do mercado. O design moderno descuidou-se de investir nas atividades de projeto, onde deveria estar o trabalho central do designer. Privilegiando-se apenas os discursos sobre o design, enfatizando os assuntos periféricos ligados ao estilo e simbolismos. Aliou-se à produção de objetos sofisticados, caros, rebuscados, e nem sempre funcionais. Seguiu certos modismos como o *emotion design* ou *fun design*, dando ênfase à aparência e deixando de lado o aspecto funcional e a qualidade intrínseca dos produtos e serviços. (BONSIEPE, 2011).

Assim como ao longo deste artigo iremos resgatar de forma prática o real escopo do design, com base em dois pontos principais, a visão crítica frente aos problemas e a busca por uma solução criativa para resolução conforme o contexto.

Sendo assim podemos fazer uma ponte direta entre o design como solução criativa para resolução de problemas, com a pedagogia ontopsicológica, buscando como escopo final o desenvolvimento de inteligências através de uma visão crítica frente à sociedade e ao problema fazendo assim se desenvolver no indivíduo uma mentalidade de resolução criativa diante da situação que existe naquele determinado contexto e momento.

E buscando assim fazer relação com o escopo da pedagogia, inserindo o design como ferramenta útil para o escopo pedagógico.

“O escopo da pedagogia é realizar um adulto capaz de ser verdadeiro para si mesmo e funcional para a sociedade.” (MENEGETTI, 2006)

2. Desenvolvimento

2.1 Uma breve introdução ao design e a sua atual crise no Brasil

Para desenvolver essa capacidade no indivíduo primeiramente precisamos introduzi-lo a ciência do design, o design existe a séculos, mas foram nas últimas décadas que ele passou a ter mais destaque e reconhecimento, anteriormente ele estava presente no contexto social, mas sempre atrelado a outras áreas, como a Arquitetura, Artes e Desenho Industrial, podemos usar como exemplo Leonardo da Vinci, muitos o consideram como o primeiro designer, não apenas pelo sua genialidade desenvolvendo projetos mecânicos e arquitetônicos, mas pela sua pluralidade de áreas de atuação, com o foco sempre em achar a melhor solução para um determinado problema. Atualmente o design é uma área que tem crescido de forma constante e rápida, tomando cada vez mais espaço e reconhecimento.

O conceito para definirmos o design de forma sucinta, seria o foco na resolução de problemas externos e no desenvolvimento optimal para suprir uma necessidade existente, esse conceito está aos poucos se perdendo, o termo design está cada vez mais associado a algo superficial e “inútil”, como o designer alemão Georg Hans Max Bonsiepe, formado pela Hochschule für Gestaltung, de Ulm na Alemanha, traz no seu livro *Design, Cultura e Sociedade*.

O design perdeu a sua substância quando passou a cuidar das superficialidades, colocando-se a serviço da beleza cosmética e lucros fáceis do mercado. O design moderno descuidou-se de investir nas atividades de projeto, onde deveria estar o trabalho central do designer. Privilegiando-se apenas os discursos sobre o design, enfatizando os assuntos periféricos ligados ao estilo e simbolismos. Aliou-se à produção de objetos sofisticados, caros, rebuscados, e nem sempre funcionais. Seguiu certos modismos como o *emotion design* ou *fun design*, dando ênfase à aparência e deixando de lado o aspecto funcional e a qualidade intrínseca dos produtos e serviços. (BONSIEPE, 2011)

No contexto em que o Brasil e a América do Sul como um todo estão inseridos, estamos buscando executar o design segundo as tendências europeias e de países de primeiro mundo, essas tendências se resumem ao uso do design como uma área estética e superficial, já que na realidade de primeiro mundo condiz com essa necessidade, já que nesse cenário praticamente

todas as necessidades básicas da população já foram supridas.

Quando trazemos isso para a nossa realidade na América do Sul o uso do design para com apenas esse escopo, se mostra inútil e extremamente superficial, se o conceito de design é a resolução de problemas, o devido uso dele em um país de terceiro mundo seria majoritariamente a busca no desenvolvimento de soluções que tragam benefício para a maioria da população, buscando desenvolver a sociedade da periferia, como Georg Bonsiepe traz no seu livro *Design, Sociedade e Cultura*,

Muitos designer perderam a essência ao desprezar a funcionalidade a favor dos modismos, superficialidades e do supérfluo. Há necessidade de mudar as temáticas das pesquisas, direcionando-as para solucionar os problemas pungentes que afligem a maioria da população, principalmente na Periferia, onde ainda registram-se enormes carências. Não é possível imitar, simplesmente, os países do Centro, onde a maioria das carências já foi suprida (BONSIEPE, 2011).

Sendo assim podemos fazer uma ponte direta entre o design, como solução criativa para problemas, com a pedagogia ontopsicológica, buscando como escopo final o desenvolvimento de inteligências através de uma visão crítica frente à sociedade e ao problema, fazendo assim se desenvolver uma mentalidade de resolução criativa frente a situação que existe naquele determinado contexto.

A aplicação do design como ferramenta de ensino usando como base a pedagogia ontopsicológica tem como escopo final o desenvolvimento do adulto como inteligência de si mesmo, usando o princípio base do design, que é o desenvolvimento de soluções ótimas frente ao a problemática, tanto de si mesmo (interna) quanto da sociedade e do contexto geral (externo), sendo assim desenvolvendo a si mesmo como indivíduo, mas também sendo útil e funcional perante a sociedade.

O escopo da pedagogia é realizar um adulto capaz de ser verdadeiro para si mesmo e funcional para a sociedade. Um expert para resolver problemas com racionalidade legal e prática sem ideogramas fideísticos, infantis: racional e lê na intrínseca honestidade das coisas, das situações e pessoas. (MENEGHETTI, 2006).

2.2 Reformulação do design para o uso pedagógico

Para fazermos a relação com a pedagogia, primeiramente precisamos reestruturar a raiz do design no meio acadêmico, já que existe uma cisão enorme entre o design de forma prática e o fundamento teórico por trás.

Para isso precisamos entender que atualmente o cenário do design se divide de duas formas:

- A falta de atuação prática dos professores e pesquisadores da área;
- E a falta das bases teóricas necessárias dos profissionais que atuam na área:

Por conta desse atual cenário se cria uma discrepância entre a prática e o base teórica, com isso se reforma a perda da essência do escopo do design, o torna superficial e irrelevante, já que não existe o equilíbrio entre teoria e prática, para uma otimização na busca por resultados e

soluções efetivas para o contexto atual do Brasil. Segundo George Bonsiepe, a solução para isso seria a criação de uma ciência do design, conciliando a base teórica com a prática do design, para um melhor resultado.

Bonsiepe sugere criar uma ciência do design. Para isso, é necessário investir na pesquisa em design para gerar conhecimentos e formular um sólido arcabouço, como acontece com outras disciplinas consolidadas das ciências. Essa ciência do design permitiria criar as bases teóricas e, a partir daí, melhorar a prática projetual, considerando a imprescindível relação entre teoria e a prática do design (ITIRO, 2010).

Essa reestruturação é extremamente necessária já que precisamos resgatar a teoria e metodologia por trás, mas sem deixarmos a prática de lado, para isso devemos buscar a raiz do problema. Por ser uma área relativamente recente e por estar atrelado com diversas áreas no mundo acadêmico e no mercado de trabalho, o design como ciência se estruturou de uma forma superficial, isso se deve ao pouca prática dos acadêmicos e pesquisadores da área e uma precipitação na formação dos docentes no início da estruturação do design como área independente, o processo de reestruturação não será algo rápido e simples, mas que ele aconteça primeiramente é preciso buscar a formação de novos profissionais, atuando na área mas com uma mentalidade de desenvolvimento acadêmico em paralelo, direcionando a pesquisa para as temáticas que envolvam os problemas atuais presentes na sociedade, situando sempre no contexto e no cenário brasileiro e latino-americana.

A teoria do design, até o momento, leva uma existência marginal. É considerada passatempo de alguns acadêmicos excêntricos, protegidos contra o duro mundo da prática profissional. Contudo, uma sólida base teórica deveria fundamentar a prática do design (ITIRO, 2010).

No momento que essa reestruturação acontecer e essa cisão que existe, aos poucos começar a ser desfeita o design estaria pronto como ciência e metodologia para uso prático pedagógico.

2.3 Aplicação do design no âmbito pedagógico

A aplicação do design no meio pedagógico tem como base dois conceitos, a visão crítica frente à problemática e a busca por uma solução criativa para resolução conforme o contexto. Com base nesses dois critérios podemos usá-los como ferramenta na pedagogia, com foco no desenvolvimento de novos profissionais que não só tenham uma visão de solução de problemas com o externo, mas também para si mesmo como indivíduos, refletindo assim no seu desempenho externo.

A aplicação do primeiro conceito, visão crítica frente à problemática, seria a base para desenvolver profissionais mais críticos, mas não uma crítica sem fundamentos, mas sim com o intuito de compreender a situação a fim de localizar a raiz da problemática, com isso em mente o foco seria desenvolver a mentalidade para que o indivíduo busque sempre refletir sobre a atual situação de forma crítica, tanto do cenário profissional quanto no cenário pessoal, buscando

uma melhor solução para a situação, não só de problemáticas que já estejam ocorrendo, mas prevendo possíveis situações e já se adiantando frente a resolução das mesmas, sempre mantendo como base o critério interno do seu projeto de vida individual.

Dentro do design a visão crítica é fundamental no desenvolvimento de qualquer solução, já que para chegarmos em uma solução realmente eficiente, precisamos primeiramente ter esse ponto crítico em relação ao problema que nos é apresentado, sempre usando o critério profissional para chegar na raiz do problema.

A aplicação desse primeiro conceito estruturaria indivíduos não só mais preparados para o mercado de trabalho e para o mundo profissional, mas para a vida.

O segundo conceito, busca por uma solução criativa para resolução conforme o contexto, seria uma base para o adulto criativo, não no sentido artístico de criatividade, mas no sentido de sempre se reinventar, buscando novas soluções e se recriando conforme o contexto, sendo assim um indivíduo que em cada momento que se depara com uma problemática busca uma solução criativa, aprendendo constantemente para resolver as problemáticas que vão ocorrendo ao longo da sua vida, tanto de forma profissional quando de forma pessoal, fazendo relação com o primeiro conceito, usaria a visão crítica para achar a raiz da problemática e assim formular uma solução criativa para resolver aquela determinada situação ou contexto, criando uma trajetória de aprendizado contínuo, sempre em busca de uma solução optimal que faça realidade no contexto. Mas para se chegar nessa solução criativa, existe toda uma estrutura por trás de estudo, planejamento, estrutura, experiência e muitas vezes direcionamento externo, para aplicar esse conceito é fundamental criar a mentalidade de gerar um estrutura no indivíduo, onde ele busque sempre se aperfeiçoar e se experimentar, não só se limitando à idade escolar para ao longo de toda a vida, trabalhando com o conceito de *Lifelong Learning*, estudando durante toda a sua vida, com isso em mente a aplicação do conceito de solução criativa se torna mais simples, já que se torna natural para o indivíduo pensar mais “fora da caixa” na hora de encontrar uma solução criativa.

O design aplicado dessa forma, com esses dois conceitos como base principal dentro da pedagogia ontopsicológica faz com que o indivíduo possa se desenvolver de uma forma mais adequada para as situações que irá enfrentar ao longo da sua vida. O design atua de forma interdisciplinar, ele é a base no que diz respeito à funcionalidade e solução, no momento que resgatamos a sua base e exploramos seus diversos conceitos que o estruturam, podemos vê-lo como uma ferramenta a favor do indivíduo, usando de forma interdisciplinar, não só na pedagogia, mas na raiz por trás dela, o indivíduo, sendo assim podemos usá-lo como uma ferramenta a favor do desenvolvimento de novas inteligências capazes, como profissionais, mas principalmente como líderes, que façam função para uma transformação da realidade de forma positiva.

Cada tempo, cada sociedade tem necessidade de seus chefes, de líderes; os povos salvam-se através desses pontos de inteligência que sabem criar função, desenvolvimento, progresso e aprovação (MENEGETTI, 2006).

2.4 Metodologia projetual para aplicação pedagógica

A aplicação prática da metodologia projetual voltada para uso pedagógico é uma peça extremamente importante para tornar o design uma ferramenta viável.

A metodologia projetual, um tema que hoje em dia não provoca mais polêmica, foi alvo de muito interesse. Naquele tempo, o processo projetual era considerado um processo decisório e de resolução de problemas. Tratava-se de libertá-lo da aura de subjetividade e encontrar procedimentos seguros para ajudar a resolver problemas complexos (BONSIEPE, 2011).

Com base na metodologia projetual, podemos estruturar uma mentalidade de encarar o problema de forma projetual, analisando com uma visão individual mas ao mesmo tempo com uma visão geral do problema, facilitando assim a tomada de decisões na hora de gerar uma solução, fazendo com que seja possível rever a forma de encarar problemas complexos, os dividindo em pequenas problemáticas, resolvendo por etapas, para que assim se chegue na resolução do problema como um todo.

Essa forma de metodologia quando aplicada dentro da pedagogia, facilita o entendimento do indivíduo em encarar a situação problemática, tornando a visão de um cenário complexo, algo possível de se resolver quando dividido em problemáticas menores, onde é possível atuar com núcleos de ação, buscando resolver etapa por etapa a problemática ao invés de buscar uma resolução do problema como um todo.

Esse conceito de metodologia prática não se encaixa apenas no design ou de forma profissional, quando a mesma é aplicada na vida pessoal do sujeito, gera uma transformação, torna o indivíduo mais racional frente ao problema, possibilitando assim uma visão crítica e assertiva no momento de gerar uma resolução para um contexto ou problema, o tornando assim mais capacitado para gerar resultados através de uma racionalidade positiva frente a dificuldade tanto externa quanto interna.

3. Resultados

Através da aplicação do design no âmbito pedagógico, podemos chegar no resultado de uma capacitação maior do ser humano como indivíduo e como profissional, o incentivando a uma busca por conhecimento e crescimento contínuo, tanto pessoal quanto profissional, onde se manifesta através do uso da criatividade e na facilidade na resolução de problemas frente às dificuldades impostas ao longo da sua vida e carreira. Com base nisso o resultado final seria um indivíduo que se reinventa cada vez que se vê frente a novas situações problemáticas, para buscar novas soluções, o tornando cada vez mais capaz e funcional para si mesmo e para a sociedade, através disso podemos buscar construir novos líderes cada vez mais capazes de forma mais prática.

O atual cenário do design não é promissor, já que se perdeu a essência por trás da área e o profissional atual não busca tentar resgatar a real funcionalidade por trás do design, mas esse cenário pode e deve mudar, já que no contexto do Brasil é fundamental resgatar a essência do design como criador de funcionalidade, já que assim a contribuição para as demais áreas seria enorme. Frente a isso tudo devemos primeiramente reestruturar o atual cenário do design, para

que exista nos profissionais e pesquisadores da área um equilíbrio entre prática e teoria, para que assim se chegue em resultados funcionais para a sociedade e que aos poucos o design volte ter a sua função original na sociedade, com isso reestruturado o ensino e metodologia projetual do design de forma acadêmica se tornara mais simples e eficiente, sendo assim a interdisciplinaridade da área se tornaria mais facilmente explorada e utilizada em conjunto com as mais diversas áreas, tornando assim o uso do design como ferramenta pedagógica muito mais acessível.

Desenvolvendo no sujeito uma visão projetual frente a vida e a própria carreira, será possível gerar uma racionalidade frente a resolução, não encarando o problema, por mais complexo que seja, como algo impossível de se resolver, mas sim gerando essa visão crítica racional, dissecando o problema em problemáticas menores, gerando assim a possibilidade de trabalhar em núcleos para resolução do mesmo, atuando em etapas, o resolvendo com mais eficiência.

4. Considerações finais

Podemos concluir que no cenário atual do design a aplicação do mesmo como ferramenta pedagógica e interdisciplinar seria praticamente inviável, já que a sua base se perdeu ao longo dos anos, se tornando uma área banalizada e superficial. Mas se resgatarmos e reestruturamos o design como uma área focada na geração de soluções e na criação de funcionalidade para as problemáticas sociais e não como uma área simplesmente estética e superficial, após essa reestruturação acontecer, não só na área do design, mas na mentalidade dos profissionais, docentes e pesquisadores, o contexto se torna favorável para uma aplicação prática, já que ali seria possível resgatarmos conceitos e técnicas projetuais do design e aplicá-las como ferramenta de escola para o indivíduo, desenvolvendo nele uma mentalidade com foco na resolução de problemas de forma criativa, se utilizando de um método projetual racional, encarando a problemática com outra visão.

Podendo assim desenvolver no indivíduo, uma mentalidade de *lifelong learning*, já que para chegar na solução criativa, seria necessário pesquisa e aprendizado contínuo, fazendo assim com que o indivíduo se reinvente diante do problema apresentado para gerar a solução naquele determinado contexto.

Gerando assim novas pessoas capazes se ter uma visão crítica racional frente ao problema buscando de forma resolutiva através da criatividade, tanto no âmbito pessoal quanto profissional, exercitando assim uma metodologia que dá as diretrizes nacionais para visualização do problema de forma solucionável, se baseando no conceito de *lifelong learning* para exercitar a criatividade e aplicá-la no contexto atual, tanto de si mesmo quando da sociedade.

5. Referências bibliográficas

MENEGHETTI, A. **Pedagogia Ontopsicológica**. 3. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2014.

BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. 2.ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2011.