

## 14º Congresso Brasileiro de Design: Conversação

### **Ensino de design na atualidade: desafios e perspectivas a partir das experiências na pandemia de Covid-19.**

VICHY, Paola; MSc; Esdi/UERJ  
paolavichy@gmail.com.br

CONTINO, Joana M.; DSc; ESPM Rio  
joanacontino@hotmail.com

MONTEIRO, Gisela; DSc; UFF  
giselamonteiro@id.uff.br

OLIVA, Marcos; DSc; UFRJ  
mhgoliva@gmail.com

#### **1. Ensino de Design no contexto da pandemia do Covid-19**

Nos anos 1960, a *Design Research Society* (Sociedade de Pesquisas em Design) foi criada a partir de um movimento que buscava uma definição para o Design, teorizando a profissionalização da área e a distinção sistemática entre a prática de design da arte e do artesanato. Diversas discussões foram levantadas e ainda estão presentes até hoje no campo, como o enquadramento rígido do Design como ciência em contrapartida à característica dinâmica dos problemas que o designer tem que enfrentar (RITTEL, 1987). Nesse sentido, Bonsiepe (2011) ressalta que o designer tem a função de integrar ciência e tecnologia, destacando o desenvolvimento de projetos para a vida cotidiana de uma sociedade, corroborando as demais visões apresentadas.

As discussões sobre definição do campo levam a reflexões sobre o ensino de Design, que vem sendo debatido com maior frequência nos últimos anos. Na década de 1970, Victor Papanek anunciava o que viria a ser uma crítica, que se mantém nos dias atuais, quando aponta, em menção às escolas de Design, que “as habilidades que ensinamos estão frequentemente relacionadas a processos e métodos de uma era que já terminou” (PAPANEK, 1971). Buchanan, em 1998, descreveu o campo do Design como dividido em três momentos: primeiro, dizendo que sua prática se originou como uma atividade estritamente técnica, depois, em um segundo momento, em que se torna uma profissão liberal a partir da formalização da sua atuação e, por fim, uma terceira, a atual, em que se consolidou como disciplina própria. O autor afirma que, portanto, o ensino e prática do Design não estariam dependentes um do outro, mas seriam parceiros de igual relevância por objetivos comuns. Mais recentemente, um pouco antes do início da pandemia de Covid-19, Meyer e Norman discutiam sobre as mudanças necessárias no ensino de Design para o século XXI, mencionando que “a educação tradicional em Design nos serviu bem e não deve ser descartada, mas ela não vai ao encontro de todas as necessidades dos dias atuais” (MEYER; NORMAN, 2020). Nessa crítica, referem-se às novas e variadas especialidades em Design que requerem uma educação diferenciada, uma vez que buscam

atender às demandas de habilidades tecnológicas, analíticas e cognitivas ainda não cobertas no currículo tradicional.

Lawson e Dorst (2009), no livro *Design Expertise*, trazem luz para características específicas do ensino de Design, começando as reflexões com a afirmação de que "um equívoco comum sobre a educação em Design é que, na verdade, é uma forma de treinamento para a prática" (LAWSON; DORST, 2009, p.214). Os autores pontuam o equívoco de se esperar um total preparo para a prática durante o período de formação, porém, afirmam que isso é impossível devido ao tamanho do campo a ser atendido, que demanda desde projetos de pequena escala, engenharia de manufatura, até interfaces de dispositivos eletrônicos, por exemplo. Além disso, abordam a questão das camadas de especialização para se formar um designer com uma grande expertise. Afirmam que isso leva tempo e não pode ser desenvolvido somente dentro da universidade durante um curso de graduação, visto que o tempo da academia é diferente do mercado, e o objetivo da universidade não deve ser o treinamento para a prática, pois isso ele deve aprender na própria prática. Portanto, é imprescindível a conexão do designer com os problemas contemporâneos e, nesse sentido, conforme ressalta Archer, a educação em Design deve se preocupar em "formar pessoas críticas e sensíveis" aos problemas atuais (ARCHER, 2005). Ao defender a ideia de se abordar o Design a partir de uma nova perspectiva, denominada de *new learning*, Buchanan reforça a necessidade de se perpetuar um novo tipo de universidade a partir de uma dinâmica equilibrada entre teoria, prática e produção e chama a atenção para a permanência da separação dos ofícios propagada nas universidades. Enquanto a teoria foi altamente valorizada nestas instituições e a prática somente tolerada, a produção, o fazer, manteve-se fora dos assuntos de aprendizagem (BUCHANAN, 2001).

A dificuldade de transformações no ensino ocorre principalmente pelas dificuldades enfrentadas por todos aqueles envolvidos nas atividades – docentes e discentes – ao tentarem se (mal) adaptar a uma nova cultura baseada em mudanças aceleradas, ao invés de compreender o ambiente sistêmico no qual estão inseridos para promover a construção de um processo de aprendizado constante. E, além desse contexto, a pandemia de Covid-19 traz diversos pontos sensíveis que estão demarcando, na prática, a necessidade de mudanças no ensino, uma vez que as aulas presenciais tiveram que ser adaptadas para o modelo remoto, trazendo novas práticas e muitos desafios. Embora as aulas tenham sido sendo ofertadas de maneira virtual, o Ensino a Distância (EaD) é uma modalidade educacional alternativa à educação presencial que já existia antes da pandemia, e tem como premissa básica o autoaprendizado e autoestudo (SANTOS, 2009), diferentemente do que ocorre no ensino remoto, que se assemelha aos conceitos de Educação *On-Line* (EOL), uma abordagem didático-pedagógica que pode ser considerada como fenômeno da cibercultura, com ações de ensino-aprendizagem mediadas por interfaces digitais (PIMENTEL; CARVALHO, 2020).

## 2. Justificativa e Relevância

Antes mesmo da pandemia, as tecnologias de informação e comunicação (TIC's) já adentravam diversas áreas na sociedade, apontando para mudanças na comunicação, trabalho e relações humanas. A digitalização de textos, imagens, sons, gráficos, de uma infinita possibilidade de dados permitiu que a informação se modificasse e se atualizasse de maneira rápida sob diferentes interfaces, caracterizando o que pode ser chamado de sociedade em rede, como já se apresentava há 20 anos. Para além da disseminação da informação e comunicação, a rede é o que constitui o que pode ser chamado ciberespaço, com notícias, entretenimento, salas de

bate-papo, comunicação, fóruns, estudo que interconecta pessoas de todo o mundo pela *internet*, ou seja, rede é entendida como todo fluxo e feixe de relações entre seres humanos e as interfaces digitais (SANTOS, 2000). Este novo ciclo cultural ocorre de maneira plural entre seres humanos e interfaces digitais através do ciberespaço, um espaço que vai além da comunicação, mas também socialização e aprendizagem.

No início da pandemia, houve uma paralisação mundial incondicional das escolas públicas e privadas, atingindo as comunidades escolares (professores, funcionários, pais e estudantes), em todos os níveis de ensino. No Brasil, o Ministério da Educação e Cultura (MEC), através da portaria nº 343 de 17 de março de 2020, permitiu a substituição das aulas presenciais nas instituições de ensino do país por aulas que favorecessem os meios e as tecnologias de informação e comunicação. E, ainda que já estivéssemos vivenciando a sociedade em rede e os ciberespaços, para o ensino essa foi uma mudança abrupta, uma vez que as aulas que eram totalmente presenciais foram migradas para o modelo remoto, em caráter emergencial. Nesse novo formato, as aulas passaram a ser ministradas de maneira síncrona e assíncrona, através de plataformas digitais e uso de diferentes ferramentas para digitalizar todo o tipo de conteúdo, textos, imagens, vídeos, sons. Apesar de já existir a Educação a Distância (EAD), a nova dinâmica das aulas se diferencia muito do que já era conhecido como EAD. Na Educação a Distância, a autoaprendizagem é uma característica principal, em que os alunos têm acesso ao material com instruções de estudo, com conteúdos teóricos e atividades assíncronas, em que entregam as tarefas e aguardam um retorno do professor. Esse professor tem o papel de tutor, direcionando o estudo e dando retorno das atividades, não interferindo no conteúdo, uma vez que o protagonista é o material didático produzido previamente, e o aluno é o gestor de seu próprio aprendizado (ibidem). Nessa concepção, permanece o modelo de comunicação de massa, predominantemente unidirecional, caracterizando a abordagem instrucionista-massiva, uma vez que os computadores são apenas mídias para essa educação (PIMENTEL, 2020). Já na Educação *On-Line* (EOL), segundo Pimentel (2020), o processo de ensino-aprendizagem é mediado por interfaces digitais, mas apresentam características diferentes do EAD, potencializando a interatividade, por exemplo, através de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) mais dinâmicos e múltiplos, em que são construídos de maneira colaborativa e não unilateralmente, como no EAD. Na educação *on-line*, a troca entre os participantes é mais vívida, pode ocorrer também de maneira síncrona, explorando uma conversação entre todos, e o professor é um mediador ativo para um aprendizado mais autoral. A aprendizagem é em rede, colaborativa, o que se contrapõe à aprendizagem individualista típica da abordagem frequentemente adotada na Educação a Distância, e é marcada pelas práticas características da cibercultura, não somente pela digitalização de conteúdo.

O ensino remoto foi uma alternativa para que a educação continuasse neste cenário de pandemia, e professores tiveram que adaptar as aulas presenciais ao modelo *on-line*, aprendendo a utilizar recursos tecnológicos até então desconhecidos, digitalizando seus conteúdos e virtualizando os espaços de aprendizagem. Dessa forma, esse modelo se aproxima do ensino *on-line* (EOL), que, mesmo sendo mediado por interface digital, é caracterizado pela interatividade e construção de conteúdo compartilhado, diferente do EAD tradicional que se baseia no conteúdo pré-definido, aprendizado unilateral, solitário, no tempo do aluno.

Outros pontos de destaque no modelo remoto são os conceitos mais humanos da educação, como o diálogo, o respeito pelos saberes do aluno, o reconhecimento da identidade cultural, o querer bem aos alunos e ter liberdade e autoridade e consciência do inacabado. A desigualdade de acesso à tecnologia também é um fator importante, uma vez que acesso às ferramentas e conexão de *internet* são primordiais nesse modelo. Além disso, é possível

observar a inovação nos métodos de ensino, uma vez que as aulas tiveram que ser adaptadas do presencial para o virtual, os métodos também mudaram, ainda que de maneira orgânica.

Muitas transformações ocorreram no ensino e, um pouco mais de dois anos após o início da pandemia, as aulas presenciais começaram a retomar de maneira gradual no país. As ferramentas, os métodos, a comunicação, interações e comportamentos mudaram e continuam mudando, novos desafios podem ser observados, e é importante um olhar atento às peculiaridades desse cenário para se traçar novas perspectivas para o ensino de Design.

### 3. Objetivos

A partir do contexto apresentado, o objetivo principal desta Conversação é compartilhar relatos das experiências vivenciadas por docentes e discentes de cursos de graduação em Design no cenário de pandemia, bem como vislumbrar perspectivas para o ensino em um contexto pós-pandêmico.

Para isso, será importante debater os desafios nesse contexto no processo de ensino-aprendizagem, através dos seguintes pontos:

- levantamento de ferramentas de tecnologia para aulas síncronas;
- levantamento de ferramentas de tecnologia para aulas assíncronas;
- aspectos da comunicação;
- aspectos da interação;
- métodos de ensino;
- aspectos humanos, como respeito, diálogo e liberdade.

### 4. Atividade

Para se inscrever na Conversação foi criado um formulário no *Google Forms* com antecedência ao evento, solicitando informações como perfil, instituição afiliada, titulação e contato. Obteve-se um total de nove inscrições, sete estudantes de pós-graduação, uma docente de graduação em design e um profissional, mestre em design.

A dinâmica ocorreu no dia 26 de outubro de 2022, conforme a programação do P&D Design 2022, com duração de duas horas e participação de quatro pessoas inscritas previamente, além dos quatro proponentes da atividade. Os participantes inscritos foram duas estudantes de pós-graduação, uma do Rio de Janeiro (EsdI/UERJ) e outra de São Paulo (USP), um profissional e mestre em design do Rio de Janeiro (UFRJ) e uma docente e vice coordenadora de graduação em design da Paraíba (UFPB). Os proponentes da Conversação são docentes de graduação e pós-graduação no Rio de Janeiro, uma da UFF, um da UFRJ, uma da Universidade Estácio de Sá e outra da ESPM-Rio. O perfil do grupo foi coeso pela formação e atuação profissional, mas também diverso em relação à variedade das instituições de ensino.

A atividade iniciou-se com uma breve apresentação dos participantes e motivação para a participação. A maioria se interessa, no geral, pelo tema ensino, e alguns participantes se interessam e pesquisam, atualmente, sobre a relação ensino de design e a pandemia de Covid-19.

A conversação ocorreu de forma fluida e espontânea e, embora tivesse um direcionamento inicial da proposta apresentada, os temas surgiram livremente e foram sendo debatidos por todos, que contribuíram com suas experiências. Ao final, foi feito um fechamento com uma compilação dos principais pontos levantados para aprovação do grupo. Além disso, a atividade foi gravada para análise mais detalhada posteriormente.

## **5. Resultados obtidos**

Após fechamento da Conversação e análise do debate ocorrido, verificou-se que alguns temas convergiram, sendo agrupados em seis principais aspectos, para melhor explanação dos resultados: características das aulas presenciais; características das aulas *on-line*; disciplinas práticas e experimentais; papel do professor; precarização do trabalho e diferença entre IES pública e privada.

### **5.1 Características das aulas presenciais**

Como o ponto central da Conversação foi o ensino durante a pandemia e, no momento da atividade, as aulas já estavam ocorrendo presencialmente, o ponto que entrou em discussão foi a importância das aulas presenciais para o pertencimento do aluno no curso e na instituição de ensino, ambos propícios à formação humana e, por consequência, potentes como meio para a transformação social. Para Oliveira (2014), o lugar é algo determinado, constituído histórica e socialmente, fornece a referência de sermos e estarmos no mundo, constituindo, desta forma, a base, ou ponto de referência para nosso sentimento de pertencimento, uma vez que a experiência vivida no espaço, a familiaridade com ele permite que um espaço se torne lugar. Nesse sentido, pode-se retomar a correlação de Paulo Freire do processo de aprendizagem à experiência, à ideia de construção de sentido para o aluno, sendo o espaço presencial um local mais fácil de se estabelecer um aprendizado ativo, com mais interação entre os colegas, possibilidade de debate coletivo e engajamento da turma.

Outro ponto levantado foi a importância dos intervalos, uma vez que a mente não consegue manter atenção elevada por longos períodos. Ainda que nas aulas *on-line* também possa haver intervalos, os locais de intervalo influenciam no processo de crescimento do aluno, gerando uma rede de convivência, trocas e experiências.

Dessa forma, "se sentir em algum lugar" é uma condição da existência humana e da residência neste mundo, onde quer que a pessoa esteja, sendo o espaço físico da universidade um elemento importante para essa construção individual e coletiva do ser, pois, como afirma Casey (1998) apud GRÜN (2008, p. 8), "não vivemos no espaço absoluto ou no ar, mas em 'lugares' nos quais existem "arte, sonhos, vidas, mitos e histórias".

### **5.2 Características das aulas *on-line***

*Google Meet, Classroom, Zoom, Teams, Youtube, Webcam, ppt on-line, Canva, Miro, Wifi*, espaço de trabalho e gestão do tempo. Essas são algumas das palavras que surgiram na

discussão sobre o ensino *on-line* durante a pandemia. Discutiram-se as diferenças entre ensino a distância e ensino *on-line*, bem como as vantagens e desvantagens desse modelo.

Foram relatadas pelos participantes, que identificaram como ponto forte do ensino remoto durante a pandemia o uso de ferramentas digitais, como o *Classroom*, *Drive*, *Meet*, *Teams*, *Whatsapp*. Tais ferramentas facilitaram a organização das informações e a comunicação com os alunos, o que não acontecia com todos os envolvidos antes da pandemia. Além disso, outro ponto bastante positivo do ambiente virtual é a diminuição das distâncias espaciais e sincronização das agendas, que vai além das aulas, em se tratando de orientações e reuniões, bem como foi a dinâmica desta conversação, na qual pessoas de diferentes localizações puderam estar presentes. Como pontos negativos foram levantados o cansaço das telas, algo que já vem sendo estudado pela psicologia e saúde; e também a atenção mais direcionada durante as aulas, se aproximando um pouco da modalidade a distância, pois embora os alunos estivessem todos conectados de maneira síncrona, o ambiente virtual não é tão fluido e dinâmico quanto o presencial. Chegou-se a conclusão que a modalidade *on-line* funciona melhor para atividades individualizadas, como orientação.

### 5.3 Disciplinas práticas e experimentais

A questão das disciplinas práticas e falta de experiência prática em laboratórios e oficinas também foi identificada com destaque, uma vez que ficou evidente que as disciplinas práticas ficaram carentes de espaço, ferramentas e materiais adequados ao conteúdo e à dinâmica das aulas. Por outro lado, vale ressaltar que, embora as práticas experimentais sejam características dos cursos de design, novas estratégias didáticas foram desenvolvidas, bem como um estímulo maior à criatividade na resolução de problemas, mesmo que os resultados surgissem de cenários de improvisos. Trabalhos desenvolvidos com materiais alternativos, soluções diferentes das habituais foram citados como pontos positivos desse contexto, que pareceu um dos mais desafiadores do momento. Tal dinâmica vai de encontro ao que o Sennett (2009) aborda em seu livro *O artífice* sobre a problemática da habilidade artesanal inerente ao designer como “um impulso humano básico e permanente, o desejo de um trabalho bem feito por si mesmo.” O bom artífice - e, pode-se dizer, o bom designer - é, como afirma Sennett, aquele que faz a prática dialogar com as ideias, mantendo uma relação íntima entre a mão e a cabeça. Dessa forma, “evolui para o estabelecimento de hábitos prolongados, que por sua vez criam um ritmo entre a solução de problemas e a detecção de problemas.” A técnica, o autor reforça, “deixa de ser uma atividade mecânica; as pessoas são capazes de sentir plenamente e pensar profundamente o que estão fazendo quando o fazem bem” (SENNETT, 2009 p.30).

### 5.4 Papel do professor

O professor, no contexto da pandemia e das aulas remotas, assume papel fundamental como mediador de pessoas e não apenas manipulador da tecnologia. Assim, os conceitos abordados por Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia da Autonomia*, também fazem sentido quando o autor atenta para a necessidade de o educador assumir uma postura vigilante contra todas as práticas de desumanização. Tal aspecto foi bastante discutido no sentido da importância do professor para a realização das aulas *on-line*, uma vez que esses tiveram que se adaptar



rapidamente ao novo modelo possível, aprendendo a utilizar novas ferramentas digitais, adaptando planos de aulas, criando distintas maneiras de conduzir o grupo, se comunicar, digitalizar e disponibilizar conteúdo e até abdicando de suas questões pessoais. O contexto difícil da pandemia, emocionalmente falando, e até as dificuldades de acesso à *internet*, equipamentos e locais adequados para estudo dos alunos trouxeram à tona o debate sobre o respeito da individualidade e cultura dos educandos, reforçando o fato de o ensino ser um processo social, não se tratando de transmissão de conhecimento apenas, mas sim da construção de saberes, no qual o aluno é sujeito ativo do seu conhecimento e o professor mediador desse processo (FREIRE, 2000).

No processo de aprendizado, a troca com o coletivo é fundamental para a expressão individual, visto que o sujeito está inserido em um meio e os conhecimentos são adquiridos a partir das relações interpessoais. O professor tem papel fundamental na promoção da interatividade através da criação de situações de aprendizagem. O que se tornou um desafio para os docentes na nova modalidade remota, uma vez que eles não podem ser considerados apenas um manipulador das ferramentas tecnológicas, tendo que ir além do tecnicismo e pensar aspectos para estimular a postura mais ativa dos alunos, incentivar a participação e a externalização das experiências e interações, partilhando a mediação com os alunos, não só neste cenário de ensino remoto ou *on-line*.

### **5.5 Precarização do trabalho do professor**

Dentro dessa perspectiva do papel do professor, o seu bem-estar passou a ser objeto de discussão no grupo em razão da conjuntura dos novos meios e processos de aulas. Olhando por um ponto de vista pragmático do trabalho, a carga horária de muitos aumentou substancialmente, treinamentos para utilização de ferramentas, reuniões, adaptação de planos de aulas, preparação de novos materiais didáticos, aumento do uso de meios digitais de comunicação. Após um semestre letivo, em alguns casos, sobretudo nas instituições privadas, houve a diminuição das turmas e, conseqüentemente, diminuição da remuneração, além de aumento do número de alunos por turma, já que o ambiente *on-line*, tecnicamente, comporta uma grande quantidade de pessoas.

Assim, é necessário lembrar que precarização do trabalho é o termo utilizado para caracterizar as novas condições estabelecidas no mundo do trabalho em que ele é considerado “[...] trabalho socialmente empobrecido, desqualificado, informal, temporário e inseguro” (ROSENFELD, 2011, p. 264). O trabalho docente, sobretudo na pandemia, não foge à regra, a despeito da insegurança em relação às turmas, ao vínculo com a IES e desqualificação do mesmo uma vez ministravam aulas com turmas superlotadas e excesso de atividades.

### **5.6 Diferenças entre instituições públicas e privadas**

É importante ressaltar as características que diferenciam as instituições de ensino superior de caráter público das de caráter privado no Brasil, uma vez que na atividade de Conversação veio à tona que esse é um ponto crítico quando se analisa qualquer aspecto do ensino, seja na questão de infraestrutura, burocracia e até mesmo as condições do trabalho docente.

No Brasil, a natureza jurídica das IES se divide em pública e privada, baseada na Lei 9.394/96, nos artigos 16 e 20 e na legislação específica. As instituições públicas são criadas por projeto de lei de iniciativa do Poder Executivo e aprovado pelo Poder Legislativo ou incorporadas, mantidas e administradas pelo Poder Público, estando classificadas em: Federais – mantidas e administradas pelo Governo Federal; Estaduais - mantidas e administradas pelos governos dos estados; Municipais - mantidas e administradas pelo Poder Público Municipal. Já as instituições privadas são mantidas e administradas por pessoas físicas ou pessoas jurídicas de direito privado (devendo obter credenciamento junto ao Ministério de Educação) e dividem-se entre instituições privadas com fins lucrativos ou privadas sem fins lucrativos. Podem se organizar como: a) Instituições privadas com fins lucrativos ou particulares em sentido estrito são instituídas e mantidas por uma ou mais pessoas físicas ou jurídicas de direito privado. b) Instituições privadas sem fins lucrativos, podem ser quanto à vocação social: b.1) Comunitárias – Instituídas por grupos de pessoas físicas ou por uma ou mais pessoas jurídicas, inclusive cooperativas de professores e alunos que incluam na sua entidade mantenedora representantes da comunidade. Esta forma organizacional tem a peculiaridade de manter elementos típicos de uma instituição pública e privada. Pública por incorporarem em seus colegiados representantes da comunidade e privada por apresentarem autonomia e independência para gerir orçamentos e tomar decisões administrativas (MONDINI; DOMINGUES, 2005).

Embora esse tópico não tenha sido debatido em profundidade, ele esteve presente, uma vez que o grupo era misto, com docentes de IES públicas e privadas, evidenciando na fala dos mesmos aspectos diferentes dos tópicos anteriores. Algumas diferenças mencionadas foram: a rápida adaptação das aulas para o modelo remoto das IES privadas *versus* o processo um pouco mais demorado; a disparidade de disponibilidade de ferramentas tecnológicas, tanto para os alunos quanto professores; a maior precarização do trabalho do docente de IES privada pelo excessivo número de alunos em turma remota, mas com sobrecarga de todos os docentes, visto que as aulas tiveram que ser todas adaptadas. Portanto, cabe ressaltar que os pontos levantados acima, embora abordados de maneira geral, também podem ser desmembrados sob a ótica específica de cada tipo de instituição.

## 6. Desdobramentos possíveis

A presente discussão possui diversas possibilidades de desdobramentos, a começar pelos aspectos apresentados anteriormente que podem ser direcionados e analisados nas suas especificidades, tanto em relação às características de cada instituição, como mencionado no último tópico, quanto às características regionais e mesmo dos cursos analisados. A importância do papel do docente durante o cenário da pandemia e a precarização do seu trabalho também são itens que podem gerar discussões mais específicas, como já vem acontecendo. As diferenças entre educação a distância e educação *on-line* é outro fator que pode ser analisado de maneira mais prática, com estudos de caso, comparações e observações de situações reais a fim de validar as diferenças apresentadas na teoria.

Ao final da Conversação foi descrita a visão de futuro que cada participante vislumbra para o ensino de design, com perspectiva de cenários. A Conversação foi finalizada com a observação de três tipos de cenários: possível, provável e preferível.



O cenário possível seria como o que ocorreu na pandemia e ainda está acontecendo, que se dá de maneira exploratória e os envolvidos aprendem na prática. Alternativas para aulas remotas, com novas ferramentas digitais para auxiliar as aulas, gerenciar conteúdo e facilitar a comunicação, *softwares* gratuitos e uma estrutura de rede, considerando o ambiente presencial e estrutura física das instituições.

O cenário provável é aquele no qual se acredita que irá acontecer de fato, baseado no conhecimento atual, ele é empírico. Segundo os participantes, é provável que as aulas continuem presenciais, de acordo com normas do sistema e demanda social, porém com adaptação informal para o remoto, quando necessário.

Já o cenário preferível é aquele mais complexo, com ação participativa de diversas instâncias, o normativo e ideal para os envolvidos. Neste caso, o preferível seria um modelo híbrido institucionalizado, em que algumas atividades ocorressem em ambiente virtual e outras no ambiente presencial, conforme demanda prevista do curso.

De modo geral, cada cenário configura e expressa um determinado quadro hegemônico da visão dos participantes e o futuro depende fortemente da capacidade de todos os atores envolvidos desafiarem suposições e explorarem formas de contribuir e construir uma transformação desses cenários.

## 7. Bibliografia

ARCHER, Bruce. **The Need for Design Education**. In. A framework for Design and Design education. The Design and Technology Association, 2005.

BAUMAN, Zigmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

BUCHANAN, Richard. Education and Professional Practice in Design. In. **Design Issues**, v. 14, n. 2, p. 63, 1998.

GRÜN, Mauro. A importância dos lugares na Educação Ambiental. In: **Revista eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. especial, dezembro de 2008. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/remea/article/view/3384/2030>>. Acesso em 17 nov. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LAWSON, K., DORST, K. **Educating Designers**. In. Design Expertise. Burlington, Architectural Press, 2009. p. 213-265.

MEYER, M.; NORMAN, D. Changing Design Education for the 21st Century. In. **She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation**, vol. 6, no. 1, Spring 2020.

MONDIN, V.; DOMINGUES, M. **Entendendo a classificação das IES no Brasil**. In. V Colóquio Internacional sobre Gestión Universitaria em America del Sur, 2005.

OLIVEIRA, Livia de. **O sentido de Lugar**. In. MARANDOLA JR, Eduardo, HOLZER, Werther, OLIVEIRA, Livia de. Qual o espaço do lugar? São Paulo: Perspectiva, 2014.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world**: human ecology and social change. New York: Pantheon Book, 1971.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte. **Princípios da Educação Online**: para sua aula não ficar massiva nem maçante! SBC Horizontes, maio 2020. ISSN 2175-9235. Disponível em: <<http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/23/principios-educacao-online>>. Acesso em 15 ago. 2021.

RITTEL, Horst W. **The Reasoning of Designers**. International Congress on Planning and Design Theory. Boston, 1987.

SANTOS, E. **Educação online para além da EAD**: um fenômeno da cibercultura In. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009, p. 5658-5671. Disponível em <https://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/pdfs/t12/t12c427.pdf>. Acesso em 30 jun 2021.