

## DESIGN NA EDUCAÇÃO POPULAR: UM ENSAIO REFLEXIVO SOBRE A COMUNICAÇÃO E IDENTIDADE VISUAL DO PROJETO DESAFIO PRÉ-UNIVERSITÁRIO POPULAR

LARISSA DE VARGAS DA SILVA<sup>1</sup>; CATIA FERNANDES DE CARVALHO<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – larissadevargas.dasilva@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – catiacarvalho.ufpel@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo entender, com uma perspectiva interna, como o design e a comunicação, na educação popular, dentro do Projeto de Extensão “Desafio Pré-universitário Popular” podem andar lado a lado. Por se tratar de um projeto estratégico da PREC-UFPel, pautado nos princípios da educação popular, constituindo-se como território educativo no qual a inclusão social e o acesso à educação pública de qualidade são objetivos centrais. Nesse sentido, a proposta do curso é o acesso ao ensino pela comunidade, considerando os saberes de vida e as histórias dos diferentes sujeitos. Sendo assim, irei contextualizar um pouco sobre o design popular e a importância dele para transformar um profissional consciente de seu papel e com atuação cada vez melhor e engajada na realidade concreta.

Em sua origem, o design é social, porém, desde a década de 1990, a discussão do papel como designer – dentro de uma sociedade – e a contribuição para desenvolver um design mais sustentável e inclusivo vem tomando grandes proporções. Segundo Braga (2011), devemos entender o que é o papel social de uma função e o design gráfico em si.

O papel social é um conjunto de direitos e deveres relativo à função social que se espera que um indivíduo exerça em determinada posição social [...] A posição social é a posição que o indivíduo ocupa em dada estrutura de uma sociedade [...]. Portanto, uma categoria profissional é uma categoria social, fruto de uma divisão social do trabalho. (BRAGA, 2011, p. 10)

O arquiteto William Morris, pioneiro do movimento Arts and Crafts<sup>1</sup>, declarou que era impossível dissociar a arte da moral, da política e da religião (BRAGA, 2011, p.17). Há uma grande discussão, a qual não será abordada neste artigo, se design e arte são sinônimos, todavia, independente da conclusão, a afirmação de Morris se encaixa perfeitamente no contexto do design social.

O Projeto de extensão “Desafio Pré-universitário Popular” tem como objetivo oferecer aulas de matérias e assuntos presentes nas provas, que servem como meios de acesso à universidade pública – como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) – sendo elas: Português, Literatura, Língua Estrangeira, Redação, História, Geografia, Filosofia, Sociologia, Química, Biologia, Matemática, Física e Atualidades<sup>2</sup>. Com foco em pessoas em condições de vulnerabilidade social e econômica, o “Desafio” tem a intenção de criar seres pensantes e políticos, que entendem seus direitos e deveres, que sabem se posicionar como parte de uma

<sup>1</sup> Movimento artístico criado na Inglaterra, no século XIX, sendo considerado o primeiro grande movimento do design moderno.

<sup>2</sup> Aulas ministradas por convidados e/ou colaboradores, abordando assuntos da atualidade. Dessa forma, o estudante tem um repertório e conhecimento maior.

sociedade. De tal modo, nesse projeto, que tem como base os princípios da educação popular<sup>3</sup> de Paulo Freire, as aulas são ministradas por colaboradores – estudantes de graduação, mestrado, doutorado e professores já formados em suas respectivas áreas – que aprendem, na prática, como ministrar aulas, constituindo-se como educadores populares e potencializando o protagonismo dos educandos no seu processo de aprendizado.

O projeto geralmente é divulgado através de ações em escolas públicas, programas de rádio e TV, através de cartazes nos espaços públicos e nas redes sociais. Assim sendo, o foco deste artigo é nos materiais produzidos para redes sociais.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa foi feita com caráter exploratório descritivo, fazendo um ensaio reflexivo sobre o papel do designer e extensionista, dentro do projeto “Desafio Pré-Universitário Popular”. Como uma graduanda em processo de formação profissional e entendendo o papel de profissional em uma sociedade, pretendo abordar uma experiência pessoal do que já foi feito dentro do âmbito do design e da comunicação, no cenário da educação popular do projeto.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O “Desafio” tem como lema “incluir quem o sistema exclui”, pois entendem que o acesso à educação pública, gratuita e de qualidade é um direito constitucional, que deveria ser acessível a todos e que, infelizmente, o acesso aos cursos universitários ainda é mais difícil para estudantes de escola pública e mais fácil para os de escolas particulares. O objetivo do projeto é educar os estudantes para que eles tenham autonomia e oportunidade de entrar em uma universidade federal, mas, para essa missão se realizar, é importante que haja visibilidade do programa, para que mais pessoas façam parte e consigam usufruir desse território educativo. Nesse contexto, quando vamos usar o design para a educação, devemos levar em consideração dois fatores principais:

Duas vertentes são postas em debate: a primeira, no que concerne à preocupação central do design na solução de problemas referentes aos artefatos mediadores de aprendizagem; a segunda refere-se à sua concepção epistemológica e metodológica, enquanto pensamento, ou seja, conhecimento associado ao processo de formação dos indivíduos. (BRAGA, 2011, p. 137)

Em maio de 2023 – entendendo que a preocupação central do design é a solução de problemas, facilitar o entendimento e aprendizagem no parâmetro da educação – foi levantada a necessidade de uma nova identidade visual para o projeto, mas antes disso se concretizar, eu precisava entender quem era o público com o qual iria me comunicar. A partir de breves relatos da coordenadora atual, Catia Carvalho, consegui entender um pouco dos sonhos, necessidades e

<sup>3</sup> Também conhecida como “educação freiriana”, por ser proposta pedagógica desenvolvida pelo educador brasileiro Paulo Freire, utiliza como princípios a linguagem e o diálogo, e se caracteriza por ser dinâmica, que se faz e refaz a partir da interação coletiva (entre educadores e educandos), a partir da percepção das realidades sociais e experiências dos estudantes no processo ensino-aprendizagem, de modo que eles consigam enxergar sentidos na importância de aprender e pensar autonomamente.

dificuldades dos ingressantes no curso. Quem entra para o “Desafio” tem sonhos de ingressar na faculdade para mudar a própria vida e a da família, muitas vezes sendo a primeira pessoa da casa a entrar numa faculdade. A necessidade desse estudante é entender sobre assuntos e matérias que nunca aprendeu, seja por falta de oportunidade ou por um sistema de educação falho, alguns tendo que lidar com a dificuldade de ter que trabalhar, em paralelo, para se sustentar ou com a distância e a falta de condições para se locomover da casa até a sede do projeto, outros com alguma deficiência, que acaba se cruzando com outros elementos que dificultam o seu aprendizado, demandando do projeto uma postura mais inclusiva e dialógica às diferentes realidades desses sujeitos que ingressam no projeto.

Pude, então, compreender que precisaria diminuir os elementos de apoio – o excesso de informação acabava atrapalhando a leitabilidade, principalmente para pessoas com baixa visão – acrescentar elementos de apoio como “balões” e “caixas”, que trazem destaque a palavras chaves, trabalhar com duas cores principais e duas secundárias, sendo elas respectivamente: azul e vermelho; branco e preto. Para não criar uma mudança ainda mais drástica, foi mantida a textura de folha como elemento gráfico. Vale destacar que a identidade do desafio já possuía elementos e cores muito características que não foram retirados, para manter a identidade base.



**Figura 1** - Card de divulgação “Faltam 34 dias - ENEM 2022” - 2022.

**Fonte:** material de divulgação retirado do instagram do projeto.



**Figura 2** - Card de divulgação “Saiu a lista de selecionados para o desafio” - 2023.

**Fonte:** material de divulgação do projeto, desenvolvido pela autora do artigo.

A logo do desafio mantém-se a mesma, mas será modificada até o fim deste ano, com o propósito de ser mais moderna, amigável, esperançosa e clean<sup>4</sup>. Além de informar os estudantes, tenho também o objetivo de passar informações para os colaboradores do projetos, seja via instagram ou whatsapp, e divulgar os projetos que são ou serão feitos. Meu objetivo é gerar um design bem estruturado e claro, para que a informação chegue de forma fácil e acessível a todos. Quando são avisos de extrema importância, utiliza-se o vermelho como cor de fundo, realçando as informações principais com “caixas” azuis – tudo isso é pensado para que se destaque em meio às outras mensagens.



**Figura 3** - Card de aviso “Ciclo de formação de docente” - 2023.  
**Fonte:** material de divulgação do projeto, desenvolvido pela autora do artigo.

#### 4. CONCLUSÕES

O design é estratégia para solucionar problemas. Por isso, acredito que o nosso papel como designers, dentro de um projeto de extensão e compreendendo como podemos transformar a sociedade na qual vivemos, é estar em constante evolução, procurando por mais experiências de vida e nos colocando no lugar do próximo, para compreender os problemas e, com o design, solucioná-los.

Espero que, a partir deste ensaio, mais pessoas se interessem pelo assunto e possam ampliar o âmbito de pesquisa sobre o design social e o nosso papel para a inclusão de pessoas.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**BRAGA, M. O Papel Social do Design Gráfico: História, Conceitos e Atuação Profissional.** São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

**MARCELINO, Tânia. A educação voltada para valores humanos de Paulo Freire continua atualíssima.** jornal da unesp, 24 set. 2021. Acessado em 19 mar. 2023. Disponível em: <https://jornal.unesp.br/2021/09/24/a-educacao-voltada-para-valores-humanos-de-paulo-freire-continua-atualissima/>

**Arts and Crafts.** Enciclopédia ItaúCultural, 06 fev. 2018. Acessado em 19 mar. 2023. Online. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo4986/arts-and-crafts>

<sup>4</sup> No português: limpo. É usado para classificar algo sem excesso de informação, um design “limpo”.