

DESIGN GRÁFICO APLICADO NA EDUCAÇÃO

Régis Arienti Junior¹ - Celer Faculdades

Eixo Temático 2: **Educação, Ambiente e Economia**

Resumo

Este resumo trata fundamentalmente da utilização do Design Gráfico na educação pedagógica. A abordagem é feita inicialmente por uma introdução às definições dos principais termos relacionados ao assunto design, design gráfico, comunicação visual, estética, diagramação, metodologia, pesquisa, conhecimento de design, educação, pedagogia e formas de ensino) os assuntos serão abordados por meio do estudo do design como um sistema de informação e linguagem, da conceituação e análise da formação do conhecimento e da pesquisa propriamente como forma de aquisição desse conhecimento de design aplicado a pedagogia, desta forma adquirindo conhecimento e levantando dados a serem utilizados na pesquisa e desenvolvimento do artigo. Objetiva-se com esse estudo colocar o designer no papel de pesquisador e criador pelo fato de buscar informações relevantes ao seu trabalho e de outros, buscando desta forma introduzir novos métodos ou melhorar de alguma forma os já existentes, visando sempre o melhoramento da educação. O resumo apresenta uma reflexão sobre a importância do design para a educação nos dias de hoje e como ele pode ser utilizado para afetar diretamente ou indiretamente a forma com que o emissor comunica a mensagem. Utilizando-se do Design Gráfico como uma ferramenta de comunicação visual, o objetivo principal é de facilitar a emissão da informação ensinada pelos educadores para que desta forma ela venha a ser facilmente entendida e assimilada durante o processo de estudo. O resumo não pretende adentrar muito sobre a área pedagógica ou sua metodologia de ensino, mas sim a gestão do design gráfico como ferramenta aplicada na educação.

Palavras-chave: Design. Pedagogia. Educação.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo do tempo o Design vem tomando forma e abrindo caminhos para a sua utilização, desta forma podendo ser trabalhado de diversas formas e em diversas situações. Assim para que o trabalho de pesquisa seja iniciado existe algumas perguntas, no quais devemos procurar compreender, elas seriam “O que é Design?”, “Como pode ser utilizado de forma pedagógica?”, “Qual a melhor definição a ser utilizada no design para a educação” e “Como a utilização das metodologias do design se aplicam a educação?”.

De acordo com Villa-Boas (1999, p. 21), devemos analisar o produto

¹Bacharel em Design Gráfico e Pós-Graduado em Branding e Gestão de Marca pela Universidade do Oeste de Santa Catarina. E-mail: regisajr@gmail.com

gráfico a partir de quatro enfoques: a cara que ele tem, para o que ele serve, como ele foi idealizado e finalmente o que imaginamos ou o que os outros imaginam que este objeto significa simbolicamente.

Assim, por meio destes questionamentos, este trabalho tem como o objetivo identificar métodos no qual o design pode ser situado nesta área, desta forma passando seus conceitos e conhecimentos que influenciam a área gráfica, com isso compreendendo não somente o trabalho do Design Gráfico, mas também todo o conceito do design como uma variável nas funções de outros profissionais.

Este resumo tem como objetivo discutir e influenciar a utilização do Design Gráfico como um meio de melhorar a forma no qual o conteúdo e a pedagogia é apresentada para os alunos ou ouvintes.

Para este trabalho será necessário fazer um aprofundamento teórico, no qual será abordado os conceitos de extrema importância para o desenvolvimento do mesmo.

Um dos principais fatores é a falta de entendimento que as pessoas fora da área de comunicação tem sobre o que é Design e o que um designer gráfico faz, o mesmo pode ser tanto responsável para a criação de peças gráficas, como também o desenvolvimento de artes visuais no qual facilite o próprio entendimento de um assunto. De acordo com Munari (2001) a comunicação visual ocorre por meio de mensagens visuais que fazem parte da grande família das mensagens que atingem os nossos sentidos: sonoras, térmicas, dinâmicas etc. O designer gráfico no desenvolvimento de um produto visual, busca encontrar a melhor forma possível para que o receptor desta mensagem a entenda e ache toda a informação necessária com o melhor caminho possível.

O trabalho não se limita somente ao estudo do Design, mas sim também como o da pedagogia, sendo ela reconhecida como a ciência da educação, a pedagogia estuda os ideias de educação, determina os processos e técnicas mais eficiente para realiza-los, visando estimular as capacidades humanas.

Segundo Franco (2008, p. 25) comenta que a pedagogia é considerada uma arte, sendo assim muitas vezes sendo conceituada como a ciência e a arte da educação, ou mesmo a ciência da arte educativa.

As duas áreas de estudo, tanto o Design como a Pedagogia possuem uma linha em comum, o uso da palavra “ARTE”, mesmo que essa palavra tenha um conceito amplo e podendo ser utilizado em diversos assuntos ela não deixa de ser um delimitador em comum no qual se torna um objeto de estudo e aproximação entre as duas áreas.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O método não pode ser confundido como algo que deve ser seguido de forma exata como uma receita de bolo. A receita é uma fórmula, ela foi preestabelecida para providenciar um resultado. O método corresponder em várias operações, que tem como objetivo atingir um determinado resultado com menor esforço. A principal diferença entre os dois é que a receita pode vir a falhar quando encontrar uma situação não determinada, pois ela não prevê um desvio no caminho, já a metodologia procura justamente indicar a melhor forma de resolver os imprevistos que podem surgir no seu desenvolvimento. O fato de possuir regras não impede a criatividade. As orientações contidas em uma metodologia possuem valores objetivos, que podem ser ferramentas de trabalho nas mãos de um designer. (MUNARI, 1981, p.20-22). Pela definição clássica, “metodologia é a área do campo das ciências, relacionada à Teoria do Conhecimento, que se dedica ao estudo (criação, análise e descrição) de qualquer método científico” (CIPINIUK e PORTINARI, 2006, p.17). A metodologia pode ser explicada de diversas maneiras, cada autor a define de sua forma, assim como cada metodologia tem seu processo alterado pelo seu criador, como falado ela não é uma receita que segue sempre os mesmos padrões, mas sim pode ser alterada e definida da maneira que cada autor ou profissional a necessita. Uma frase simples pode definir o que é a metodologia “São as etapas, as técnicas, os métodos e os procedimentos próprios” (FASCIONI, 2007, p. 21). Isso é o que o designer utiliza para produzir o seu trabalho. Com isso a metodologia por sua vez pode ser um processo pessoal inventando ou alterado em cima de uma metodologia já existente, assim adaptando-a para as suas necessidades e realidade. A metodologia serve para nos orientar, um roteiro a ser seguido, mas que pode ser alterado conforme o caminho traçado pelo designer, ela é uma das ferramentas utilizadas para

chegar no resultado final do projeto.

Na coleta e análise de dados é empregada o uso de procedimentos básicos: **Pesquisa Básica:** objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais.

Pesquisa Qualitativa: considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Pesquisa Bibliográfica: quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na Internet.

Pesquisa Documental: quando elaborada a partir de materiais que não receberam tratamento analítico, sendo eles documentos de empresas privadas.

3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo em vista a necessidade da educação na vida de uma pessoa, levando em consideração as diversas formas e metodologias de ensino, este artigo tem como objetivo o estudo no qual integra o Design Gráfico e a Pedagogia em uma forma de ensino, utilizando das linguagens estéticas, gráficas e visuais do design e aplica-las com o conhecimento educacional da pedagogia, assim o estudo tem como objetivo buscar formas para apresentar o estudo de uma maneira no qual seja utilizado na educação, levando em conta que o educador tenha somente formação em uma área de estudo.

O resumo busca trabalhar, por meio de conteúdos didáticos e práticos de cada área, os objetivos específicos que seguem:

- Integrar a formação teórica e prática de cada área ao longo do artigo,

ênfatizando as atividades de pesquisa e ensino de forma a gerar novos ou melhorar antigos métodos de ensino;

- Proporcionar ao leitor a necessidade de uma linguagem gráfrica e estética adequada a cada necessidade dos seus projetos;
- Possibilitar ao leitor identificar e caracterizar diferentes linguagens visuais para cada aplicação;
- Fomentar a visão de um projeto gráfico: comunicação, arte, tecnologia e gestão, abrangendo os principais componentes do design gráfico;
- Apresentar o leitor com o conhecimento técnico necessário para entender e atuar nas etapas de um trabalho gráfico: criação e produção;
- Proporcionar ao leitor o conhecimento necessário para a implementação do design gráfico na pedagogia;
- Contribuir para a estética e o aperfeiçoamento do profissional na educação;
- Promover a educação gráfrica e estética dos cidadãos atuantes na área pedagógica do Brasil;

A reflexão tem como principal objetivo a introdução e ou fortalecimento do design gráfico na educação, utilizando das técnicas visuais do design e do conhecimento da pedagogia, o artigo busca atingir resultados na apresentação visual e estética implementada pelos pedagogos.

Utilizando-se também de métodos no qual mesmo quem não seja formado na área do Design tenha uma introdução nos principais pontos que devem ser focados. Este trabalho tem como base focar no público educador em geral, desta forma melhorando a estética e comunicação visual no qual ele apresenta para seus estudantes.

Trabalhando com uma comunicação visual mais agradável e específica para cada área da educação, como também toda a diagramação existente na utilização de textos e imagens, é esperado que a forma no qual a aula é apresentada se torne mais agradável e o conhecimento seja demonstrado de uma forma mais dinâmica e de fácil visualização.

Desta forma removendo um problema visual apresentado pelo educador que não possui conhecimento nesta área, como também não é explorada pelos cursos superiores na área de pedagogia.

4 CONCLUSÃO

A informação textual é a mais utilizada na educação e como meio de comunicação. O ser humano quando inicia a leitura textual, faz com que o cérebro encarrega-se de transformar a informação em mensagens significativas, tomando por base a referência memorial. Se a leitura é sobre um tema cuja a referência não exista, o processo cognitivo demanda de mais tempo ou ainda fica a possibilidade de erros na interpretação desta informação. A leitura visual de imagens, ou seja, a não verbal, facilita o processo cognitivo, uma vez que, desta forma apresenta uma referência imagética que o cérebro buscaria em suas memórias. Assim, a utilização de texto com suporte gráfico, garantem melhor a explicação de alguns aspectos tratados em grandes massas de textos. A comunicação por meio de imagens garante a eficiência no entendimento de diferentes conteúdos. Esse recurso utilizado em produtos do design gráfico tem espaço também na educação pedagógica, uma vez que contribui com o tratamento visual das informações, buscando a maneira mais correta e rápida para a interpretação dos dados, assim garantindo a comunicação em diferentes níveis na diversidade dos leitores.

GRAPHIC DESIGN APPLIED IN EDUCATION

Abstract

This resume deals fundamentally with the use of Graphic Design in pedagogical education. The approach is made initially by an introduction to the definitions of the main terms related to the subject (design, graphic design, visual communication, aesthetics, diagramming, methodology, research, design knowledge, education, pedagogy and teaching methods). through the study of design as a system of information and language, of the conceptualization and analysis of the formation of knowledge and of research as a way to acquire this knowledge of design applied to pedagogy, thus acquiring knowledge and raising data to be used in research and development of the article. The objective of this study is to place the designer in the role of researcher and creator for seeking information relevant to his or her work and others, seeking to introduce new methods or improve some of the existing ones, always aiming at improving education. The article presents a reflection on the importance of design for education today and how it can be used to affect directly or indirectly how the sender communicates the message. Using Graphic Design as a visual communication tool, the main objective is to facilitate the emission of the information taught by educators so that it can be easily understood and assimilated during the study process. The resume does not intend to enter much about the pedagogical area or its teaching methodology, but the management of graphic design as a tool applied in education.

Keywords: Design. Pedagogy. Education.

REFERÊNCIAS

CIPINIUK, Alberto; PORTINARI, Denise B. Sobre Métodos de Design. In: COELHO, Luiz A. L. (org.). **Design Método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO; Teresópolis: Novas Idéias, 2006. p. 17-38.

FASCIONI, Ligia. **O design do Designer**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2007.

FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. **Pedagogia como ciência da educação**. 2. Ed - São Paulo: Cortez, 2008

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981. 391p

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Fontes 2001

VILLAS-BOAS, André. **O que [é e o que nunca foi] Design**. Rio de Janeiro. Ed. 2 AB. 1999.