



SD2021

VIII SIMPÓSIO DE DESIGN SUSTENTÁVEL
SUSTAINABLE DESIGN SYMPOSIUM



1, 2 E 3 DE DEZEMBRO DE 2021
DECEMBER, 1st, 2nd and 3rd, 2021
ONLINE | CURITIBA, BRASIL

SDS2021.UFPR.BR

DESIGN ORIENTADO À INOVAÇÃO SOCIAL: DESAFIOS E PERSPECTIVAS FUTURAS PARA A EDUCAÇÃO EM UM CONTEXTO PANDÊMICO

DESIGN ORIENTED TOWARDS SOCIAL INNOVATION:

CHALLENGES AND FUTURE PERSPECTIVES FOR EDUCATION IN A PANDEMIC CONTEXT

CRISTIANE RAMOS, Mestranda em Design | UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

JAQUELINE COMPARIM, Mestranda em Design | UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

KARINE FREIRE, Doutora em Design | UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

RESUMO

Ao aumentar o abismo social entre estudantes de escolas particulares e públicas, a crise pandêmica agravou problemas sociais existentes, escancarando as desigualdades brasileiras e revelando que suas consequências não atingem a todos da mesma forma. Diante disso, o objetivo deste estudo é dissertar sobre a relevância do Design Estratégico como agente propulsor de transformação, por meio da estratégia de sementeira, vislumbrando a inovação social na educação. O desenvolvimento se dá por meio de uma abordagem indutiva, de natureza exploratória, pela coleta de dados secundários sobre o impacto da pandemia na educação, e através das obras de Ezio Manzini, Anna Meroni e Francesco Zurlo. Também se dá pela análise de soluções já existentes através de referências de projetos sociais desenvolvidos visando à equidade em comunidades vulneráveis. Para finalizar, este estudo apresenta quatro eixos que podem ser o ponto de partida para disseminar sementes de inovação social, visando à construção de modelos de serviços sociais inovadores que possam refletir em um mundo mais justo e inclusivo.

PALAVRAS-CHAVE

Design estratégico; Sementeira; Educação; COVID-19.

ABSTRACT

By increasing the social gap between students in private and public schools, the pandemic crisis has aggravated existing social problems, gaping Brazilian inequalities and revealing that its consequences do not affect everyone in the same way. Therefore, the aim of this study is to discuss the relevance of Strategic Design as a driving agent of transformation, through seeding strategies, envisioning social innovation in education. The development takes place through an inductive approach, of an exploratory nature, through the collection of secondary data on the impact of the pandemic on education, and through the works of Ezio Manzini, François Jégou, Anna Meroni and Francesco Zurlo. It also takes place through the analysis of existing solutions through references to social projects developed with a view to equity in vulnerable communities. Finally, this study presents four axes that can be the starting point for spreading seeds of social innovation, aiming at building innovative social service models that will reflect in a fairer and more inclusive world.

KEY WORDS

Strategic design; Seeding; Education; COVID-19.

1. INTRODUÇÃO

Reconhecendo que o mundo enfrenta uma crise causada pela pandemia e que as chaves de mudança para um futuro melhor estão na educação, cabe a toda sociedade envolver-se em uma reflexão mais ampla sobre as relações entre professor e aluno, conhecedor e o conhecimento, e não somente pela diversidade e quantidade das informações disponíveis, mas pelos processos de construção e reconstrução de conhecimento. Essa nova realidade traz provocações que instigam pesquisadores, educadores e comunidades a olharem para o futuro e vislumbrar novos modos de operar. Fullan e Quinn (2021) - especialistas em novas pedagogias para a aprendizagem profunda - corroboram com essa visão, salientando que este incitamento demanda novas atitudes e novos comportamentos. Os autores ressaltam a importância de uma proposta ganha-ganha onde se tenha um novo propósito e um novo sistema de educação pública como um instrumento de transformação e igualdade social.

Sensibilizadas por essas temáticas, as autoras buscaram levantar discussões sobre o agir estratégico do design - diante do contexto da pandemia mundial - através de projetos sociais que surgiram durante a pandemia, ou iniciativas que precisaram reinventar-se diante da crise pandêmica. As discussões provocadas neste artigo esperam abrir caminho para novas perspectivas nos modos de operar do sistema educacional - especialmente nas comunidades vulneráveis - frente a situação da COVID-19. Sendo assim, a questão posta é: como a inovação social e a disseminação de sementes podem contribuir para criação de novas oportunidades nos sistemas educacionais de comunidades vulneráveis? O objetivo é dissertar sobre como as metodologias do design estratégico podem colaborar para a transformação nos modos de ser, agir, pensar e educar.

Para responder a questão e também o objetivo posto, o artigo está estruturado em quatro partes: na primeira, disserta-se sobre a educação no contexto pandêmico, sobre os conceitos de inovação social e semente orientados pelo design e apresenta-se os projetos sociais estudados; na segunda, apresenta-se a metodologia; na terceira, faz-se uma análise a partir dos resultados coletados e uma indicação de possibilidades para a disseminação de sementes; na quarta tem-se as considerações finais. Como resultado, observa-se a necessidade e a urgência de uma cultura emergente, para uma nova postura da sociedade, do governo e das empresas, que surgirá através da disseminação de sementes de inovação social orientadas pelo design estratégico.

2. INOVAÇÃO SOCIAL COM FOCO NA EDUCAÇÃO

2.1. A educação em um contexto pandêmico

A realidade imposta pelo contexto pandêmico contribuiu para agravar ainda mais os problemas do sistema educacional obrigando a sociedade a buscar alternativas para a manutenção da educação em uma situação de distanciamento social e a resposta foi o ensino remoto. Pode-se constatar no Relatório Anual de Acompanhamento da Educação Já (2021) que apesar dos esforços das redes públicas estaduais e municipais para a oferta do ensino remoto, os desafios e os prejuízos à aprendizagem de crianças e adolescentes têm sido imensos. Dentre os desafios apontados pelo relatório, destacam-se: a) os diferentes níveis de suporte familiar no processo de ensino-aprendizagem; b) a falta de acesso a equipamentos e internet para acompanhar as aulas remotas (61% dos domicílios brasileiros não possuem computador e 28% não possuem acesso à internet); c) pouca autonomia das crianças mais novas para acompanhar as atividades não presenciais, principalmente na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; d) as fragilidades dos sistemas de ensino e dos professores para sua implementação (PORTAL EDUCAÇÃO, 2021).

Segundo dados da Agência Senado (2021), dentre os 56 milhões de alunos matriculados na educação básica e superior no Brasil, 35% (19,5 milhões) tiveram as aulas suspensas devido à pandemia, enquanto que 58% (32,4 milhões) passaram a ter aulas remotas. Já na rede pública, 26% dos alunos que estão tendo aulas online não possuem acesso à internet. Nesta mesma perspectiva, o estudo “Retratos da educação no contexto da pandemia do coronavírus” (2020) aponta

que 83% dos alunos das redes públicas do Brasil vivem em famílias que recebem até 1 salário mínimo per capita. Deste modo, pode-se dizer que o sistema público de ensino brasileiro escancara as desigualdades sociais e expõe como os desafios que a pandemia trouxe para a manutenção das aulas pelo ensino online impactaram mais gravemente a população vulnerável.

Diante disso, emerge a questão do impacto social na vida de jovens que foram privados de educação. Com intuito de mensurar as possíveis dimensões desta perda, uma pesquisa feita pelo Insper, ao lado da Fundação Roberto Marinho, projeta que o país perde R\$214 bilhões ao ano por deixar 17,5% dos jovens sem concluir o ensino médio. Isso significa dizer que o país tem hoje 575 mil adolescentes de 16 anos que não vão completar a educação básica se nada mudar. O cálculo leva em consideração mudanças no mercado de trabalho, com a queda de empregabilidade e de remuneração dos jovens, os efeitos dessa renda mais baixa para a sociedade e a longevidade menor. O estudo analisa quatro dimensões que resumem parcela significativa dos impactos da educação, sendo na vida individual do jovem (empregabilidade e remuneração; a longevidade e qualidade de vida), bem como os impactos sociais (externalidades econômicas e o alcance de uma cultura de paz) (INSPER, 2020).

Outros países e nações já mostraram que a educação pode diminuir as desigualdades sociais, melhorar o crescimento econômico, combater a pobreza, diminuir a violência e garantir o desenvolvimento social, econômico e cultural. Logo, investir no setor educacional, proporcionando aos mais vulneráveis acesso a uma educação de qualidade, é fundamental para uma transformação futura de toda a sociedade. Diante dessa realidade, é importante trazer à tona os quatro pilares fundamentais elencados por Fullan e Quinn (2021): bem-estar e aprendizagem, inteligência social, investimento financeiro e uma boa gestão dos sistemas. Os autores afirmam que inter-relacionados, esses pilares podem ser agentes propulsores de uma mudança no sistema educacional.

O “bem-estar e aprendizagem”, se dá na conexão entre alunos, professores e comunidades que se unem buscando novas formas de aprender. A “inteligência social” é a capacidade de se desenvolver projetos coletivos com comunidades e parceiros de negócios. Já o “investimento financeiro” trata-se de uma nova economia monetária que busca uma nova prosperidade em todos os níveis sociais. Por fim, a “boa gestão dos sistemas” resgata a necessidade de se estabelecer sistemas bem executados através de uma nova liderança, parcerias e co-determinação entre todos os níveis. Nesse contexto, a inovação social e as estratégias de sementeira dirigidas pelo Design Estratégico se mostram valiosas visto que seu propósito é identificar novas sementes sociais com o objetivo de solucionar problemas ou criar oportunidades para comunidades (MANZINI, 2017).

2.2. Inovação Social e estratégias de sementeira dirigidas pelo Design

Como o conceito de inovação social e a estratégia de sementeira podem ser interpretados pelo olhar do design estratégico? É a questão que guia a discussão desta sessão. Dentre os principais autores estão Zurlo (2010) e Manzini (2017) os quais afirmam que o design estratégico opera como um agente transformador, em contextos coletivos, através de um processo projetual que cria novos sentidos e valores para todos os envolvidos no processo. Pode-se dizer então que o design estratégico é sobre colaboração, é sobre pessoas e seus diferentes pontos de vista, é sobre encontrar novos caminhos, compreender novas formas de vida, novos jeitos de fazer e pensar as coisas.

Design estratégico é uma abordagem do pensamento do design, que leva em consideração o contexto cultural, social e econômico. Nesse processo, o designer tem uma atuação importante desde o início: ele não trabalha apenas na solução de um problema, mas também na sua definição. Para Zurlo (2010, p.10) os designers possuem três capacidades essenciais: “ver”, ou seja, enxergar as diferentes vertentes de um determinado contexto, possibilitando o entendimento de um problema; “prever” através da elaboração de uma abordagem crítica a partir de dados parciais; e “fazer ver”, ou seja, tornar “visível o campo do possível”.

Meroni (2008a) corrobora com essa visão ao constatar que o design se tornou uma alternativa para o desenvolvimento de inovação em diferentes contextos, porquanto o designer compreende todo o sistema e vê diferentes possibilidades para a geração de soluções. Diante desta perspectiva, pode-se dizer que o design abre a visão do projetista para diferentes possibilidades, facilitando o diálogo e buscando a melhor solução possível para problemas complexos através da colaboração de diversos *stakeholders*. Esse diálogo colaborativo, por sua vez, gera um senso de envolvimento nos diferentes públicos que compartilham da responsabilidade pela geração de ideias que façam sentido e tragam soluções para os próprios problemas (MERONI, 2008a).

Segundo Zurlo (1999; p.214) “em nível teórico, a principal característica do design estratégico é contribuir para a definição do desenho principal da comunidade. Além disso, cria as condições para construir relações instituindo um ambiente dotado de sentido”. Portanto, a inovação social através do design estratégico guia comunidades rumo a um futuro melhor trazendo novos significados, novas possibilidades, novos efeitos de sentido e construindo novas respostas (ZURLO, 2010). Manzini (2017, p. 25) descreve a inovação social como “novas ideias (produtos, serviços e modelos) que atendem necessidades sociais e, ao mesmo tempo, criam novas relações ou colaborações sociais”. Pode-se dizer que inovação social é um conceito bastante amplo, o qual busca resolver problemas através de novas práticas e novas formas de agir.

A inovação social baseia-se em valores coletivos, sociais e ambientais que podem gerar uma mudança de comportamento, promovendo o bem-estar social e criando valor para o coletivo através da combinação de esforços entre governo, iniciativa privada, organizações não governamentais e sociedade civil. Segundo Freire (2017, p. 111) inovação social é um conjunto de soluções capazes de gerar valor social, a autora afirma que este valor reside nos “benefícios que a solução traz para a coletividade e está ligado a formas mais sustentáveis de viver, de produzir e de consumir em sociedade”. Diante desse cenário, vê-se a relevância da inovação social orientada pelo design estratégico como agente propulsor de transformação para disseminar sementes voltadas para a educação, em um contexto pandêmico.

Ao abordar a disseminação de sementes, sob o prisma do Design Estratégico, emerge o conceito de *seeding*. Ainda que este conceito seja pouco explorado, Fuentesfria (2021) - ao realizar uma revisão sistemática da literatura - aponta que para as áreas do design e da computação o *seeding* relaciona-se com processo de disseminação da inovação. Deste modo, adotamos esta corrente que enxerga a sementeira como uma estratégia de resolução de problemas sociais complexos e singulares. Corroborando com este pensamento, Basso, Franzato e Del Gaudio (2017, p.102) afirmam que o *seeding* “implica a infiltração do sistema com sementes de esperança, ideias, códigos e conhecimentos que propõem novos formatos, métodos, conexões, e esperam o momento certo, o contexto propício, para vir à tona”. Fuentesfria (2021) ainda complementa que o termo *seeding*, quando associado ao design estratégico, opera na “criação de ambientes sociotécnicos para o desenvolvimento de comunidades capazes de gerar impactos sociais”.

Aproximando o *seeding* do contexto das comunidades, é possível olharmos para a sementeira como uma dinâmica que difunde as ideias inovadoras. E que assim são praticadas, reinterpretadas, transformadas e renovadas para que possam ser finalmente implementadas nos diversos contextos (OLIVEIRA; FRANZATO; DEL GAUDIO, 2017). Nesta perspectiva, as comunidades têm o potencial de propor soluções para os mais variados problemas sociais. Para semearem, porém, elas precisariam ser projetadas de forma a conter diretrizes propiciando sua evolução, isto é, mecanismos de fomento à interação e à colaboração”(MICHELIN; RANZATO; DEL GAUDIO; 2016). Neste contexto, as competências técnicas do designer elencadas por Zurlo (2010) – ver, prever e fazer ver – têm o potencial de promover o diálogo entre os diferentes atores envolvidos no processo de sementeira, visando “soluções mais eficazes, atrativas, duradouras e potencialmente replicáveis” (MANZINI, 2017, p. 72).

Diante disso, as autoras deste estudo assumem a importância de dar luz a ideias inovadoras ou projetos sociais que emergem por meio de iniciativas *botton-up*, isto é, ações que surgem através das comunidades. Este tipo de inovação - *botton-up* - se torna tão importante não só pela relevância local da ação que está sendo realizada, mas também pela

sua importância na difusão desta iniciativa, enquanto uma etapa de fomento à evolução dos processos de *seeding*. Para Manzini (2014, p. 61-62) as inovações *bottom-up* ocorrem quando um grupo de pessoas resolve problemas de maneiras não convencionais, concebendo e aprimorando novas formas de pensar e fazer “para tanto, deveriam: (1) (re) descobrir o poder da cooperação; (2) recombina, de forma criativa, produtos, serviços, lugares, conhecimentos, habilidades e tradições já existentes; e (3) contar com recursos próprios, sem esperar uma mudança geral na política, na economia ou nos ativos institucionais e infra estruturais do sistema.”.

2.3. Projetos sociais: o que foi feito pela educação durante a pandemia?

Buscando responder aos objetivos deste artigo, optou-se por analisar alguns projetos sociais que foram criados e/ou adaptados durante a pandemia. Através de coletas de dados, buscou-se compreender os novos comportamentos e as novas soluções que emergiram durante a crise, a relevância delas para as comunidades e a viabilidade para a implementação das mesmas. A escolha dos casos se deu por um olhar da comunidade para a comunidade, ou seja, buscou-se projetos que iniciaram através do desejo da sociedade em auxiliar, num momento de urgência, a população mais vulnerável, em outras palavras, seguindo a proposta de Manzini (2014), estudou-se casos de inovações *bottom-up*. Para a apresentação dos casos estudados fez-se o Quadro 1, que mostra uma conexão entre eles e as três capacidades do designer elencadas por Zurlo - “ver”, “prever” e “fazer ver”.

Casos de iniciativas sociais com foco na educação que surgiram durante a pandemia			
Projeto	Capacidade de ver	Capacidade de prever	Capacidade de fazer ver
Escola vem de barco. Tenente (2021)	Pessoas sem possibilidades de conectividade por meio da internet ficam sem acesso a educação.	Se eles recebessem a educação de outra forma, seria possível a redução da taxa de analfabetismo e, conseqüentemente, da desigualdade social.	Os professores da escola vão de barco à casa dos alunos das comunidades ribeirinhas, explicam as atividades e deixam os materiais para estudo.
Conecta Panorama. Mendes (2020)	Comunidades sem inclusão digital, sem conectividade por falta de renda.	Se houvesse promoção da cidadania digital, seria possível evitar a desigualdade social e econômica.	Distribuição de modems 4G a mais de 300 famílias com crianças em idade escolar. Além disso, os recursos arrecadados ajudaram o Coletivo de Mulheres do Jardim Panorama a desenvolver um centro de inovação e educação na comunidade, empoderando os líderes comunitários.
Cultura da Caixa - Espaço Pinheirinho. Nascimento (2021)	Crianças sem desenvolvimento educacional e sem vínculo com escola/ensino.	Se houvesse algum contato com os alunos, seria possível manter o desenvolvimento educacional e o vínculo.	Distribuição de caixas mensais com jogos educativos, produzidos artesanalmente, e livros.
Associação Voz Ativa. Tenente (2021)	Famílias sem dinheiro para suprir suas necessidades básicas.	Se houvesse colaboração da comunidade seria possível garantir a subsistência das famílias.	Mobilização da comunidade para a doação de 600 cestas básicas.

Quadro 1: Casos de iniciativas sociais com foco na educação que surgiram durante a pandemia. FONTE: elaborado pelas autoras.

3. MÉTODO

O desenvolvimento se deu por meio de uma abordagem indutiva, de natureza exploratória, através de estudo de caso. Com base na fundamentação teórica - elaborada pela coleta de dados secundários - tinha-se o objetivo de dissertar sobre a relevância do Design Estratégico como agente propulsor de transformação, por meio da estratégias de sementeira, vislumbrando a inovação social na educação. Buscou-se então projetos sociais que foram criados e/ou adaptados durante a pandemia. Para definição dos casos escolhidos realizou-se um mapeamento inicial de projetos implementados no Brasil e os critérios de seleção para estudo foram: ter emergido das comunidades - em uma lógica de inovação *bottom-up* - e ter impacto positivo no cenário educacional com vistas à condição pandêmica.

Para analisar as diretrizes projetuais, este estudo propõe uma correlação entre os projetos sociais estudados e os três elementos que, segundo Zurlo (2010), caracterizam as três capacidades do designer, são elas: “ver”, “prever” e “fazer ver”. A partir desta correlação, apresenta-se quatro eixos que contemplam possibilidades para a disseminação de sementes na educação. A problemática do artigo guiou-se pela seguinte pergunta: “Como o Design Estratégico, por meio da estratégia de sementeira, pode se tornar um agente propulsor de transformação vislumbrando a inovação social na educação?”.

Os resultados e a análise foram desenvolvidas a partir de quatro frentes: teoria analisada, projetos sociais analisados relacionados às três competências do designer citadas por Zurlo (2010) e os quatro pilares fundamentais elencados por Fullan e Quinn (2021). A partir dessas fontes de informações foi possível a identificação dos quatro eixos, que segundo as autoras, serão agentes propulsores para a disseminação de sementes vislumbrando a inovação social na educação.

4. RESULTADOS E ANÁLISES

Por meio da análise dos projetos sociais e também dos dados elencados no primeiro tópico deste trabalho - o qual retratou a educação em um contexto pandêmico - identifica-se que as comunidades vulneráveis foram obrigadas a se reinventar para garantir as condições mínimas de subsistência; estando, por muitas vezes, impossibilitadas de prover necessidades básicas às suas famílias.

Sensibilizadas por este contexto, as autoras analisaram os principais desafios enfrentados pelas comunidades vulneráveis, e propuseram uma correlação com os 4 pilares elencados por Fullan e Quinn (2021). Desta correlação, surgiram 4 Eixos norteadores, conforme segue:

- **Eixo 01: Bem estar e aprendizagem:** escancara as fragilidades do sistema de ensino e alerta sobre as inúmeras mudanças que ocorreram de forma repentina na vida dos alunos.
- **Eixo 02 - Acesso às tecnologias digitais:** evidencia a desigualdade das comunidades vulneráveis em relação à tecnologia.
- **Eixo 03 - Práticas culturais e ambientais de aprendizagem:** evidenciou a necessidade de uma mudança nos métodos tradicionais de ensino, provocando um olhar sobre a necessidade da (re) adequação para ensinar e para aprender.
- **Eixo 04 - Rede de apoio às famílias vulneráveis:** demonstra a necessidade de desenvolver projetos coletivos com comunidades e parceiros para garantir a subsistência das famílias das comunidades vulneráveis.

As autoras ainda classificaram, dentro dos Eixos, os projetos analisados e perceberam que eles são sementes que alimentam a inovação social. Diante disso, acredita-se que por meio dos Eixos e da compreensão do contexto de vida das pessoas é possível aproximar os aportes teóricos do design estratégico e gerar novas ideias que façam sentido, que valorizem e tragam soluções para as comunidades vulneráveis. Isto posto, desenvolveu-se o Quadro 2 com o objetivo de inspirar novas estratégias de sementeira voltadas à educação, para além dos modos convencionais de ensino. Para tanto, foi realizada uma conexão entre os projetos analisados, os quatro eixos apresentados e as três características do designer elencadas por Zurlo (2010) - “ver”, “prever” e “fazer ver”. Espera-se, portanto, que os eixos apontados neste quadro possam promover discussões que sejam ponto de partida para a disseminação de sementes neste contexto educacional pandêmico e vulnerável.

Sementes que alimentam a Inovação Social com foco na educação			
Eixo x Projetos analisados	Capacidade de ver	Capacidade de prever	Capacidade de fazer ver
Eixo 01: Atenção aos estudantes Projeto: Escola vem de barco. Tenente (2021)	Proporcionar à todas as crianças e adolescentes o acesso a educação de qualidade.	Reduzir a taxa de analfabetismo e, conseqüentemente, a desigualdade social.	Repensar o sistema de ensino, através de meios não convencionais, proporcionando que os alunos das comunidades vulneráveis tenham uma educação de qualidade.
Eixo 02: Acesso às tecnologias digitais Projeto: Conecta Panorama. Mendes (2020)	Promover acesso às ferramentas digitais que viabilizam os processos de educação.	Diminuir a desigualdade social e econômica brasileira proporcionando uma maior equidade digital.	Realizar ações voltadas para investimento em tecnologia e capacitação através de soluções construídas em parceria, não apenas soluções entregues prontas pelos governos.
Eixo 03: Práticas culturais e espaços de aprendizagem Projeto: Cultura da Caixa - Espaço Pinheirinho. Nascimento (2021)	Permitir que as crianças se sintam pertencentes aos espaços em que aprendem e proporcionar mais autonomia para ensinar e aprender.	Valorizar as práticas locais e promover espaços de aprendizados permeados por arte e cultura.	Buscar espaços comunitários que extrapolem a lógica de sala aula, professor-aluno e oportunizem aprender por meio de projetos em benefício das comunidades e das práticas culturais que se manifestam naquele ambiente.
Eixo 04: Rede de apoio às famílias vulneráveis Projeto: Associação Voz Ativa. Tenente (2021)	Garantir a subsistência das famílias.	A alimentação tem um papel fundamental na qualidade da saúde mental, no aprendizado, memorização, assimilação e raciocínio.	Realizar ações voltadas para distribuição dos alimentos para as comunidades vulneráveis.

Quadro 2: Sementes que alimentam a Inovação Social com foco na educação. FONTE: elaborado pelas autoras.

De maneira geral, pode-se dizer, que todos os casos estudados e todas as possibilidades propostas exigem um projetista com um olhar para a comunidade e seu contexto que seja capaz de observar necessidades latentes e, com isso, agir para tornar possível a realização de uma ação em prol do bem-estar coletivo. Em outras palavras, o projetista precisa ser capaz de “ver”, “prever” e “fazer ver” as necessidades da comunidade. (ZURLO, 2010).

Identificou-se também que todos os projetos partiram da comunidade para a comunidade, ou seja, foram inovações *botton-up* realizadas através de formas não convencionais. Esses projetos foram realizados através da cooperação entre diferentes atores que repensaram e adequaram de forma criativa serviços já existentes através de recursos próprios, em outras palavras, sem a necessidade da ajuda do governo ou de uma mudança na política (MANZINI, 2014).

5. CONCLUSÃO

Se por um lado a situação do COVID-19 agravou ainda mais os problemas da educação brasileira, por outro lado, a pandemia revelou habilidades transformadoras que emergiram das comunidades, evidenciando o poder da inovação social (MANZINI, 2008).

Os projetos sociais elencados neste estudo - ainda que criados ou adaptados para atender diferentes necessidades - tiveram no seu âmago a intenção de prover o sustento das famílias ou promover a educação - mesmo que em situações adversas. Iniciativas como estas, que despontam das comunidades, vêm ganhando espaços cada vez maiores, e envolvendo *stakeholders* capazes de dar voz e visibilidade para mobilizações que se mostram agentes de mudanças capazes de impactar o "modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar oportunidades" (MANZINI, 2008, p. 61).

O presente artigo buscou evidenciar a importância dessas ações que surgem nas comunidades, bem como propor temas capazes de inspirar a disseminação de sementes de inovação social. A contribuição deste estudo se dá, portanto, ao correlacionar os projetos analisados que emergiram das comunidades, os eixos propostos pelas autoras e as características essenciais do designer teorizados por Zurlo (2010) - “ver”, “prever” e “fazer ver”. Dessa forma, ao elencar as sementes para a inovação social na educação, é possível se pensar em quatro caminhos que podem incitar discussões e movimentos sociais para a criação e desenvolvimento de projetos futuros. O primeiro diz respeito à desigualdade social agravada pelo analfabetismo. O segundo ponto tensiona o tema da equidade digital, no que tange ao acesso a ferramentas digitais - que assumiram protagonismo no contexto da pandemia. Em seguida, o tema posto é a valorização das práticas locais e a promoção de espaços de aprendizados permeados por arte e cultura. O último ponto de discussão aborda um tema sensível, e diz respeito a manutenção das refeições básicas para todas as crianças, visto que a alimentação tem um papel crucial no bem estar e no aprendizado.

O aprofundamento destas quatro questões permitirá que a proposta apresentada neste estudo se transforme em uma possibilidade de disseminação de sementes de inovação social com foco na educação. Na superfície mais externa das possibilidades, podemos pensar que “talvez, mais do que desencadear propostas concretas de ações, a semente, uma vez jogada na rede do contexto global, poderá suscitar o debate, o questionamento e a reflexão acerca do momento presente e dos caminhos que nos levam para o futuro, quiçá para construir uma sociedade mais justa e igualitária” (MICHELIN *et al.*, 2016 p. 2109).

Este artigo não pretendeu esgotar o tema, tampouco fornecer uma solução pronta para os profundos problemas educacionais. Mas sim, dar luz a essa discussão acerca das possibilidades que o design oferece por meio da inovação social. Sendo assim, espera-se que este estudo sirva de inspiração para novas visões e para o desenho de novas diretrizes projetuais que possam orientar discussões e a criação de oportunidades nos sistemas educacionais de comunidades vulneráveis.

REFERÊNCIAS

- BASSO, C. M.; FRANZATO, C.; GAUDIO, C. Del. **Sementes de inovação social como alternativas à hegemonia**. Design e Inovação Social, p. 33–50, 2017.
- BRASIL - Agência Senado. **DataSenado**: quase 20 milhões de alunos deixaram de ter aulas durante a pandemia. (2020) Disponível em : <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/08/12/datasenado-quase-20-milhoes-de-alunos-deixaram-de-ter-aulas-durante-pandemia>. Acesso em: 18 mai. 2021
- INSPER - **Consequências da Violação do Direito à Educação**. (2020) Disponível em: <https://frm.org.br/sem-categoria/indicadores-de-consequencia/>. Acesso em: 18 mai. 2021
- FREIRE, K. Inovação social dirigida pelo Design. Capítulo 10, p. 111-124. *In: Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil* [livro eletrônico] / organização Alfredo Jefferson de Oliveira, Carlo Franzato, Chiara Del Gaudio. São Paulo: Blucher, 2017.
- OLIVEIRA, A. J. de; FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C. Redes de projeto: formas de organização do design contemporâneo em direção à sustentabilidade. 102. *In: Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil* [livro eletrônico] / organização Alfredo Jefferson de Oliveira, Carlo Franzato, Chiara Del Gaudio. São Paulo: Blucher, 2017.
- FUENTEFRIA, L. D. **Processos de design estratégico e seeding para a evolução das inovações sociais**. Dissertação (mestrado) Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Programa de Pós Graduação em Design. 2021. Disponível em <http://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9757>. Acesso em: 19 ago. 2021
- FULLAN, M.; QUINN, J. **Young People Have a Desire to Save Their World**. How Can We Help? Education Week [online]. 2021. Disponível em: <https://www.edweek.org/leadership/opinion-young-people-have-a-desire-to-save-their-world-how-can-we-help/2021/05>. Acesso em: 03 jun. 2021
- MANZINI, E.; Jégou, F. Design dos cenários. *In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. Design Multiverso*. Notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI.design, 2006, pp. 189-207.
- MANZINI, E. **Design para inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008 (Cadernos do Grupo de Altos Estudos; v. 1).
- MANZINI, E. Making Things Happen: Social Innovation and Design. Massachusetts Institute of Technology. **Design Issues**: v.. 30, n. 1, p. 57-66. 2014.
- MANZINI, E. **Design**: quando todos fazem design - uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.
- MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [S.l.]. v. 1, n. 1, Dec 1, p.31-38. 2008a.
- MENDES, T. **Este jovem criou um projeto de inclusão digital em uma comunidade carente durante a pandemia**. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/prep-guilherme-coube-proieto-inclusao-digital/>. Acesso em: 18 jun. 2021
- MICHELIN, C.; FRANZATO, C.; GAUDIO, C. Del. **Sementes E Seeding Na Rede**: O Metadesigner E As Possibilidades De Subversão Para Inovação Social. , p. 2101–2110, 2016.
- NASCIMENTO, B. **Projetos sociais tentam sobreviver e se adaptar à pandemia na Grande SP**. Agência Mural [online] 2021. Disponível em: <https://www.agenciamural.org.br/projetos-sociais-tentam-sobreviver-e-se-adaptar-a-pandemia-na-grande-sp/>. Acesso em: 03 jun. 2021
- PORTAL EDUCAÇÃO: **Relatório Anual de Acompanhamento Educação Já**. Disponível em: https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/2o-Relatório-Anual-de-Acompanhamento-do-Educacao-Ja_final.pdf. Acesso em: 18 mai. 2021
- TENENTE, L. **Professor dirige carro de app para levantar fundos e manter alunos longe do trânsito**. Disponível em : <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/03/23/na-pandemia-projetos-sociais-levam-material-escolar-cestas-basicas-e-computadores-para-alunos.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2021
- ZURLO, F. **Un modello di lettura per il Design Strategico**. La relazione tra design e strategia nell'impresa contemporanea. Dottorato di Ricerca in Disegno Industriale – XI ciclo. Politecnico di Milano, Milano, 1999. 247 p.
- ZURLO, F. Design Strategico. *In: XXI Secolo*, vol. IV, Glispazi e learti. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010.