

Experiência em Educação remota de adaptação de prática de ensino de projeto na abordagem metodológica *Design em Parceria* em tempos de pandemia de Covid-19

Experience of adapting a teaching practice based on Design in Partnership methodology for remote education in times of Covid-19 pandemic

Renata Mattos Eyer de Araujo, Carlos André Lameirão Côrtes, Jackeline Lima Farbiarz

Modo Educação remoto, Design em Parceria, Interação

O artigo apresenta experiência de adaptação de proposta de desenvolvimento de projetos na abordagem metodológica *Design em Parceria*, do modo Educação presencial para a Educação remota, em disciplina de graduação em Design da PUC-Rio. A vivência proposta na disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito está baseada na convivência de estudantes com parceiros em comunidades sociais. O projeto assume como percurso metodológico a observação participante, em um processo de escuta, diálogo, participação e atitude experimental. Durante o isolamento social imposto pela pandemia de Covid-19, ficamos diante do desafio de manter os princípios básicos da disciplina e nos questionamos: Como os estudantes poderiam vivenciar o processo de projeto baseado na interação entre sujeitos, diálogo e experimentação à distância? Redefinimos modos de fazer considerando o contexto atual, no qual as plataformas digitais tornaram-se o principal modo de interação social. Assumimos como premissa que o projeto se manteria acontecendo a partir da convivência do estudante com um parceiro e uma comunidade social, que estivesse realizando suas atividades remotamente. Buscamos reduzir as distâncias e recuperar a proximidade social. Os relatos dos estudantes e dos parceiros sinalizam olhar atento ao outro, encantamento com as descobertas, bem como despertando para novas possibilidades a partir das interações.

Emergency remote education, Design in Partnership, Interaction

The article presents the experience of adapting a proposal for the development of projects in the Design in Partnership methodological approach, from face-to-face teaching to remote education, in an undergraduate course in Design at PUC-Rio. The experience proposed in the Basic Project Context and Concept discipline is based on the coexistence of students with partners in social communities. The project takes participant observation as a methodological path, in a process of listening, dialogue,

participation and an experimental attitude. During the social isolation imposed by the Covid-19 pandemic, we were faced with the challenge of maintaining the basic principles of the discipline and we asked ourselves: How could students experience the project process based on interaction between subjects, dialogue and experimentation at a distance? We redefine ways of doing considering the current context, in which digital platforms have become the main mode of social interaction. We assumed as a premise that the project would keep happening from the student's coexistence with a partner and a social community, who were carrying out their activities remotely. We seek to reduce distances and regain social proximity. The reports of students and partners have signaled an attentive look to the other, enchantment with the discoveries, as well as awakening to new possibilities based on interactions.

1 Introdução

Há aproximadamente 40 anos, vem sendo desenvolvido, no departamento de Artes & Design da PUC-Rio, um modo de ensino-aprendizagem de prática projetual em design, que teve origem nas experiências dos professores José Luiz Mendes Ripper e Ana Maria Branco. A proposta apresentada aos estudantes, no modo Educação presencial, sempre esteve fundamentada numa experiência voltada para um processo criativo coletivo, baseado na convivência, na observação e participação do estudante em situações vivenciadas nos contextos sociais encontrados por eles. Essa prática, que vem sendo *nomeada Design em Parceria*, tem sido proposta aos estudantes de graduação em Design, na disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito, desde 2007 (Araujo et al., 2020).

Com a abordagem metodológica *Design em Parceria*, procuramos mobilizar os estudantes para que possam interagir, trocar experiências, praticar a cooperação, a capacidade de escuta e o diálogo, exercitando atitude experimental e curiosidade investigativa, desconstruindo preconceitos, assim como, entendendo o processo de desenvolvimento do projeto como oportunidade constante de transformação pessoal e social.

O educar se constitui no processo em que a criança ou o adulto convive com o outro e, ao conviver com o outro, se transforma espontaneamente, de maneira que seu modo de viver se faz progressivamente mais congruente com o do outro no espaço de convivência (Maturana, 1998, p.28).

Durante o período de distanciamento social em decorrência da pandemia de Covid-19, tivemos a convivência, fundamento da abordagem metodológica, cerceada pela ameaça do vírus. As incertezas, fruto do desconhecimento da situação imposta, geraram na equipe de professores responsáveis pela disciplina inquietações, que deram espaço para proposições, a partir de um processo dialógico, reflexivo e cooperativo vivido pelo grupo.

Redefinimos modos de fazer e reconduzimos uma dinâmica pautada na empatia, com atenção às possibilidades e limites de professores e estudantes, para que pudéssemos caminhar juntos

no cenário de incertezas. Inicialmente, suspendemos a programação das aulas, organizada para o modo Educação presencial, e fomos reorganizando os conteúdos considerando a interação por meio de Educação remota.

Diante do plano de trabalho da disciplina, que objetiva o desenvolvimento de um projeto a partir de um processo que engloba um conjunto de etapas, nossos questionamentos estiveram centrados em como criar vínculo entre estudantes e parceiro na comunidade social e como estabelecer um espaço de interação, diálogo, troca e experimentação para o exercício do olhar para o outro, fundamental para a realização dos projetos. As etapas de desenvolvimento e observação de uso acabaram ganhando menos atenção.

Portanto, nosso objetivo é compartilhar neste artigo a experiência de adaptação da proposta de ensino de projeto na disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito do curso de Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, do modo Educação presencial para o modo Educação remoto que vivenciamos ao longo de três semestres letivos, envolvendo 22 turmas, sendo 8 em 2020.1, 6 em 2020.2 e 8 em 2021.1.

Na primeira parte do artigo, apresentamos o plano de trabalho que pretendíamos desenvolver com os estudantes em cada uma das etapas da disciplina de projeto na abordagem metodológica *Design em Parceria* como estava organizado no modo Educação presencial. Em seguida, destacamos as mudanças no plano de trabalho que foram propostas para as etapas de escolha do parceiro, contextualização, conceituação e experimentações no modo Educação remoto.

Como percurso metodológico, nossa intenção é compartilhar a trajetória desenhada no dia a dia, no contexto da Educação remota e na interação entre professores, estudantes e parcerias nas comunidades sociais, considerando as mudanças propostas, colorindo-as com relatos de estudantes e parceiros e mantendo as suas identidades preservadas.

2 Projetar em parceria: modo Educação presencial

Para a realização pelos alunos das atividades que sustentam a elaboração dos projetos os estudantes percorriam, no modo Educação presencial, uma sequência de etapas e objetivos descritos detalhadamente em artigo publicado anteriormente (Araujo et al., 2020).

Destacamos aqui as atitudes e habilidades projetuais relacionadas a cada uma das etapas do processo de projeto:

Escolha/Definição da Parceria/Comunidade Social

- Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrução de preconceitos;

Contextualização - Convivência, interação e participação nas atividades propostas na comunidade social

- Envolvimento e comprometimento com o parceiro/comunidade social e com o projeto;
- Identificação do contexto de projeto a partir da observação e do acompanhamento das atividades do parceiro/comunidade social;

Experimentação

- Valorização da intuição e do processo criativo;
- Desenvolvimento da curiosidade por materiais, modos de fazer, técnicas e processos;
- Desenvolvimento da atitude experimental, de sua capacidade de gerar variedades de experimentos em relação ao objetivo e ao conceito do projeto;
- Significação de observação e de escuta do parceiro para o desencadeamento do processo de projeto e desenvolvimento da forma do objeto;
- Flexibilidade e capacidade de mudança de ideia a partir das experimentações;

Definição do Conceito

- Reconhecimento de conceitos e intenções próprios da comunidade social;
- Atenção e valorização das diferenças e dos saberes locais a partir da observação e do reconhecimento do universo vocabular

Desenvolvimento e observação das situações de uso do projeto em experimentação

- Significação de observação e de escuta do parceiro para o desenvolvimento da forma do objeto;
- Aprofundamento dos saberes e vivências a partir da inter-relação de atividades continuadas;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.
- Valorização do seu próprio fazer e valorização do fazer do parceiro na maneira como documenta e apresenta as situações de uso, bem como, as falas do parceiro.

3 Desafios na migração para o modo Educação remoto

Para apresentar as adaptações que foram feitas na prática de ensino de projeto com abordagem metodológica *Design em Parceria* no modo Educação remoto, foi preciso ressignificar todo o desenvolvimento do processo de projeto, pois ele sempre esteve centrado na presença e participação dos estudantes, na rotina de práticas propostas pelo parceiro escolhido, apresentadas no tópico 2 do presente artigo. Causava-nos inquietação justamente saber que era desse encontro com o saber, o fazer, o pensar desse outro, que essa prática de ensino oportunizava o surgimento de um terreno fértil para germinar e direcionar as ações criativas do projetar em parceria.

Assim, em março de 2020, com o semestre letivo iniciado há apenas duas semanas, e com a necessidade de as aulas migrarem para o modo Educação remoto, vimo-nos diante do desafio imposto pela necessidade de distanciamento social, o que gerou no grupo de professores que integra a disciplina os seguintes questionamentos: Como seria possível realizar o projetar em parceria à distância? Seria mesmo viável? Que qualidade de convivência, participação nas comunidades sociais conseguiríamos? Quais seriam os caminhos viáveis?

Para revisão do plano de trabalho e da prática de ensino aprendizagem adotada na disciplina, contamos com a experiência, a confiança e a cooperação dos sete professores responsáveis pela disciplina que atuam juntos há 14 anos. Iniciamos o processo de adaptação, acreditando que seria por apenas um semestre. Vimo-nos num primeiro momento, concentrados em definir os aspectos essenciais da proposta, pensando estratégias práticas para adaptação desses fundamentos ao modo Educação remoto. Durante o primeiro semestre, em encontros semanais, compartilhamos sentimentos, reflexões, ideias e as vivências em cada turma, o que permitiu desenarmos os próximos passos num processo coletivo.

Além dos aspectos essenciais para o *Design em Parceria*, também nortearam nossas decisões, a postura do departamento de Artes & Design e dos educadores. A condução do processo de adaptação do ensino presencial para o remoto procurou flexibilizar atitudes e práticas pedagógicas, de modo a considerar as diferentes condições de acesso aos recursos digitais e disponibilidades de comunicação, além de condições de saúde físicas e emocionais. Colocamo-nos lado a lado com os estudantes. Corpo docente e discente juntos diante do novo, precisando e querendo nos ajudar, amparar e impulsionar, lançamo-nos com muita garra numa aventura realmente nova.

As reflexões aqui apresentadas permanecem em transformação, uma vez que estamos há três semestres no ensino remoto e caminhamos para o quarto semestre.

4 MuDanças

Entendemos como fundamental no projetar em parceria que os estudantes possam vivenciar o processo de projeto baseado na interação entre sujeitos, criando vínculos com as parcerias nas comunidades sociais, gerando espaços de troca favoráveis para o desenvolvimento de sua atitude experimental formal, tendo como base a alteridade, o diálogo e a participação. Partindo da premissa da convivência, incentivamos a identificação de pessoas que estavam realizando remotamente suas atividades como potenciais parceiros de projeto.

Os recursos que passamos a usar para interagir com os estudantes foram o sistema de e-mails da universidade, Google Sala de Aula e as plataformas de videoconferência Google Meet e Zoom. Mantivemos a dinâmica das aulas baseada nos relatos dos estudantes sobre o processo vivido e usamos o recurso do compartilhamento de tela para exposição de conteúdos e apresentação da produção dos estudantes.

As principais decisões que foram tomadas para a migração para o modo Educação remoto foram em relação à escolha dos parceiros, ao modo de interação, aos tipos de oficinas que iríamos propor para desenvolvimento de experimentos e os professores que poderiam colaborar com as oficinas.

Escolha das parcerias e comunidades sociais

No primeiro semestre de 2020, tivemos duas semanas de aula presencial, nas quais a proposta da disciplina foi apresentada à turma. Quando migramos para o modo Educação remoto, após identificarmos as condições dos estudantes para participação nas aulas, propusemos à turma que buscasse parcerias com pessoas que estavam realizando suas atividades remotamente com um grupo.

Estabelecemos como sistemática de comunicação com os estudantes: apresentação da etapa de projeto, objetivos e orientações durante encontro síncrono; postagem de atividade e conteúdo no Google Sala de Aula de forma assíncrona; retorno e orientação síncrona no horário de aula.

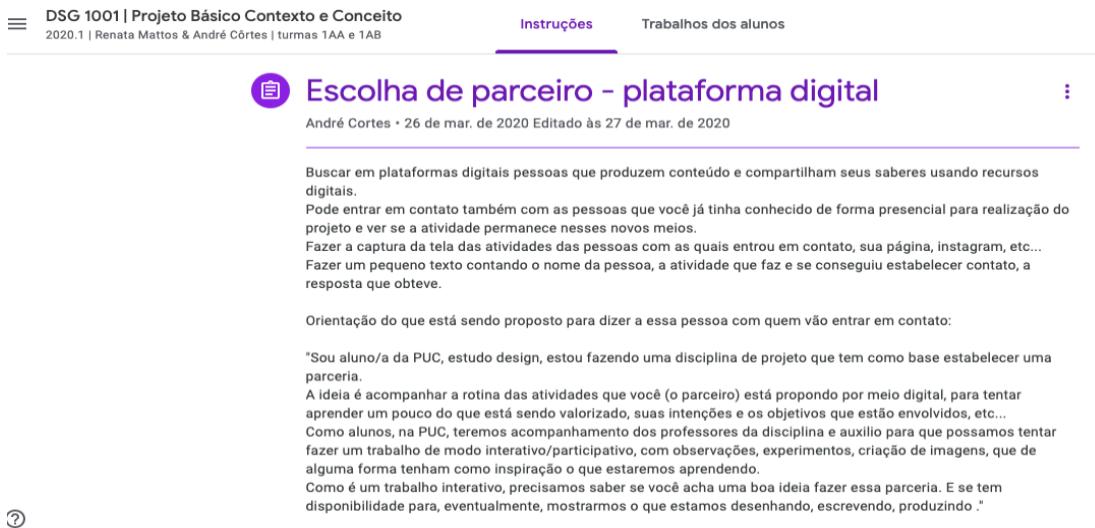
Em 26 de março de 2020 foi publicada no Google Sala de Aula a atividade de escolha da parceria:

Buscar, em plataformas digitais, pessoas que produzam conteúdo e compartilhem seus saberes usando recursos digitais. Pode entrar em contato também com as pessoas que você já tinha conhecido de forma presencial para realização do projeto e ver se a atividade permanece nesses novos meios.

Fazer a captura da tela das atividades das pessoas com as quais entrou em contato, sua página, instagram, etc...

Fazer um pequeno texto contando o nome da pessoa, a atividade que faz e se conseguiu estabelecer contato, a resposta que obteve.

Figura 1: Atividade de escolha do parceiro publicada no Google Sala de Aula.



The screenshot shows a Google Sala de Aula activity titled "Escolha de parceiro - plataforma digital". The activity was created by André Cortes on March 26, 2020, and last edited on March 27, 2020. The instructions are as follows:

Buscar em plataformas digitais pessoas que produzem conteúdo e compartilham seus saberes usando recursos digitais.
Pode entrar em contato também com as pessoas que você já tinha conhecido de forma presencial para realização do projeto e ver se a atividade permanece nesses novos meios.
Fazer a captura da tela das atividades das pessoas com as quais entrou em contato, sua página, instagram, etc...
Fazer um pequeno texto contando o nome da pessoa, a atividade que faz e se conseguiu estabelecer contato, a resposta que obteve.

Orientação do que está sendo proposto para dizer a essa pessoa com quem vão entrar em contato:

"Sou aluno/a da PUC, estudo design, estou fazendo uma disciplina de projeto que tem como base estabelecer uma parceria.
A ideia é acompanhar a rotina das atividades que você (o parceiro) está propondo por meio digital, para tentar aprender um pouco do que está sendo valorizado, suas intenções e os objetivos que estão envolvidos, etc...
Como alunos, na PUC, teremos acompanhamento dos professores da disciplina e auxílio para que possamos tentar fazer um trabalho de modo interativo/participativo, com observações, experimentos, criação de imagens, que de alguma forma tenham como inspiração o que estaremos aprendendo.
Como é um trabalho interativo, precisamos saber se você acha uma boa ideia fazer essa parceria. E se tem disponibilidade para, eventualmente, mostrarmos o que estamos desenhando, escrevendo, produzindo."

Dessa forma, os estudantes entraram em contato com as possíveis parcerias a partir de pesquisas pela internet e nas redes sociais em contas de instagram e youtube. Tivemos que distinguir, nas buscas nos meios virtuais, pessoas com as quais fosse possível acompanhar a atividade e interagir de forma recorrente durante o período letivo. Buscávamos também que esses parceiros fossem pessoas produzindo conteúdo, comunicando-se em suas comunidades sociais, propondo atividades, perseguindo objetivos, usando as redes sociais como base para desenvolvimento de suas ideias e iniciativas.

Apresentamos aqui exemplos das situações encontradas pelos estudantes em suas pesquisas para escolha da parceria e de como se deu esse primeiro diálogo:

Figura 2: Exemplo de troca de mensagens entre estudante e parceira em conta aberta na rede social.

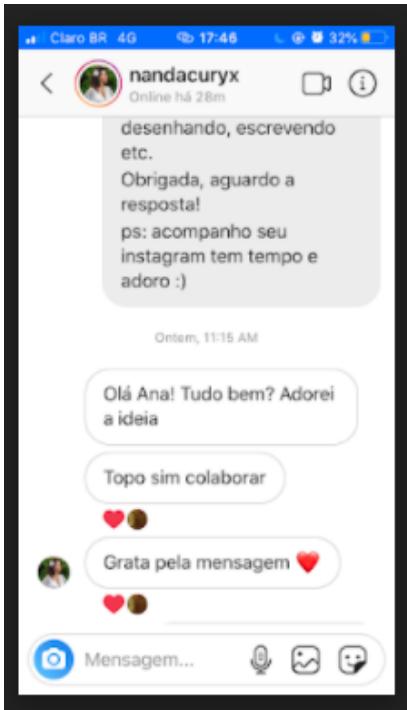
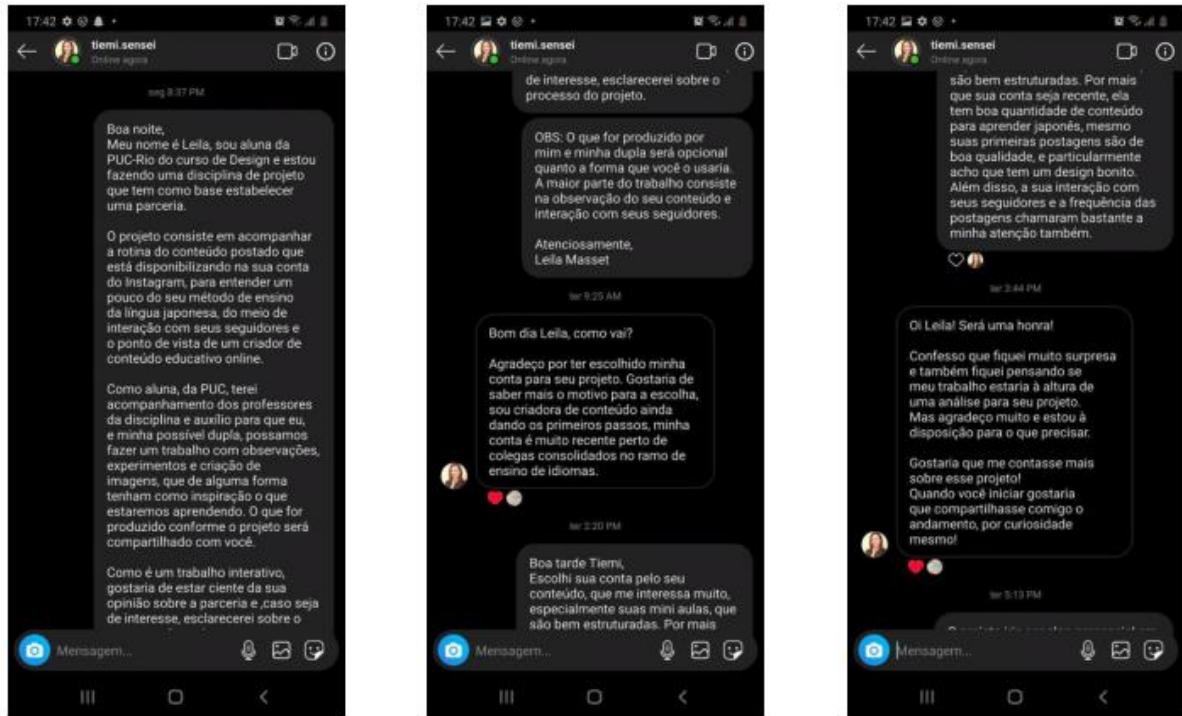


Figura 3: Exemplo de troca de mensagens via whats app, na qual o estudante se apresenta ao parceiro.



Ao final do primeiro período, vimos que era possível estabelecer vínculos entre os sujeitos e realizar experimentações. No decorrer dos semestres, acrescentamos como critério para

escolha do parceiro que as atividades acompanhadas pelos estudantes deveriam ser síncronas para aumentar a possibilidade de interação.

Assim como no modo Educação presencial, no remoto, o convite aos estudantes continuava sendo para que se envolvessem com pessoas e comunidades sociais que não conhecessem para que pudessem se desprender de vivências anteriores e ideias pré-concebidas. No modo presencial, além do interesse pela atividade realizada e da empatia no encontro com o parceiro, as escolhas eram definidas pela possibilidade de deslocamento do estudante para o local de trabalho do parceiro. No modo Educação remoto, o lugar geográfico não importava mais. Isso trouxe a oportunidade de estar com pessoas de outras cidades e até países.

No início do terceiro semestre no ensino remoto, em março de 2021, atualizamos a proposta de busca do parceiro, enfatizando o critério de atividades síncronas, como descrito abaixo:

Buscar possíveis parceiras(os) para o projeto: pessoas que estão fazendo uso de recursos à distância em atividades síncronas de ensino e aprendizagem.
Postar aqui nessa atividade trechos da conversa de vocês com os(as) possíveis parceiros(as), imagens capturadas, bem como desenhos, representações visuais das atividades propostas por esse(a) parceiro(a) para seu grupo.

Figura 4: Atividade de escolha do parceiro publicada no Google Sala de Aula.

Escolha do(a) parceiro(a)

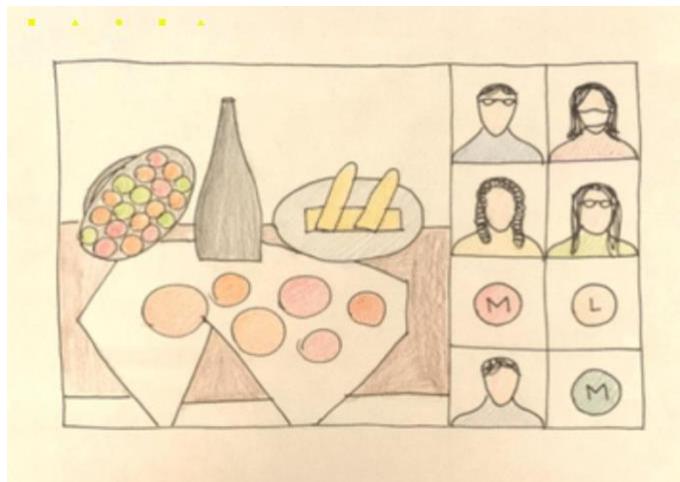
Renata Mattos Eyer de Araujo • 9 de mar.

Buscar possíveis parceiras(os) para o projeto: pessoas que estão fazendo uso de recursos à distância em atividades síncronas de ensino e aprendizagem.

Postar aqui nessa atividade trechos da conversa de vocês com os(as) possíveis parceiros(as), imagens capturadas, bem como desenhos, representações visuais das atividades propostas por esse(a) parceiro(a) para seu grupo.

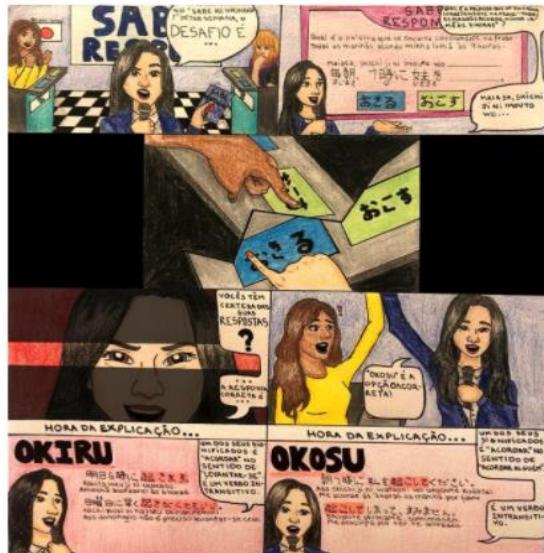
Reconhecemos, com a experiência nos três semestres, que a interação do estudante com o parceiro de modo síncrono possibilitou a observação participante e a aproximação dos sujeitos, favorecendo o diálogo e o engajamento entre eles na prática de criação coletiva. A observação de aulas gravadas e atividades assíncronas realizadas pelo parceiro ajudava na identificação do contexto e no envolvimento dos estudantes. Mas era com a observação das atividades síncronas que se fortaleciam os vínculos.

Figura 5: Desenho feito pelos estudantes retratando a plataforma de videoconferência com o conteúdo da aula de arte da professora.



As situações vivenciadas pelos estudantes, acompanhando de forma síncrona as atividades propostas pelos parceiros em suas comunidades sociais virtuais, eram relatadas a toda a turma, em nossos encontros sistemáticos, pela plataforma Zoom. Assim como no modo presencial, os relatos eram acompanhados por desenhos que auxiliavam os estudantes a narrarem as experiências vividas, sugerindo o desenvolvimento de uma narrativa visual, que trazia os aprendizados adquiridos na convivência com os parceiros e suas atividades.

Figura 6: Exemplo de narrativa visual por desenho, criada pelas estudantes, para apresentar a experiência de observação da parceira.



Os estudantes narravam seu processo de projeto, compartilhando desenhos de observação das atividades do parceiro feitos à mão (fotografados, digitalizados ou simplesmente expostos

pela câmera do equipamento eletrônico), desenhos feitos direto no computador e imagens de captura de tela de situações vividas por eles bem como de seus ambientes de trabalho, em suas casas.

Apresentamos abaixo depoimentos de estudantes relacionados aos aprendizados na etapa de convivência e contextualização:

Estudante 1 em 2020.2:

Meu segundo grande aprendizado desse período foi, sem sombra de dúvida, ouvir mais e falar menos. Como sou muito extrovertida e comunicativa, digamos que ouvir nunca foi muito bem meu forte. As semanas de observação das aulas do parceiro me fizeram entender a importância dessa etapa. Com certeza, levarei isso para todos os meus projetos daqui para frente.
Meu último grande aprendizado foram as trocas! Nunca pensei que poderia ser tão produtivo compartilhar minhas ideias que, para mim, são sem sentido, e para outra pessoa /colega era o que faltava no quebra-cabeça dele para algo incrível. E a mesma coisa vice-versa, coisas que, para mim, eram impossíveis de se conectar se tornavam viáveis com uma ajudinha dos colegas.

Estudante 2 em 2020.2:

Nesse semestre, meu primeiro na faculdade, tive que lidar e enfrentar desafios. Tanto na questão de saúde em que estamos vivendo, afinal ficar meses dentro de casa não favorece ninguém mentalmente, quanto em superar elementos pré concebidos por mim. Com isso, a disciplina de Projeto Básico Contexto e Conceito veio para mim como o caminho que contornava tais questões.
A princípio, seguindo a proposta da matéria de procurar possíveis parceiros, foi assustador. Sair da zona de conforto e buscar pessoas que estivessem dispostas a entrar na jornada com você é bem diferente de qualquer coisa que fiz antes, o que, de certa forma, me inspirou para não desistir. E ainda bem, pois depois de ter sido ignorada e recusada por muitos, achei a pessoa necessária para iluminar meus passos nesse período.
Depois de entrar em contato com a professora de yoga, mergulhei fundo no processo de projeto sem pensar muito no que viria depois, confiando ao máximo nas etapas e fazendo uma de cada vez. Observar as aulas da Lou me transportaram para onde eu não podia ir fisicamente e absorver a forte energia que ela emana foi revigorante, realmente especial para mim. Em específico, quando já éramos duplas, depois de anotarmos seu universo vocabular e contarmos para ela, além de mandarmos nossos desenhos sobre as aulas, percebi que estava encaminhada na jornada por ver sua felicidade e satisfação com esse processo e com o que fazíamos.

Com esses relatos, evidenciamos o envolvimento e o comprometimento dos estudantes com o parceiro, com a comunidade social e com o projeto, assim como a transformação gerada pelo deslocamento de sua vivência anterior e a desconstrução de preconceito.

Contextualização

Nessa etapa da contextualização, da mesma forma que acontecia no modo Educação presencial, foi proposto aos estudantes que acompanhasssem seus parceiros, por um período

de aproximadamente duas a três semanas, observando e participando de pelo menos quatro encontros de atividades síncronas. Cada dupla de estudantes deveria reunir uma coleção de 8 a 10 relatos escritos das observações e de suas narrativas visuais (desenhos, capturas de tela, gráficos).

Além desse diário gráfico, os estudantes deveriam, exercitando a escuta, colecionar palavras usadas pelo parceiro no cotidiano de suas atividades durante conversas, apresentações, proposições, correções e etc. Baseado no trabalho desenvolvido por Paulo Freire (1989), que defende que deve ser preservada a expressão da real linguagem de um grupo, assim como “os seus anseios, as suas inquietações, as suas reivindicações, os seus sonhos”, chamamos esse conjunto de palavras de *universo vocabular*.

No modo presencial, o conjunto de palavras era colocado em pequenos cartões de papel, formando uma espécie de baralho, que era levado ao parceiro para que ele, de forma livre, lúdica, pudesse criar com essas cartas relações entre elas, desenhos, bem como descartar, acrescentar outra palavra. Essa composição gera uma conversa entre a observação do estudante e a forma como o parceiro vê seu próprio trabalho.

Figura 7: Exemplo de arrumação do jogo de palavras pela parceira no modo presencial.



No modo remoto, para que houvesse interação entre estudante e parceiro, fizemos de uma outra forma a dinâmica do universo vocabular. Experimentamos que os próprios estudantes explorassem primeiro as palavras, brincando com a forma como estavam compreendendo o trabalho dos parceiros. Usando o universo vocabular, os estudantes produziram diferentes arranjos gráficos. Depois pedimos que convidassem o parceiro para um encontro síncrono, no qual apresentavam esses arranjos gráficos e conversavam sobre eles. Então, usando uma plataforma interativa, como Jamboard ou Miro, abriam a possibilidade do parceiro rearranjar as palavras como desejasse, inserir comentários ou mesmo criar um novo arranjo de palavras.

Figura 8: Exemplos de arranjos gráficos feitos por estudantes e apresentados ao parceiro.

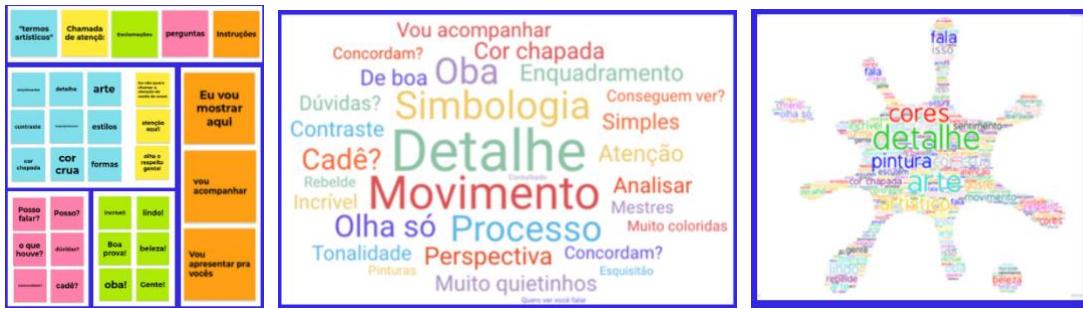
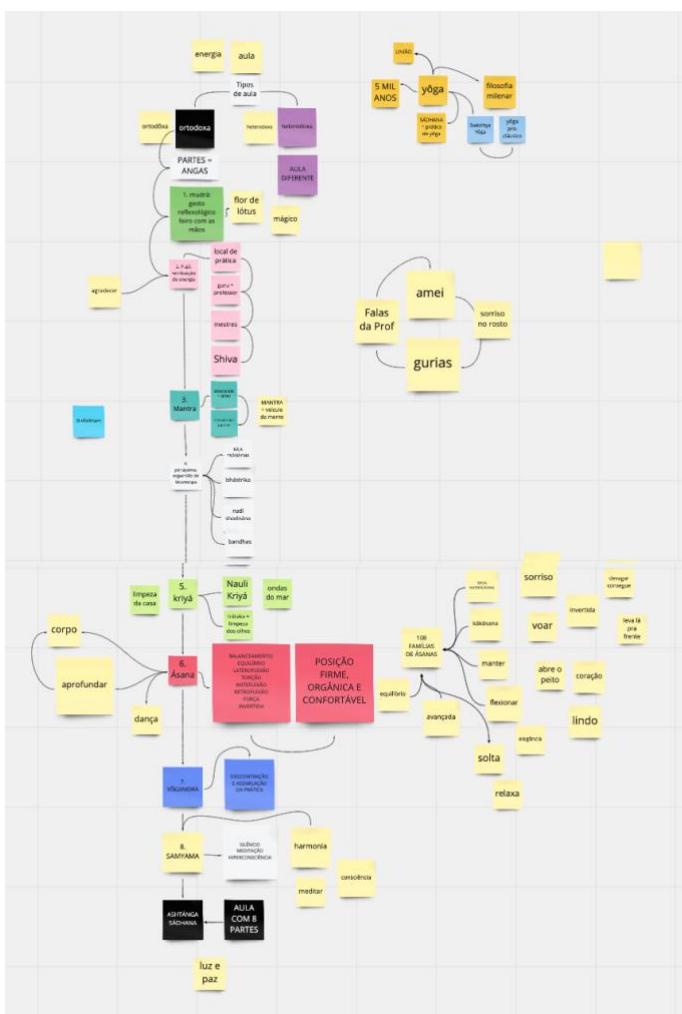


Figura 9: Exemplo de arranjo gráfico feito de forma interativa pela parceira com as estudantes, usando a plataforma Miro.



Percebemos que essa etapa foi muito significativa no modo remoto para aprofundar a possibilidade de interação e diálogo entre os estudantes e os parceiros. Nos relatos dos parceiros percebemos como o uso das palavras nos arranjos visuais permitiram mostrar aos

parceiros a atenção, o respeito e o envolvimento dos estudantes com seus saberes. Vimos também a surpresa dos parceiros com a visualidade dada às suas falas e de como isso possibilitou ampliar a consciência sobre seu próprio fazer.

Professora universitária parceira em 21.1:

Muito bacana participar do projeto com a Carol. Ter alguém assistindo a minha aula foi uma coisa nova, diferente e foi muito bacana ver as associações, as palavras. A construção do projeto como um todo. Como ela fez para imergir na aula e entender os processos para depois trazer propostas bacanas. Eu gostei muito das soluções que ela trouxe, das associações de palavras que ela fez, enfim ... foi uma construção muito bacana. Instrutora de yoga parceira em 21.1

Foi muito gratificante participar desse experimento com eles. Foram recebidos super bem pelas turmas que não ficaram intimidadas em participar de um projeto. Aliás, se comportaram da mesma forma como se não tivesse ninguém ali, o que facilitou a coleta de dados. Depois, estar com eles a cada etapa do processo de criação, foi muito interessante porque eles me mostraram a conexão que eu tenho com meus estudantes. Então, é legal ver alguém de fora conseguindo enxergar isso. Eles me mostraram a responsabilidade que eu tenho. A forma como meus alunos respondem ao estímulo. Isso foi sensacional.

Estudante 3 em 21.1:

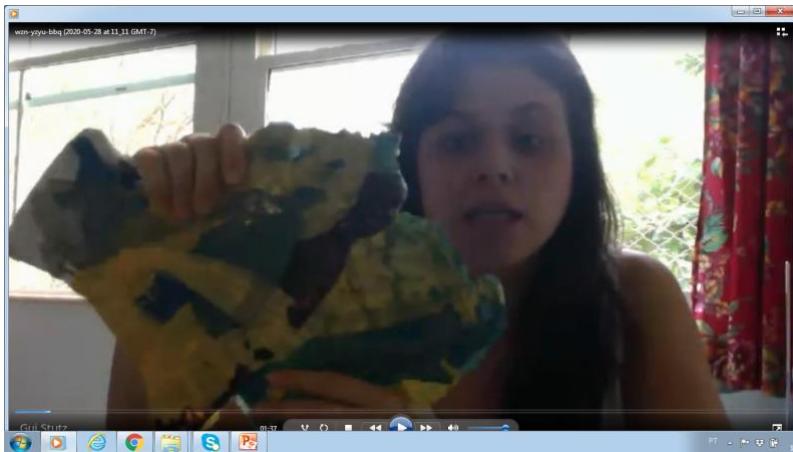
Nessa trajetória do projeto eu tive muitos aprendizados. Aprendi a ouvir com mais atenção, no processo de ter que construir o universo vocabular da parceira, cada palavra que ela pronunciava chamava atenção e me fazia refletir sobre o uso da mesma, algo que eu nunca tinha experimentado na minha vida. Também aprendi a ser paciente e aproveitar o processo, a ansiedade para concluir o trabalho foi algo muito presente nesse caminho, mas com a orientação dos professores, entendi que de pouco em pouco nós conseguimos alcançar resultados bem fundamentados e mais espontâneos. Acompanhando a parceira eu me encantei com a forma como ela, de fato, tem uma relação de amizade e troca com os estudantes. Com certeza o período de construção do projeto teve um grande impacto na minha vida.

Experimentações

A partir dos vínculos criados com a convivência, durante a etapa da contextualização e interação, através dos diálogos gerados com as atividades de arranjos gráficos do universo vocabular, os estudantes começaram a produzir uma série de experimentos. Estes seriam apresentados aos parceiros para que fossem testados e/ou comentados, iniciando uma etapa que, em ambos os modos educacionais (presencial e remoto), começa de forma livre, exploratória e se encaminha para encontrar, nos objetivos de trabalho do parceiro, recortes para novas experimentações e aprofundamentos.

Nessa etapa, está prevista no planejamento da disciplina, a participação de professores colaboradores, propondo oficinas práticas para construção de experimentos que foram mantidas: oficinas com materiais naturais (pigmentos vegetais), reaproveitamento de materiais plásticos, construção em tecido, princípios de animação 2D, oficinas livres.

Figura 10: Exemplo de oficina com exploração de materiais e técnicas manuais.



Os estudantes produzem inicialmente cerca de dez experimentos, tomando como base o contexto, o universo vocabular, bem como a intuição e a curiosidade na relação com as linguagens plásticas com as quais está tomando contato. Esses experimentos são apresentados ao parceiro, levados a teste, promovendo conversas, comentários, encontrando no saber do parceiro caminhos para serem investigados com novos experimentos.

Figura 11: Exemplos de experimentos materiais com recurso de processo de fazer compartilhado por vídeo, apresentado por duas estudantes à sua parceira, no contexto de aulas de arte.



O desafio que se apresentou, logo de início, no modo Educação remoto, foi como levar a teste experimentos físicos e que tipos de experimentos seriam mais viáveis para permitir aproveitar melhor o ambiente digital das atividades que os estudantes estavam acompanhando.

Observamos que recursos visuais foram muito utilizados: criação de gráficos, ilustrações, representações visuais, animações relacionadas às propostas dos parceiros.

Figura 12: Exemplo de experimentos com recursos digitais, ilustrações para interação em aulas de dança, via conta de instagram.



Selos em formatos GIFs desenvolvidos no Illustrator com base em fotografias expressivas feitas pelo parceiro para integrar os templates. Comentário do Baião- “Muito igual aquelas páginas de adesivo dos cadernos” | “Que demais! Estão a minha cara, literalmente”.

Experimentos em forma de objetos materiais tridimensionais também foram construídos pelos estudantes. Estes foram apresentados aos parceiros através de chamadas por vídeo e, quando despertaram interesse do parceiro para teste em suas atividades, os estudantes produziram vídeos ou material gráfico, compartilhando os processos de fazer daqueles experimentos.

Figura 13: Exemplo de experimento ensinando a fazer um brinquedo.



Mesmo diante dessas dificuldades de experimentação em relação a esses objetos materiais, percebemos que o espaço de fazer artesanal teve um papel importante no processo criativo dos estudantes e, principalmente, no vínculo deles com a equipe de professores e com uma

sensação de pertencimento no universo da criação no design. Além disso, vimos que lidar com materiais, técnicas, processos de fazer, tem sido importante para escapar do excesso de tempo que os estudantes têm ficado diante das telas e de aparelhos eletrônicos.

Estudante 2 em 2020.2:

A fase de experimentos foi extremamente rica, pois, em grande parte, nos guiando pela frase tema e comparecendo nas oficinas, pudemos aprender diversas formas de passar a mensagem que captamos da parceira. Nisso, soldei plástico, fiz animações, pintei com legumes etc, ou seja, aprendi muito e pude ter a sensação de botar a mão na massa, a qual eu tanto esperava.

Portanto, o processo de projeto foi uma onda de aprendizados, tanto do yoga, o qual eu não sabia nada, quanto do design, de mim e de uma nova forma de enxergar o mundo e as coisas que nos cercam.

Estudante 4 em 2020.2:

Chegando nas oficinas e experimentações, momento em que colocamos na prática o pensar de tudo que já foi construído, e testamos. O desenrolar-se todo tem por base a incerteza e tudo de novo que ela pode carregar. Viver o Projeto foi aprender a respeitar o tempo, do próximo e de si mesmo; mergulhar no desconhecido e, aos poucos, valorizar o caráter insubstituível de suas partes. Em cada ser habita um universo de tamanha singularidade e é justamente o contato com essa multiplicidade o que há de mais rico no decurso da disciplina.

Figura 14: Exemplo de oficinas de valorização do fazer, independente da utilização como experimentos nos projetos.



5 Considerações

Em consonância com o pensamento de Maturana (1998), que se funda na aceitação do outro como um legítimo outro na convivência, os fundamentos da disciplina têm sido mantidos nos encontros e nas interações entre sujeitos.

Apontamos um conjunto de situações que merecem atenção e reflexão como parte das experiências vividas nesses últimos semestres e que terão continuidade, por pelo menos, mais um semestre. O registro neste texto pretende dar conta do valor dado à emergência do momento, trazendo conosco a inquietação e o sentido de responsabilidade de como poderíamos (e poderemos) buscar o máximo de presença, participação, envolvimento, atenção e transformação diante dos tempos excepcionais que estamos vivendo.

Como professores da disciplina, nos três semestres em modo Educação remoto, entendíamos e continuamos entendendo que a essência do projetar em parceria se dá no encontro e que, no modo Educação presencial, as possibilidades de interação e transformação são mais diretas, contundentes. Estar presente fisicamente tinha para nós e continua tendo valor inestimável. Para nosso posicionamento, é importante destacar que estávamos recebendo, em março de 2020, estudantes de primeiro período, que tiveram contato presencial na universidade apenas por duas semanas. E, nos demais períodos, estudantes que não conheceram o espaço físico da universidade e também não conheceram pessoalmente seus colegas de turma. Estamos falando de jovens entre 17 e 18 anos, ingressando na vida universitária.

Contudo, percebemos também que, mesmo à distância, as atividades de desenvolvimento de projetos em parceria, passaram a ser um dos principais lugares de interação social dos estudantes com a sociedade, muitas vezes, dos estudantes entre si e com os professores. Fazer projeto no modo Educação remoto passou também a ser uma possibilidade de diminuir o afastamento social. Tornou-se uma possibilidade real de convivência, mesmo à distância e por meio de plataformas digitais, sendo um espaço de interação nesse momento de restrições. Como professores, ter consciência dessa importância nos trouxe um senso de responsabilidade que alimentou e amplificou a forma como nos dedicamos ao desenvolvimento das propostas que experimentamos junto com as turmas e, sobretudo, amplificou nossa forma de entendermos o alcance da abordagem metodológica *Design em Parceria*.

Compreender e comunicar que é indispensável ser responsável por aquilo que se constrói a partir da fala partilhada, da interação. Assumir a co-responsabilidade pelo processo e pelo produto. Entender que a atividade em (con)vivência é de significação constante, é um exercício cotidiano de ética. (Farbizar e Ripper, 2010)

Constatamos, ainda, uma mudança no nosso lugar de professores, possibilitada pela experiência de desconhecimento, pela qual estamos todos passando. Estávamos juntos diante do desconhecido, experimentando, em sincronia com os estudantes, a experiência do novo, de

aprender juntos recursos digitais, experimentar possibilidades e despertar oportunidades, numa relação de equidade.

Desse modo, vimos que diante da urgência e das limitações com as quais tivemos de lidar, concentrarmos nossas propostas na prática e desenvolvimento das atitudes projetuais fundamentais para o projetar em parceria, ou seja, valorização das diferenças; capacidade de comunicação, diálogo e de estabelecimento de vínculos; atitude experimental, curiosidade investigativa, capacidade de reconhecer e de descrever conceitos relacionando as experimentações com os saberes dos parceiros. No entanto, em relação aos demais objetivos, como o desenvolvimento da linguagem e da forma; o aprofundamento em técnicas construtivas; as soluções de acabamento; e observação do uso de modo continuado, não tivemos a mesma concentração como acontecia no modo presencial.

Para concluir, trazemos a perspectiva de renovação do olhar para os modos de aproximação e interação entre sujeitos e a revisão das práticas considerando o ambiente virtual. Seguimos diante das incertezas inerentes ao momento que estamos vivendo. Na experiência, reforçamos a confiança numa prática de ensino de projeto em design e na abordagem metodológica *Design em Parceria* a partir da interação entre sujeitos, “que propõe aprender a lidar com o imprevisto próprio de se trabalhar com o outro, com o desconhecido” (Araujo et al., 2020), e tem no engajamento com a sociedade uma oportunidade de transformação.

Agradecimento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro por meio de Bolsa VRAC-Vice Reitoria para Assuntos Acadêmicos.

Referências

- AIDAR, M. E.& VANZIN, E. (2021). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- ARAUJO, R. M. E. de; CÔRTEZ, C. A. & FARBIARZ, J. L. (2020). Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo. Proceedings Vol3. PDC 2020: Manizales. <http://www.pdc2020.org/wp-content/uploads/2020/06/Design-em-Parceria-experie%CC%82ncias-de-ensino-de-projeto-em-design-fundamentadas-na-participac%CC%A7a%CC%83o-e-no-dia%CC%81logo.pdf>.
- BAKHTIN, M. (2017). Para uma filosofia do ato responsável. São Paulo: Pedro e João Editores.

- BRANTES, C. & FRYDMAN, M. (2020). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- CAVALCANTI, A. C. & PUPIM, G. (2020). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- CELANO, B. (2020). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- DIEL, G. (2020). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- FARBIARZ, J. & RIPPER, J. L. M. (2010). Entrevista.
- FERREIRA, L. & ALMEIDA, M. (2020). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- FREIRE, P. (1989). A importância do ato de ler em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez Editora (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo, 4).
- LUCENA, G. & BARBOSA, A. C. (2021). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- MATURANA, H. (1998). Emoções e Linguagem na Educação e na Política. Tradução de José Fernando Campos Forte. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- MANHAES, J. P. & SCARPA, F. (2021). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- MARQUES, C. (2021). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.
- MULLER, A. J. & MILLET, L. (2020). Documentação Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio.

Renata Mattos Eyer de Araujo, Mestre em Design, PUC-Rio, Brasil, rmea@puc-rio.br

Carlos André Lameirão Côrtes, Mestre em Design, PUC-Rio, Brasil,
lameiraocortes@gmail.com

Jackeline Lima Farbiarz, Doutora em Educação, PUC-Rio, jackeline@puc-rio.br