

RECONHECENDO LUGARES EDUCATIVOS: METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS, PRÁTICAS INTERACIONAIS, MULTIMODAIS E INCLUSIVAS

*Jackeline Lima Farbiarz; Alexandre Farbiarz; Cynthia Macedo Dias;
Daniela de Carvalho Marçal; Eduardo de Andrade Oliveira; Guilherme de
Almeida Xavier; Maira Gonçalves Lacerda; Mariana Nioac Salles; Roberta
Portas; Tatiana Tabak*
jackeline@puc-rio.br

[...] na noção de identidade há apenas a ideia do mesmo, enquanto reconhecimento é um conceito que integra diretamente a alteridade, que permite uma dialética do mesmo e do outro. A reivindicação da identidade tem sempre algo de violento a respeito do outro. Ao contrário, a busca do reconhecimento implica a reciprocidade.

Paul Ricouer

REVISITANDO UM ENCONTRO, SIGNIFICANDO VIVÊNCIAS

O presente capítulo visa compartilhar metodologias participativas, práticas interacionais, multimodais e inclusivas, inscritas no lugar educativo Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos no Design (LINC-Design). É de 2014 o último livro publicado em conjunto pelos pesquisadores integrantes do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio (PPG Design). Intitulado *Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar* (COUTO; FARBIARZ;

NOVAES; OLIVEIRA, 2014), o livro foi o resultado de uma revisita aos textos publicados inicialmente em 1999, acrescidos de textos de pesquisadores que passaram a integrar o quadro de professores do PPG Design na primeira década dos anos 2000.

No livro, Jackeline Farbiarz e Luiza Novaes são responsáveis pelo texto *Apostando no “e” ou estabelecendo pontes entre Design e Estudos da Linguagem*. Nele é apresentado o LINC-Design e é ressaltado que os integrantes do Laboratório desenvolviam (e continuam desenvolvendo) pesquisas e projetos ancorados no tripé Ação - Interlocação - Construção de sentidos; entendendo esse percurso como um processo de (re)significação inscrito no que Schön (1983) conceitua como prática reflexiva/reflexão na ação.

Aquela época, foram compartilhados os autores que ancoravam e que continuam sustentando a fundamentação teórico-metodológica do LINC-Design, com destaque para:

- a. Bakhtin/Círculo de Bakhtin (2010 [1919], 1992 [1979]), no que tange a lei do posicionamento, aos gêneros do discurso, a competência avaliativa e interpretativa para a leitura/ação dos/nos atos/processos de interação multimodais e à linguagem como ato humano. Isso pela compreensão de que a linguagem se expressa em uma situação histórica e social concreta; se constitui na heterogeneidade dos materiais ideológicos assumidos; resulta da multiplicidade de visões (compartilhadas por meio de multimodos comunicacionais) que completam a face visível do objeto/sistema/ serviço e/ou experiência de design em processo de interação; e está em avaliação e, consequente, (re)significação social durante os atos de interação.
- b. Morin (2014), na defesa da trindade inseparável que ocorre na consciência de que a sociedade está no indivíduo, o indivíduo está na espécie humana e a espécie humana está na sociedade, impossibilitando a desvinculação razão emoção.
- c. Certeau (1980) e Santos (2009), na conceituação de lugar e espaço social, entendendo que a significação do ato/processo de interação acontece na soma entre o lugar social ocupado por nós (formado pelas organizações/ aparatos disciplinadores que nos regem) e o espaço social que criamos (onde expomos táticas de uso criativo das referências sociais em que estamos inscritos), compreendendo ainda esse espaço como conjunto de sistemas de objetos e de ações em atuação simultânea.

- d. Bomfim (2014 [1999]), na sustentação de que o Design é uma atividade que, ao configurar, incorpora valores culturais, materializando ideais e incoerências da sociedade, mantendo-os ou denunciando-os, e anunciando novos caminhos.

Essencialmente, em 2014, foi ressaltado que o objeto/sistema/serviço e/ou experiência de design no ato/processo de interação resulta da atitude responsiva ativa que caracteriza locutor e interlocutor participante desse ato/processo. Atitude que carrega consigo falas/configurações anteriores, memórias, vivências, usos e que traz posicionamentos diversos. Assim o objeto/sistema/serviço e/ou experiência resultam da multiplicidade de visões que os antecederam como antecipações. Foi apontado também que a partir de sua inserção em contexto situacional específico, o acesso a eles torna-se mediado pelo ato da fala sobre eles, pelos seus usos, e, em especial, pelo somatório de vozes, decorrentes de multimodos comunicacionais que compõem/ configuram suas histórias.

CONVIDANDO PARA UM REENCONTRO, COMPARTILHANDO CAMINHOS

De 2014 até o atual momento em 2021, o LINC-Design somou orientandos, docentes, profissionais de mercado e pesquisadores originários do Design, da Educação, da Comunicação, da Fonoaudiologia e das Artes Cênicas. No momento, as pesquisas e os projetos vinculados ao Laboratório se distribuem em dois Eixos: Design para Educação inclusiva: Design em Parceria e Responsabilidade Social e Design para educação multimodal: Design em Parceria/Participativo e Letramento Midiático. Os dois Eixos trazem em comum a reflexão na ação acerca de objetos, práticas, tecnologias, sistemas, serviços e/ou experiências que combinem modos de representação, potencializem a equidade e favoreçam a autonomia com qualidade de vida, por meio de duas abordagens metodológicas concomitantes: design em parceria/participativo (COUTO, 1980; FARBIARZ; RIPPER, In: COELHO; WESTIN, 2011; MATTOS; CORTÊS; FARBIARZ, 2020) e pedagogia dos multiletramentos (THE NEW LONDON GROUP, 2000). A finalidade é potencializar os fazeres humanos para uma formação multimodal, lúdica, colaborativa e emancipatória. O foco tem se mantido na congregação de pesquisas e projetos que se sustentam na sensibilidade do orientando/pesquisador e também do docente/profissional em design para a antecipação de necessidades/demandas/oportunidades de seres pessoas/grupos sociais em prol da qualidade de vida e do bem-estar social.

Compreendemos que, no processo de formação do discente em uma Pós-Graduação, ele necessita de fundamentos para estar em ação consciente de sua responsabilidade para com um ensino-aprendizagem (especialmente quando atuar como docente) e para com uma pesquisa e uma ação que se constituam nos seguintes pilares:

- a. significação - é preciso ir ao encontro do repertório dos seres pessoas em relação;
- b. diversidade - é preciso propiciar multimodos comunicacionais, reconhecer diferenças, potencializar a equidade;
- c. integração - é preciso atuar com os seres pessoas, reconhecendo a alteridade;
- d. socialização - é preciso fomentar formas de lidar com contextos situacionais e culturais, com o ser e estar no mundo; e
- e. centralidade - é preciso conectar com seres pessoas, a fim de, com responsabilidade, promover qualidade de vida e desenvolvimento humano.

Assim, especificamente no que se relaciona à pedagogia dos multiletramentos, identificamos que sua perspectiva processual apresenta quatro instâncias metodológicas complementares que ancoram o LINC-Design como ponte para o encontro entre orientandos discentes, docentes, profissionais de mercado e pesquisadores para a reflexão na ação, são elas:

- a. prática situada - valorização da aprendizagem significativa, inscrita no contexto dos envolvidos;
- b. instrução aberta - análise crítica das práticas vivenciadas em compartilhamento;
- c. enquadramento crítico - posicionamento que toma por base o lugar de pertencimento, de inter-relação de sentidos, contextos e propósitos sociais; e
- d. prática transformada - (re)significação dos sentidos sociais vivenciados o que possibilita novas vivências em novos contextos.

Nessa acepção, as orientações no Laboratório acontecem de forma participativa, com vivências em compartilhamento para a sustentação de práticas docentes, desenvolvimento de projetos e contextualizações/ações decorrentes de pesquisas com senso de responsabilidade frente à participação do design na construção de sentidos sociais. Isso, considerando ser o LINC-Design um lugar educativo que recebe orientandos discentes, pesquisadores e profissionais de mercado predispostos a vivenciarem outros lugares educativos no desenvolvimento de suas pesquisas e projetos. O conceito de lugar educativo é partilhado por Josso (2007, p.414) como:

Os lugares educativos [...] acolhem pessoas cujas expectativas e motivações a respeito da formação e dos diplomas referem-se, tanto a problemáticas de posicionamento na sua vida cotidiana e na sua ação em nossas sociedades em plena mutação, como às questões e problemáticas ligadas à compreensão da natureza dessas próprias mutações.

[...] Assim, a questão do sentido da formação, vista através do projeto de formação, apresenta-se como uma voz de acesso às questões de sentido que hoje permeiam os atores sociais, seja no exercício de sua profissão – eles se assumem como porta-vozes dos problemas dos grupos sociais com os quais operam –, seja nas vivências questionadas e questionadoras de sua própria vida.

Já sobre o design em parceria/participativo, entendemos que ele tem como característica a participação do indivíduo/grupo social, com o qual se pesquisa e se projeta, durante todo o processo de pesquisa e projeto. A interação do designer com eles permite o entendimento do contexto social e garante a identificação de oportunidades de projeto em conjunto com o próprio indivíduo/grupo. Esta prática favorece a geração de temáticas próprias do contexto, e tangibilizações coerentes com anseios e demandas dos interlocutores.

Nesse sentido, é premissa no LINC-Design aprender sobre o contexto situacional e sobre os usos específicos do objeto de pesquisa, para conseguir coconstruir sentidos que valorizem as singularidades e potencializem a autonomia dos seres pessoas envolvidas no processo. Para tanto, as pesquisas e projetos desenvolvidos no LINC- Design continuam se originando das vivências compartilhadas por meio de pesquisas qualitativas interpretativas. A opção pela pesquisa qualitativa tem em vista um conjunto de características intrínsecas aos procedimentos, destacados por Godoy (1995, p.62) como o ambiente natural como fonte direta de dados; o pesquisador como instrumento fundamental no levantamento dos significados que as pessoas dão às coisas, às vivências, às ações, aos significados vivenciados nos atos/interações; o caráter descritivo; e o enfoque indutivo. Para além disso, no LINC-Design, a pesquisa qualitativa tem em vista refletir na ação sobre os fenômenos no mundo social ou, na perspectiva de Maanem (1979, p.520) “reduzir a distância entre indicador e indicado; entre teoria e dados; entre contexto e ação”.

Especialmente, a pesquisa qualitativa é valorizada no Laboratório também pela perspectiva de dois autores, a saber: Chizzoti (2010, p.79) e Angrosino (2009, p.9).

Para o primeiro:

A abordagem qualitativa parte do fundamento que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito.

Já para o segundo:

Os pesquisadores qualitativos estão interessados em ter acesso a experiências, interações e documentos em seu contexto natural, e de uma forma que dê espaço às suas particularidades e aos materiais nos quais são estudados.

É por esse direcionamento que a pesquisa qualitativa sustenta os pesquisadores do LINC-Design no entendimento de que é no processo de pesquisa que há o refinamento, a reformulação, estando os métodos, as técnicas e as teorias disponíveis para serem ajustados no decorrer do processo investigativo.

Em linhas gerais, estar no campo com os interlocutores envolvidos em seus processos de interação, entendendo-os como coconstrutores de suas realidades multifacetadas, plurais e em transformação frente às mudanças tecnológicas, políticas, econômicas e sociais que circunscrevem nossos tempos, traz o fundamento essencial para a opção inscrita no LINC-Design de refletir na ação (SCHÖN, 1983) em busca de soluções em Design que valorizem as singularidades e a realidade dos contextos em observação.

TANGIBILIZANDO OS CAMINHOS, PARA ENCONTRAR NOVOS PORVIRES

Como um Laboratório dedicado à linguagem, interação e construção de sentidos, grande parte das pesquisas do LINC-Design assumem, durante a construção da pesquisa, o desafio de tangibilizar as interlocuções estabelecidas nas vivências nos contextos situacionais/nos encontros com interlocutores responsáveis pelo uso do objeto de estudo. Nesse sentido, nos propomos aqui a compartilhar alguns caminhos percorridos nas pesquisas e nos projetos desenvolvidos no LINC-Design que se articularam na interseção Design-Educação, para trazer tangibilidade às interlocuções. Isso, partindo do pressuposto de serem objetos, sistemas, serviços e/ou experiências “configurações que somam aspectos subjetivos, funcionais, metodológicos e a relação com o usuário. Estas características organizadas em um conjunto constituem a linguagem do design” (MOURA, 2003, p.103).

As primeiras pesquisas aqui compartilhadas integram o Eixo Design para Educação inclusiva: Design em Parceria e Responsabilidade Social. A primeira é a tese *Plano Bonecos: Modos de Fazer, Modos de Brincar e Modos de Pensar como Metodologia participativa dentro de um grupo com diversidade intelectual* (ANDRADE, 2018), desenvolvida junto a alunos do Curso Arte, Educação e Inclusão com Orientação Universitária – PUC-Rio. Nela desenvolvemos, com a abordagem metodológica design em parceria, um recurso de acompanhamento e avaliação do processo de ensino-aprendizagem analógico e digital denominado

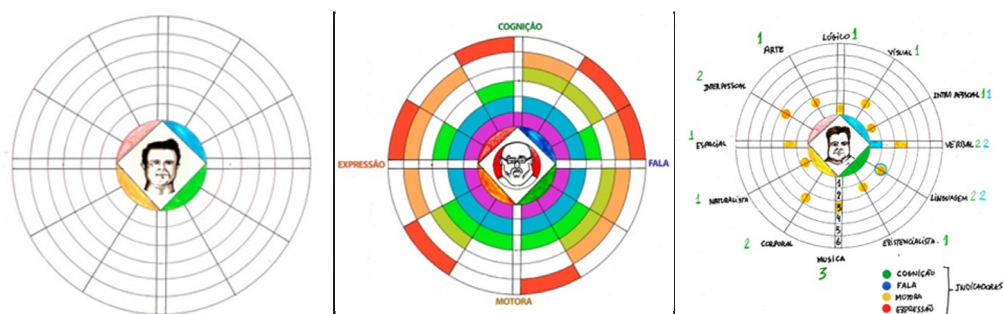
mandala do acompanhamento circular. Ela tangibilizou, para os agentes inscritos na relação ensino-aprendizagem, os resultados alcançados pelos alunos, permitiu o acompanhamento de seu desenvolvimento (pelo reconhecimento de seu momento de aprendizagem) e promoveu a valorização e o estímulo de seu aprendizado. Na configuração da mandala, o aluno com diversidade intelectual se tornou o centro da observação do professor. Ela também visou tangibilizar para o próprio aluno o seu percurso de ensino-aprendizagem.

A mandala foi desenvolvida como uma ferramenta de fortalecimento da observação e da tomada de decisão quanto aos caminhos a serem adotados nas relações de ensino-aprendizagem, pelo reconhecimento das inteligências múltiplas e dos multimodos comunicacionais que compõem o ser e estar no mundo dos alunos com diversidade intelectual. Ela se fundamentou no reconhecimento do potencial de associar prática estimulada/significação da prática no olhar sobre o aluno e no olhar do aluno sobre ele mesmo. A intenção foi facilitar a elaboração de metas, objetivos, práticas e favorecer a eleição de conteúdos a serem trabalhados.

A mandala foi desenvolvida para ter a possibilidade de concretização analógica e digital na configuração dos gráficos individuais de avaliação. Com a análise das marcações, professor e aluno podem visualizar, por exemplo, que quanto mais distante do centro a marcação está o nível obtido pelo aluno, melhor está a sua habilidade nas áreas observadas.

Ela possibilita que o professor use fichas com base padronizada e faça as suas anotações de modo analógico, conforme o seguinte exemplo processual:

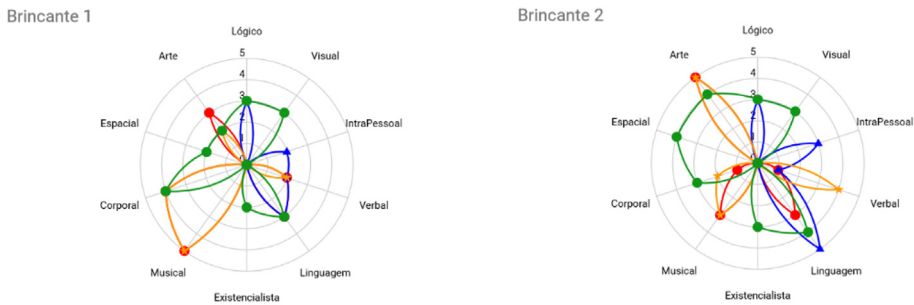
Figuras 1, 2 e 3 – Mandalas de acompanhamento analógico.



Fonte: Oliveira (2018).

Ela também permite a inserção das anotações do professor no aplicativo *Radars Spider Chart*, caso haja acesso a meios digitais de comunicação, conforme apresentado a seguir:

Figuras 4 e 5 – Mandalas de acompanhamento digital.



Fonte: Oliveira (2018).

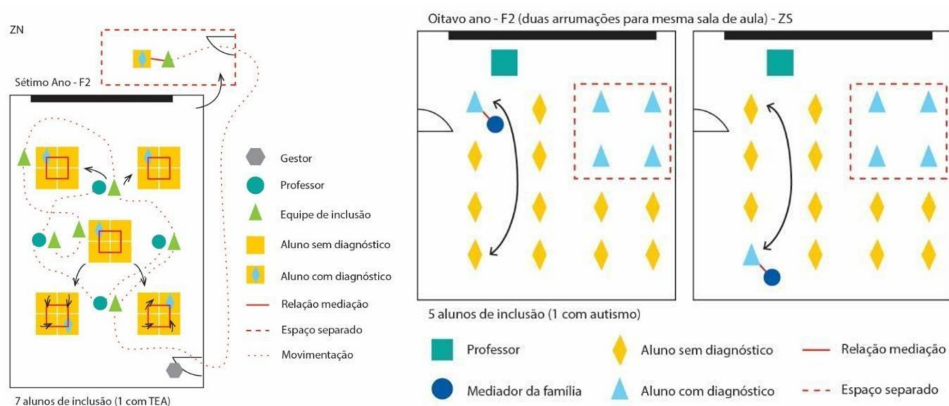
Com este radar de “acompanhamento circular”, o professor pode concretizar a visualização das principais características do aluno e compartilhar a informação com ele e com outros professores. A mandala se torna uma configuração mediadora das interlocuções, que viabiliza um acompanhamento circular e integral do processo formativo no ambiente de formação. Nesse sentido a mandala pode ser compartilhada para auto avaliações entre alunos e para avaliações conjuntas de professores.

Pelo aplicativo, há a possibilidade de sobreposição de radares feitos com o mesmo aluno, em momentos diferentes. Com isso, tornou-se possível comparar dois ou mais momentos ao longo dos encontros, observar e avaliar o desempenho do aluno e acompanhar seu percurso nas atividades.

A segunda pesquisa que compartilhamos é a dissertação “*Nada sobre nós sem nós*”: *Design, um caminho para diminuir a fragmentação no processo de inclusão da criança com Transtorno do Espectro autista no ambiente de ensino aprendizagem* (SALLES, 2019). A pesquisa teve em vista compreender como o Design poderia integrar formadores e alunos com Transtorno de Espectro Autista (TEA) em prol da constituição de ambientes de ensino-aprendizagem inclusivos. Todo o percurso foi desenvolvido junto a uma pedagoga com experiência em TEA e foram ouvidos familiares, pedagogos, professores, advogados, alunos com TEA e estudados textos de especialistas no Transtorno. A partir dos aprendizados e junto com os interlocutores, surgiu a ação de levá-los a desenharem salas de aulas que se configuravam como o contexto situacional vivenciado pelos alunos com TEA, para evidenciar onde esses alunos, categorizados como “de inclusão”, eram colocados nesses ambientes. O recurso configurou-se como uma cartografia colaborativa, entendida como um sistema de informação, que oportuniza o reconhecimento de experiências inclusivas entre formadores de ambientes de ensino-aprendizagem

diferentes com o objetivo de diminuir a fragmentação no processo de inclusão do aluno com TEA. Em suma, o recurso proporcionou visibilidade aos alunos com TEA no ambiente de formação e os formadores puderam vivenciar a experiência de materialização de uma realidade cotidiana, para discutir suas práticas. Ele foi configurado tanto para o modo analógico quanto para o digital, possibilitando o uso compartilhado.

Figuras 6 e 7 – Telas desenhos salas de aula com alunos com TEA.



Fonte: Salles (2019).

A terceira pesquisa que compartilhamos intitula-se *Objetos Sensíveis: múltiplos modos de ser, fazer e interagir com crianças com deficiência*. É uma pesquisa de pós-doutorado (MARÇAL, 2020). Nela houve a participação em oficinas organizadas pela Fiocruz, realizadas no nordeste do Brasil, e definidas como Estratégias de fortalecimento de atenção integral às crianças com infecção congênita associada às STORCH e ao vírus Zika e às suas famílias.

A pesquisa sustenta que metodologias colaborativas contribuem para a autonomia dos profissionais e famílias dessas crianças, entendidos como mediadores em vivência de situações complexas, cujas crianças necessitam de estimulação constante. Assim, foram desenvolvidos com essas famílias e crianças, objetos sensoriais com materiais disponíveis no cotidiano das famílias, em sintonia com a diversidade que elas apresentam.

Figuras 8 e 9 – Oficinas com recursos caixa e bacia.



Fonte: Marçal (2020).

Considerando que grande parte das cidades que recebem as oficinas apresentam acesso limitado a informação e também as restrições de manutenção de ações presenciais, em decorrência da pandemia, desenvolveu-se o site www.objetossensiveis.com e o Curso Online Aberto e Massivo, para discussões e análise de experiências concretas de construção de espaços e objetos sensoriais estimuladores do desenvolvimento global.

As pesquisas seguintes integram o Eixo Design para educação multimodal: Design em Parceria/Participativo e Letramento Midiático. A primeira delas,

Jogo é para o que se move: Design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos (DIAS, 2020), fundamenta-se em competências do design para a proposição dos jogos analógicos e digitais como propulsores de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem na Educação Básica, especificamente no componente curricular Trabalho de Integração (TI), vinculado ao Ensino Médio Integrado da EPSJV/Fiocruz.

Na pesquisa, houve o mapeamento de experiências de professores que desenvolveram atividades de adaptação e/ou criação de jogos analógicos com estudantes, a proposição de experiência de criação de jogos e a análise da experiência. No processo professores e alunos vivenciaram a sala de aula como um contexto situacional horizontalizado de coautoria e construção compartilhada de sentidos.

Figura 10 – Alunos em situação de ensino-aprendizagem.

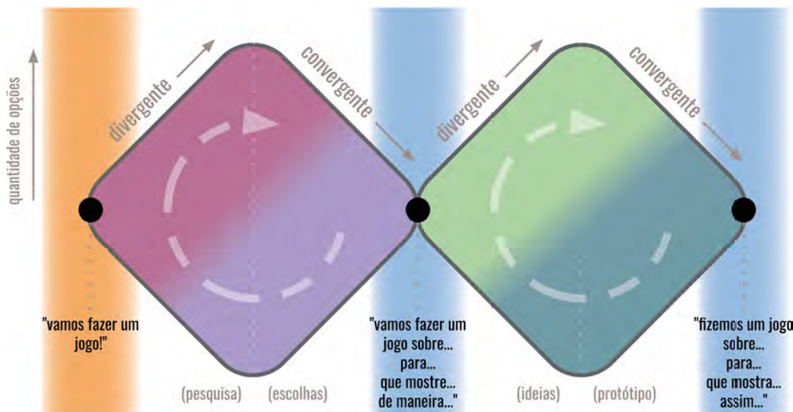


Fonte: Dias (2020).

Para tanto, foi fundamental o exercício de competências do Design como o pensamento sistêmico e crítico, a ação reflexiva, o planejamento e a organização do trabalho coletivo, a partir dos processos de refletir coletivamente sobre um tema acordado entre eles – Problemas do Sistema Único de Saúde e, especificamente, o Sistema de Regulação do SUS (SISREG-SUS) –, metaforizar relações e concretizar um sistema de regras coerente. A pesquisa verificou a importância do uso de competências do Design e de seus métodos como suporte ao trabalho dos professores e a multiplicidade de estratégias.

Para a reflexão na ação, o planejamento da disciplina foi fundamentado nas fases do modelo “duplo diamante” (DESIGN COUNCIL, 2007), pois elas permitiram a professores e alunos visualizarem os objetivos atribuídos a cada aula, contextualizando os momentos como ciclos de “abertura” e “fechamento” dentro dos “diamantes”. Isso proporcionou um processo de tomada de decisões acerca de por onde professores e alunos gostariam de caminhar, que passava pelos estágios de descobrir, definir, desenvolver e finalizar.

Figura 11 – Modelo Duplo Diamante.



Fonte: Adaptação de Dias (2020).

Na pesquisa, geramos um instrumento de planejamento das aulas, denominado Gráfico da linha do tempo, tomando por base as fases do duplo diamante. O instrumento serviu como a materialização do processo de ensino-aprendizagem e como objeto de mediação na interlocução professor-aluno. O instrumento permitia ainda a conceituação de professores e alunos das etapas pelas quais passavam em cada fase. Assim, por meio de diálogo constante, foram sendo inseridas palavras e expressões, em cada fase, que traziam tangibilidade para o percurso vivenciado.

Figura 12 – Gráfico da linha do tempo.



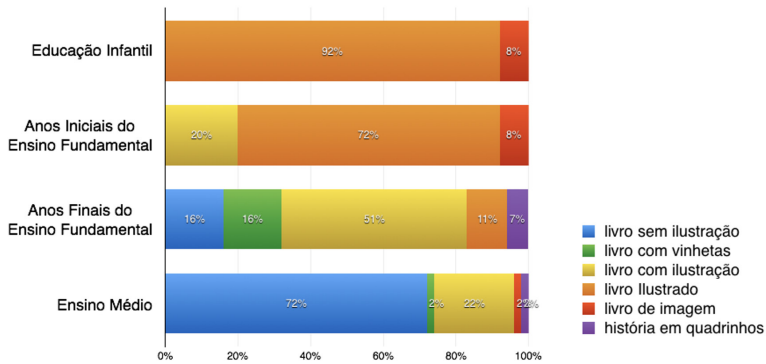
Fonte: Dias (2020).

Em suma, na experiência, procuramos favorecer o trabalho coletivo, a colaboração e diálogo entre professores e estudantes e a autonomia dos estudantes, fortalecendo a compreensão da relação entre o todo e as partes, por uma prática situada, ancorada em competências do design para a produção de sentidos por meio da linguagem dos jogos analógicos como gêneros discursivos multimodais.

A segunda pesquisa do Eixo que compartilhamos é *Design na Leitura: Interdisciplinaridade para a formação dos mediadores de leitura*, pesquisa de Pós-doutorado de Lacerda (2020). A pesquisa complementa os estudos desenvolvidos no mestrado (2013) e no doutorado em Design (2018), todas elas focadas no entendimento de que o livro de literatura para crianças e jovens é um objeto multimodal capaz de sustentar um projeto de formação visual do leitor, especialmente se seus mediadores de leitura (professores, bibliotecários, editores) estiverem sensibilizados para os papéis exercidos pelo Design na formação visual. Sustenta-se na pesquisa que, na escola, é construída uma hierarquização que, ao longo do avançar nos anos escolares, vai inferiorizando a linguagem visual em favor da linguagem verbal e que, na sociedade contemporânea – desenvolvedora e propagadora de imagens –, o despreparo para lidar com elas de forma crítica é um problema inscrito na complexidade. No percurso metodológico, foi feita pesquisa bibliográfica e documental; foram analisados os livros distribuídos pelo Programa Biblioteca-Escola (PNBE), por serem eles os utilizados pelos professores junto com os alunos; desenvolvidos gráficos que tangibilizaram a desvalorização da formação visual na escola; realizadas entrevistas com designers, escritores, ilustradores, editores e demais profissionais do mercado editorial, no Brasil e em Portugal, entendidos como mediadores de leitura; organizados grupos focais com mediadores de leitura e jovens leitores de diferentes estados e regiões brasileiras durante as diferentes formações oferecidas por meio da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ) e do ECOFUTURO que participavam do projeto *Leitores sem Fronteiras*, do Instituto de Corresponsabilidade pela Educação – ICE; e desenvolvidas conversas informais com pesquisadores portugueses e jovens estudantes nas aulas abertas ofertadas em Aveiro e em Évora – Portugal.

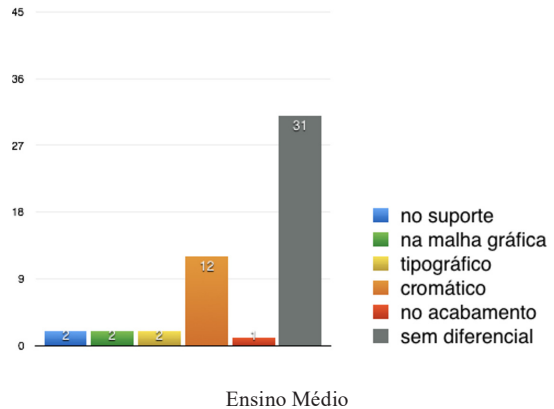
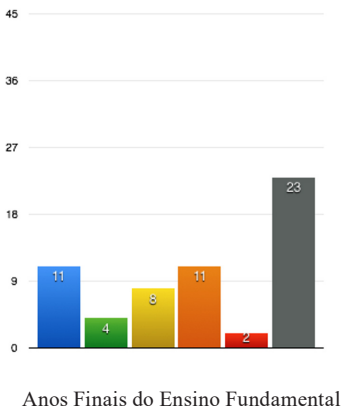
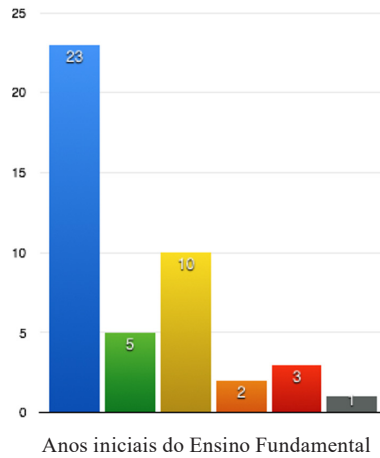
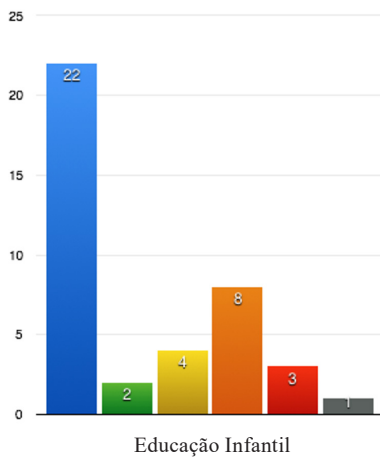
Como exemplos de gráficos que nos ajudam a compreender a desvalorização da formação visual, temos:

Figura 13 – Percentual de livros distribuídos quanto à presença de imagens.



Fonte: Lacerda (2018).

Figuras 14, 15, 16 e 17 – Presença de diferencial gráfico nos livros distribuídos pelo PNBE.



Fonte: Lacerda (2018).

No percurso, observamos que grande parte das cidades onde os grupos focais ocorreram apresentavam acesso limitado à informação em geral e, em especial no que tange ao design como um dos mediadores da leitura, no âmbito da multimodalidade e do multiletramento. Constatamos restrições significativas de manutenção de ações presenciais. Com isso, desenvolvemos um Curso Online Aberto e Massivo, gratuito, com a finalidade de fundamentar os mediadores de leitura no conceito do Design na Leitura, possibilitando a construção/manutenção de um projeto estético-pedagógico com vistas à formação visual do leitor.

Ainda no âmbito das pesquisas desenvolvidas nesse Eixo, concretizamos a ação *PUC por um semestre/Design por um instante*, junto ao Núcleo Interdisciplinar de Jogos Aplicados (NINJA) do nosso departamento, tomando por base a parceria do LINC-Design com o grupo de pesquisa Educação para as Mídias em Comunicação (educ@mídias.com), vinculado ao Laboratório de Pesquisas Aplicadas em Mídia e Cotidiano, do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense. Nesta parceria, temos em comum o projeto *Tecnologia e Ludicidade em ambientes contemporâneos de ensino-aprendizagem*. As pesquisas nele inscritas oportunizam não apenas o reconhecimento das inteligências múltiplas dos seres pessoas em interlocução nos contextos situacionais de ensino aprendizagem, como também, a produção/leitura crítica de gêneros midiáticos e práticas multimodais ancorados em tecnologias na perspectiva da ludicidade. Defendemos que gêneros e práticas são elementos culturais que transformam os fazeres humanos e seus modos de relacionamento com o conhecimento. Privilegiamos situações de ensino-aprendizagem multimodais, multimídias, colaborativas e emancipatórias.

O *PUC por um semestre/Design por um instante* é parte do Programa de Integração Universidade, Escola e Sociedade (PIUES). Nele são oferecidas disciplinas introdutórias de 30 horas de cursos de graduação da PUC-Rio para alunos de ensino médio interessados em conhecer a vida universitária e explorar seu futuro profissional. A fim de proporcionar uma experiência no DAD | PUC-Rio para esses alunos, Jackeline Farbiarz e Roberta Portas, respectivamente diretora e coordenadora de graduação do departamento, ofertaram a disciplina *Introdução ao Design*, apresentando, por meio do projeto intitulado *Dodecaedria*, desenvolvido no âmbito do LINC-Design, atividades lúdicas, práticas, vinculadas a diferentes áreas de atuação do designer. As atividades foram elaboradas considerando situações reais da sociedade nas quais designer e grupo social interagem, priorizando o desenvolvimento tecnológico e o reconhecimento de questões econômicas, sociais e ambientais.

Para o desenvolvimento do projeto foram convidados Alexandre Farbiarz e Guilherme Xavier, pois a tese de doutorado *A Experiência Gamerama metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais*, de Xavier (2013) e a tese de doutorado *O(s) lugares do design(er) na construção de um curso a distância on-line*, de A. Farbiarz (2007), em que foi desenvolvido o protótipo analógico do jogo *Dodecaedria* para o curso online, inspiraram a elaboração do projeto.

Figuras 18 e 19 – Protótipo Dodecaedria.



Fonte: Farbiarz, A. (2007) e Xavier (2013).

O projeto busca, por meio da gamificação dos processos e da pedagogia projetual, engajar os alunos em atividades que potencializem as competências e habilidades necessárias ao designer de forma que ele possa, em grupos, desenvolver soluções projetuais em consonância com os *17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU*.

Tendo por pressuposto contribuir para que os alunos de ensino médio se aproximassem de competências inerentes ao Design, desenvolvemos na disciplina um *deck* para os alunos, que visava materializar um processo de elaboração de um projeto de design. Para o processo ocorrer, foi necessário desenvolver junto aos alunos a capacidade de articulação de possibilidades e limitações nas decisões sobre o projeto em elaboração. O *deck* foi mais um instrumento, dentre os vários desenvolvidos no LINC-Design, com a função de ser um objeto mediador, potencializador de interlocuções em prol do reconhecimento que se funda em colaboração e reciprocidade. No percurso da disciplina, as cartas disponíveis para a composição do *deck* eram conquistadas pelos alunos, conforme eles elaboravam questões aos orientadores dos projetos que demonstrassem que estavam desenvolvendo

habilidades e competências em design. Elas possuíam *QR Codes* que permitiam acesso a conteúdos online e de realidade virtual dentro da dinâmica do jogo.

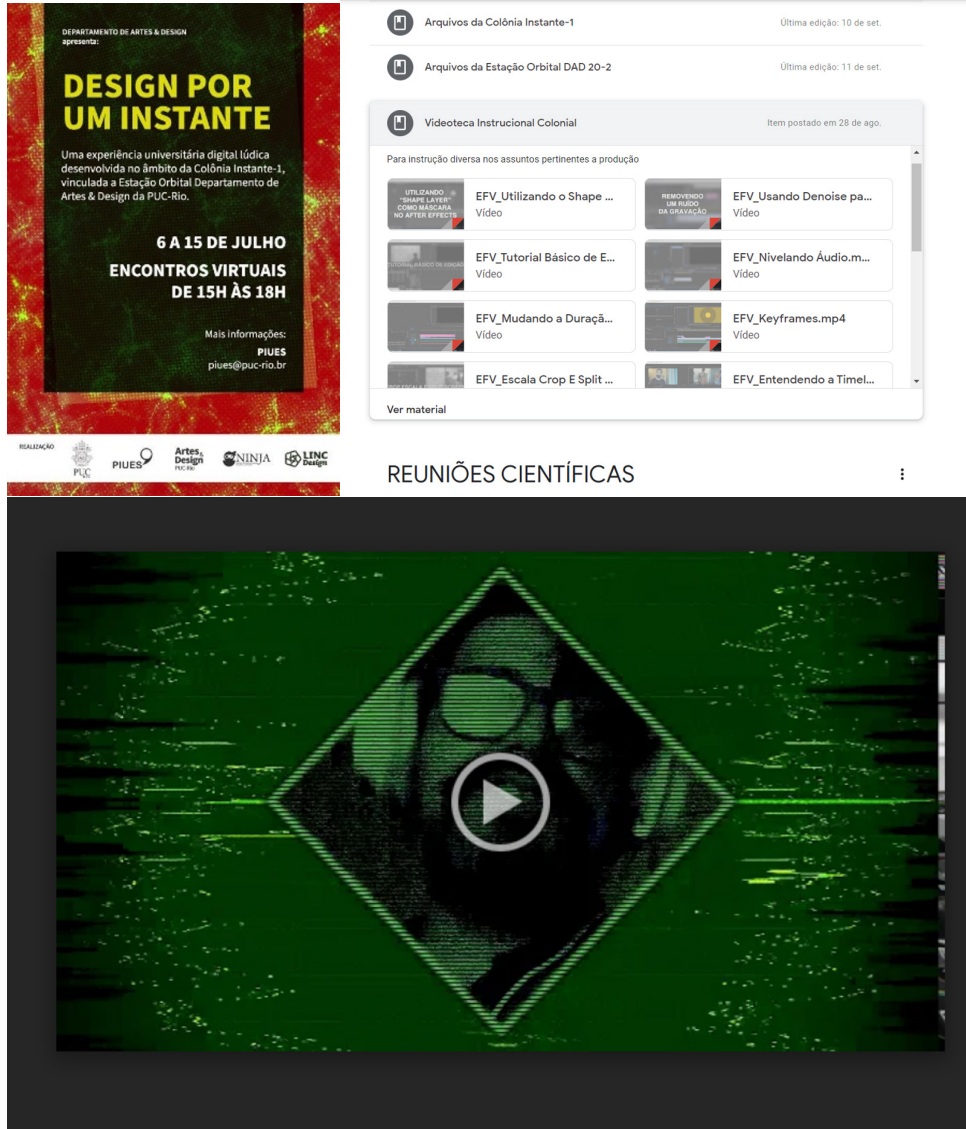
Figuras 20, 21 e 22 – Dodecadeck, cartas de competências, habilidades e desafios.



Fonte: Alexandre Farbiarz.

O projeto foi adaptado para a modalidade Educação Remota, em decorrência da pandemia COVID-19 e gerou um novo projeto intitulado *Design por um instante*, mais uma experiência universitária lúdica. Com o novo projeto, a disciplina *Introdução ao Design* foi desenvolvida em forma de ludonarrativa VARP (*virtual action role playing*). Os alunos assumiram o papel de protodesigners: estudantes de uma estação orbital (DAD 20-2) convocados para mitigar os problemas causados pela propagação de uma radiação misteriosa. Desenvolvemos um ambiente digital simulando um centro de comunicações de uma estação espacial. Os alunos recebiam informações sobre a crise sanitária da Colônia, por vídeos e arquivos, conforme desempenhavam colaborativamente atividades para o desenvolvimento de seus projetos.

Figuras 23, 24 e 25 – Ambiente projeto Design por um instante.

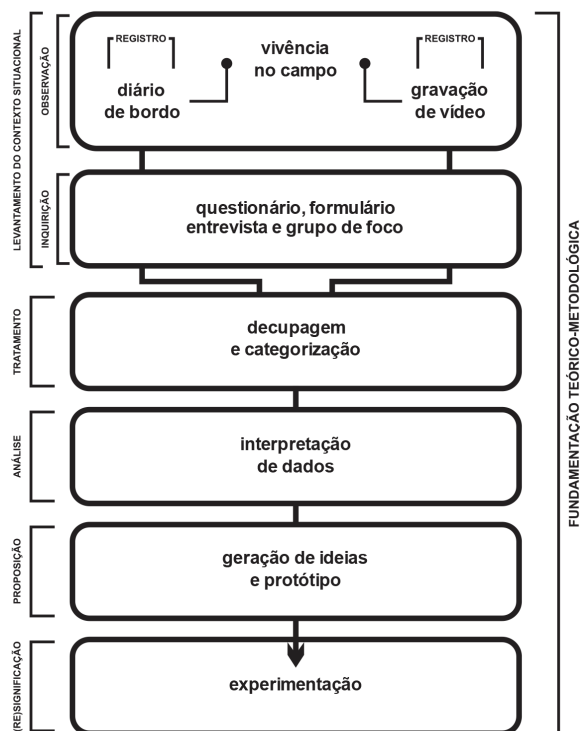


Fonte: Maria Julia Nunes e Guilherme Xavier.

ELABORANDO ESTRATÉGIAS PARA CONSTRUIR RECONHECIMENTOS

De modo geral, as pesquisas do LINC-Design passam pelas seguintes etapas:

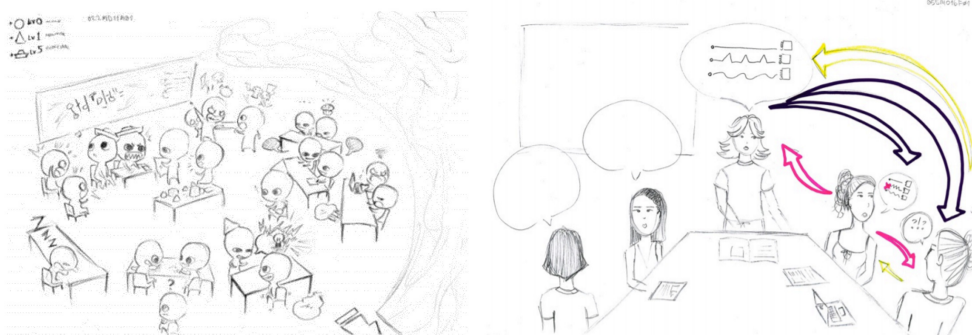
Figura 26 – Etapas de pesquisa.



Fonte: Jackeline Lima Farbiarz e Alexandre Farbiarz, adaptado de Necyk (2013).

No processo, há a observação das ações e o reconhecimento das relações pelo registro imagético feito tanto pelo discente/pesquisador quanto pelos interlocutores nos/acerca dos contextos situacionais em pesquisa.

Figuras 27 e 28 – Universo imagético.



Fonte: Carvalho (2012).

Há também o resgate do universo vocabular dos participantes dos contextos situacionais pesquisados.

Figura 29 – Universo vocabular.



Fonte: Tabak (2012).

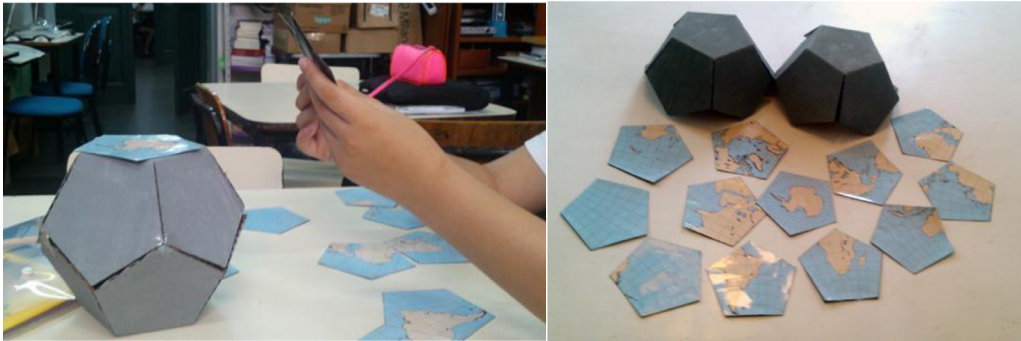
Em algumas das pesquisas as interações decorrentes das observações são quantificadas:

Figura 30 – Tabela de quantificação de ocorrências.

	Interação	Bo	Col	Cor	Hip	Labf	Mod	Anim	PMat	total geral	%	total	%
Comunicação	Professor e alunos em consonância com os objetivos do professor	5	13	14	8	1	0	1	5	45	24,6%	122	66,7%
	Professor e um aluno em consonância com os objetivos do professor	4	13	1	3	5	0	8	4	38	20,8%		
	Aluno e professor em consonância com os objetivos do professor	3	1	3	2	2	0	2	2	15	8,2%		
	Aluno em consonância com os objetivos do professor	0	4	0	4	2	0	0	1	11	6,0%		
	Aluno e monitor em consonância com os objetivos do professor	0	2	0	0	0	0	7	0	9	4,9%		
	Professor e monitor em consonância com os objetivos do professor	0	2	0	0	0	0	2	0	4	2,2%		
Em paralelo	Aluno e professor em paralelo com os objetivos do professor	4	1	5	1	11	1	0	1	24	13,1%	57	31,5%
	Professor e um aluno em paralelo com os objetivos do professor	2	0	0	2	0	2	2	0	8	4,4%		
	Professor e alunos em paralelo com os objetivos do professor	0	0	0	4	0	2	0	1	7	3,8%		
	Aluno em paralelo com os objetivos do professor	1	0	0	2	2	1	0	1	7	3,8%		
	Pesquisador e aluno em paralelo com os objetivos do professor	0	1	0	3	1	0	0	1	6	3,3%		
	Monitor e professor em paralelo com os objetivos do professor	0	0	1	0	0	0	2	0	3	1,6%		
	Pesquisador e monitor em paralelo com os objetivos do professor	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0,5%		
Pesquisador e professor em paralelo com os objetivos do professor	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0,5%			
Dissonância	Professor e um aluno em dissonância com os objetivos do professor	0	0	0	0	0	3	0	0	3	1,6%	4	2,2%
	Professor e pesquisador em dissonância com os objetivos do professor	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0,5%		
Total Situações		20	36	24	29	14	9	25	16	183	100%	183	100%

Fonte: Neczyk (2013).

Figuras 34 e 35 – Geração de possibilidades e experimentação.



Fonte: Marçal (2018).

No LINC-Design, a elaboração dessas estratégias é fundamental para o desenvolvimento das pesquisas e projetos e, em especial, para a composição das fichas de reconhecimento dos seres pessoas com as quais os discentes orientandos e pesquisadores do Laboratório estão em interlocução. Isso, pelo entendimento de que a pesquisa é sobretudo ato humano em prol do bem-estar e da qualidade de vida dos interlocutores em convivência.

Figuras 36 e 37 – Frente e verso de ficha de reconhecimento.

PERFIL DO ENTREVISTADO						
	Professor Danilo					
graduação em Design/ano de formatura	licenciatura/ano de formatura	disciplina que leciona	segmento	tempo de ensino	quantas escolas	quantos alunos/turnas
UFRR (2006)	—	Oficina de bambu	B/F	1 ano	1	5 a 10 (1 turma)

F – Ensino Fundamental; M – Ensino médio

Danilo estudou até o sexto período da faculdade de Arquitetura na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRR) até que, depois de um curso de marcenaria, decidiu pedir transferência para Design de produto na mesma Universidade. Além disso, é permacultor e também fez uma formação de professor em permacultura que, em linhas gerais, é o planejamento e a manutenção de sistemas sustentáveis ambientalmente, economicamente e socialmente. Desde que começou a dar aulas para a graduação da UFRR e da PUC-Rio, percebeu que muitos dos conceitos ligados à Educação ambiental, vindos da escola, apareciam deturpados na fala dos alunos e entendeu que seria uma contribuição importante trabalhar estas questões com estudantes mais jovens. Assim, há um ano ministra a oficina de bambu em uma escola que oferece opções de cursos semestrais variados aos alunos, como robótica, ciências, dança, quadrinhos etc., e também desenvolve projetos de Educação ambiental para a escola como um todo.

O professor tem apenas uma turma por semestre, com menos de dez alunos do oitavo ano do ensino fundamental, e os projetos desenvolvidos tem como objetivo ensinar estes conteúdos de Educação ambiental através de trabalhos práticos com bambu, que possam ser incorporados posteriormente ao contexto escolar, ajudando a conscientizar alunos, professores, funcionários e pais quanto às questões de sustentabilidade. Apesar da presença nas oficinas ser obrigatória, elas não fazem parte da grade de disciplinas regulares e do sistema de avaliação dos alunos, o que, aliado à faixa etária (12, 13 anos) e ao fato das aulas serem ao ar livre (um princípio da permacultura), gera uma grande dispersão por parte dos jovens. Danilo diz ainda estar descobrindo como lidar com esta falta de compromisso e diz que costuma pedir ajuda para quem já detem alguma autoridade sobre os alunos, como inspetores ou coordenadores, mas percebe que quando a proposta é construído algo para eles próprios e não para a escola, o interesse dos estudantes é despertado e se envolve mais com a atividade.

EXTRATO DO QUADRO CONSTRUÍDO E SEGUNDO CICLO DE CODIFICAÇÃO			
	Resumo	Citações	códigos
Aluno	Percebe uma força muito grande de características da faixa etária dos alunos (12, 13 anos): uma grande dispersão e inquietude, falta de compromisso com as atividades, maturidade em relação a questões com respeito e relações, vontade de fazer apenas coisas para eles próprios e não para a escola, mediotismo no momento de realização das atividades, etc. Em relação à disciplina e autoridade, atendem somente aos adultos que podem puni-los. Também percebe que quando possuem um interesse real por uma técnica apresentada, levam o aprendizado para casa, fazem projetos sozinho e vão muito além da disciplina. Da mesma forma, quando o professor chama atenção para aspectos que eles não percebem normalmente, ficam bastante intrigados e motivados.	“Todos querem botar toda a sua força no sentido e eu falo: ‘Má levá! Má levá! In-rinha... como se fosse passar uma marrepa no pé!’ Sabe? É aí todos querem sentir rápido e assim: ‘Tchau, tchau, tchau!’ Ai eu falo: ‘Gente! Olha o tamanho da terra. Vai lá na frente... vai lá atrás...’” “É sério, coisas básicas como ‘ama’, que ele pode levar pra contar qualquer coisa, com uma figurinha mesmo, eu acho que contribui pra eles entenderem como funciona, não é simplesmente ‘eu sei usar porque eu tô olhando e fermentando e eu sei usar.’”	característica da faixa etária dispersão inquietude falta de compromisso individualismo (focam motivados em produzir para si e não para a escola) mediotismo no momento da realização das atividades (dificuldade para o processo) respeito à autoridade mediante a punição de acordo com interesses pessoais vão além da disciplina quando dispersados para algo diferente
Objetivo	O objetivo básico da disciplina é que os alunos aprendam conteúdos de Educação ambiental através de atividades práticas, realizadas com bambu. O professor não descreve muitos objetivos específicos além desse, mas poderia perceber que há uma preocupação com os alunos planejarem suas atividades, aprendam as técnicas através da modelagem e atenção a cada movimento, para que no fim, entendam que o uso das ferramentas é materializando demanda um tempo e que o produto nasce da sucessão de passos. Também acha muito interessante quando o aluno faz um contato entre os seus interesses e os conteúdos da aula, principalmente quando intrinseca com a tarefa para descobrir novas formas de aplicar as técnicas.	“Tem um aluno lá que se interessa pra caramba (...) por questões de nós e de amarelos...” “Ai, para uma semana, volta ele...” “A, Danilo! Pegue com o meu, adá e concorre a fazer amarelo pra pagar mais aí que...” “Contra a finalizar coisas. ‘Fiquei trabalhando o fim de semana inteiro com o meu avô com painhinhos e amarelos.’” “Ai eu acho que (...) ele tá além daquela aula! Tá lá fazendo pra casa, ele tá lá dialogando com o avô, que eu acho muito interessante...” “De não ser só, simplesmente, com um empagado, sabe?”	conteúdo educação ambiental desenvolver competências de planejamento técnicas a partir da inserência da calma de uma sucessão de passos contextualizar conteúdo da aula em relação à própria vida através de referência familiar
Prática	A primeira estratégia é não utilizar sala de aula, e sim, um espaço aberto da escola. Isso gera grande dispersão, mas tem importância segundo a formação de permacultor do professor. Também utiliza muito princípios de Design, como planejamento das atividades, o desenho como planejamento e projeto e a utilização constante de modelos em escala reduzida e real antes da feitura do objeto finalizado. Percebe quanto mais preparação faz para a aula e mais clareza transmite as expectativas em relação à participação de cada aluno para a construção do projeto, mais a aula flui. Também vê que a identificação com o projeto, antes mesmo de iniciá-lo, por meio (plô) ou pela relação faz grande diferença na relação que estabelece com eles. A estratégia de detalhá-lo a fazer algo além do que acham que podem fazer, também é descrita como uma forma de chamar a atenção deles.	“O que eu percebo é que quanto mais eu levo coisas preparadas, mais fácil fica lidar com eles. Por exemplo, uma lista de tarefas, sabe? Se eu levo uma lista enorme de tarefas eu sinto como desenhar tarefas para cada um, e aí se não tá fazendo, eu tento como chamar atenção (...)” “Tento dizer claro o que que ele tá fazendo aqui.” “O que pra uma oficina de bambu, que tem várias tarefas pra realizar e essas tarefas vão levar à realização de um grande projeto, maior...” “É isso mesmo eles nisso. Como eles vão atuar aí, fazendo a parte deles.”	espaço de aula aberto (não usa sala de aula) planejamento das atividades desenhos modelos em escala reduzida de ensino em escala real clareza em relação às etapas a serem cumpridas pelos alunos atividades preparadas com antecedência identificação com os alunos desafiar os alunos a fazer algo além do que pensam que podem

Fonte: Tabak (2012).

PERCORRENDO A PONTE OU AO ENCONTRO DE NOVOS SIGNIFICADOS

Farbiarz e Ripper (2011, p.43) esclarecem que o uso das estratégias de reconhecimento dos interlocutores em seus contextos específicos se justifica pela defesa de que:

Trabalhar com a potência dos seres pessoas ou com o seu “ser e estar no mundo” em diálogo com a potência do designer com o seu “ser e estar no mundo”, implica em reconhecer a ele e ao *lócus* de que participam. Por meio de uma interlocução participante, de ações que façam emergir valores, crenças e desejos provenientes do contexto, que busquem diminuir pré-conceitos e, assim, ampliar a visibilidade dos conceitos oriundos da situação em interlocução, privilegia-se o interlocutor como uma unidade com suas singularidades.

Assim, o interlocutor é visto como um coparticipante do desenvolvimento de uma ação, inscrita em sentidos sociais, que ora favorece a manutenção (tangibilização criativa), ora antecipa novos caminhos (novos desejos, novos porvires), em atitude dialógica.

É na soma design em parceria/participativo – pedagogia dos multiletramentos que o LINC Design reúne pesquisas e projetos com os interlocutores, entendidos como seres pessoas cujas vivências relativas a contextos situacionais específicos propiciam a (re)significação no encontro valorativo ou na potencialização dos valores que caracterizam os contextos situacionais específicos e a ação conjunta em prol da qualidade de vida.

O Laboratório comporta diferentes abordagens teóricas e explora temas de natureza interdisciplinar relativos à significação, às relações entre linguagem, sociedade e cultura, entendendo na indefinição, a possibilidade do estabelecimento de pontes, de crescimento conjunto. Assim, no LINC-Design há a defesa do deslocamento do ato/processo discursivo para o ato/processo interdiscursivo, estando nas trocas discursivas, na interação polissêmica/heterogênea com o outro a significação/(re)significação dos objetos, sistemas, serviços e das experiências em design que participam da manutenção, da denúncia e ou do anúncio de caminhos dos contextos situacionais nos quais há o desenvolvimento de pesquisas e projetos em design.

As pesquisas e projetos desenvolvidos no LINC-Design visam sustentar o argumento de que Design e Educação podem, pelo viés da interdisciplinaridade, ressignificar ambientes formativos em prol da qualidade de vida e em consonância com demandas inscritas na contemporaneidade. Sustenta-se que pelo diálogo Design-Educação há o potencializar e o tangibilizar do reconhecimento das múltiplas inteligências (GARDNER, 1998) e dos multimodos comunicacionais

(THE NEW LONDON GROUP, 2000) em favor da Educação intercultural e, em última instância, de uma pedagogia da corresponsabilidade.

Especificamente no LINC-Design há a ênfase em pesquisas e projetos que tenham em vista a sustentabilidade humana como fundamento para a sustentabilidade socioambiental. Valorizar a singularidade dos educandos em seus processos formativos, buscando sustentá-los para a configuração de objetos, o desenvolvimento de processos, serviços e sistemas de informação e comunicação que antecipem formas inscritas em um design regenerativo (WAHL, 2019) é o objetivo maior das pesquisas e projetos desenvolvidos no laboratório. Intenta-se, com isso, orientar o educando no sentido de se tornar um designer com o sentido de participação responsável junto aos desafios e as complexas demandas contemporâneas. Busca-se sensibilizar o educando para uma atuação como agente e como sujeito tanto de seu próprio desenvolvimento quanto do desenvolvimento de seus projetos.

AGRADECIMENTOS

Os pesquisadores gostariam de agradecer o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – código de financiamento 001 e da PUC-Rio para a realização dessa pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGROSINO, Michael. V. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ARAUJO, Renata Mattos Eyer de; CORTÊS, Carlos André Lameirão; e FARBIARZ, Jackeline Lima. Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo. *In: Full Papers / Proceedings PDC 2020*, FII19, v. 3, 2020. p.141-150. Disponível em: <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>. Acessado em: 5 nov. 2020.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992 [1979].

BAKHTIN, Mikhail. **Para uma filosofia do ato responsável**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais. In: COUTO, Rita Maria de Souza; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de (org.). **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

CARVALHO, Ricardo Artur Pereira. **Olhares sobre o ensino do projeto em design: gêneros e interações em espaços de ensino e aprendizagem**. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0812144_2012_pretextual.pdf. Acessado em: 8 nov. 2020.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis (RJ): Vozes, 1980.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2006.

COELHO, Luiz Antonio L.; WESTIN, Denise A. **Estudo e Prática de metodologia em Design nos cursos de Pós-Graduação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

COUTO, Rita Maria de Souza; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. **Gustavo Amarante Bomfim: Uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons: managing design in eleven global brands**. A study of the design process. London: Design Council, 2007. Disponível em: www.designcouncil.org.uk. Acessado em: 9 nov. 2020.

DIAS, Cynthia Macedo. **Jogo é para o que se move: Design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos**. Tese (Doutorado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/50005/50005.pdf>. Acessado em: 11 nov. 2020.

FARBIARZ, Alexandre. **O(s) lugar(es) do design(er) na construção de um curso a distância on-line**. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0313147_07_Indice.html. Acessado em: 11 nov. 2020.

FARBIARZ, Jackeline. Lima; NOVAES, Luiza. Apostando no ‘E’ ou estabelecendo pontes entre Design e Estudos da Linguagem. In: COUTO, Rita Maria de Souza; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza; OLIVEIRA,

Alfredo Jefferson de (org.). **Formas do design:** por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014. p.121-145.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas:** um conceito reformulado. São Paulo: Objetiva, 2000.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. In: **RAE Revista de Administração de Empresas** [S.l.], v. 35, n. 3, p.20-29, mai. 1995. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rae/article/view/38200>. Acesso em: 13 nov. 2020.

JOSSO, Marie-Christine. A transformação de si a partir da narração de histórias de vida. In: **Revista Educação**. Porto Alegre/RS, a. XXX, n. 3, v. 63, p.413-438, set./dez. 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/2741/2088>. Acessado em: 14 ago. 2011.

LACERDA, Máira Gonçalves. **A formação visual do leitor por meio do design na leitura:** livros para crianças e jovens. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1412546_2018_completo.pdf. Acessado em: 8 nov. 2020.

LACERDA, Máira Gonçalves. **Design na leitura:** uma possibilidade de mediação entre o jovem e a leitura literária. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1113310_2013_pretextual.pdf. Acessado em: 8 nov. 2020.

MAANEN, Jonh, Van. Reclaiming Qualitative methods for organizational research: a preface. In: **Administrative Science Quarterly**, v. 24, n. 4, dez. 1979.

MARÇAL, Daniela de Carvalho; FARBIARZ, Jackeline Lima. **Design participativo e princípios inclusivos:** múltiplos modos de mediações na relação de sujeitos com autismo. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat06910a&AN=puc.223171&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site>. Acessado em: 14 nov. 2020.

MARÇAL, Daniela. **Objetos Sensíveis:** múltiplos modos de ser, fazer e interagir com crianças com deficiência. Supervisora: Jackeline Lima Farbiarz. 2020. Relatório (Pós-Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: www.objetossensiveis.com. Acessado em: 8 nov. 2020.

MORIN, Edgar. **Educar para um mundo complexo**. Conferência Magna concedida. Educação 360 - Encontro Internacional, Rio de Janeiro: O Globo. 6 set. 2014.

MOURA, Monica. **O Design de Hipermídia**. Orientador: Arlindo Machado – 2003. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Instituto Superior de Comunicação Publicitária, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

NECYK, Barbara Jane. **Usos e sentidos de tecnologias digitais de informação e comunicação em contextos de ensino-aprendizagem no design**. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0912509_2013_completo.pdf. Acessado em: 7 nov. 2020.

OLIVEIRA, Eduardo de Andrade. **Plano Bonecos: Modos de Fazer, Modos de Brincar e Modos de Pensar: Metodologia participativa dentro de um grupo com diversidade intelectual**. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1412263_2018_completo.pdf. Acessado em: 10 nov. 2020.

SALLES, Mariana Nioac de. **“Nada sobre nós, sem nós”**: design, um caminho para diminuir a fragmentação no processo de inclusão da criança com transtorno do espectro autista no ambiente de ensino-aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1712445_2019_completo.pdf. Acessado em: 8 nov. 2020.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SCHÖN, Donald. **The Reflective Practitioner: how professionals think in action**. London: Temple Smith, 1983.

TABAK, Tatiana. **(não) Resolução de (não) problemas: contribuições do Design para os anseios da Educação em um mundo complexo**. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1011897_2012_pretextual.pdf. Acessado em: 8 nov. 2020.

THE NEW LONDON GROUP. A pedagogy of Multiliteracies designing social futures. In: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary (eds.). **Multiliteracies: literacy**

learning and the design of social futures. Literacies. London / New York: Routledge, 2000.

WAHL, Daniel C. **Design de culturas regenerativas**. São Paulo: Bambual, 2019.

XAVIER, Guilherme de Almeida. **A Experiência Gamerama: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais**. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0912513_2013_Indice.html. Acessado em: 8 nov. 2020.

SOBRE OS AUTORES

Jackeline Lima Farbiarz é mestre em Letras pela PUC-Rio e doutora em Educação e Linguagem pela USP. É professora Associada I do departamento de Artes & Design da PUC-Rio (DAD | PUC-Rio), onde é diretora desde 2017. É coordenadora do Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos no Design (LINC-Design) e líder do Grupo de Pesquisa Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação. Tem livros e artigos em periódicos e em anais de congressos nacionais e internacionais com ênfase nos temas Design em parceria e Pedagogia dos multiletramentos para uma Educação Inclusiva e Intercultural, além de Design na Leitura, Ludicidade e Gamificação em situações de ensino-aprendizagem; Letramento crítico e multimidiático. É coordenadora geral do congresso TEIAS, evento interinstitucional e interdisciplinar que congrega os SILID - Simpósio sobre livro didático e SIMAR - Simpósio sobre materiais, recursos e tecnologias didáticas (PUC-Rio) e os Seduc@mídias.com - Simpósio Educação para as Mídias em Comunicação (UFF) e IDEIA - Simpósio Interdisciplinar Design e Educação na Inclusão para a Autonomia Sustentável (PUC-Rio). É consultora *ad hoc* CNPq, CAPES e FAPERJ. jackeline@puc-rio.br

São **coautores** Alexandre Farbiarz, Cynthia Dias, Daniela Marçal, Eduardo Oliveira, Guilherme Xavier, Maira Lacerda e Roberta Portas, doutores em Design pela PUC-Rio. Também são coautoras Mariana Salles e Tatiana Tabak, ambas com mestrado em Design pela PUC-Rio. Desses, Alexandre Farbiarz é professor da graduação em Jornalismo e do PPG Mídia e Cotidiano da UFF, Maira Lacerda é professora da graduação em Comunicação Social da UFF, Cynthia Dias é professora da Escola Politécnica Joaquim Venâncio da Fiocruz, Mariana Salles é professora da Escola Parque e da Escola Vidigal, Eduardo Andrade e Daniela Marçal são professores da CCE PUC-Rio, Guilherme Xavier e Roberta Portas são professores da graduação em Design do DAD | PUC-Rio, onde Roberta Portas é coordenadora

da graduação e Guilherme Xavier é supervisor do Núcleo Interdisciplinar de Jogos Aplicados NINJA-DAD | PUC-Rio. Com exceção de Roberta Portas, que é pesquisadora do Laboratório Interdisciplinar Design e Educação, coordenado pela profa. Rita Couto, todos os outros autores integram o LINC-Design, sendo Alexandre Farbiarz coordenador adjunto do Laboratório.

