

Keywords: Human Centered Design - Social Innovation - Project Manager.

Resumo: Do "Human Centered Design" surge a idéia de gerar uma ferramenta para ajudar no desenvolvimento de projetos de Inovação Social, para promover e orientar sua geração e produção. Um gerente de projetos de inovação social que pode promover reuniões entre governo, universidade e atores empresariais, destacando interesses e objetivos comuns.

Palavras chave: Design Centrado no ser humano - Inovação social - Gerente de projetos.

(*) **Adolfo Marchesini:** Diseñador industrial, especialidad gráfica, graduado de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo, donde ejerce de investigador y docente de grado y posgrado. Posee un posgrado en Dirección de Incubadoras, Aceleradoras y Centros de Desarrollo Emprendedor realizado en la Universidad de Salamanca. Se encuentra en período de defensa de su tesis en Gestión del Diseño para emprendimientos regionales, con el proyecto:

Modelo de articulación de la universidad con el sector productivo. Profesionalmente se desempeñó como diseñador del multimedia Canal 9. Desde 2008 hasta 2018 dirigió el estudio de diseño QuintoHache, dedicado al branding, gestión, Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (Ux), realizando proyectos para Argentina y países de América y Europa. Actualmente se desempeña como consultor externo del área de Ux. **Jerónimo E Formica:** Diseñador Industrial, especialidad productos. Docente e Investigador de la Universidad Nacional de Cuyo y la Universidad de Mendoza. Maestrando Diseño, Gestión y Dirección de nuevos Proyectos. Miembro de la comisión de seguimiento de planes de estudios de las carreras de diseño de la Universidad de Mendoza. Docente de posgrado del Diplomado en Producción de Muebles. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad de Mendoza. Director-asesor de los proyectos finales de grado de los alumnos de la Universidad de Mendoza. Ganador del 1º Premio, Concurso Internacional de Diseño, Materiale in Movimento, Grupo Crabo, Chenna s.p.a, Udine, Italia. Responsable del área de diseño y modelado tridimensional para el estudio de Diseño, Alberto Arias Van Lierde, del 2000 al 2010, Mendoza, Argentina. Actualmente especializado en diseño de mobiliario e interiores, brindando consultoría para el Diseño Estratégico de nuevos proyectos, en su estudio de diseño Jerónimo Formica, Design.

#HoraDeVotar: experiência multidisciplinar de ensino remoto

Bárbara Emanuel, Adriana Barsotti y Rachel Bertol (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 54-57. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumo: O projeto #HoraDeVotar, realizado remotamente durante a pandemia de sars-covid-19, tratou de campanhas eleitorais na internet e de como a comunicação nas redes digitais podem influenciar votos. O resultado foi a publicação de um site, com reportagens, imagens, infográficos e podcasts. A iniciativa envolveu três disciplinas do curso de Jornalismo, com ações multidisciplinares, trabalhando a complementaridade de práticas jornalísticas que, até então, eram ensinadas de forma segmentada.

Palavras chave: Redes digitais - campanhas eleitorais - práticas jornalísticas - integração multidisciplinar.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 57]

Introdução

Com a pandemia de sars-covid-19, no primeiro semestre de 2020, foi necessário realizar distanciamento social, impossibilitando aulas presenciais em escolas e universidades. Foi implementado, portanto, o ensino remoto mediado por tecnologias de informação e comunicação. Este trabalho relata experiências vividas no primeiro semestre letivo de 2020, em um projeto desenvolvido integralmente de forma remota. O projeto #HoraDeVotar envolveu não apenas questões específicas da adaptação necessária ao ambiente online, como também o planejamento e execução de ações multidisciplinares, já que envolveu três diferentes disciplinas do curso de Jornalismo: Jornalismo para Plataformas Digitais, Oficina de Radiojornalismo e Planejamento Visual Gráfico. As três

disciplinas são obrigatórias para a integralização do curso e previstas para o mesmo período, o que aumentava a probabilidade de uma parcela grande dos alunos das três turmas cursarem duas ou três delas ao mesmo tempo. A integração foi centrada no desenvolvimento de um projeto comum — uma cobertura jornalística relacionada a eleições, especialmente no que se refere a tecnologias digitais. A publicação principal do projeto é um site com reportagens, imagens, infográficos e podcasts, distribuídos também para plataformas de streaming de áudio e para as redes sociais. Na disciplina de Jornalismo para Plataformas Digitais, os alunos produziram as reportagens, incluindo pautas, apuração, reportagem e redação. Em Oficina de Radiojornalismo, eles produziram episódios de podcast, incluindo roteiro, produção, edição,

sonorização e publicação. E em Planejamento Visual Gráfico, eles produziram o conteúdo visual, incluindo imagens, infográficos, visualizações de dados e imagens de divulgação.

Os objetivos do projeto #HoraDeVotar, com conteúdos sobre educação digital relacionados às eleições municipais brasileiras de 2020, foi oferecer à comunidade acadêmica e à sociedade elementos para uma melhor compreensão do funcionamento das campanhas em rede e discutir como a comunicação nos ambientes virtuais pode ter impacto nas urnas. Tratou-se, portanto, de uma iniciativa que envolveu não apenas trabalho jornalístico, como também um esforço de media literacy, com educação cidadã para as mídias.

O planejamento didático precisou considerar, além da integração multidisciplinar, questões específicas da situação emergencial de pandemia, como o acesso a equipamentos e a internet, disponibilidade de tempo e de espaço próprio para estudo, ambiente familiar, incidência direta da covid-19, além de condições emocionais e psicológicas de alunos e professores.

Metodologia

Abordagens didático-pedagógicas

Por incluir três diferentes disciplinas, com diferentes docentes, o projeto reuniu diferentes práticas didáticas. Há, no entanto, uma unidade integral de modalidade de ensino, com planejamento conjunto de abordagens pedagógicas. Nos meses que precederam a retomada de atividades de ensino, de forma remota, pela universidade, houve debates, no corpo docente, acerca de possibilidades de modelos de ensino não-presencial.

O modelo de ensino emergencial remoto, praticado por grande parte das instituições de ensino superior privadas da região, permitiu um retorno quase imediato às atividades. O formato das aulas sofre algumas alterações, da versão presencial para a remota, mas permanece estruturalmente semelhante, com a mesma duração e horário. A exposição de conteúdo e a interação continuam acontecendo durante as aulas, em plataformas de videoconferência. Apesar de permitir uma adaptação rápida, este modelo não contempla alunos que não dispõem de internet de alta velocidade em casa. Aulas longas exigem uma quantidade grande de transferência de dados, excluindo aqueles que possuem apenas pacotes leves de dados para smartphones. Além disso, o tempo de interação por tela pode ser mais cansativo, para alunos e professores, do que o tempo de interação presencial. O espaço doméstico também pode ser um fator complicador, já que pode não estar disponível, de maneira a favorecer concentração, nos horários de aula — familiares podem precisar do computador para trabalhar na mesma hora, crianças podem estar brincando na mesma sala.

Já o modelo tradicional de educação a distância (EaD) privilegia a autoaprendizagem, com conteúdos e atividades acessados de forma assíncrona, com produção orientada e avaliada por professores-tutores. Segundo Santos (2009), trata-se de uma aprendizagem “construída

e mediada pelo material didático produzido à luz de um desenho instrucional”, na qual “a instrução unidirecional é o centro do processo”. O aluno tem a possibilidade de aprender em seu próprio tempo, o que se apresenta como vantagem nesta época de isolamento social, face os desafios de utilização do espaço doméstico. Este modelo instrucionista-massivo (Pimentel e Carvalho, 2020) também facilita a reprodução para uma quantidade grande de alunos, disponibilizando o mesmo material didático de forma assíncrona. A autoaprendizagem permite que o mesmo professor-tutor atenda a mais alunos do que no modelo de ensino remoto emergencial, que exige interação síncrona e de longa duração. Esta subtração da interação entre colegas e com os docentes, embora facilite a disseminação de conteúdo, não permite uma construção colaborativa de conhecimento, nem a formação de relações interpessoais, fundamentais para o momento de isolamento social.

Considerando tantos as necessidades pedagógicas quanto as socioemocionais, além das condições específicas dos alunos, às disciplinas participantes do projeto #HoraDeVotar foram estruturadas de forma diversa do modelo remoto emergencial e da EaD tradicional. Foram adotados, em vez disso, princípios da Educação Online, na qual a autoaprendizagem é combinada com interatividade e aprendizagem colaborativa. Segundo Santos (2009), o aluno “aprende com o material didático e na dialógica com outros sujeitos envolvidos – professores, tutores e outros cursistas, através de processos de comunicação síncronos e assíncronos.” O conteúdo de cada disciplina foi disponibilizado de forma assíncrona — incluindo vídeos produzidos especialmente para as disciplinas e textos selecionados — e as discussões ocorrem tanto de forma assíncrona, no mural do ambiente de aprendizagem, quanto síncrona, em plataforma de videoconferência.

Multidisciplinaridade

Além de lidar com as adaptações necessárias para o ambiente online, a iniciativa envolveu o planejamento e a execução de ações multidisciplinares, por integrar três disciplinas. A organização do currículo do curso de jornalismo segue um sistema de créditos, que permite aos alunos escolher as disciplinas nas quais se inscrevem a cada período. Na grade curricular do curso, há uma organização, por período, das disciplinas obrigatórias para a integralização. Seus horários acomodam os alunos de determinado período para que possam completar o curso na organização sugerida na grade. Esta estrutura facilita o andamento de projetos que integrem disciplinas indicadas para o mesmo período, já que se espera que grande parte das turmas seja comum. Projetos integrados multidisciplinares executados de forma sincrônica requerem a presença dos participantes em diferentes disciplinas durante o mesmo período letivo, de forma a executar atividades de forma complementar. Um sistema de crédito, no entanto, deixa abertura para que os alunos decidam adiar ou adiantar a inscrição em determinadas disciplinas, ao contrário do que acontece em regimes seriados. É necessário, portanto, considerar a presença

de alunos que cursam apenas uma ou duas disciplinas participantes de um projeto integrado, mesmo que ele envolva, como no caso do #HoraDeVotar, disciplinas previstas para o mesmo período.

O projeto

A proposta do projeto, como apresentada no site #HoraDeVotar (2020):

Este é um projeto coletivo dos alunos de três disciplinas do quinto período de Jornalismo da Universidade Federal Fluminense (UFF) e apresenta, por meio de reportagens, podcasts e infográficos, tópicos de educação digital em jogo nas eleições municipais de 2020. Nosso objetivo é oferecer à sociedade elementos para uma melhor compreensão do funcionamento das campanhas em rede e discutir como a comunicação nos ambientes de mídia digital pode ter impacto nos resultados das urnas. Tem as cidades do Rio de Janeiro e de Niterói como pano de fundo, mas as questões analisadas possuem uma abrangência maior e se fazem presentes de forma geral nas eleições em todo o país. Com o projeto, reforçamos nosso compromisso com a democracia, a liberdade de expressão e de imprensa, os direitos humanos e a educação pública de qualidade.

Estratégias didáticas

O projeto incluiu interações síncronas e assíncronas, além de conteúdo disponibilizado de forma assíncrona. As três disciplinas em questão utilizaram ambiente virtual de aprendizagem (AVA), permitindo a organização de conteúdos didáticos de forma a serem compartilhados e acessados livremente pelos alunos. Além disso, o AVA tem um mural, no qual docentes e discentes tiveram a liberdade de fazer postagens que podiam ser lidas e comentadas por todos. As interações síncronas foram feitas principalmente por salas de videoconferência, com a participação dos discentes e das docentes. A mediação docente foi constante e consistente, com cada docente mediando individualmente interações nos espaços de sua disciplina e, em conjunto, em interações síncronas como reuniões de pauta e de avaliação do andamento do projeto.

O conteúdo foi estruturado em três categorias: disparador, colaborativo e complementar. O conteúdo disparador, disponibilizado assincronamente no AVA, trazia questões essenciais para o desenvolvimento do projeto, como fundamentos teóricos e aspectos técnicos. A partir dele, havia comentários e debates, com diversos pontos de vista expostos nas interações síncronas e assíncronas. A partir desta produção de sentido, era construído o conteúdo colaborativo. Esta conversação entre todos seguiu práticas comuns na cultura contemporânea de redes sociais: postar, comentar e colaborar, colocando-se como autor e coautor de conteúdo. Já o conteúdo complementar, disponibilizado no AVA, permitia o aprofundamento em temas tratados na disciplina, e incluiu artigos científicos, tutoriais, vídeos, sites e jogos.

As práticas de produção discente foram voltadas para o projeto #HoraDeVotar, com produção de conteúdo jornalístico a partir de tema comum e tópicos específicos desenvolvidos por equipes. Cada disciplina cobriu produções relacionadas às suas especificidades e, em todas, foram trabalhadas habilidades que envolvem contextualização e resolução de problemas, estimulando e apoiando tomadas de decisão projetuais.

As experiências digitais foram além do AVA, incluindo o uso de computadores e smartphones como ferramentas de produção. Softwares e aplicativos gratuitos e de fácil acesso foram empregados para atividades diversas como edição de imagens, criação de infográficos e visualizações de dados, edição e diagramação de texto, além de gravação e edição de áudio. Plataformas de comunicação e redes sociais também foram usadas para pesquisa e contato com fontes, durante o desenvolvimento das reportagens. Cada disciplina teve autonomia na avaliação do desempenho dos alunos no projeto, mantendo, no entanto, alguns princípios da Educação Online. A avaliação foi feita de maneira formativa e continuada, com atividades ao longo do projeto, e foi baseada em competências e atitudes. Em Planejamento Visual Gráfico, o processo avaliativo incluiu uma autoavaliação, feita pelo discente no final do período, e uma avaliação por pares, na qual cada aluno pode indicar nomes de colegas que, na sua opinião, se destacaram nas atividades e nos comentários, contribuindo para a formação de todos.

Considerando o caráter multidisciplinar do projeto, a organização e o planejamento docente colaborativo foram aspectos fundamentais. Foram realizadas reuniões entre as docentes antes do início do período letivo, com geração de ideias e planejamento. Durante o período, houve comunicação constante para que as docentes pudessem acompanhar o andamento global do projeto, alinhar ações e promover ajustes. Os monitores bolsistas de cada disciplina também atuaram em cooperação, tanto de maneira mediada pelas docentes, quanto de forma independente, trabalhando de forma colaborativa na implementação do site do projeto e na publicação dos podcasts.

Resultados

Em relação ao modelo didático, baseado na Educação Online, o projeto confirmou sua abordagem construtivista (Pimentel, 2020), usando tecnologias como ferramentas e meio de interação, sendo suporte para a autoria, a interação entre as pessoas envolvidas e a construção colaborativa de conhecimento. O mural de cada disciplina no ambiente virtual de aprendizagem serviu como espaço de discussão e de colaboração. As equipes postavam seus trabalhos, que recebiam então comentários com sugestões, de forma a colaborar com ajustes em novas versões até que se chegasse a uma produção final para publicação. Entre as conquistas observadas, estão a autonomia discente, verificada por meio de várias frentes: 1) tomada de decisões com rapidez e flexibilidade de modo a garantir que o #HoraDeVotar pudesse ser publicado uma semana antes das eleições de 2020; 2) treinamento e prática em softwares livres e aplicativos gratuitos de edição de

imagens, textos, gravação e edição sonora; 3) produção autoral multidisciplinar e multimídia, alcançada por meio da publicação de reportagens, podcasts, imagens e infográficos em ambientes digitais; 4) reforço do sentimento de identidade profissional: à medida que o projeto incorporou diversas práticas jornalísticas em diferentes formatos, os alunos puderam verificar a complementaridade entre elas; 5) inserção dos discentes em um projeto de media literacy, de combate à desinformação.

O #HoraDeVotar também trouxe conquistas para as docentes, entre elas: 1) intercâmbio de conhecimento entre áreas afins nas práticas jornalísticas, unindo competências das professoras; 2) implementação de práticas de ensino horizontais; 3) cooperação e apoio para a resolução de problemas por meio de um grupo de WhatsApp e de videoconferências; 4) sentimento de realização em meio às dificuldades emocionais e incertezas do ensino remoto.

Conclusões

Acreditamos que a integração das disciplinas Jornalismo para Plataformas Digitais, Oficina de Radiojornalismo e Planejamento Visual Gráfico encontrou, nesta situação peculiar pandêmica, desafios, mas também oportunidades. O projeto #HoraDeVotar foi planejado pelas docentes um mês antes do início do semestre letivo, tendo em vista o cenário de precariedade de equipamentos, a pouca disponibilidade de tempo e de espaço adequados para estudo, as adversidades no ambiente familiar, a incidência direta da Covid-19, além de condições emocionais e psicológicas de alunos e professores. O espírito de colaboração entre docentes e discentes no #HoraDeVotar juntou competências e foi peça-chave para o enfrentamento de tal cenário.

Jornalistas tiveram que rapidamente readequar suas práticas profissionais em meio à pandemia da Covid-19. Novas formas de narrar a notícia foram encontradas devido às restrições sanitárias impostas pelo cenário. Acreditamos que nossos alunos também conseguiram driblar as adversidades do ensino remoto, como a ausência da estrutura oferecida pela universidade, com soluções criativas e engajadas em torno do compromisso com sua formação e com a universidade pública.

Referências

- Carvalho, F.; Pimentel, M. (2020). *Atividades autorais online: aprendendo com criatividade*. SBC Horizontes. Disponível em <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/11/atividadesautorais>. Acesso em 17/11/2020.
- Pimentel, M. (2020). *Aprendizagem online é em rede, colaborativa: para o aluno não ficar estudando sozinho a distância*. SBC Horizontes. Disponível em: horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/06/aprendizagem-em-rede/. Acesso em 22/12/2020.
- Pimentel, M.; Carvalho, F. (2020). *Princípios da Educação Online: para sua aula não ficar massiva nem maçante!* SBC Horizontes. Disponível em <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/principios-educacao-online>. Acesso em 17/11/2020
- Santos, E. (2009). *Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura*. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicologia. Braga: Universidade do Minho. p. 5658-5671
- Santos, E. (2009). *Pesquisa-formação na cibercultura*. Teresina: EDUFPI.
- #HoraDeVotar (2020). <https://plataformasdigitais.wixsite.com/horadevotar>
- Abstract:** The #HoraDeVotar project, conducted remotely during the sars-covid-19 pandemic, dealt with election campaigns on the internet and how communication on digital networks can influence votes. The result was the publication of a website, with reports, images, infographics and podcasts. The initiative involved three disciplines of the Journalism course, with multidisciplinary actions, working on the complementarity of journalistic practices that, until then, were taught in a segmented way.
- Keywords:** Digital networks - electoral campaigns - journalistic practices - multidisciplinary integration.
- Resumen:** El proyecto #HoraDeVotar, realizado a distancia durante la pandemia de sars-covid-19, trató sobre las campañas electorales en Internet y cómo la comunicación en las redes digitales puede influir en los votos. El resultado fue la publicación de un sitio web, con informes, imágenes, infografías y podcasts. La iniciativa implicó a tres disciplinas del curso de Periodismo, con acciones multidisciplinares, trabajando la complementariedad de las prácticas periodísticas que, hasta entonces, se enseñaban de forma segmentada.
- Palabras clave:** Redes digitales - campañas electorales - prácticas periodísticas - integración multidisciplinar.
- (*) **Bárbara Emanuel** é designer, pesquisadora e professora da Universidade Federal Fluminense. Doutora em Design pela Esdi/Uerj, Master of Arts in Integrated Design pela Hochschule Anhalt, graduada em Comunicação Social (UFRJ) e Desenho Industrial (Esdi/Uerj). **Rachel Bertol**: Professora no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense (UFF) e no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano (PPGMC) da mesma instituição. Vice-coordenadora do PPGMC-UFF. Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ (2016), com período de visitante na Universidade de Princeton (EUA). Coordena o grupo de pesquisa Tempos: Temporalidade dos Meios Comunicacionais, Linguagem e Cotidiano, do PPGMC-UFF, e o projeto de extensão Reconfigurações Jornalísticas, que integra a Rede Nacional de Combate à Desinformação (RNCD). **Adriana Barsotti**: Profesora adjunta de la Universidade Federal Fluminense en el Departamento de Comunicación Social (GCO) y en el Programa de Postgrado en Medios y Cotidiano (PPGMC). Doctora en Comunicación por la Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Miembro de la Red de Investigación Aplicada en Periodismo y Tecnologías Digitales (JorTec), de la Asociación Brasileña de Investigadores en Periodismo (SBPjor). Miembro del Grupo de Investigación Tempos (Temporalidad de los medios de comunicación, lenguaje y vida cotidiana), del PPGMC-UFF.