



Processo para criação de oficina lúdica de design para crianças com altas habilidades

Process for creating a playful workshop of design for kids with high abilities

Iara Curcio Fadel

iarafadel@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Cindy Renate Piassetta Xavier Medeiros

cindyrpm@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

RESUMO

As áreas de conhecimento do Design são muito amplas. Profissionais destas áreas podem vislumbrar soluções para todos os tipos de problemáticas. Usando métodos criativos é possível trabalhar o design dentro das escolas de ensino Fundamental I, trazendo em forma de oficinas lúdicas, meios de solução de problemas que as crianças poderão aplicar na sua vida cotidiana aplicando criatividade e método. Este artigo apresenta o processo criativo para a construção de uma oficina para o projeto de pesquisa e extensão “UTFPR E ESCOLA: DESENVOLVIMENTO MULTIDISCIPLINAR DE ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES: DESIGN”. O projeto visa trabalhar áreas do design com um grupo de crianças diagnosticadas com altas habilidades/superdotação, da Rede Municipal de Ensino de Pinhais, região metropolitana de Curitiba, por meio de oficinas lúdicas de design. Neste ano, as oficinas estão em construção para serem efetivamente aplicadas em 2022.

PALAVRAS-CHAVE: Altas habilidades; Design para crianças; Educação criativa; Ludicidade.

ABSTRACT

Design knowledge areas are very broad. Professionals in these areas can envision solutions for all types of problems. Using creative methods, it is possible to work on design within Elementary Schools, bringing in the form of playful workshops, means of solving problems that children will be able to apply in their daily lives, applying creativity and method. This article presents the creative process for the construction of a workshop for the research and extension project “UTFPR AND SCHOOL: MULTIDISCIPLINARY DEVELOPMENT OF STUDENTS WITH HIGH ABILITIES: DESIGN”. The project aims to work areas of design with a group of children diagnosed with high abilities/giftedness, from the Municipal Education System of Pinhais, metropolitan region of Curitiba - Paraná, through playful design workshops. This year, the workshops are under construction to be effectively implemented in 2022.

KEYWORDS: High abilities; Design for children; Creative education; Playfulness.



INTRODUÇÃO

Ser um designer significa ser um profissional que procura criar soluções eficazes para os problemas. Para tanto é necessário que ele tenha ideias e consiga transformá-las em resultados concretos. A eficácia está desde aliar conceito ao projeto do produto, munindo-se de método para organizar dados, informações e fundamentos com criatividade e concretizar com habilidades técnicas a solução do problema (HSUAN-NA, 2017). O design é uma área do conhecimento que exige espírito curioso, pensamento, planejamento e ousadia para buscar soluções diferenciadas sem ter medo de errar. Pensar em vários aspectos que um produto implica para a sociedade, desde conceito, forma, segurança, ergonomia, estética, função, sustentabilidade, comunicação etc (FONTOURA, 2007; HSUAN-AN, 2017).

Considerando estas premissas, A Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR iniciou uma parceria em 2017 na temática de design com a Secretaria Municipal de Educação (SME) de Pinhais, onde realiza oficinas com o objetivo de estimular diversos aspectos da formação de crianças identificadas com altas habilidades/superdotação que cursam o Fundamental I. O foco das oficinas de design é trazer a ludicidade, despertar a curiosidade e o pensamento inventivo de modo leve e que ao final proporcione resultados criativos para as crianças. As altas habilidades das crianças não são apresentadas aos professores da UTFPR, para que não sejam superestimadas as oficinas, mas sim, que os professores com seus bolsistas e voluntários promovam a interdisciplinaridade, curiosidade e ludicidade nas atividades.

O design possui diversas áreas de atuação. Nas oficinas tenta-se demonstrar onde está o design e a importância de focar os resultados para o os usuários finais, ou seja, as crianças são instigadas a compreender desde o início como as coisas são feitas e produzir resultados que podem ser produtos a serem utilizados por várias pessoas.

Até 2019, foi possível resultados concretos das oficinas, porém, desde 2020, as atividades do projeto ficaram estagnadas, aguardando o retorno dos encontros presenciais. Ao planejar uma oficina considera-se que o grupo de crianças irá variar de 5 a 15 indivíduos, com idades entre 6 a 13 anos, de ambos os sexos. As oficinas acontecem de 1 a 2 vezes por mês, conforme calendário pré-agendado com as professoras responsáveis pelo grupo na escola alvo. Para as professoras mediadoras de Atendimento Educacional Especializado (AEE) de Pinhais, as experiências adquiridas na rotina dos atendimentos em formatos de oficinas e visitas são singulares, permitem vivências envolventes e diferenciadas para o grupo de estudantes (AH/SD), que tendem a descobrir talentos e tendência em aprofundar saberes nas áreas que se conectam (GERONE, 2018).

Neste artigo apresenta-se o modo como uma das oficinas foi idealizada para resultar num produto pensado, criado e construído pelas crianças de altas habilidades. Tem-se como foco apresentar uma área do design e o processo de geração de produto final proposto.

CRIANÇAS COM ALTAS HABILIDADES E DESIGN

A educação é um processo complexo que não depende só do ensino formal, que não é suficiente para o desenvolvimento de certas habilidades necessárias para o ser humano. De acordo com os estudos de Piaget, o ambiente e o estímulo estão diretamente ligados com o aprendizado, sendo assim, é mais do que importante estimular diferentes áreas do conhecimento para o desenvolvimento global de qualquer pessoa (MATTEI, 2006).

Não há uma hierarquia na inteligência, todas as pessoas possuem diferentes inteligências e diferentes capacidades, porém em níveis e funcionamento diferentes em cada indivíduo (GARDNER, 2000). Crianças com altas habilidades, diferente da crença geral, não necessariamente tem uma imensa facilidade



em todas as áreas do conhecimento, muitas vezes só tem grandes habilidades em áreas bem específicas. Elas demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes; também apresentam elevada criatividade, grande envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas motivadoras (MEC, 2008).

As crianças com altas habilidades/superdotação que estão no ensino público, nem sempre tem suporte na família para estimular suas competências e inteligências múltiplas. Sendo necessário promover estes estímulos no contraturno, por meio de Atendimento Educacional Especializado (AEE). Neste caso, a SME de Pinhais oferece a oportunidade para crianças identificadas com altas habilidades/superdotação aprenderem outros conhecimentos não formais em parceria com a UTFPR. As oficinas têm como intuito promover um ambiente que ofereça uma variedade de experiências de aprendizagem enriquecedoras que estimulem o potencial das altas habilidades/superdotação para que seja despertada a curiosidade e vontade de aprender novos conceitos (GERONE, 2017).

Na Educação Infantil e Ensino Fundamental, quando se fala de brincar, brinquedos e ludicidade, hoje observa-se que as crianças têm acesso a brinquedos industrializados e informatizados e muitos deles tecnologicamente sofisticados. Com isso, elas perdem a “oportunidade de aprender e brincar de modo saudável de desenvolver certas habilidades, atividades e capacidades inventivas em uma fase importante da sua vida” (HSUAN-AN, 2017, p. 176). Atividades cognitivas lúdicas são muito importantes como também estimuladoras da construção de uma personalidade positiva. Criar brinquedos, por exemplo, significa unir raciocínio lógico com o raciocínio imaginativo (HSUAN-AN, 2017).

O Design se dá pela criação de soluções em forma de produtos, serviços e comunicações, e é possível inseri-lo no âmbito escolar, em forma de oficinas, para além de inserir na vida dos participantes as práticas da área, também ensinar novos métodos de solução (FLUSSER, 2007). Por meio das diferentes áreas do design é possível estimular várias habilidades, desde precisão de corte, até noções de vistas espaciais de certos elementos como também, emocionais e cognitivas.

MATERIAIS E MÉTODOS

Uma oficina lúdica de design para as crianças de altas habilidades/superdotação (AH/SD) passa por um processo para criação sua criação. Precisa envolver no mínimo uma área de atuação do design; apresentar passos fáceis e técnicas que possam ser atingidas pelas crianças; ser estimulante (independentemente da idade da criança e ano que frequente) e ter uma duração máxima de três horas (preferencialmente que o seu resultado possa ser observado ao final). As crianças mais velhas são convidadas também para colaborar com a bolsista/voluntários ajudando as crianças menores que apresentarem alguma dificuldade na construção do que lhes for solicitado criar.

A coordenação do projeto de extensão solicitou que a bolsista explorasse o tema sobre design gráfico, emoções e buscasse um suporte lúdico e fácil para as crianças se envolverem. Para tanto, pesquisou-se sobre o que é design gráfico, onde está presente no produto apresentado, como chegou-se ao resultado e materiais envolvidos. Feita pesquisa, delinearam-se as fases para a criação da oficina e como seria feita a concepção do produto pelas crianças, apresentadas a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

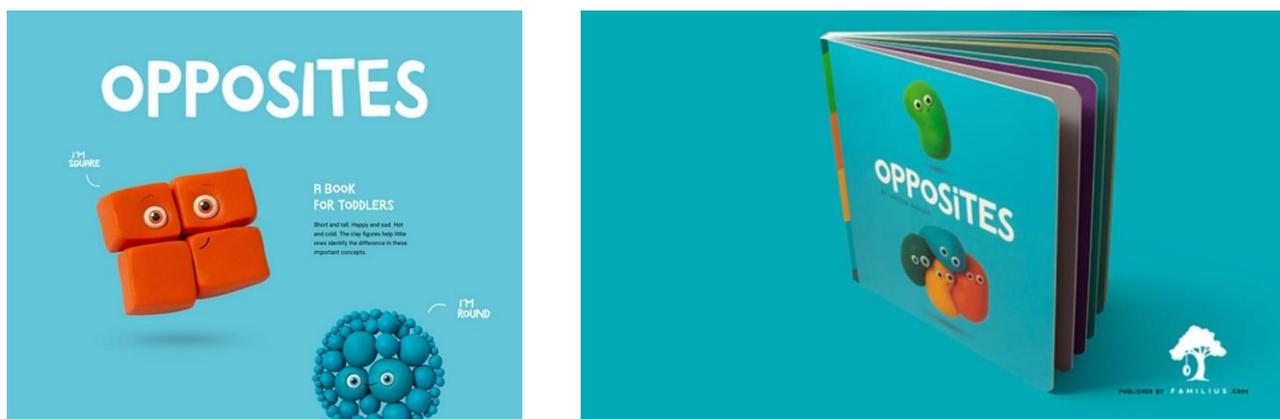
Para atender à demanda, esta oficina tem como ênfase trabalhar o design gráfico apresentando para crianças AH/SD o que é design gráfico, abordar aspectos emocionais, e na perspectiva delas, promover a



criação de elementos visuais com foco também em outras crianças. Como nome para a atividade optou-se em chamá-la de “Oficina dos opostos”.

A Oficina dos Opostos foi estruturada em três fases, onde estabeleceu-se trabalhar habilidades emocionais e cognitivas, como também de proporção e habilidades manuais. Como inspiração, buscou-se produtos similares. A ideiação da oficina se deu a partir da leitura de um editorial feito para crianças por uma ilustradora alemã chamada Larissa Honsek, publicado pela editora Familius, no ano de 2019. No livro intitulado “Opposites” que significa “opostos” em português, os opostos são graficamente mostrados, em forma de personagens carismáticos, que também mostram emoções (FIGURA 1).

FIGURA 1 – Exemplo de material gráfico Opposites



Fonte: Honsek (2019)

A partir do conceito acima, previu-se as seguintes etapas para o desenvolvimento de um material gráfico que aborde as temáticas envolvidas, apresentado no quadro 1.

QUADRO 1 – Roteiro das oficinas

1ª OFICINA	2ª OFICINA	3ª OFICINA
<ul style="list-style-type: none">•Apresentação conceito de design gráfico•Apresentação do tema a ser explorado (sensibilização)•Aula sobre aspectos visuais, formas geométricas e proporção I•Seção de Brainstorming sentimentos, cores e formas•Modelagem com massinha de formas opostas	<ul style="list-style-type: none">•Aula sobre aspectos visuais, formas geométricas e proporção II + elementos básicos de fotografia•Brainstorming Sentimentos Opostos•Modelagem de formas com expressões•Realização de seção de fotografia I	<ul style="list-style-type: none">•Aula sobre produção de design gráfico de um livro•Grupo focal para Identificação e roteiro de material gráfico para um livro produzido pelas crianças sobre opostos•Realização de seção de fotografia II

Fonte: Autoria Própria (2021)



1ª Oficina: Na primeira parte (1:30h) será apresentado o conceito de design gráfico, uma sensibilização sobre o que são opostos, que é um adjetivo masculino que faz referência a algo que é contrário, inverso, é o antônimo das palavras. E preparada uma aula sobre aspectos visuais, formas geométricas e proporção. Realizar-se na sequência, um *brainstorming* para ideação quanto aos sentimentos, cores e formas opostas utilizando *post-its*. Depois da primeira rodada de *brainstorming*, serão organizados os resultados e elegidos os temas que mais apareceram e quais seriam interessantes ser trabalhados pelo grupo. Depois propõe-se uma nova rodada de *brainstorming* para geração de desenhos sobre os opostos. Pausa (0:20h) para lanche coletivo.

No segundo momento (1:10h) serão organizadas as estratégias de proporção, cores e formas. E finalmente, será apresentada a massinha de modelar, e algumas técnicas para uma boa modelagem, e as crianças deverão moldar as formas opostas selecionadas. Durante a feitura da oficina, as crianças deverão gerar pelo menos 3 alternativas para seus projetos.

2ª Oficina: será trabalhada a parte emocional em conjunto com o ensino de fotografia básica. Com a ajuda e supervisão da bolsista e coordenação do projeto, as crianças receberão instruções para utilizarem seus celulares e uma câmera fotográfica. Serão orientadas sobre aspectos visuais, formas geométricas e proporção, mais alguns elementos básicos de fotografia. Ainda no escopo de opostos será indicado às crianças que façam um levantamento de emoções opostas, em conjunto, para que assim sejam fotografados e expostos para a turma. Esta oficina focará em conceitos de composição, como luz e sombra, enquadramento dentro da fotografia, assim como a parte emocional e de expressão corporal (poderá ser desenvolvida no Laboratório de Fotografia do Departamento de Desenho Industrial da UTFPR – CT, sede Centro. Prevê-se a duração de 2:30h. E uma pausa no pátio da sede Centro.

3ª Oficina: Será uma oficina de comparação, entre formas (produzidas pelas crianças) e fotografias (produzidas pelas crianças e tratadas digitalmente pela bolsista em *software* gráfico), para que seja observadas as diferenças técnicas. Esta oficina não tem certo, nem errado. Propõe-se uma aula sobre produção de design gráfico de um livro; seguida de um grupo focal para identificação e roteiro de material gráfico para um livro produzido pelas crianças sobre opostos. E realização de seção de fotografia complementar para atender o roteiro produzido pelas crianças. Prevê-se a duração de 3:00h e uma pausa na própria escola.

A bolsista e voluntários ficam com a tarefa de elaborar o livro que seguirá as instruções indicadas pelas crianças. Como produtos finais a oficina terá o desenvolvimento de um projeto editorial, lúdico e divertido feito pelas crianças e um outro, explicando o passo-a-passo das interações entre os envolvidos no processo (*make-off* das oficinas com depoimentos das crianças, professores e alunos voluntários).

Por conta da pandemia de COVID-19, não foi aplicada a oficina nas escolas envolvidas no projeto. Mas assim que possível ela será implementada. Neste ano, as oficinas estão em construção para serem efetivamente aplicadas em 2022.

CONCLUSÃO

Elaborar oficinas que envolvam conceitos de design para crianças precisam ter uma linguagem apropriada, demonstrando a diferença do entendimento do design no desenvolvimento de produtos, que engloba neste caso: conceito, planejamento gráfico, produção e finalização. Entende-se que para os bolsistas e voluntários é uma oportunidade para identificar a importância do ensino de metodologia de design desde o Ensino Fundamental, pois a Oficina de Opostos permite trabalhar conceitos de design gráfico, metodologia de design e produção de um produto com ludicidade e design.



Participar de um projeto de extensão com o objetivo de ensinar design para crianças é sinônimo de diversão, respeito e aprendizado, na medida que elas têm muito a relembrar o quê como alunos de design muitos acabam esquecendo sobre brincar, interagir e desenvolver repertórios criativos. A vivência é benéfica para todos, e tende a trazer resultados positivos em forma de aprendizado, inclusão e amizade.

AGRADECIMENTOS

À PROREC-UTFPR pela bolsa de estudos e a oportunidade de participar do projeto de extensão. À Secretaria Municipal de Educação de Pinhais pela parceira, em especial ao CADS - Centro de Atendimento às Deficiências Sensoriais Hellen Keller e à Sala de Recursos Multifuncionais para Estudantes com Altas Habilidades/Superdotação da Escola Municipal Felipe Zeni.

REFERÊNCIAS

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FONTOURA, A. M. **Desenhando o mundo**: conversando com as crianças sobre design. Curitiba: Gramofone, 2007.

GARDNER, H. **Estruturas da mente**: A teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GERONE, S. A construção de estratégias no AEE para altas habilidades/superdotação na educação infantil. **IV FÓRUM INTERMUNICIPAL DE DISCUSSÃO: A EDUCAÇÃO ESPECIAL EM FOCO! - 2017** "O Atendimento Educacional Especializado na Educação Infantil". Disponível em <http://www.pinhais.pr.gov.br/forumintermunicipal/wp-content/uploads/2017/11/IV_Forum_Intermunicipal_de-discussao_A_Educacao_Especial_em_Foco_2017_Anais.pdf>. Acesso em 13 set. 2021.

GERONE, S. O professor como mediador de parcerias para o trabalho com altas habilidades/superdotação. **VIII Congresso Brasileiro de Educação Especial - 2018**. Disponível em <<https://proceedings.science/cbee/cbee-2018/papers/o-professor-como-mediador-de-parcerias-para-o-trabalho-com-altas-habilidades-superdotacao>>. Acesso em 13 set. 2021.

HONSEK, L. **Opposites**: - a book for toddlers. Behance. 4 ago. 2019. Disponível em <https://www.behance.net/gallery/83771025/OPPOSITES-a-book-for-toddlers?tracking_source=search_projects_recommended%7Ckids%20book>. Acesso em 14 jun. 2021.

HSUAN-AN, T. **Design**: Conceitos e Métodos. São Paulo: Editora Blucher, 2017.

MATTEI, G. Um Novo Olhar sobre o Desenvolvimento e Aprendizado das Crianças Portadoras de Altas Habilidades. **Periódicos Unesp**, São Paulo, v. 15, n. 27, p. 1-10, dez. 2006. Semestral.