



**CONSIDERAÇÕES DE DESIGN SOBRE O DESENVOLVIMENTO DOS
MATERIAIS DO PROJETO "GINCANA DO MEIO AMBIENTE" COORDENADO
PELO PROJETO DE EXTENSÃO ENERGIA AMIGA¹**

**PROJECT CONSIDERATIONS ON THE DEVELOPMENT OF MATERIALS FOR THE PROJECT
"ENVIRONMENT GAMBLING" COORDINATED BY THE ENERGIA AMIGA EXTENSION
PROJECT**

Amanda Dalla Costa Binello², Caroline Daiane Radüns³

¹ Projeto de extensão da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ)

² Bolsista PROFAP

³ Professora do curso de Engenharia Elétrica da UNIJUÍ

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Extensão Energia Amiga teve seu início em 2017 dentro da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ) e possui três frentes principais de ação: consumo consciente de energia elétrica, uso seguro de instalações elétricas e resíduos tecnológicos. Suas atividades têm como público-alvo escolas, mais especificamente crianças dos 6 aos 14 anos de idade e se dá através de diálogos, experimentos práticos e concursos de redações e desenhos, o que é de suma importância na etapa infantil, pois, de acordo com Vygotsky (2018), a mente humana se desenvolve a partir de interações entre pessoas e a sociedade. Além disso, as atividades expandem-se também para o comércio e entidades públicas e privadas promovendo palestras, reuniões e campanhas que comprometam-se com o desenvolvimento da região e apoiem a sustentabilidade. Atualmente o projeto abrange cerca de 7.000 alunos de 42 escolas e atua principalmente na região Noroeste do estado do Rio Grande do Sul.

O projeto é realizado por alunos da graduação de Engenharia, Letras e Design, em conjunto com os professores e orientadores de suas respectivas áreas. Dessa forma, visa a integração das áreas em prol de um bem maior e permite a multidisciplinaridade de suas atuações.



A proposta deste artigo é abordar algumas das atividades elaboradas durante o transcorrer do período de 2022 pela designer do projeto, autora deste artigo, que compreende o processo de desenvolvimento dos materiais para a ação da Gincana do meio ambiente, que é parte do Projeto de Educação Ambiental realizado pela Secretaria Municipal de Meio Ambiente (SMMA) do município de Ijuí, em parceria com a Fundação de Integração, Desenvolvimento e Educação do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (FIDENE), com o objetivo de apresentar conceitos relacionados sobre a logística reversa através de atividades junto à comunidade escolar. Vygotsky (2018), afirma que as crianças aprendem através de forma constante e gradual com seus pais e professores, sendo a linguagem um dos principais meios no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo.

METODOLOGIA

O método projetual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é o de se atingir o melhor resultado com o menor esforço. (Munari, 1998).

Este projeto contou com diversos materiais a serem projetados, portanto, a melhor metodologia a ser aplicada foi a de Design Thinking de David Kelley, Tim Brown e Roger Martin, 1990, pois torna o processo flexível e foca no usuário - nesse caso, nosso público-alvo infantil.

A estrutura de Design Thinking segue um fluxo geral de 1) entender, 2) explorar e 3) materializar. Dentro dessas áreas maiores estão as 6 fases: empatia, definição, idealização, protótipo, teste e implementação. (GIBBONS, 2016)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente o projeto precisaria ter uma identidade que o acompanhasse nos materiais, identificando-o e criando um padrão e consistência a fim de obter reconhecimento no universo visual que o compõe. O desenvolvimento da identidade ficou a cargo de uma das designers do projeto e obteve a aprovação das instituições parceiras.



Na sequência, foram listados e estabelecidos os materiais que seriam necessários ao longo da jornada das atividades, desde o lançamento até o momento de executá-las. Tais materiais contemplariam:

- Camiseta: Aplicação da logo do projeto na frente e das instituições parceiras nas mangas, sendo o tecido nas cores verde ou branco.
- Blocos: A capa seria em papel kraft 180g com a logo do projeto e das instituições parceiras, no interior folhas brancas. Suas dimensões seriam A5 (148 x 210 mm) com 30 folhas.
- Flyer de divulgação do aplicativo: O projeto conta com um Web App chamado Ijuí Lixo Zero, que reúne informações sobre a coleta de resíduos da cidade, como cronogramas, dicas e consulta de Eco Pontos na cidade. Também traria as logos do projeto e instituições parceiras.
- Folder de divulgação de seminário: No tamanho de uma A5 (148 x 210 mm), reuniria informações do evento como nome, local, data, horário, palestrantes, programação e inscrições, além das logos do projeto e instituições parceiras.



Alguns dos materiais desenvolvidos, da esquerda para a direita: Camiseta, boné, cartão de perguntas e respostas, bloco de anotações, folder de divulgação do seminário, identidade do projeto. **Fonte:** da autora.



Após o desenvolvimento dos materiais e lançamento do projeto, a etapa seguinte foi a de testar, ou seja, colocar em prática aquilo que havia sido proposto na metodologia e durante as discussões internas e externas que organizaram e programaram todo o escopo das ações.

Foram designados alunos e professores e/ou orientadores que fariam cada visita e dessa forma pôde-se distribuir as tarefas das atividades. O roteiro era de, primeiramente, encontrar-se no local estabelecido - geralmente na matriz do Projeto Energia Amiga, a FIDENE, em Ijuí - e se deslocar em conjunto até a escola selecionada com os materiais que seriam trabalhados.

Na escola, o grupo faz a introdução e o momento de identificação com os alunos. Na sequência são levantados alguns conceitos sobre o tema das atividades a serem trabalhadas e as regras da gincana. No momento seguinte, pode-se passar para a brincadeira onde os alunos são desafiados através de cartões de perguntas e respostas a responderem questões sobre logística reversa e eletricidade. São formados grupos e a experiência se dá através de fases eliminatórias, culminando no grupo vencedor.

Para Marafígo (2012, p.5) a criança aprende brincando e os conteúdos podem ser trabalhados através de histórias, brincadeiras e jogos, em atividades lúdicas, pois além de estimular a autoconfiança e a autonomia, proporciona situações de desenvolvimento da linguagem do pensamento e está criando espaços para a construção do seu conhecimento.

Piaget organiza os estágios do desenvolvimento infantil em 4 partes, sendo que corroboram para este trabalho identificar dois estágios: Dos 7 aos 11 anos as crianças ainda não são capazes de compreender conceitos abstratos ou hipotéticos, mas conseguem começar a pensar logicamente sobre fatos concretos. Dos 11 anos em diante, surgem o raciocínio dedutivo, o pensamento lógico e o planejamento sistemático. (KLEINMAN, 2015, p.99)

Esses dados são importantes pois relacionam o que o Projeto está propondo diretamente com o público-alvo que deseja atingir. Esse é um ponto importante na elaboração de qualquer atividade pois trata-se de toda a comunicação estipulada na execução da mesma.

O designer tem como missão tornar o encontro entre utilizador, artefacto e tarefa a desempenhar tão compreensível quanto possível, razão pela qual BONSIEPE entende como núcleo do design a intersecção onde se cruzam artefacto e utilizador enquanto pessoa que age. (TSCHIMMEL, 2010)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível identificar que, de acordo com os resultados obtidos até o momento através de observação e feedback dos participantes e envolvidos, as atividades propostas e o desenvolvimento cognitivo das crianças estão de acordo com suas respectivas capacidades. Cabe ressaltar que, para validar quaisquer dados seria necessário um estudo mais aprofundado sobre o processo e uma documentação comprobatória dos mesmos.

Por fim, como designer e autora deste artigo, é possível compreender que o design é um movimento de concepção ou transformação de uma circunstância que deixa a desejar para algo melhor. Ou seja, o processo de melhoria de um objeto ou situação, criando novas oportunidades e possibilitando inovação em inúmeras disciplinas. (TSCHIMMEL, 2010)

Embora todo o processo da experiência seja levantado, analisado e executado, sempre haverá a etapa seguinte de validação, onde cabe mapear todos os pontos negativos e positivos da jornada e melhorá-los, e esta é uma etapa constante na área do design, seja qual for sua ramificação.

Palavras-chave: Design gráfico. Design Thinking. Desenvolvimento infantil. Logística reversa. Escolas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KLEINMAN, Paul. **Tudo o que você precisa saber sobre psicologia**. São Paulo: Editora Gente, 2015.

MARAFIGO, Elisa Carbone. **A importância da leitura infantil na formação de uma sociedade de leitores**. São Joaquim, 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

TSCHIMMEL, Katja Christina. **Sapiens e demens no pensamento criativo do design**. 2010.

GIBBONS, Sarah. **Design Thinking 101**. Nielsen Norman Group, 2016. Disponível em <<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>> Acesso em: 14 de agosto de 2022.