

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

PROJETO SOCIAL: SALA DO CONTO PARA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Camila Charão Dos Santos², Vanessa Da Rosa Dos Santos³, Keila Tais Bolzan⁴, Fabielle Castro De Freitas⁵, Marcele Adam Eidt⁶, Diane Meri Weiller Johann⁷.

¹ Projeto de extensão realizado no Curso de design da Unijuí

² Aluna do curso de Design da UNIJUI

³ Aluna do curso de Design da Unijuí

⁴ Aluna do curso de Design da UNIJUI

⁵ Aluna do curso de Design da UNIJUI

⁶ Aluna do curso de Design da UNIJUI

⁷ Professora do curso de Design da Unijuí

1. INTRODUÇÃO

Este projeto faz parte do componente curricular Projeto Integrado I do curso de Design e apresenta a proposta de um projeto social, realizado na Escola Luiz Fogliato, de Ijuí, para a criação de um espaço onde as crianças pudessem interagir durante o horário de descanso.

Com o crescimento notório que o design apresenta em vários segmentados de mercado e nosso país, surge a possibilidade de usar essa criatividade em soluções de design para questões mais humanas do que industriais, através do design social. Esta forma de se pensar o design a partir de uma concepção diferente de conceitos e métodos leva as consequências sociais muito positivas, por isso são de grande valor, deixam de priorizar a todo custo às questões de lucratividade para se importar mais com o contexto de envolvimento e quais impactos pode gerar as escolhas feitas durante o projeto.

Observando a situação da Escola Luiz Fogliato de Ijuí, percebe-se quão convincente seria uma intervenção em design para melhorar questões como: bem-estar dos alunos, conforto, prazer no aprendizado, dentre de um série de valores, que se pode dizer que agregaria uma intervenção de design local, com estes objetivos dividiu-se em grupo, os alunos da disciplina de Projeto Integrado I, a fim de que cada grupo focasse em uma parte específica da escola, nesse caso, a sala do conto.

Tendo em vista a permanência de algumas crianças durante o dia inteiro na escola, buscaram-se alternativas para entretê-las de forma educativa, disponibilizando um espaço de descanso, brincadeira, leitura, em geral atividades que, não envolvesse esforço físico exagerado, pois seu uso se daria além dos horários de aula, após o meio-dia, onde as crianças tem seu tempo livre para brincar antes que se iniciem as aulas da tarde.

2. METODOLOGIA

As metodologias adotadas de Munari (1994) e Platchek (2012) vão de encontro com as necessidades do projeto. Em seu livro Design Industrial, Platchek fala em pensar nos produtos, considerando a sustentabilidade dos materiais e propõem uma abordagem mais profunda do que apenas impacto estético, considerando o usuário no final do processo.

Isso significa não só desenvolver produtos de aspecto visual e estético, mas, antes de tudo, levar em consideração as questões que envolvem a Ergonomia, em relação, tanto aos projetos e manufatura,

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

como ao usuário final, no uso e na montagem/desmontagem, manutenção e ciclo de vida do produto. (PLATCHEK, 2012).

Em, *Das Coisas Nascem Coisas*, de Munari (1994), tem-se uma ampla quantia de exemplos práticos de soluções para os mais diversos tipos de problemas de design, procura apresentar maneiras criativas para soluções de problemas de todos os níveis de dificuldade.

Neste livro de metodologia de projetos são apresentados alguns pequenos problemas e outros mais complexos, sempre tendo em vista o que se deve fazer para resolvê-los, Todos os exemplos são comunicados ao leitor de acordo com o método seguido para projetar a sua solução. O conhecimento desse método irá facilitar o projeto de outros problemas. (MUNARI, 1998).

A metodologia de Platchek foi escolhida por considerar as questões de ecologia e sustentabilidade na realização do projeto. A metodologia de Munari (1998) é importante pois apresenta a busca por soluções a diversos tipos de problemas, o que é muito relevante, considerando que não é um projeto, muito coerente, para quem estuda na área do gráfico ou produto, como tal.

3.RESULTADOS E DISCUSSÃO

Primeiramente definindo a problemática central, a Escola Luís Fogliatto possui um espaço com salas ociosas. Espaço disponível sem uma finalidade específica o que resulta por abrigar alguns materiais em desuso como mesas e cadeiras escolares, entre outros. O grupo em questão tem a missão de dar uma utilidade para uma destas salas, a qual possui cerca de 4 m² e além de guardar objetos encalhados, não se encontra em perfeito estado de conservação necessitando de reparos.

O grupo tem por objetivo transformar esta pequena sala em um local no qual as crianças alunas possam ouvir histórias, ler livros, e principalmente sentirem-se acolhidas em um ambiente aconchegante, denominada Sala do Conto. Para cumprir este objetivo faremos um projeto da sala, determinando quais os procedimentos a serem realizados na sala bem como objetos e decoração a serem usados na sala. Os objetivos específicos para a restauração sala são tornar o ambiente alegre, aconchegante e confortável, decorar de acordo com a função da sala, organizar o espaço físico para facilitar o contar de histórias e arrecadar materiais para melhorar a sala. Para atingir o objetivo do projeto, listamos alguns passos e atividades a serem feitas: - pintura e decoração das paredes, - confecção de um cenário para fantoches, - confecção de puffs e almofadas, - colocação de um tapete, - criar prateleiras para guardar os materiais, - arrecadação de livros e jogos.

Propor nova função a sala que é usada para guardar matérias que não são mais utilizados; Agregar bem-estar aos alunos; Criar um ambiente para recreação nas aulas e intervalos de turnos; Proporcionar aconchego e formas de facilitar o aprendizado das crianças.

Custos do projeto devem ser reduzidos conforme possível por não haver muita disponibilidade financeira para a execução; Utilizar materiais baratos e/ou de fácil acesso.

A transformação de um espaço ocioso de uma escola, o qual era utilizado como depósito para mesas e cadeiras, em um ambiente aconchegante e receptivo para toda energia e ânimo proveniente da fase de Educação Infantil, foi um desafio interessante e foi encarado como uma oportunidade de elaborar um projeto de design e por em prática a sua execução, aprendendo sobre todas as etapas que passa uma ideia até tornar-se realidade.

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

Comprovou-se o quanto o design pode mudar positivamente a condição de aprendizagem das crianças, através de uma sala projetada para estimular a imaginação e criatividade das mesmas, usando por exemplo, a cor roxa, que estimula a criatividade das crianças no momento em que as histórias são contadas, proporcionando uma riqueza maior na concepção dos contos. O cenário para os teatros dos fantoches, possibilita, aos alunos, um contato com um elemento simples de cultura, porém dotado de uma grande riqueza, em geral, todas as atividades a serem executadas na sala, são atividades simples, mas que em muito virão a contribuir para o aprendizado dos alunos, não somente para o aprendizado didático, mas também, e principalmente, nas questões de sociabilidade entre os colegas e professores. Estimulando a imaginação das crianças, interação próxima das crianças com seus professores, além de outros fatores ligados ao convívio da escola.

4. Conclusão:

A experiência de realizar um projeto para necessidades sociais, revelou-se muito gratificante, uma atividade de aprendizado, pois encaram-se particularidades que não são previstas ou trabalhadas nos habituais de projetos acadêmicos, a destacar a pertinência das ideias desenvolvidas, pode-se considerar as experiências descritas como um laboratório, uma experiência somada ao repertório dos estudantes envolvidos, que assim, como todo projeto, profissional ou acadêmico, é suscetível a sucessos e falhas, exatamente o que torna a experiência rica.

As dificuldades encontradas no desenvolvimento do projeto, foram pelas questões de tempo para execução, coleta de materiais doados, e encontrar um dia apto para reunir todos os integrantes, do grupo, para executar o trabalho, porém todos foram superados com êxito. Acredita-se que, continuar desenvolvendo tais projetos, de cunho social, não é somente uma oportunidade de aprendizagem, mas uma missão que devemos cumprir e continuar aprimorando, para assim, desenvolve-la melhor.

5. Palavras chaves: Sala do Conto, Design Social, Educação Infantil.

6. Referências:

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998

PLATCHECK, E. R. Design industrial: Metodologia de Ecodesign para o Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis. 1ª edição, Edit. Atlas, 2012.



Fig. Vista frontal da sala do conto. Fonte: Autoria própria

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica