

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DA REGIÃO DOS VINHEDOS
BACHARELADO DE DESIGN

THAÍS ALESSI MACEDO

**ARTEIROS: PLATAFORMA DIGITAL PARA
APRENDIZAGEM ARTÍSTICA INFANTIL**

BENTO GONÇALVES

2021

THAÍS ALESSI MACEDO

**ARTEIROS: PLATAFORMA DIGITAL PARA
APRENDIZAGEM ARTÍSTICA INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito para aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, na Universidade de Caxias do Sul, para obtenção do grau de Bacharela em Design.

Orientadora: Prof. Ma. Aline Valéria Fagundes da Silva

BENTO GONÇALVES

2021

THÁIS ALESSI MACEDO

**ARTEIROS: PLATAFORMA DIGITAL PARA
APRENDIZAGEM ARTÍSTICA INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito para aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, na Universidade de Caxias do Sul, para obtenção do grau de Bacharela em Design.

Orientadora: Prof. Ma. Aline Valéria Fagundes da Silva

Aprovada em ____/____/____

Banca examinadora:

Prof. Ma. Aline Valéria Fagundes da Silva
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Me. Douglas Onzi Pastori
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Dr. Júlio César Collbeich Trajano
Universidade de Caxias do Sul. - UCS

*“É no brincar, e talvez apenas no brincar,
que a criança ou o adulto fruem
sua liberdade de criação.”*

D.W. Winnicott

RESUMO

A arte se faz importante para o desenvolvimento criativo e expressividade do ser humano. Pensando em como facilitar a aproximação da arte com as crianças, percebeu-se como o uso das tecnologias disponíveis atualmente podem ser positivas ao proporcionar esse encontro com ela. Para o desenvolvimento deste projeto, utilizou-se como metodologia o *Human Centered Design*, que foi o principal agente norteador para se ter *insights* e obter-se uma solução através das necessidades do público-alvo. O resultado foi o desenvolvimento de um sistema marca-produto-serviço, onde a entrega consiste em uma plataforma que atua como um mediador entre as crianças e as aulas e práticas artísticas. O serviço também opera com o fornecimento de materiais de arte para proporcionar uma experiência mais completa para as crianças explorarem o mundo criativo.

Palavras-chave: Human Centered Design. Arte. Tecnologias digitais. Crianças.

ABSTRACT

Art is important for the creative development and expressiveness of human beings. Thinking about how to facilitate the approximation of art with children, it was noticed how the use of currently available technologies can be positive in providing this encounter with it. For the development of this project, the Human Centered Design methodology was used, which was the main guiding agent to gain insights and obtain a solution based on the needs of the target audience. The result was the development of a brand-product-service system, which is a platform that acts as a mediator between children, classes and artistic practices. The service also operates by providing art supplies to provide a more complete experience for children to explore the creative world.

Keywords: Human Centered Design. Art. Digital technologies. Kids.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Kaspersky: estudo Crianças Digitais | 18 |
| Figura 2 – Abordagem Triangular | 33 |
| Figura 3 – Níveis de Processamento Cerebral | 42 |
| Figura 4 – As Três Camadas para Lupton | 43 |
| Figura 5 – Hierarquia de Maslow | 44 |
| Figura 6 – Tríade processual de Design de Ludicidade..... | 46 |
| Figura 7 – As três lentes do HCD | 49 |
| Figura 8 – Fluxograma do processo do HCD | 50 |
| Figura 9 – Processo de Design de Ellen Lupton | 51 |
| Figura 10 – Desenho coelho da páscoa | 57 |
| Figura 11 – Desenho de árvore genealógica | 58 |
| Figura 12 – Desenho da mãe Paula | 58 |
| Figura 13 – Entrega Projetual | 60 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1 – Proposta de Metodologia | 52 |
|--|----|

LISTA DE SIGLAS

| | |
|------|---|
| SBP | Sociedade Brasileira de Pediatria |
| HCD | Human Centered design |
| TIC | Tecnologias da Informação e da Comunicação |
| NTCI | Novas tecnologias de Informação e Comunicação |
| EUA | Estados Unidos da América |
| TV | Televisão |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 12 |
| 1.1 TEMA | 13 |
| 1.2 PROBLEMA DE PESQUISA | 13 |
| 1.3 OBJETIVO GERAL | 13 |
| 1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 14 |
| 2 JUSTIFICATIVA | 14 |
| 3 FUNDAMENTAÇÃO | 17 |
| 3.1 CRIANÇAS NA ERA DIGITAL | 17 |
| 3.1.1 RECOMENDAÇÕES ACERCA DO USO DE TECNOLOGIAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES | 20 |
| 3.1.2 MALEFÍCIOS E BENEFÍCIOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS | 22 |
| 3.1.2.1 MALEFÍCIOS | 22 |
| 3.1.2.2 BENEFÍCIOS | 25 |
| 3.1.3 IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CRIATIVIDADE | 26 |
| 3.2 PRÁTICAS ARTÍSTICAS | 28 |
| 3.2.1 IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE | 30 |
| 3.2.2 ARTE EDUCAÇÃO | 33 |
| 3.2.3 ARTE E LUDICIDADE NA INFÂNCIA | 36 |
| 3.2.4 ARTE MEDIADA PELA TECNOLOGIA | 39 |
| 3.3 DESIGN EMOCIONAL | 41 |
| 3.4 DESIGN DE LUDICIDADE | 45 |
| 4 METODOLOGIA | 48 |

| | |
|---|-----------|
| 5. ENTREVISTAS | 52 |
| 5.1 FASE OUVIR | 52 |
| 5.1.1 ENTREVISTA COM ESPECIALISTA | 53 |
| 5.1.2 ENTREVISTA COM PROFESSOR | 55 |
| 5.1.3 ENTREVISTA COM PAIS E FILHOS | 56 |
| 6 CONTRIBUIÇÕES PROJETAIS | 60 |
| 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 61 |
| REFERÊNCIAS | 63 |
| ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO | 66 |

1 INTRODUÇÃO

A arte faz parte da vida, não podendo ser algo separado dela. Qualquer ser humano que a vive sente seu poder transformador. Na infância as práticas artísticas contribuem muito para o desenvolvimento criativo da criança e de sua expressividade. Por estarem em contato com materiais diferenciados que manifestam-se em cores, formas e texturas diferentes, proporcionam uma liberdade para explorar e realizar as suas invenções. Em salas de aulas ou em qualquer espaço, as atividades podem ser mais soltas e espontâneas, como que oriunda das brincadeiras, ou a partir de propostas guiadas por um orientador.

A arte já se mostra fundamental para a formação do ser, pois além de ajudar a representar e externalizar nossas próprias experiências e sentimentos, também contribuem para o desenvolvimento cognitivo, intelectual e emocional, e que conseqüentemente somam para uma maior sensibilidade e gosto pela beleza. Mas nem sempre ela é valorizada como realmente deveria ser nas vivências humanas, especialmente no período mais importante de formação do ser que é a infância. Além de dificuldades para ocorrer o ensino e a experimentação artística, também contamos com um novo desafio em nossa época, decorrentes da facilidade e imersão que as novas tecnologias proporcionam. Como a era da informação chegou para ficar, se tornou uma cena comum pessoas interagindo com os aparelhos digitais em qualquer lugar. Mas além dos novos desafios que temos de enfrentar com a presença desses aparelhos, também ocorre de novas oportunidades se apresentarem para esta geração.

O Design com o seu propósito de servir os seres humanos através de suas ideias inovadoras e soluções criativas pode nos ajudar em nossos diferentes ciclos de vida. Assim, de modo que sendo um desses ciclos, se não mais importante que é a infância, nela na qual se desenvolvem várias habilidades que se darão como fatores importantes para o nosso desenvolvimento e trajetória neste mundo. Pensando nas dificuldades da aproximação da arte com as crianças e em como as tecnologias podem ser positivas, especialmente para contribuir como uma ponte para estabelecer este meio, a finalidade deste projeto é em como o design pode atuar e propor uma solução assertiva para com o problema de pesquisa.

Para a execução deste projeto utilizou-se a metodologia do HCD com auxílio da metodologia da Ellen Lupton, além de ferramentas de negócio a fim de chegar em uma solução assertiva. Os desdobramentos da metodologia e sua parte projetual foram compilados e explicados no dossiê dos projetos. Através de coleta de dados por meio de entrevistas qualitativas pode-se obter insights pontuais para a elaboração do *Briefing*. Posteriormente começou-se o processo de análises de mercado para Marca, Serviço e Produtos, que ajudaram a entender os detalhes e pontos diferenciais a serem colocados no projeto.

Com foco em como aproximar as crianças da arte e das práticas criativas, este projeto tem por objetivo buscar através de pesquisas e ferramentas metodológicas propostas de Design que incentivem olhar os dispositivos digitais com novos olhos. Explorando maneiras que auxiliem o começo de uma nova etapa da criança que já se encontra em contato com as telas, aproximando-as e reforçando a importância da arte para a vida. Consequentemente também auxiliando na edificação e identificação de novos valores para se construir uma melhor relação com estes meios tecnológicos, que se mostra ser essencial para as experiências futuras desta geração.

1.1 TEMA

Design, arte, tecnologias digitais e crianças.

1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Como o design pode contribuir para aproximar as crianças das práticas artísticas por meio das tecnologias digitais?

1.3 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um projeto de marca, serviço e produto que aproxime as crianças das práticas artísticas e que seja mediado pelas tecnologias digitais.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Investigar como as tecnologias digitais influenciam as crianças e sua relevância na contemporaneidade;
- b. Pesquisar as relações entre arte, imaginação e criatividade na infância;
- c. Identificar as práticas artísticas que podem ser mediadas pelas tecnologias digitais;
- d. Associar as relações entre design e ludicidade e de que forma podem contribuir para o acesso às práticas artísticas;
- e. Pesquisar e analisar projetos existentes no mercado, com foco no público infantil, identificando oportunidades de inovação.

2 JUSTIFICATIVA

Por meio de um aparelho eletrônico aparentemente simples, muitas vezes portátil, é possível navegar em mundos que antes não eram tão facilmente acessíveis. O que – até então – era inimaginável a poucos anos atrás, por meio dessas tecnologias, desbravar conteúdos de diversos segmentos se tornou um ato instantâneo. Desde *games*, vídeos, livros, revistas online até conteúdos educacionais é possível ter acesso imediato na palma da mão.

Diariamente somos bombardeados com informações através dos dispositivos, para tanto se faz necessário o uso consciente e com finalidades adequadas para se contribuir para o conhecimento de diferentes conteúdos. Tentando prevenir o que alguns malefícios podem gerar e pensando em como as crianças contemporâneas irão se desenvolver ao longo prazo, o bom exemplo e incentivo das ferramentas corretas para com o uso desses aparelhos é indispensável, por isso, os pais têm um

papel importante no ensino da maneira como as crianças utilizam estes objetos. Assim, “a boa aprendizagem é aquela que promove o desenvolvimento, atuando sobre a zona de desenvolvimento proximal e fazendo com que o desenvolvimento que hoje é potencial transforme-se em efetivo no futuro.” (BASTOS; PEREIRA, 2007, p.16).

A infância é uma fase muito importante para o desenvolvimento do ser, sendo marcada pelos aspectos da curiosidade e da experimentação que ajudaram a criança a assimilar e reconhecer as situações, vivências e experiências do seu externo. Quando a criança tem acesso a arte, conhece e adquire esse poder de enriquecer suas experiências por meio dela, potencializando sua imaginação e criando gosto pela beleza. Ao alimentar o nosso artista interior desde cedo também favorecemos para ter mais pessoas sensíveis habitando nosso planeta, que ajudarão a construir uma realidade mais saudável, bonita e colaborativa. Incentivar a arte para os pequenos se mostra propício para seu crescimento além de influenciar positivamente em sua maneira de enxergar o mundo, resultando em uma saúde mental mais equilibrada, domínio de suas emoções e potencializando sua auto-estima. Ela também contribui nas habilidades sociais, ao passo que se cria, compartilha, e aprecia arte com os colegas de turma, por exemplo.

Criar e experimentar é o melhor meio para se relacionar com a potencialidade criativa, assim, se mostra evidente incentivar os pequenos desde cedo para a construção de sua expressividade criativa através de práticas artísticas, pois a expressividade infantil implica na construção de formas de linguagem e comunicação exercidas no processo de socialização. Atuando expressivamente é que a criança aprende e vivencia formas de ser e de estar no mundo humano.” (SANTOS, COSTA, 2016, p.21)

No entanto, muitas vezes o sistema educacional se mostra falho para exercer as atividades que fortalecem a imaginação criativa, deixando os os alunos deficientes e desamparados para as necessidades artísticas, culturais e de inovação. Apesar dos desafios, as tecnologias digitais mostram muitas oportunidades para se estabelecer uma ponte entre a criança, a arte e as práticas

artísticas. Cabe a nós, agora, olhar para as tecnologias com olhos promissores e com isso atingir um caminho benéfico para a utilização dos aparelhos digitais.

O olhar é também sujeito a transformações no tempo, e aquilo que depreendemos do objeto visto é necessariamente condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de ver. Ou seja, olhar é uma construção social cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto (CARDOSO, 2017, p. 37).

O Design naturalmente tem faculdade para a criação, assim, os designers devem ajudar com suas melhores intenções nesta construção. Desse modo, a ideia deste projeto é justamente em como o design pode contribuir nesse cenário atual, e que as tecnologias digitais possam atuar como uma ponte entre as práticas e as crianças, facilitando o acesso para as mesmas e que fomentem seu desejo de aprender e se expressar criativamente, onde as salas de aula não sejam a única alternativa de se produzir e experienciar o fazer artístico, como também facilitar o acesso às múltiplas variações de arte.

3 FUNDAMENTAÇÃO

Para elucidar melhor os contextos que levaram a formulação do problema deste projeto será apresentado nos tópicos seguintes um recorte de cada assunto abordado. Começando pelas crianças na era digital, onde será apresentado os malefícios e benefícios do uso dos aparelhos tecnológicos, e trazendo recomendações importantes para com o uso deles. Também será mostrado a ligação entre tecnologias com a criatividade, um pouco sobre as práticas artísticas, ludicidade, arte educação, e será finalizado com informações importantes de como o design pode auxiliar no desenvolvimento projetual.

3.1 CRIANÇAS NA ERA DIGITAL

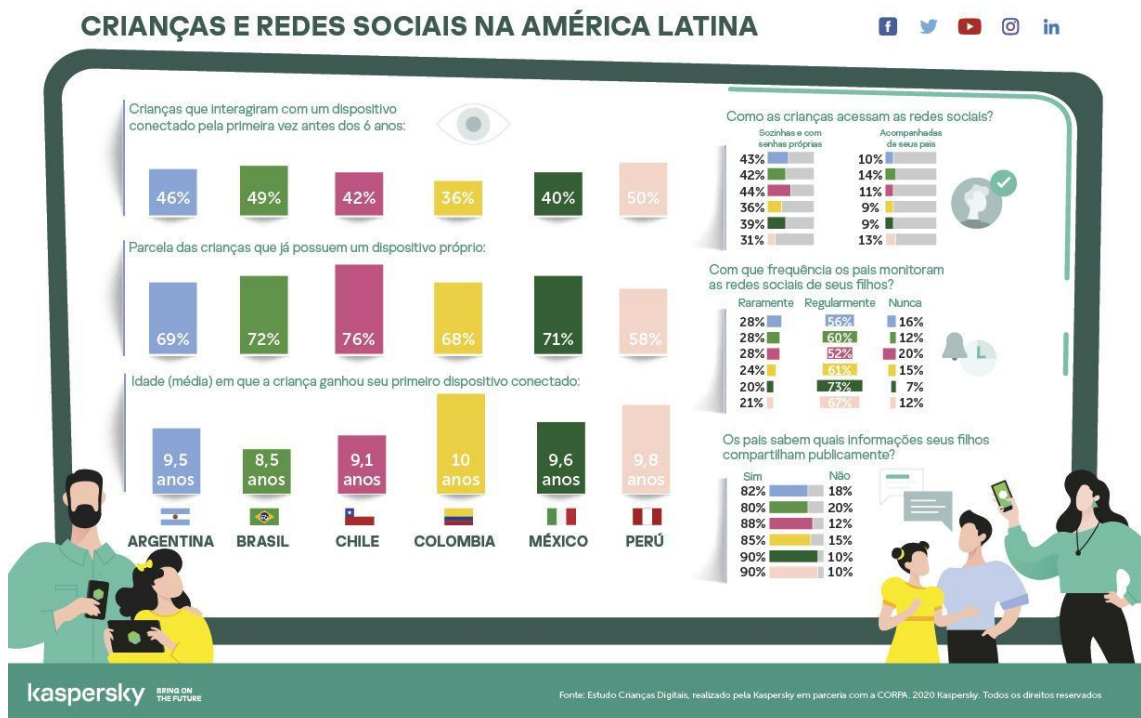
O ser humano é um ser criador, a cada dia suas novas invenções e descobertas são postas à mostra para auxiliar-nos, desde a cura de doenças até os objetos mais simplórios. Atualmente uma das invenções mais significativas dessa raça a qual também nos incluímos, é capaz através de seus artifícios nos proporcionar um mergulho em uma realidade tecnológica.

Essas tecnologias hoje já nos possibilitam uma comunicação mundial instantânea, e analisando o contexto da humanidade a um século atrás pode-se dizer que era um meio improvável ou impensável para tal transformação. Mas elas certamente fazem muito mais, a rede online se tornou uma grande biblioteca global para acesso a qualquer conteúdo, e buscar informações nunca foi tão fácil. Poucos cliques bastam para adquirir novos conhecimentos, fazer compras internacionais, conversar com um parente distante ou escutar milhares de músicas sem possuir algum CD, disco ou fita. Sabemos que a vida é uma transformação que não cessa, e enquanto o ser humano estiver vivo continuará criando. Ficando o questionamento do que para nós atualmente considerado inimaginável poderá se suceder daqui alguns anos.

As crianças nascidas nas duas últimas décadas são consideradas como a geração digital por estarem introduzidas nesse cenário tecnológico. Tal característica se faz preocupante quando as crianças acabam inseridas em um contexto familiar em que o uso dessas tecnologias é irresponsável, especialmente quando os pais também se tornam reféns delas, e não percebendo que os problemas ou mudanças (físicas, mentais, emocionais ou comportamentais) vão surgindo lentamente ao “normalizar” o uso das telas como parte da rotina familiar.

De acordo com resultados da pesquisa do estudo *Crianças Digitais*, realizado pela Kaspersky e consultoria CORPA “mais de 70% das crianças brasileiras ganham seu primeiro smartphone ou tablet antes de completar 10 anos de idade”. Ainda de acordo com os mesmos dados divulgados, 69% das crianças usam com a finalidade de se divertir, 33% os utilizam para estudar e apenas 9% usam para se comunicar com outras pessoas (RODRIGUES, 2020).

Figura 1 – Kaspersky: estudo Crianças Digitais



FONTE: Blog Kaspersky Daily 2020¹

Como podemos observar nos dados do gráfico acima, a idade média em que as crianças ganham o seu primeiro dispositivo se encontra na faixa de oito anos e meio. Apesar disso, há uma quantidade significativa de crianças que iniciam a interação com um dispositivo conectado à internet antes mesmo dos seus seis anos de idade.

Nesta perspectiva, é importante pensar na forma com que as tecnologias chegam até as crianças e como estão despertando seu interesse, tendo em vista que para elas tudo é novo, bem como averiguar como percebem elementos com o uso das tecnologias digitais que não percebem ao manipular objetos concretos (SILVA; FAGUNDES; MENEZES, 2018, p. 2).

O ato de observar os adultos interagindo com os dispositivos desperta curiosidade na criança, fazendo com que ela também queira interagir com o mundo que há dentro das telas. Para Vygotsky (1991) a imitação é o principal impulso para o desenvolvimento humano, sendo assim, as crianças aprendem observando e também replicando o que está ao seu redor. Com esta informação podemos deduzir que os tutores são grandes agentes influenciadores para a formação do ser que está na fase inicial de seu desenvolvimento, possuindo esse peso ou potência que se iguala a um espelho para com seus filhos.

Para prover uma realidade mais benéfica para os pequenos quando utilizam o meio digital, sabe-se da importância da presença de um adulto durante a atividade, porém isso nem sempre é possível. Com um simples exercício de observação pode-se analisar situações e exemplos de como os próprios tutores acabam usando de forma equivocada com seus menores, como os casos em que essas ferramentas acabam sendo utilizadas como um meio de silenciar a criança ao deixá-la entretida com as telas ou também por simples desinteresse em desempenhar seu papel como responsável.

¹ A pesquisa pode ser acessada na íntegra pelo site da Kaspersky. <<https://www.kaspersky.com.br/blog/criancas-smartphones-brasil-pesquisa-dicas/15595/>>. Acesso em: 8 abril 2021.

Antigamente o processo de confecção caseira dos brinquedos era um meio de aproximar os pais de seus filhos. Materiais como argila, madeira, tecidos, vidro, papel, pedras ou elementos retirados de plantações, como o caso da espiga de milho, foram muito utilizados para a produção dos artefatos. Por consequência da industrialização, os brinquedos nos tempos atuais vem perdendo espaço e ficaram sujeitos ao que se tem disponível na prateleira ou nas próprias telas dos dispositivos. Esses, acabam sendo criações de adultos para as crianças, e não criações exclusivas delas mesmas. Resultando também em um brincar sob a perspectiva dos adultos.

Porém, quanto mais a industrialização controla a fabricação dos brinquedos, mais a situação imaginária que antes era uma criação livre da criança, põe-se a serviço da imitação do mundo adulto. Com isso, a própria atividade de brincar, que é livre, fica refém desta situação (GONÇALVES, 20--., p.12).

Meira (2003) constata que, depois das crianças terem suas vidas invadidas pela avassaladora rede de aparelhos virtuais, acaba sendo um extremo desafio suspender o tempo e conseguir brincar livremente, daí a importância de um uso mais consciente auxiliado pelos pais.

Os games, jogos virtuais, não têm a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com carrinhos ou bonecas. Prescindem da presença do outro, e da materialidade dos brinquedos. Obviamente, são formas que as crianças encontram de falar deste universo que as cerca, de apropriar-se dele ao navegar nas vias eletrônicas, mas a automatização que rege os jogos virtuais apresenta efeitos de apagamento do tecido social que se construiria em presença (MEIRA, 2003, p.78).

À vista disso, um uso correto se faz em conjunto com todos os seres participantes que constituem suas famílias. As crianças não podem deixar de viver suas etapas vivenciais substituindo o brincar por atividades dentro de telas. É dando um bom exemplo e auxiliando os pequenos a ter um uso objetivo para com as ferramentas que se pode criar hábitos saudáveis, esses que os acompanharam pelo resto de suas trajetórias.

3.1.1 RECOMENDAÇÕES ACERCA DO USO DE TECNOLOGIAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

No ano de 2016, a SBP, lançou e divulgou um manual de orientação sobre a Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital². Nele constam recomendações para pais a respeito de qual a idade inicial ideal para que seus filhos comecem a ter contato com os aparelhos. É informado também, a quantidade máxima de horas recomendadas por dia, considerando a idade e a etapa do desenvolvimento cerebral-mental-cognitivo-psicossocial das crianças e adolescentes, além de outras questões importantes a serem pontuadas na atenção dos responsáveis. No parágrafo abaixo há alguns tópicos para ajudar pais e filhos a se relacionar com as tecnologias de uma forma mais saudável e benéfica, todos eles de acordo com as orientações da Sociedade Brasileira de Pediatria:

- Crianças menores de 6 anos precisam ser mais protegidas da violência virtual, pois não conseguem separar a fantasia da realidade. Jogos online com cenas de tiroteios com mortes ou desastres que ganhem pontos de recompensa como tema principal, não são apropriados em qualquer idade, pois banalizam a violência como sendo aceita para a resolução de conflitos, sem expor a dor ou sofrimento causado às vítimas, contribuem para o aumento da cultura de ódio e intolerância e devem ser proibidos.
- Estabelecer limites de horários e mediar o uso com a presença dos pais para ajudar na compreensão das imagens. Equilibrar as horas de jogos online com atividades esportivas, brincadeiras, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza.
- Conversar sobre as regras de uso da Internet, configurações para segurança e privacidade e sobre nunca compartilhar senhas, fotos ou informações pessoais ou se expor através da utilização da webcam com pessoas desconhecidas, nem postar fotos íntimas ou nudes, mesmo com ou para pessoas conhecidas em redes sociais. Monitorar os sites/programas/aplicativos/ filmes/vídeos que crianças e adolescentes estão acessando/visitando/trocando mensagens, sobretudo em redes sociais. Manter os computadores e os dispositivos móveis em locais seguros, e ao alcance das responsabilidades dos pais (na sala) ou das escolas (durante o período de aulas).
- Usar antivírus, *antispam*, *antimalware* e softwares atualizados ou programas que servem de filtros de segurança e monitoramento para palavras ou categorias ou sites. Alguns restringem o tempo de uso de jogos online e o uso de aplicativos e redes sociais por faixa etária. Ainda assim, é importante explicar com calma e sem amedrontar as crianças e adolescentes sobre quais são os motivos e perigos que existem na Internet, espaço vazio e virtual e onde nem tudo é o que parece ser!
- Aprender / Ensinar a bloquear mensagens ofensivas ou inapropriadas, redes de ódio, violência ou intolerância ou vídeos com conteúdos sexuais e como denunciar cyberbullying em helplines ou através da SAFERNET ou disque-denúncia tel. 100.
- Conversar sobre valores familiares e regras de proteção social para o uso saudável, crítico, construtivo e pró-social das tecnologias usando a ética de não postar qualquer mensagem de desrespeito, discriminação, intolerância ou ódio. Desconectar. Dialogar. Aproveitar as oportunidades aos finais de semana e durante as férias para conviver com a família, com amigos e dividir

² O manual pode ser acessado na íntegra pelo site da SBP.

<<https://www.sbp.com.br/publicacoes/publicacao/pid/saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>>. Acesso em: 24 abril. 2021.

momentos de prazer sem o uso da tecnologia, mas com afeto e alegria (2016, p.3).

Ainda de acordo com a SBP, se ressalta a recomendação de que para crianças e adolescentes não façam uso de *smartphones*, computadores ou televisão em seus próprios quartos. Devendo-se evitar que fiquem isolados em seus quartos e que o uso de tecnologias interfira na saúde do sono, de forma que respeitem uma quantidade saudável de 8 a 9 horas de sono por noite. Bons hábitos produzidos desde jovens, assim, fornecem um desenvolver saudável e relações com esse meio tecnológico mais seguras.

3.1.2 MALEFÍCIOS E BENEFÍCIOS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Com a chegada do papel de ser pai/mãe se estabelece também uma preocupação projetada sobre a criança. Naturalmente, este sentimento se transfere também para a interação de seus filhos com o mundo virtual. “Na ausência de dados claros, muitos pais e educadores temem os efeitos que as tecnologias digitais estão tendo sobre nossas crianças e sua capacidade de aprender.” (GASSER; PALFREY, 2011, p. 269).

3.1.2.1 MALEFÍCIOS

De acordo com Varella (2019)³, embora ainda não existam pesquisas a longo prazo que meçam o impacto do uso de aparelhos tecnológicos em crianças, em virtude dessas tecnologias serem insuficientemente antigas, estudos já indicam certas consequências. O uso excessivo desses dispositivos têm causado prejuízos

³A coluna pode ser acessada na íntegra pelo Portal Drauzio Varella. <<https://drauziovarella.uol.com.br/coluna-2/uso-excessivo-de-celulares-pode-ser-prejudicial-as-criancas-coluna/>>. Acesso em: 9 abril 2021.

no desenvolvimento cognitivo e social. Mostra-se inclusive uma influência no peso de crianças e adolescentes.

Em concordância com a Sociedade Brasileira de Pediatria (2016), há benefícios e malefícios ao usar tecnologias digitais. Assim, é de fundamental importância o bom senso e a informação adequada que os pediatras devem enfatizar para as famílias, crianças e adolescentes sobre este assunto.

O uso precoce e de longa duração de jogos online, redes sociais ou diversos aplicativos com filmes e vídeos na Internet podem causar dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas e dificuldades escolares; a dependência ou o uso problemático e interativo das mídias causa problemas mentais, aumento da ansiedade, violência, cyberbullying, transtornos de sono e alimentação, sedentarismo, problemas auditivos por uso de headphones, problemas visuais, problemas posturais e lesões de esforço repetitivo (LER); problemas que envolvem a sexualidade, sexting, incluindo pornografia, acesso facilitado às redes de pedofilia e exploração sexual online; compra e uso de drogas, pensamentos ou gestos de autoagressão e suicídio; além das “brincadeiras” ou “desafios” online que podem ocasionar consequências graves e até o coma por anóxia cerebral ou morte (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2016, p. 2).

As gerações que já nasceram com a presença da tecnologia em suas vidas são denominadas “nativos digitais” por Gasser e Palfrey (2011). Em comparação com gerações anteriores, eles apresentam hábitos e ideias diferentes, como na questão da privacidade. Por passarem tempo demais no ambiente virtual, eles acabam deixando mais vestígios em áreas públicas online. Eles podem compartilhar suas identidades e aspirações, mas também podem correr o risco de se colocarem em situações perigosas e humilhantes no futuro, além de deixarem rastros para marqueteiros e pedófilos.

A quantidade de reportagens na mídia a respeito de ameaças online, pornografia, violência e vícios em internet ou em videogames, alimenta uma preocupação a respeito da liberdade de acesso pelos jovens.

Mas como a cultura do medo emerge em torno do ambiente online, devemos colocar as ameaças reais no contexto das oportunidades concretas; nossos filhos e as futuras gerações têm enormes oportunidades esperando por eles, não apesar da área digital, mas por causa dela (GASSER; PALFREY, 2011, p. 18).

Gasser e Palfrey (2011) chamam a atenção para a postura dos legisladores de incentivar a proibição e a restrição de certos acessos pelos jovens. De fato, a

segurança e a maneira como os jovens se relacionam com a sociedade em geral merece atenção. Por outro lado, tendo em vista o papel da tecnologia nas nossas vidas, enfatizar a educação e dar aos jovens as ferramentas e habilidades necessárias para sua segurança, é uma alternativa não explorada.

Em alguns casos, como no crescimento da criatividade online, estas tendências indicam oportunidades que devemos aproveitar. Em outros, como o problema da privacidade ou o aumento da intimidação (cyberbullying) que ocorre online, perigos substanciais espreitam o futuro digital que devemos evitar na passagem (GASSER; PALFREY, 2011, pg. 22).

Preocupações e medos a respeito da segurança dos filhos são naturais, até mesmo antes dos nativos digitais. Se as crianças estiverem sozinhas em casa ou em parques por um momento que seja, há uma preocupação com a sua segurança. Considerando que os jovens estão passando uma parte cada vez maior de seu tempo livre online e sem monitoramento, é uma situação de certa forma similar, pois não sabemos quem está ali espreitando. Intimidação cibernética e perseguição cibernética, são alguns nomes novos para problemas antigos, já existentes no mundo offline, provenientes de danos psicológicos, de experiências negativas ou da exposição a conteúdos prejudiciais. Há também o risco de dano físico que pode ser infligido por alguém que encontrou sua vítima previamente online. Especialmente para crianças pequenas, o risco psicológico causado por algo que elas ainda não estão prontas para ver é perigoso, assim, segundo Gasser e Palfrey (2011)

[...] é improvável que muitas crianças passem pela escola elementar sem serem expostas a comportamento inapropriado ou perturbador no pátio da escola – ou em uma reunião de família. O mundo online não é único neste aspecto.” Gasser e Palfrey (2011, p.103)

Apesar das semelhanças entre o mundo online e offline, existem algumas diferenças significativas para a questão da segurança e saúde dos jovens. A extraordinária quantidade de informações e a facilidade de acesso a elas, somados ao tempo prolongado de acesso online, aumentam as possibilidades do jovem encontrar-se com situações de risco. A falta de monitoramento e atenção aos conteúdos por parte dos adultos com quem ele convive, dificulta a assistência para assimilar a experiência.

Os pais e os professores têm muito mais a oferecer aos jovens sobre como proteger suas identidades do qualquer um deles pode pensar. O primeiro desafio é ter conhecimento suficiente para ser digno de crédito. Mas uma vez que a conversa comece, tudo ficará melhor (GASSER; PALFREY, 2011, pg. 85).

Pais e professores precisam refletir sobre o que está acontecendo e como podem interferir nessa realidade. Gasser e Palfrey (2011) sugerem que um simples diálogo possa ajudar a identificar os conteúdos que as crianças estão acessando e então orientá-las melhor. Em outros casos, a internet pode também oferecer a solução para o problema ao facilitar o diálogo entre pais e filhos para terem conversas difíceis de estabelecer cara a cara, ou impossibilitadas por questões de distanciamento.

3.1.2.2 BENEFÍCIOS

A revolução digital já modificou e simplificou muitos processos em nossas vidas, e de acordo com a demanda, segue evoluindo e expandindo possibilidades. Segundo Silva (2017), as tecnologias oferecem novas perspectivas de aprendizagem, de expressão da criatividade e de acesso à informação. Tendo em vista que elas fazem parte da maneira como o mundo se organiza hoje, acessá-las mais cedo pode ser uma oportunidade para o desenvolvimento intelectual e da autonomia do indivíduo.

A facilidade de acesso, a disponibilidade, a forte atratividade e a diversidade de possibilidades de uso, são outros fatores que facilitam a inclusão da tecnologia no ensino e na aprendizagem. Silva (2017) ressalta que o professor bem instruído pode intermediar e proporcionar o uso da tecnologia, desde que tenha propósitos e objetivos bem definidos. Assim fugiria-se do uso corriqueiro como passatempo e como um simples brinquedo para se tornar um aliado na construção do conhecimento e da expressão da criatividade.

É através da informação, do diálogo e das interações pessoais que este impasse poderá ser superado, afinal seria incoerente proibir o uso de uma ferramenta que quando utilizada com objetivos definidos e com moderação poderá contribuir para que a criança construa seus conhecimentos a partir das ações que ela própria estabelece (SILVA, 2017, p. 51).

Para Gasser e Palfrey (2011), não somente as crianças, mas também adolescentes devem ser informados da importância e da necessidade de se ter hábitos mais saudáveis com o uso dessas tecnologias. Por serem nativos digitais e estarem muito próximos e familiarizados com esse universo de possibilidades, eles apresentam uma expressão criativa diferente da que seus pais apresentavam quando tinham a sua idade.

Silva (2017) questiona sobre as diferenças entre o aprendizado a partir das tecnologias digitais e a partir da maneira tradicional. Ela evidencia a semelhança entre a informação obtida em websites em comparação com a obtida em livros e jornais, e aponta comportamentos atuais por parte das crianças questionando se eles seriam causas ou efeitos desta inclusão digital.

Este paradigma sobre os benefícios e malefícios do acesso facilitado e liberado da tecnologia apresenta opiniões divergentes. O que se faz certo é a crescente demanda e normalização do acesso pelos responsáveis dos menores. Assim sendo, os autores defendem a possibilidade do uso consciente e bem instruído dessas ferramentas para colaborar com o desenvolvimento dos jovens, pois seria incoerente deixar passar as oportunidades que as tecnologias têm a oferecer.

3.1.3 IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CRIATIVIDADE

As tecnologias digitais surgem para facilitar os meios de comunicação e processos de distribuição de conteúdos, e esse novo mundo das mídias não só vem para proporcionar aos usuários uma maior interação entre eles, mas também compartilhar arquivos como imagens, vídeos, áudios ou textos. Agora mais do que nunca temos essa facilidade de manipulação e disseminação.

Gasser e Palfrey (2011, p.131) afirmam que “A internet liberou uma explosão de criatividade – e junto com ela milhares de novas formas de expressão criativa – em ampla escala. A explosão está introduzindo simultaneamente tipos de nova

expressão que o mundo jamais viu.”, e que os nativos digitais denominados por eles, estão cada vez mais envolvidos na criação de conteúdos para expor em ambientes online. Em seu livro resultado de muitas pesquisas, comentam que cerca de 64% dos adolescentes que estão conectados online nos EUA já criaram algum tipo de conteúdo na ou para a internet. (2011, p.131)

A grande maioria dos Nativos Digitais não está sonhando nem com fama nem com fortuna quando cria online. Simplesmente querem se expressar, como os seres humanos vêm querendo desde que fizeram suas primeiras pinturas nas cavernas mais de 30 mil anos atrás. O desejo de expressar suas próprias crenças e opiniões – de compartilhá-las com outras pessoas – é inerente à natureza humana. Os avanços nas tecnologias digitais têm permitido que praticamente qualquer usuário com habilidades digitais básicas e acesso rápido à internet se expresse de maneiras criativas e a baixos custos. O impulso não é nada novo, mas as formas de expressão, sim. E o impacto sobre o modo em que as culturas passam a ser entendidas pode ser significativamente diferente do que nas eras anteriores (GASSER; PALFREY, 2011, p.144).

Atuando como um meio criativo, as tecnologias digitais mostram uma de suas potencialidades. “O movimento na direção das criações digitais e da criatividade online tem a ver com o compartilhamento. Ele é inerentemente social e colaborativo. Em muitos aspectos, tem a ver com o poder das comunidades.” (GASSER; PALFREY, 2011, p.137).

Os aplicativos e plataformas virtuais em paralelo com as outras tecnologias proporcionam um maior nível de interatividade entre usuários e seus conteúdos, comparando com a televisão, onde essa, não fornece muita participação além do que os controles podem oferecer.

Além de desfrutar de hábitos criativos, o mundo online apresenta a oportunidade de apreciar também os trabalhos e obras de outros autores, que acrescentam no processo de criar para realizar suas obras expressivas, e auxiliar no fortalecimento de uma atuação no envolvimento social e cultural. O mergulho nessa realidade altamente tecnológica traz por consequência mais possibilidades para se criar e aprender, Gasser e Palfrey observam que: “O processo de aprendizagem e criação ocorre com outros e a partir de outros, com frequência não em casa ou na escola, mas em redes públicas online.”. (2011, p. 148)

E o que dizer da internet que criou esse campo tão fértil para a criatividade? Certamente, um fator crucial é o baixo custo da criatividade que pode potencialmente atingir audiências enormes. Ao contrário do custo de produção de um filme ou disco tradicional, o custo das formas de arte em que os Nativos Digitais estão sendo pioneiros é muito pequeno. São danos de

uma cultura de criatividade potencializada por tecnologias baratas e ultra-simples (GASSER; PALFREY, 2011, p. 141).

As criações humanas são incessantes, e como as mídias e ferramentas digitais estão presentes para contribuir em diversas necessidades, é considerável o uso para promover uma auto-expressão, já que são favoráveis para proporcionar um maior engajamento. Na concepção Gasser e Palfrey (2011, p.143) de “As motivações para a criatividade digital não são em nada diferentes das motivações para outros tipos de criatividade. Desde o início dos tempos, os jovens têm sido criativos.”.

O processo criativo é um trabalho constante, de modo que precisa ser alimentado diariamente para não acabar estagnado e deixando de aproveitar o grande poder de realização que todos nós possuímos, seja essa manifestação podendo ser material ou não. Educar os pequenos e jovens para como irão criar através desses meios também é indispensável, principalmente quesito em como irão se apropriar de outros materiais alheios, em razão de que por mais que as finalidades possam ser inovadoras e criativas, podem-se colocar em risco e sofrer com as penalidades da violação dos direitos autorais.

3.2 PRÁTICAS ARTÍSTICAS

A palavra arte tem sua origem no latim e significa técnica ou habilidade, onde suas variações vão surgindo conforme a época e a cultura, por sua história acompanhar a história do homem. Para o filósofo grego Aristóteles de 384 a.C, a *mimesis* ou arte mimética, refere-se a sua teoria sobre a arte ser uma imitação da realidade, de modo específico a natureza e o homem dando alusão a sua materialidade. A arte, também, normalmente nos é entendida como uma maneira do homem se comunicar ligada às manifestações estéticas. Possuindo as mais variadas maneiras de serem executadas, desde arte visual que inclui a pintura, o desenho e a escultura que habitualmente são as mais lembradas em nossa tela mental, além da música, dança, arquitetura, escrita, fotografia, cinema, teatro, entre outras ramificações das mesmas.

O ensino de artes visuais é essencial para a criança desenvolver suas habilidades, conhecer os sistemas de simbologias feitas pelo homem e reconhecer suas capacidades, mas não pode se restringir somente a essas práticas. O ensino de arte deve ser proposto como um instrumento de reflexão, além de se construir junto com o conhecimento do fazer artístico. Desta forma, explorar as diferentes variações de arte, separadas ou combinadas possibilitam uma construção de habilidades como a criatividade, onde percepção e improvisação acabam se afluando, e a comunicação, que possibilita uma maior harmonia no trabalho em grupo. No entendimento de Santos e Costa constatamos:

O desenvolvimento dessa expressão infantil acontece junto com seu desenvolvimento afetivo, perceptivo e intelectual e resulta do exercício de conhecimento de mundo. Exercício esse de construir noções a partir das suas experiências sensoriais e/ou corporais (2016, p.3).

Com a ampliação das experiências perceptivas, através do toque, da visão, do cheiro, realizando observações, a criança vai ganhando mais material que as ajudaram a realizar as suas representações simbólicas. Isso demanda um cuidado por parte dos professores e orientadores nas práticas trabalhadas, para que se possa ser efetivo aprimoramento dos potenciais dessas informações armazenadas. Através das atividades ou possíveis criações, elas aprendem os atributos e características dos objetos ou situações que se apresentam, onde naturalmente vão aprendendo e se relacionando com o mundo sensível. Começam a reconhecer os aspectos das formas, o volume, textura, tamanhos, cores, sons, movimentos, onde aprendem a fazer as conexões desses aspectos para poder utilizar como ferramentas de criação, além de assimilar qualidades e funções das demais áreas artísticas.

No desenvolvimento da criação artística infantil, inclusive a plástica, é preciso seguir o princípio da liberdade, que é a condição imprescindível de qualquer criação. Isso significa que as aulas de criação para crianças não podem ser nem obrigatórias nem compulsórias e podem surgir apenas dos seus interesses. Por isso, na idade de transição, o desenhar também não pode ser um fenômeno comum e geral. Mas, tanto para as crianças talentosas como para as que não têm interesse em se tornar pintores profissionais, o desenhar possui um enorme sentido cultivador; quando, segundo o depoimento apresentado antes, as cores e o desenho começam a dizer algo para a adolescente, esta começa a dominar uma nova língua, que amplia sua visão de mundo, aprofunda seus sentimentos e transmite-lhe na língua de imagens o que de nenhuma outra forma pode ser levado até a consciência (VIGOTSKI, 2009, p.117).

Pais e professores são os principais aliados para a criança compreender tais conhecimentos, pois ela não se educa sozinha, devendo-se estar presentes em todo o caminho e extensão do processo. Oferecendo o conhecimento sobre a arte ou até mesmo os materiais, e permitindo que a criança explore e transmita a arte se mostra uma excelente ferramenta que contribuirá para ela se expressar, conhecer e lidar tanto com os seus sentimentos e sua linguagem de mundo. Santos e Costa (2016, p.4), comentam que “Através da realização de atividades artísticas a criança desenvolve sentimentos, auto-estima, capacidade de representar o simbólico, analisando, avaliando e fazendo interpretações, desenvolvendo habilidades específicas da área das artes.”. Práticas como a dança, o teatro, a musicalidade, naturalmente também contribuíram para desenvolver e conhecer a sua linguagem corporal e adquirir mais consciência na troca de saberes.

É necessário então, estimular os processos de criação com as próprias obras das crianças, mas também oferecer um referencial histórico e teórico, para somar no desenvolvimento de conhecer a arte. Colaborando para o momento em que a criança irá começar a externalizar seus sentimentos e emoções através da mesma, assim, sua produção ganhará sua própria identidade, estilo e gosto, deixando a sua marca comunicativa através de seus símbolos revelando ao mundo a sua arte.

Para tal, o professor deve planejar suas aulas fornecendo materiais, técnicas e recursos de aulas estando ciente nas relações dos conteúdos apresentados para que possibilite o desenvolvimento livre da criança, sem que se deixe as práticas de lado. Ao estar atento às necessidades individuais de cada aluno, precisa organizar e elaborar métodos que sejam eficazes para estimular suas sensibilidades, o que demanda a importância de ouvir o aluno, escutando os seus interesses e mutuamente também sendo sensíveis perante os mesmos para poder lhes oferecer as oportunidades adequadas.

3.2.1 IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE

Nós estamos em constante aprendizado desde que nascemos. Estimular e incentivar a imaginação das crianças desde suas primeiras etapas na infância podem ajudá-las a se desenvolver de uma forma mais segura e confiante no seu modo de criar e se expressar enquanto atuam em sociedade.

Vigotski (2009) diz que no cotidiano consideramos imaginação ou fantasia tudo aquilo que não é considerado real, de modo que não corresponde à realidade que nos cerca, desprovido de um significado prático. Também enfatiza que criação é movida por nossos pensamentos e sentimentos, sendo um processo necessário para nossa existência e não apenas um divertimento para a nossa mente. Se mostra incorreto então pensar que a realidade não anda alinhada com a fantasia, já que os frutos de nossas criações externas provém de um mundo ideológico, não palpável, mas que se torna cognoscível ao passo que modelamos e atribuímos significados para as nossas obras.

Na verdade, a imaginação, base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível a criação artística, a científica e a técnica. Nesse sentido, necessariamente, tudo o que nos cerca e foi feito pelas mãos do homem, todo o mundo da cultura, diferentemente do mundo da natureza, tudo isso é produto da imaginação e da criação humana que nela se baseia (VIGOTSKI, 2009, p.14).

Com a imaginação a criança pode criar seu mundo próprio no ilusório, onde os seus desejos não realizáveis pelo sensível podem ser realizados no fantástico. Assim, precisamos respeitar o processo de criação dos pequenos, tendo em vista que é uma maneira que eles podem expressar seus sentimentos e também manifestar a sua compreensão do que é considerado realidade para nós.

Para Vigotski (2009) a imaginação se constrói a partir de elementos retirados da realidade para qual aponta a necessidade que ela possui de uma experiência anterior, e somente a origem de representações místicas ou religiosas sobre a natureza humana são atribuídas a forças maiores, e não de nossas experiências. Também ressalta que quanto mais acumulamos experiências, mais significativa e produtiva será nossa atividade de imaginar, conforme: “a atividade criadora da imaginação depende diretamente da riqueza e da diversidade da experiência

anterior da pessoa, porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia” (VIGOTSKI, 2009, p. 22) .

Em cada estágio da infância a criança vai acumulando e enriquecendo suas experiências que são compostas por percepções internas e externas, e por consequência disso se expressando de uma maneira diferente no mundo, além de demarcar características próprias de criação para cada um de seus períodos vivenciais. Vigotski (2009, p.46), menciona em seus estudos que “a criança é capaz de imaginar bem menos do que um adulto, mas ela confia mais nos produtos de sua imaginação e os controla menos”, complementando que:

O ideal é uma construção da imaginação criadora; é uma força ativa da vida somente ao dirigir as ações e os comportamentos do homem, buscando encarnar-se e realizar-se. Separando-se, assim, o espírito sonhador e a imaginação criadora como dois extremos e formas essencialmente diferentes de fantasia, ficará claro que, em todo processo de educação da criança, a formação da imaginação não tem apenas um significado particular do exercício e do desenvolvimento de alguma função separada, mas um significado geral que se reflete em todo o comportamento humano. Nesse sentido, o papel da imaginação no futuro dificilmente será menor do que seu papel no presente (VIGOTSKI, 2009, p.59).

A capacidade de fazer conexões de experiências é a base da criatividade, assim, quanto mais a criança vivenciou e experimentou com seus sentidos mais ela assimila e sabe expressar. Sendo que, a visão e a audição são os principais meios para se acumular conhecimento, e que a ajudaram a organizar e construir suas habilidades imaginárias a partir da reelaboração do armazenamento desses elementos. Aqui novamente ressaltando e pontuando a necessidade de se trabalhar a imaginação criadora desde pequenos, Barbosa nos mostra a papel da arte como um veículo complementar:

Dependendo, portanto, dos métodos de ensino empregados, a Arte pode ser, não apenas um auxiliar, mas o meio específico para o desenvolvimento do processo criativo geral. É necessário, entretanto, repetir que essa especificidade pode ocorrer somente se os métodos empregados incluírem exercícios que envolvam deliberadamente os critérios do pensamento criativo, em lugar de objetivar apenas valores estéticos (1975, p.63).

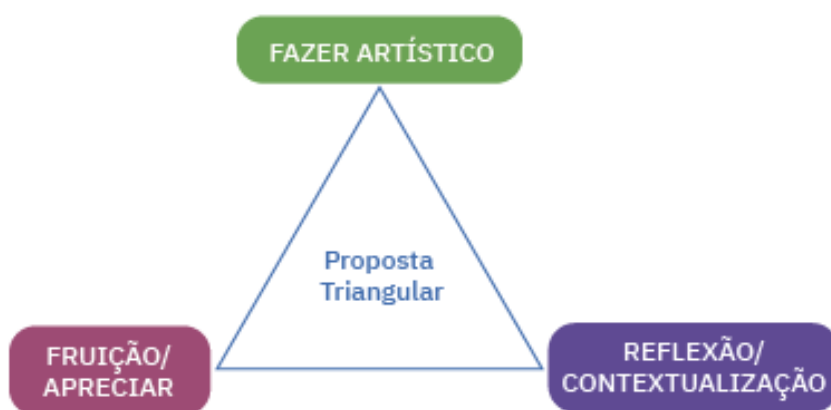
Denota-se que a arte como um meio para a expressão subjetiva ajuda no processo de despertar da criatividade, devendo-se utilizar os recursos a disposição para incentivar a criança desde cedo a criar coisas novas, juntamente colaborando

com um todo compartilhar as ideias no processo de criação ou os resultados com o coletivo.

3.2.2 ARTE EDUCAÇÃO

Ana Mae Barbosa pioneira da arte-educação no Brasil é referência metodológica pela sua contribuição e suporte à educação. Seus ensinamentos tinham como objetivo a melhoria no entendimento e ensino da arte para alavancar a aprendizagem, onde também defendia a busca do pensamento crítico para alunos e educadores. Barbosa (2012) no final da década de 80 propôs a Abordagem Triangular como uma maneira para se aprender e ensinar Arte, mas elucida que seu uso não é determinado como um modelo metodológico.

Figura 2 – Abordagem Triangular



Fonte: a autora (2021)

Conforme a imagem apresentada acima, a Abordagem Triangular é constituída por três pilares que precisam de diálogo constante entre si. A

contextualização permite que a criança entenda as condições em que as obras foram produzidas, situando-as no tempo e revelando materiais e costumes de determinado tempo, fazendo com que a criança possa comparar com a época presente. Na apreciação de obras se proporciona uma interação entre o sujeito e a arte, onde se desenvolve a leitura e a fruição dos elementos artísticos através de processos reflexivos que darão compreensão do sentido da obra. E por fim, o fazer artístico, onde a criança se torna autor articulando as ideias e manipulando materiais, assim, colocando em prática o que se aprende de forma crítica e sensível.

O Triângulo tem como objetivo abrir caminhos para o educador aplicar em suas metodologias de ensino, sendo flexível e podendo ser feitas mudanças e adaptações variadas de acordo com as demandas dos currículos escolares.

Cada escola e a Secretaria de Educação local passam a ser responsáveis pela construção do currículo, não havendo definição de conteúdos mínimos para o País ou um currículo comum às comunidades, mas sim um referencial – os Parâmetros Curriculares Nacionais –, cuja adoção não é obrigatória. [...] A formação de currículos e programas deixa de ser responsabilidade apenas dos supervisores, coordenadores e técnicos de secretaria. Os professores de todos os ciclos devem participar do processo direta ou indiretamente (por representantes da elaboração) e, em um segundo momento, como pareceristas permanentes e reformuladores do documento local, cujo epicentro é a prática da sala de aula e sua conexão com fundamentos teóricos (IAVELBERG, 2003, p. 37).

A arte inserida no contexto escolar dispõe de um poder transformador, para tanto os pais e os profissionais de ensino não devem pensar nela como um simples passatempo ou ficar alienados em um processo de ensino. Essas situações podem ser resultado da falta de experiência dos próprios professores nas áreas expressivas, podendo ocasionar equívocos em suas práticas pedagógicas. O hábito de dar somente modelos prontos a serem seguidos, por exemplo, onde se padroniza o resultado, não garante uma assimilação do que é arte, mas coloca a criança em moldes pré estabelecidos que descartam o potencial da mesma ao pensar que não é hábil o suficiente para fazer algo considerado “adequado”. Fazer as atividades somente com uma intenção decorativa, como em datas comemorativas, também não certificam tal conhecimento, assim se deve a importância de reconhecer e incentivar a livre expressão da criança de forma orientada, além de promover atividades que agreguem outros potenciais.

A auto expressão da criança quando mediada por um profissional pode assegurar a construção de seu conhecimento da arte. Mas se ressalta a importância da adição de atividades de apreciação, essas que podem ser com as obras dos coleguinhas de sala, ou de obras já conceitualizadas para que permitam uma contextualização histórica onde o educador possa situá-los de sua inserção no tempo e espaço e relacionar com o cotidiano. De modo que, cabe ao professor mediar o processo das práticas que contemplem reflexões sobre as produções e valorizar os mais variados campos de conhecimento dentro das artes quando exploradas em suas atividades. No pensamento de Vigotski (2009, p. 72), “A educação correta consiste em despertar na criança aquilo que existe nela, ajudar para que isso se desenvolva e orientar esse desenvolvimento para algum lado.”. Dessa maneira, quando bem feita, a criança vai mergulhando gradualmente em novos universos artísticos, onde situações que a desafiam vão se mostrando pouco a pouco, para revelar os seus verdadeiros potenciais.

O papel dos professores é importante para que os alunos aprendam a fazer arte e a gostar dela ao longo da vida. Tal gosto por aprender nasce também da qualidade da mediação que os professores realizam entre os aprendizes e a arte. Tal ação envolve aspectos cognitivos e afetivos que passam pela relação professor/aluno e aluno/aluno, estendendo-se a todos os tipos de relações que se articulam no ambiente escolar (IAVELBERG, 2003, p.10).

Pensando na importância da arte para a formação e maturação do ser, ensinar a aprender a gostar da arte é a melhor maneira para se tornar o conhecimento efetivo. Desta maneira a criança vai ganhando curiosidade e gosto no interesse por aprender, onde esse processo de aprendizagem aguça a sua autonomia e apreciação das formas artísticas, e conseqüentemente aumentando o consumo de arte que naturalmente vai ganhar espaço no seu dia a dia.

É necessário que o professor seja um “estudante” fascinado por arte, pois só assim terá entusiasmo para ensinar e transmitir a seus alunos a vontade de aprender. Nesse sentido, um professor mobilizado para a aprendizagem contínua, em sua vida pessoal e profissional, saberá ensinar essa postura a seus estudantes (IAVELBERG, 2003, p.12).

Quando no processo de ensinar arte as crianças têm uma inserção na interação cultural artística, auxilia em uma maior compreensão histórica do mundo, que colabora para a importância do respeito e incentivo da preservação das diversidades culturais da sociedade, essas que vão ganhando formas diferentes de

expressão a cada ciclo de tempo. Compreendendo então as obras e as suas produções, se aprende também sobre estética e conceitos do belo, que ao apreciar e começar a ter entendimento do que é arte pode se notar repetições de padrões, realizar conexões e ganhar uma ampliação no aceitação das diferentes visões do mundo artístico.

De acordo com o pensamento do psicólogo Vigotski (2009), o processo de aprendizagem dos pequenos começa muito antes deles frequentarem a escola. Então nessa fase fundamental para o seu desenvolvimento, a escola não deve ser o único espaço onde as habilidades artísticas possam ser desenvolvidas. Estimular o contato com as atividades nos lares faz com que a criança ganhe mais intimidade com os materiais para que colabore com a fluidez da sua expressão, e quando feitas as atividades em família também são excelentes para aumentar a aproximação entre pais, filhos e irmãos.

A arte se faz importante na escola porque necessariamente tem sua maior importância e exigência fora das salas de aula. Mas a arte vai além, e por todas as direções. Além de serem trabalhadas no ambiente escolar também são utilizadas como métodos terapêuticos, sendo uma excelente ferramenta para auxiliar as crianças comunicarem os seus sentimentos, como um recurso para seu autoconhecimento e possibilitar o desenvolvimento de suas habilidades motoras, cognitivas e trabalhar o seu emocional.

Requer-se do papel do professor então fazer as ligações, combinações e composições adequadas para promover a aprendizagem e se ter um ensino da arte com qualidade. Através do planejamento de suas ações e da construção do projeto curricular, para agregar os fatores do despertar do gosto de se aprender arte, revelar os potenciais criativos, desenvolver a comunicação e o olhar crítico para a vida, que proporcionam conhecimento e experiências significativas para somar e fortalecer o ensino de outras disciplinas e áreas do conhecimento.

3.2.3 ARTE E LUDICIDADE NA INFÂNCIA

De acordo com o Dicio⁴, o significado da palavra lúdico remete a brincadeiras ou uma atividade criativa feita através de jogos, obtendo-se o divertimento acima de outros objetivos e pelo prazer de fazer. Brincar é a forma natural como as crianças aprendem sobre a realidade que as cercam externamente, e que pode melhor ajudar no processo de seu desenvolvimento. Na brincadeira é que as crianças começam a entender os sentimentos que se apresentam e ter contato com as regras de como se conviver em sociedade.

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência (WINNICOTT, 2019, p.163).

A infância é reconhecida pelo trânsito entre o real e o imaginário, onde a criança vivencia uma ponte entre dois mundos, e isso influencia em como elas interagem com o seu entorno, fazendo da brincadeira uma atividade fundamental para elas se desenvolverem. Santos e Costa (2016, p.5) nos contam que “Tanto as crianças quanto os artistas percebem as coisas à sua volta de uma forma diferente e especial, pois sua percepção sensível lhes permite ressignificar o mundo por meio de configurações únicas.”. Com essa ligação entre a fantasia e a realidade, se propicia um solo fértil para criação artística, e o lúdico, no contexto do fazer artístico, concede uma experimentação mais abundante para se conhecer e significar os objetos, símbolos e saberes.

[...] é onde a criança terá a liberdade para fazer o que ela não pode fazer no mundo real, usando a imaginação e despertando seu lado lúdico. A criança usará este mecanismo para satisfazer suas curiosidades e desejos, o que a colocará em contato com certas regras sociais. Assim sendo, ao brincar e imaginar uma brincadeira, a criança estabelece critérios que darão o aspecto de como será a brincadeira, criando assim uma situação imaginária que traz elementos do mundo real, das regras e normas sociais do conhecido ‘mundo adulto’. A criança significa a brincadeira usando sua imaginação e criando

⁴ Dicionário online de português

situações no brincar em que a imaginação não é simplesmente o oposto do mundo real (as regras). A imaginação, o lúdico vai de encontro ao mundo real, só que, em sentido distinto, pois, é uma forma de satisfação que a criança encontra ao lidar com os empecilhos de suas condições (GONÇALVES, 20--, p.8).

Santos e Costa (2016, p.6) apresentam que a educação infantil deve privilegiar a liberdade de manifestação das mesmas, sendo “trabalhada em um universo lúdico e mágico nessa faixa etária”, para que os pequenos possam ser capaz de produzir através dos seus próprios processos significativos, deixando fluir as suas inspirações e ideias, enquanto se proporciona diversão que colabora para a construção de conhecimentos. O lúdico sendo um aliado e inserido no contexto escolar ou de aprendizagem, assim, contribui para o desempenho de seus estudos e tarefas. Condizente com Gonçalves (20--, p.14): “Ensinar a criança de forma lúdica é um dos objetivos da educação infantil, entendendo o que realmente significa a infância e sabendo de suas relações profundas com suas situações imaginárias.”.

Segundo o pensamento de Winnicott, (2019, p.161), na brincadeira as crianças adquirem prazer em todas as suas experiências físicas e emocionais. Então, incentivar o contato do mundo das artes com auxílio do lúdico é importante para que os pequenos consigam aprender com mais naturalidade, onde a brincadeira auxilia na obtenção desse gosto. Gonçalves (20--, p.9) também se pronuncia dizendo que há “dois fatores que facilitam o esforço da criança na realização de seus desejos”, sendo um deles o prazer e o outro o cumprimento das regras, e que além de ambos estarem presentes nas brincadeiras, são inseparáveis para se realizar a mesma, de modo que essa soma de motivos atua para provocar a “interação dos aspectos cognitivos da criança com o meio cultural”.

Estas conclusões somente são possíveis porque existe uma profunda ligação entre a criança, o brinquedo e a sociedade. Pois a criança não é algo isolado, nem possui conhecimentos ‘a priori’ de suas relações com o mundo externo. É um ser cultural, e que demonstra traços de cultura nas suas brincadeiras (GONÇALVES, 20--, p.13).

Logo, brincar como atividade básica da criança, aliado ao ensino das artes, confere uma aptidão para para o processo de significação, já que ambas as atividades não se limitam somente à dinâmica do mundo real, mas estando associadas com o mundo arquetípico, conseguem transportar conceitos do simbólico ao materializar com a arte.

As crianças sempre estão criando, imaginando e experimentando coisas. O brincar necessita de uma significação social, assim, se faz importante a troca com o outro para poder diferenciar e agregar conhecimento. Com o benefício e auxílio do lúdico nestes processos, a criança pode melhor assimilar as características artísticas que fazem parte do processo do criar, para se atuar e aprender sobre o meio cultural e sua inserção neste mundo.

3.2.4 ARTE MEDIADA PELA TECNOLOGIA

Ao compreendermos que as tecnologias digitais chegaram para adentrar a nossa realidade, devemos fazer o melhor uso delas, e usar suas ferramentas que estão a disposição para agregar nos quesitos fundamentais da natureza humana, como também fornecer materiais e funcionalidades que nos permitiram sermos livres enquanto utilizamos-as, nos beneficiando e usufruindo como mecanismos para transformação, e não nos deixando escravizar por uma realidade virtual que supre nossas idealizações pessoais.

Nenhum desses aparelhos podem substituir o papel do professor, já que educar é um processo delicado. O computador e outros aparelhos eletrônicos digitais como um recurso educacional, podem ser uma ferramenta complementar para se trabalhar e transmitir a comunicação das informações educativas, desde que se tenha planejamento de como se explorar esses meios. Sendo função do professor ou responsável pelas aulas orientar e conduzir as atividades para que tais informações sejam transformadas em conhecimento através das tecnologias disponíveis.

As aulas online já se faziam presentes nos últimos, mas após o cenário pandêmico em 2020, se tornaram uma atividade comum entrando como uma alternativa para suprir a carência de atividades educativas. As TIC's (tecnologias da informação e comunicação) são uma possibilidade para o ensino a distância, e voltadas para o conteúdo da arte "provocaram imensas mudanças na produção, difusão e distribuição, criando novos circuitos para a arte contemporânea" como Aparecida da Conceição (2011, p.158) expõe. Ainda concordando com o pronunciamento da mesma, a arte, ciência e tecnologia, continuam sofrendo esse estreitamento entre seus limites ao longo das últimas décadas.

A colaboração é um aspecto importante no uso das TIC's destacado por diversos autores como Aparecida da Conceição (2011, p.160) argumenta, onde o “processo pode se dar de várias maneiras, presencialmente durante a execução das atividades, onde um participante auxilia o outro, de modo remoto com a troca de mensagens via correio eletrônico, redes sociais em tempo real ou remoto.”.

Aparecida da Conceição (2011, p.157) nos mostra que “A arte é produzida a partir das tecnologias disponíveis em cada época.”, estando diretamente ligada às transformações que se transcorre na sociedade. Com essa afirmação se mostra óbvio que não seria diferente para nós situados no século XXI explorar a utilização dos artifícios eletrônicos para se produzir arte e outras possibilidades estéticas, além de adquirir os aprendizados da mesma.

Preparar a mente do aluno para a recepção altera sua relação com as obras veiculadas pelas NTCI. A obra do artista, material ou conceitual, real ou virtual, funcional ou não, possui coordenações de sentido; por isso, não é aberta a infinitas leituras, mas a múltiplas atribuições de sentido, em correspondência com as coordenações do sujeito leitor. O universo do receptor, sua cultura e suas competências intelectuais e sensíveis colocarão sua marca na recepção de cada obra (IAVELBERG, 2003, p.97).

Iavelberg sugere que os meios eletrônicos podem ser utilizados como uma oportunidade para a interação dos estudantes com o meio da arte, conforme:

Cabe ao professor de arte, ao ensinar conceitos e princípios, criar múltiplas oportunidades de interação dos estudantes com esses conteúdos, variando as formas de apresentá-los, utilizando meios discursivos, narrativas, imagens, meios elétricos e eletrônicos, textos; enfim, o professor pode recorrer a todos os meios para informar sobre conceitos e princípios que deseja ensinar, ciente de que é o aluno quem transforma tais informações em conhecimento por intermédio de interações sucessivas. (2003, p.27)

As diversas modalidades de comunicação através das mídias/plataformas podem oferecer esse elo entre a criança e as práticas artísticas, desde que o “fazer” seja realizado pelas mesmas. O desenrolar das atividades se dará com as crianças aprendendo e pondo em prática o que o professor orienta, e ao passo que se adquire experiência, podem procurar os caminhos próprios para realizar as tarefas e criar algo novo. Ainda destacando as palavras de Iavelberg: “As formas de comunicação das mídias podem ser trabalhadas pela construção de um espírito crítico e de uma visão lúcida, que leve ao desenvolvimento do julgamento e da autonomia.” (2003, p.96).

Desta forma, o fazer é uma condição prioritária no contexto de uma oficina onde a arte e a tecnologia se aliam. Faz parte do processo de experimentação, já citado anteriormente, permitindo tanto a aquisição de conhecimento pelo próprio processo, como por observar os demais e suas formas de fazer. A originalidade será dada pela forma de como se realiza esta atividade, pois o participante pode chegar ao resultado por caminhos diversos, compartilhando as descobertas, incremento ao pensamento reflexivo individual e coletivo (APARECIDA DA CONCEIÇÃO, 2011, p.157).

O intercâmbio entre informações por meio da internet se tornou um ato rápido e praticamente podendo ser acessado por todos que possuem um aparelho por perto. Ainda assim, no quesito em dialogar essas façanhas com recursos pré-existentes a elas para o cenário de apreciação e produção artística, Lavelberg (2003, p,97) adiciona:

Os antigos recursos de produção e apreciação da arte e acesso à produção de conhecimento sobre arte (livros, revistas, jornais, gibis de HQ, máquinas fotográficas, aparelho de vídeo, TV, filmadoras, rádios, máquinas de reprografia) podem coexistir com as novas tecnologias.

Outra opção são os museus virtuais, que através de sites interativos são numerosos e estão disponíveis para afirmar e garantir a aproximação no apreço histórico e crítico artístico. Em parte que, o responsável pelo papel de educar terá de estabelecer esse vínculo e passar confiança através dos diferentes meios de interação, de modo que chegue aos alunos a informação e conhecimento que foram pré-estabelecidas a fim de garantir com que os pequenos participem e não fiquem sujeitos a inseguranças pessoais na hora de expor suas dúvidas. A colaboração e comunicação do aluno sendo fundamental para compartilhar os conhecimentos no processo de ensino, devem resultar na autonomia individual ao se expor e trocar ideias e insights.

Fica notável o benefício que as tecnologias podem favorecer para a aproximação das crianças com arte. Ela que tem o poder de facilitar o estabelecimento de uma conexão maior do ser com sua própria natureza. Pois ao ser criativo e utilizando-se de sua personalidade, mais uma unidade se coloca no caminho para descobrir o seu próprio eu.

3.3 DESIGN EMOCIONAL

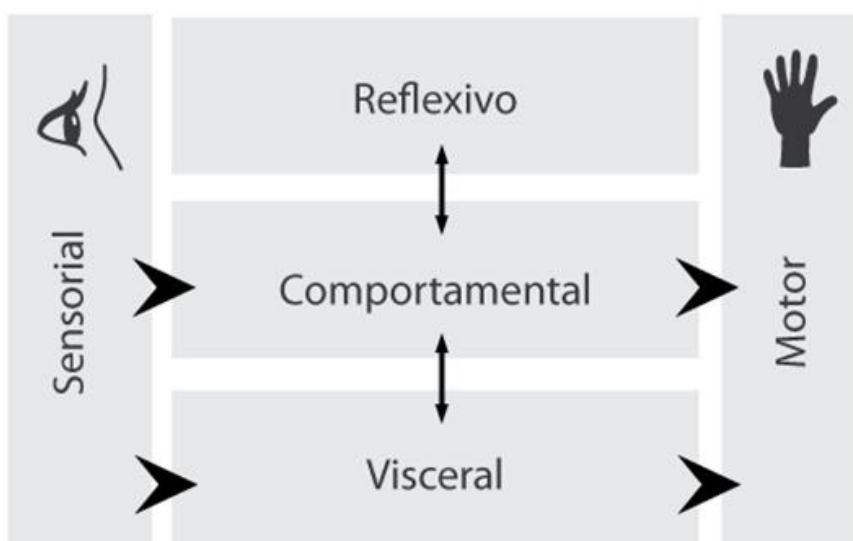
O Design tem o poder de incorporar a arte e a emoção juntamente com a técnica para comunicar e se relacionar com as pessoas. O cientista cognitivo Donald A. Norman (2004) estudou e publicou em seu livro essa conexão importante do Design com as emoções humanas, esclarecendo questões importantes de como se atuar em um projeto de acordo com os princípios do Design Emocional.

Os objetos e experiências tem o poder de nos passar sentimentos positivos e negativos de acordo com nossas percepções e vivências. Lupton (2020, p.63) nos fala que as “Emoções são mais que sentimentos internos. Elas são respostas ativas e incorporadas a pessoas, lugares e eventos que encontramos no mundo ao nosso redor.”.

Os designers voltam sua atenção para as pessoas e o modo como elas interpretam e interagem com o meio físico social. E passam a projetar com foco na *emoção* e com a intenção de proporcionar *experiências agradáveis* (NORMAN, 2004 , p.11).

Com base em seus estudos, Norman aponta três níveis com diferentes aspectos que elucidam a experiência do usuário, sendo eles: *visceral*, *comportamental* e *reflexivo*.

Figura 3 – Níveis de Processamento Cerebral



Fonte: Donald A. Norman (2004)

Figura 4 – As três camadas para Lupton



Fonte: Ellen Lupton (2020)

Ainda de acordo com os dois autores citados acima, o primeiro nível sendo o design visceral, está relacionado com o início da experiência e diz respeito a aparências perceptivas, como a cor, forma, texturas, já podendo pré-julgar se lhe é de agrado ou não os seus aspectos. O comportamental como segundo nível se encontra no meio desse processo, e está diretamente relacionado a uma resposta ou ação física, que se relaciona ao prazer e sua real efetividade no uso. Já o reflexivo finaliza essa análise da experiência, considerando a racionalização e a

interpretação, onde o design engaja a memórias e associações, gerando uma compreensão e sentido sobre os sentimentos que lhe são apresentados.

Lupton (2020, p. 65) comenta que os designers usam de seus estudos das cores, da luz, texturas e sons para poder “modular a atmosfera emocional de um produto, serviço ou local”, de maneira que mudando suas intensidades aplicáveis, ou variações dos elementos da interface, pode-se intensificar o conteúdos ou os valores emocionais que se tem o objetivo de gerar no usuário.

Emoções afetam o design de qualquer coisa, desde a fonte usada em um logotipo até um alto-falante sem fio ou um aplicativo bancário. O sucesso de um produto não depende apenas de sua utilidade básica mas de seu significado na vida de seus usuários (LUPTON, 2020, p. 63).

Lupton também faz referência a emoção estando situada no contexto da experiência do usuário, associando com a *Hierarquia de Maslow*, onde a experiência primeiramente deve ser funcional, depois confiável e usável, deixando a cereja do bolo para uma relação de interação prazerosa para o usuário.

Figura 5 – Hierarquia de Maslow



Fonte: Ellen Lupton (2020)

Para Norman (2004, p.39) “Objetos atraentes fazem as pessoas se sentirem bem, o que por sua vez faz com que pensem de maneira mais criativa.”. Assim, refletindo sobre o desenvolvimento deste projeto, o design deve apropriar-se desses aspectos emocionais juntamente com auxílio do Design Lúdico, para pensar em como se relacionar com as crianças e gerar maior interação e afinidade com a arte através dos meios digitais, também impulsionando o seu pensar criativo.

3.4 DESIGN DE LUDICIDADE

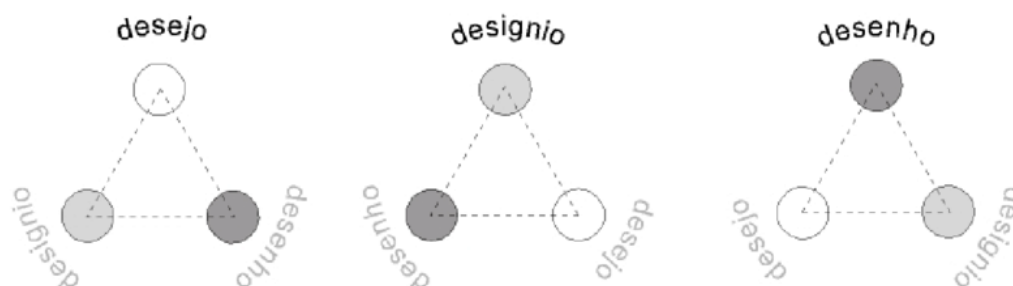
A ludicidade estando presente naturalmente nos processos de desenvolvimento do ser humano se mostra como um desencadeador para alavancar seus desempenhos.

Estando o horizonte de estudos da ludicidade situado na pragmática da comunicação, considera-se que a ludicidade tal como a comunicação é um fenômeno de natureza consequential à espécie humana, que indica uma qualidade e um estado que não são apenas característicos da infância, mas partilhados por todos os humanos de qualquer idade (LOPES 2014, p.32).

Para a mesma, o Design de Ludicidade é um conceito que gera conhecimento e facilita a compreensão das manifestações e seus efeitos lúdicos, estando normalmente situado em projetos que envolvem ações sociais, em que investigam e estimulam aprendizagens para se construir mudanças no meio. Apresentando que: “Designers, educadores, artistas, cientistas, professores, famílias e educadores e instituições, integram a dinamização da ludicidade, nos seus desempenhos profissionais.” (LOPES, 2014, p.27).

No campo do design, conforme Lopes (2014, p.37), a ludicidade se desenvolve a partir de conceitos que integram três dimensões com o mesmo nível de importância, “que geram processos estruturantes, iterativos, no design global da ludicidade, apesar de cada uma delas apresentar especificidades no percurso de desenvolvimento”. Para cada uma dessas dimensões, passa-se por um processo de múltiplas combinações que fica sujeito a um permanente feedback.

Figura 6 – Tríade processual de Design de Ludicidade



Fonte: Lopes (2014)

O primeiro desses processos é caracterizado pelo desejo, onde o processo de atuação se dá pela interação social que gera uma motivação e desencadeia a emoção. Para o segundo processo, o designio, se faz do “domínio da racionalidade que emerge e subjugua a emoção do processo do desejo”. Por conseguinte no terceiro passo, o desenho para realizar um projeto concretiza o planejamento de toda essa ação social que necessita do equilíbrio das três etapas para regular e dar ordem ao sistema, “a emoção no desejo, a racionalidade no designio e o programa no desenho da intervenção. Isto é o design de ludicidade: desejo, designio e desenho” (2014, p.38).

Lopes (2014, p.39) propõe o desejo como uma condição de ser algo em desafio para chegar a uma consumação, “uma inclinação do espírito para algo cuja posse ou realização é fonte de prazer”, onde neste processo o ser humano está como autor para uma circunstância autobiográfica. Essa família do desejo deve manter relações com as famílias do designio e do desenho para partilhar a relação e a ambição em que o desejo almeja atuar.

Deste modo, os seus valores, crenças, escolhas e não escolhas, modos de ver e de classificar o mundo fazem a mediação para a assunção do designio

e do seu propósito nas representações que o desenho da ação expressa (LOPES, 2014, p.39).

A família do desígnio se define pelo propósito do projeto, e para conceitualizá-lo se estuda a criação, a contextualização humana e social, a fim de concretizar o desejo. Para com as demais famílias, deve partilhar a emoção do propósito e a razão da decisão de suas escolhas. Suas visões e compreensões podem resultar em um confronto com o desejo, mas no momento que se buscam argumentos para se transformar o propósito se consegue avistar um esquema metodológico para orientar o desenho.

O desígnio evidencia as hipóteses de concretizar o desejo, o desígnio é o processo da concepção-revelação da condição humana lúdica e comunicante. O desígnio assume o desejo, busca o argumento e conceitualiza o processo do desenho. Deste modo, contribui para induzir à manifestação das consequências da ludicidade (LOPES, 2014, p.40).

A relação da família do desenho com o desígnio e o desejo tem como resultado o fruto dessa combinação e processo, sendo a ação das ideias criativas do autor com os benefícios e auxílios que as técnicas, os instrumentos e as tecnologias podem oferecer. Nessa fase fica visível a materialização que o autor tinha como impulso no desejo, já que o desenho é uma ferramenta metodológica para se representar os argumentos criativos de seus estudos.

Porque como ação, o desenho manifesta o desejo, materializando-o, ou destruindo-o. O desenho é orientado pelo desígnio, constringendo o desejo que vai sendo reenquadrado pela mudança instaurada pelos diferentes relacionamentos intercontextuais associados à técnica, à arte, à cultura e à ciência (LOPES, 2014, p.40).

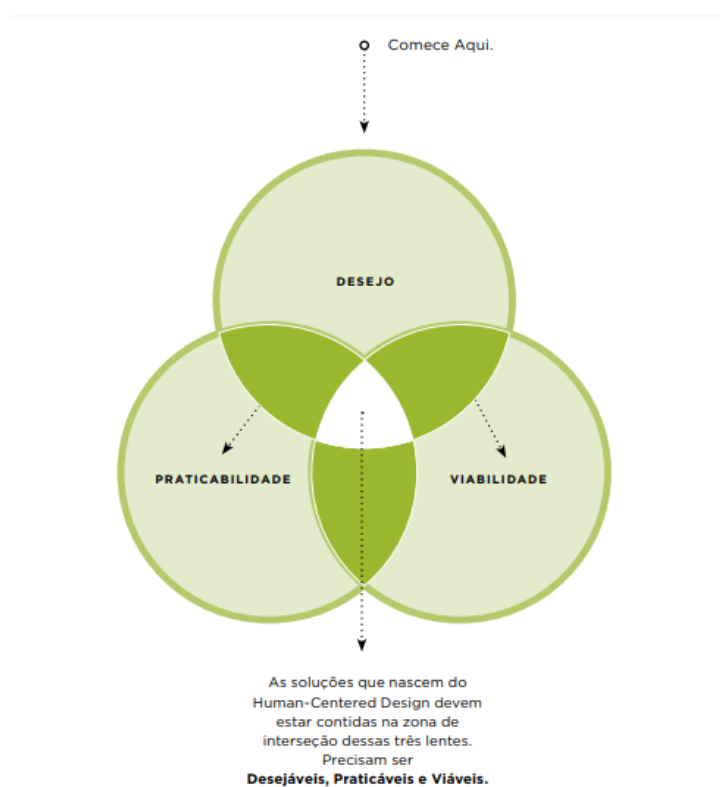
O encadeamento desses processos estruturados se manifestam de forma hierarquizada e complementar, tendo o início do desejo como o dominador que progressivamente passa a ser dominado pelo desígnio que é consequência do desejo, e posteriormente induz a uma necessidade de tomar escolhas para seguir a programação projetual do desenho, assim ambos ficam subordinados a ação social que o desenho impõem. O Design de Ludicidade nos ajuda a compreender esse fenômeno da ludicidade, suas manifestações e fenômenos, para desenvolver e fundamentar uma metodologia neste contexto para auxiliar no processo projetual.

4 METODOLOGIA

Como o propósito deste projeto é focado em abordar meios de se utilizar essas tecnologias para ampliação do contato das crianças com as práticas artísticas e criativas, foi escolhido como metodologia projetual o Human Centered Design para realização do mesmo, já que tem como foco principal o ser humano. Mais conhecido como HCD, originalmente foi criado com intuito específico para a utilização de para organizações que trabalham com comunidades carentes na África, Ásia e América Latina. Essa metodologia consiste em um kit de ferramentas desenvolvido pela empresa IDEO, uma empresa internacional de design e consultoria em inovação e também idealizadora do *Design Thinking*.

O HCD será utilizado com intuito de compreender melhor as necessidades do público alvo, para isso será operado a partir das três lentes do kit de ferramentas. “O processo do HCD começa por examinar as necessidades, desejos e comportamentos das pessoas cujas vidas queremos influenciar com nossas soluções.” (IDEO, 2015, p.5).

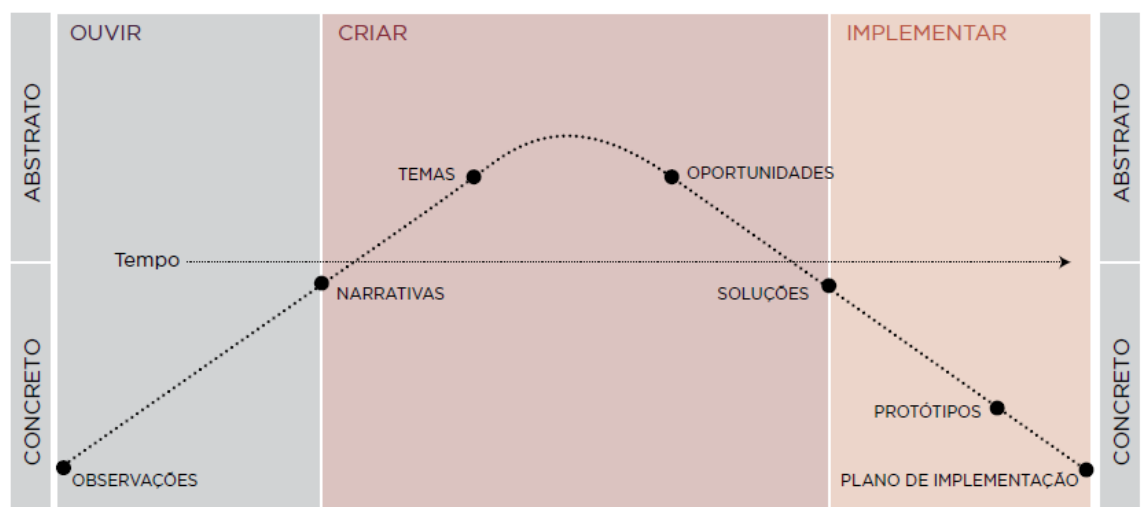
Figura 7 – As três lentes do HCD



Fonte: Human Centered Design (IDEO, 2015)

A metodologia começa com esse processo específico mas posteriormente é dividido e continua por outras três fases principais, sendo elas: Ouvir (Hear), Criar (Create) e Implementar (Deliver).

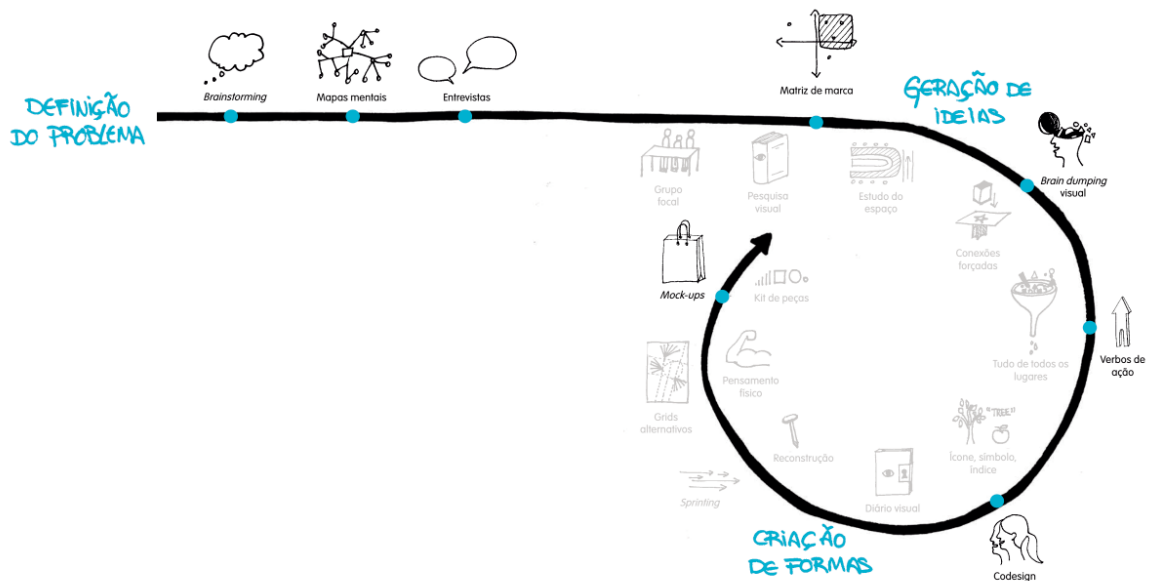
Figura 8 – Fluxograma do processo do HCD



Fonte: Human Centered Design (IDEO, 2015)

Durante a fase Ouvir consiste no processo de coletar histórias, experiências e hábitos por parte de pais e filhos por meio de entrevistas, no qual se indaga novas suposições inspirando novas ideias e soluções. Essa primeira etapa também corresponde a lente do Desejo no primeiro gráfico apresentado e tem o fim de pensar e entender as necessidades e expectativas do público alvo. Ainda durante essa fase e também respectivamente nas seguintes etapas será utilizado do HCD, juntamente com o auxílio da metodologia de Ellen Lupton (2012), apresentada no livro *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking* que mostra um caminho ilustrado para nos guiar composto por técnicas e ferramentas de design que darão suporte para desenvolver o projeto.

Figura 9 – Processo de Design de Ellen Lupton



Fonte: Ellen Lupton (2012)

Após isso, será processado todas as informações e pesquisas coletadas que vão sintetizar as ideias principais para a fase seguinte que corresponde a do Criar. Aqui todas as informações coletadas serão processadas e transformadas em ideias para chegar a uma solução para o problema do projeto. Por fim, no na parte do Implementar se apresentará propostas de solução projetuais sendo viáveis ao público alvo.

Com base e considerando as metodologias e ferramentas apresentadas anteriormente, montou-se o quadro ilustrado abaixo, onde foram resumidos os processos e anunciadas as ferramentas que serão utilizadas para a realização deste projeto.

Quadro 1 – Proposta de Metodologia

| 1ª ETAPA Ouvir | 2ª ETAPA Criar | 3ª ETAPA Implementar |
|---|--|---|
| <p>Pesquisa de campo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudo de caso - Pesquisa qualitativa <i>(entrevistas com profissionais e co-criação com público-alvo do projeto)</i> <p>Persona</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mapa de Empatia - Storytelling <p>Pesquisa Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marca - Produto - Serviço <p>Briefing</p> | <p>Design de marca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Naming - Criação de formas <p>Design serviço</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Blueprints</i> de serviço - <i>Business Model Canvas</i> - Mapa de <i>Stakeholders</i> - Fluxograma da plataforma - Mapa jornada do usuário <p>Design produto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geração de alternativas - Estudos de materiais e processos | <p>Design de marca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manual de identidade visual - Pontos de contato <p>Design de serviço</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plataforma/site - Contato - Redes sociais <p>Design de produto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kit de materiais |

Fonte: a autora (2021).

5. ENTREVISTAS

Neste capítulo serão apresentados os principais pontos do método de pesquisa qualitativo através das entrevistas realizadas. Elas são capazes de revelar as necessidades mais profundas e os desejos do público para qual está se projetando, além de favorecer o desenvolvimento da empatia com o mesmo. “O ato de projetar soluções inovadoras e relevantes, que atendam às necessidades das pessoas, começa com o entendimento de suas necessidades, expectativas e aspirações para o futuro.” (IDEO, 2009, p. 18).

5.1 FASE OUVIR

Em virtude da pandemia de COVID-19 e suas recomendações de isolamento social, optou-se para o desenvolvimento da pesquisa qualitativa realizar algumas das entrevistas via mensagem de textos, áudios e vídeo chamadas. Além das entrevistas realizadas com o público alvo, também se fez importante as palavras de uma professora que teve a oportunidade de experienciar transmitir suas aulas online, contando também com uma especialista na área de pedagogia, onde foi possível reunir informações e recomendações importantes para o desenrolar deste projeto. Nas entrevistas com pais e filhos foram atribuídos nomes fictícios para preservar a identidade dos participantes.

5.1.1 ENTREVISTA COM ESPECIALISTA

Segundo o HCD, as entrevistas com especialistas podem oferecer técnicas e informações com profundidade, e também são úteis para absorver informações em grande quantidade em um curto período de tempo. As questões a serem pontuadas durante a entrevista não devem ser limitadas a perguntas diretas.

A primeira entrevista foi realizada com Lauren C. Poletto que é pós graduanda em psicopedagogia e atua em em escolas há aproximadamente sete anos. No começo da entrevista Lauren foi questionada sobre como entendia a relação das tecnologias com as crianças na atualidade, e em sua opinião relata que no “dia a dia as tecnologias vem pra somar, mas se tratando de infância às vezes elas podem estar tirando o tempo deles”, assim, tudo depende de como as famílias estão gerenciando o uso das ferramentas. Acrescenta que em salas de aula é muito bom que se tenha esses recursos para diversificar as aulas, principalmente para os pequenos que estão na fase da alfabetização e em diante, pois é uma idade que eles já começam a ter uma maturidade para saber interpretar o que estão vendo.

A respeito de um melhor uso das tecnologias com as crianças, Lauren pronunciou-se dizendo que quando se relaciona alguma atividade escolar com alguma ferramenta que eles conhecem, seja um jogo, um vídeo ou um aplicativo, eles gostam e é bom usufruir das mesmas. Mas deixa em ênfase que malefícios

podem se apresentar quando o uso é negligenciado pelos responsáveis em casa, principalmente quando o uso é muito precoce, pois pode acabar se perdendo o controle ao usar como uma alternativa para acalmar ou silenciar a criança.

O ponto positivo da nossa geração atualmente é que hoje em dia as crianças podem ser crianças, e possuem todos os direitos de brincar e ir para escola, mas às vezes a infância se mostra estar sendo corrompida pela tecnologia. Sobre os motivos dos aparelhos adentrarem tão rapidamente na vida das crianças nessa faixa etária, menciona que a partir de observações de sua vivência escolar e já que as tecnologias estão entrando na casa das famílias que alguns pais acabam dando esses os aparelhos eletrônicos “por dar”, além do outro fator, de que alguns coleguinhas possuem e isso acaba influenciando. Também enfatiza que quem possui mais condições acaba antecipando esse processo. Lauren acredita que o ato já está internalizado nos pais e que há alguns que tentam ser mais racionais, e compara com a mesma necessidade que eles possuem de dar um livro para criança.

Quando o assunto é tecnologias digitais para o ensino a distância, a pedagoga acha que podem colaborar em grande escala, mas deve-se ter um ajustamento e análise para cada etapa etária na infância para trazer uma experiência positiva. Comenta que “temos que pensar em qual a diferença que vamos fazer”, relacionando que qualquer conteúdo que se tenha interesse hoje já pode ser encontrado na internet, e que a função do professor e do pedagogo é trazer esses conteúdos de uma forma diferente para gerar o conhecimento.

No quesito da ludicidade integrada nos meios de ensino, Lauren explica que “ludicidade é criar uma alternativa diferente de atividade” para passar o aprendizado aos pequenos, como permitir que as crianças façam um trabalho *maker*⁵, de modo a orientar a criança dando um conteúdo mas deixar que ela elabore a partir do que compreendeu do contexto. O resultado vai nos comprovar que cada criança certamente pode fazer algo diferente mesmo que todas tenham passado pela mesma orientação mas cada uma teve seu próprio poder de decidir como desenvolver e criar.

⁵ s. A cultura maker é baseada na proposta de que as pessoas possam ser capazes de produzir e construir algo com as próprias mãos, estando em um ambiente colaborativo e que tenha a troca de informações.

Considerando as palavras de Lauren e toda a pesquisa envolvida, deve ser coerente o uso dos aparelhos tecnológicos com a idade da criança e instigar um uso que possa ser sadio para usufruir das possibilidades que agregarão em seu desenvolvimento.

5.1.2 ENTREVISTA COM PROFESSOR

Com o objetivo de compreender melhor a relação do ensino da arte através dos dispositivos digitais, foi realizada uma entrevista com a violinista e professora Laís B. roman. Por meio deste diálogo ficou explícito algumas dificuldades e pontos de sucessos com as ferramentas, além de como esses processos se realizam para transmitir e interagir com as crianças.

Normalmente Laís costuma dar aulas em escolas de música e projetos, mas com a chegada da pandemia teve de se alinhar às exigências de isolamento ocasionadas por ela, onde dar aulas online foi uma solução temporária até que pudesse voltar a ter contato com seus alunos. Comenta que no começo era tudo muito estranho já nunca havia tido a experiência de dar aulas online, assim não sabia muito bem como proceder, então resolveu tentar fazer a mesma coisa que nas aulas presenciais mais que não teve muito resultado pois as crianças costumam se distrair e perder o interesse facilmente sem ter outros estímulos além de ficar olhando para uma tela.

Em seu relato menciona que percebeu que as atividades mais dinâmicas e que não focam tanto na técnica funcionam melhor para dar um rumo positivo às suas aulas. Às vezes Laís costuma contar histórias para explicar alguns conteúdos em suas aulas, e salienta que é uma ótima alternativa para se conseguir transmitir o conhecimento de uma maneira divertida para a criança. Em outros momentos tem o hábito de transformar as atividades em jogos, como em que as crianças têm que imitar o que ela está fazendo, ou uma brincadeira adaptada de morto e vivo para sons graves e agudos.

A respeito da relação das tecnologias digitais no contexto da aprendizagem das crianças Laís se posiciona:

Isso é muito bom porque a tecnologia é uma coisa muito disponível, então isso seria uma facilidade para isso acontecer e ela tem muitos recursos, além de ser fácil de se conseguir acesso ela proporciona muitas experiências novas e agiliza processos, acho que tem um grande potencial. [...] Mas enfim elas estão na vida de todas as pessoas no geral, e nas próximas gerações é muito difícil que isso se inverta. Muito provavelmente todo mundo vai ter essa relação e esse contato com tecnologia, então, o quanto antes as crianças forem ensinadas a usar a tecnologia de um jeito que favoreça o crescimento delas melhor, por que a tecnologia será algo presente na vida inteira para elas (LAÍS, 2021).

Laís acredita que para qualquer pessoa os dispositivos digitais possuem usos produtivos e improdutivos, mas que podem ser utilizados como um meio para a aprendizagem. Também segundo a mesma, conta que assim como outras experiências, as tecnologias digitais possuem faces que podem estimular coisas positivas e outras negativas, mas isso varia de como cada pessoa se situa e interage com o mundo.

5.1.3 ENTREVISTA COM PAIS E FILHOS

Para compreender melhor a relação das crianças com os aparelhos tecnológicos e encontrar oportunidades para o projeto, realizou-se também duas entrevistas com pais e filhos no mês de junho de 2021.

Yara, de 7 anos, e sua mãe Paula, participaram da entrevista e ambas residem na cidade de Bento Gonçalves. A mãe conta que sua filha interage com as tecnologias desde os dois anos de idade, e com essa idade já conseguia ter uma autonomia para escolher os vídeos que gostaria de assistir nos aplicativos do smartphone. Atualmente Yara já possui seu smartphone próprio, este não possui um chip de operadora, mas que seu uso é normalmente para assistir vídeos como tutoriais de maquiagem no Youtube e outros pelo TikTok, como também joguinhos infantis e de raciocínio em demais aplicativos.

Paula relata que sua filha gosta muito de pintar e tem se desenvolvido bastante nos desenhos que cria, isso quando não está interagindo com as tecnologias. Compartilha conosco os trabalhos de Yara da escola, as atividades normalmente precedem de alguma historinha prévia que são relacionadas com

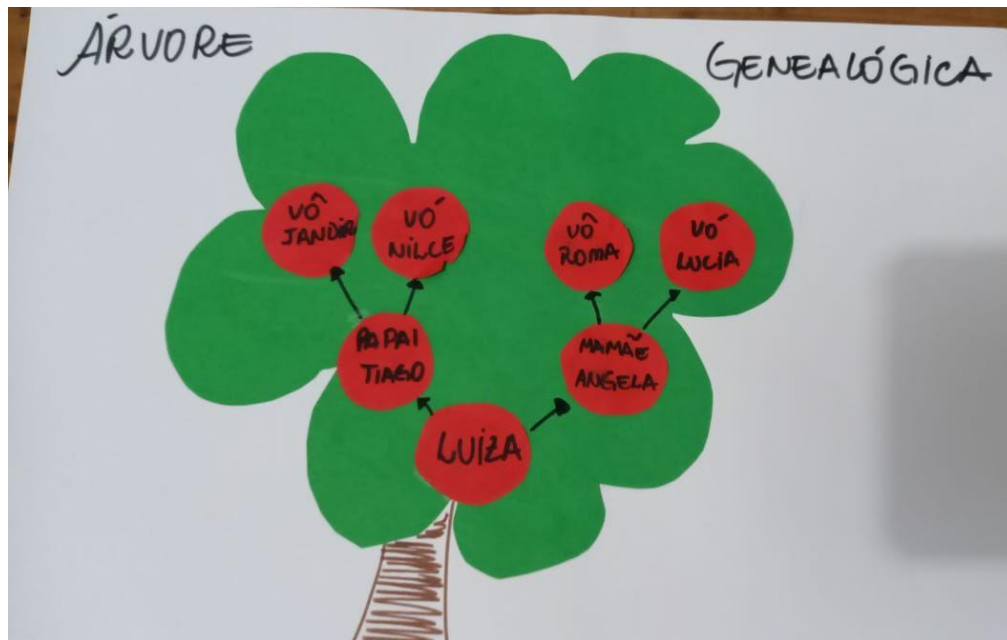
algum conteúdo de aula ou trabalhos de alguma data comemorativa, como a do coelho da páscoa que foi realizado a partir de um molde de sua própria mão.

Figura 10 – Desenho coelho da páscoa



Fonte: Yara (2021)

Figura 11 – Desenho de árvore genealógica



Fonte: Yara (2021)

Figura 12 – Desenho da mãe Paula



Fonte: Yara (2021)

Carla é mãe de Vitória de 9 anos e Mateus de 3 anos e todos residem na cidade de Bento Gonçalves. A entrevista também foi realizada no mês de junho e segue por um modelo de entrevista mais informal.

Carla no momento estava desempregada e cuidava dos filhos em casa durante a pandemia. Ela e os filhos foram questionados sobre as atividades que os pequenos costumam fazer no dia-a-dia e como se vivencia uso de aparelhos eletrônicos em casa. Carla nos conta que Vitória e Mateus já possuem seus smartphones individuais além de ter acesso livre aos conteúdos que querem acessar, como também fazem uso livre de aparelhos de televisão.

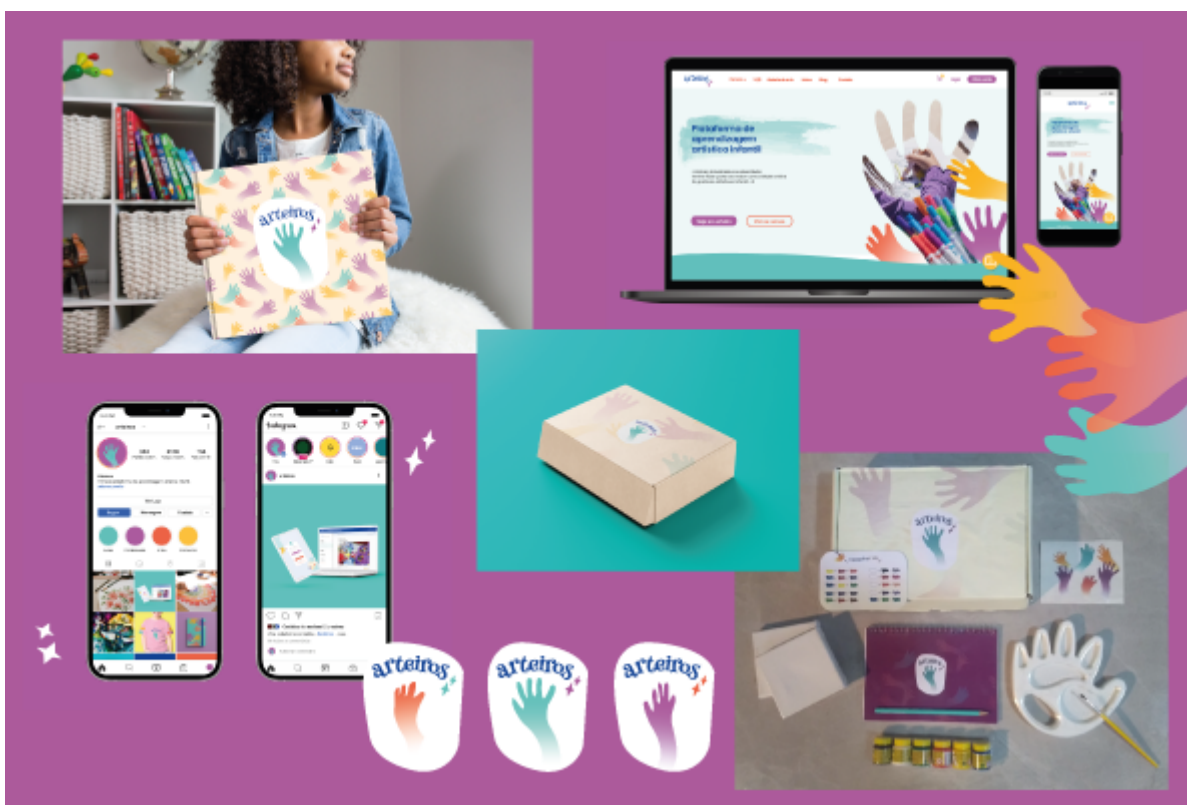
Atividades fora de casa são reservadas a passeios no parque ou com exemplo o curso de artes marciais que a filha maior costuma frequentar. Como as aulas escolares ainda não haviam voltado, não contavam com demais atividades educativas, além de que ambos não costumam fazer e ter contato com atividades criativas. Grande parte da atenção de Vitória e Mateus, relatada por eles mesmos, é que quando estão em casa dedicam-se seu tempo a joguinhos no celular, sejam eles de estratégia, aventura ou de decorar e montar ambientes. Também costumam assistir muitos vídeos online e desenhos animados que passam na televisão e muitas das vezes costumam ter interação com os dois aparelhos ao mesmo tempo.

Através das entrevistas, pode-se constatar que crianças estão cada vez mais cedo tendo contato e domínio das tecnologias, embora não tenham o seu uso voltado para atividades educativas ou que favoreçam desenvolver sua expressão e criatividade. As práticas artísticas mostram-se restritas ao primeiro contato com a escola ou somente nela, e a falta de incentivo por parte dos responsáveis pode ser um fator que deixa a desejar nas famílias brasileiras.

6 CONTRIBUIÇÕES PROJETAIS

Para mais detalhes sobre o resultado do projeto e pesquisas que embasaram as coletas de dados, estão disponíveis no dossiê relacionado aos Projetos Integradores de Design Gráfico-Digital e Design de Produto-Serviço.

Figura 13 – Entrega Projetual



Fonte: a autora (2021).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho iniciou-se a partir da percepção dos novos tempos tecnológicos e suas interações com os seres humanos nos tempos atuais, aliado à vontade de abordar questões relacionadas à arte e suas práticas artísticas. Por conseguinte, em razão da infância ser um período muito importante para a maturação do ser, optou-se por prezar por essa faixa inicial da vida humana como público alvo para o projeto.

Ao pesquisar mais a fundo sobre como se dá essa relação tecnológica para nossa geração e as futuras pode-se constatar os desafios e malefícios que o mau uso das tecnologias podem desencadear na vida humana, especialmente quando se trata de um período tão delicado quanto a infância. Mas os benefícios também ficam disponíveis para com um uso saudável das mesmas, devendo ser um ponto de atenção para as famílias que deverão passar um discernimento do uso correto.

O *Human Centered Design* foi o agente norteador para se ter *insights* para uma solução. Com o desenrolar da pesquisa e das entrevistas com o público alvo, pode-se se ter alguns esclarecimentos de como o uso dos dispositivos digitais se manifestam dentro dos lares, e também como o elo que a arte pode construir nas primeiras etapas do desenvolvimento nem sempre são sustentados fora das salas de aula. Assim, o foco do projeto se deteve em pensar onde o Design poderia contribuir com essa ligação que deveria ser estabelecida entre as práticas artísticas e as tecnologias digitais para chegar até as crianças.

O universo lúdico tem sua presença nessas etapas iniciais da vida. A arte também possui sua própria linguagem mágica. Correlacionando as suas características, chegou-se a uma solução de Design, que se fez também com a ajuda das representações simbólicas para se atuar com ludicidade e possivelmente criar um vínculo emocional com a criança. Tudo isso para que a solução projetual não se resumisse somente a uma plataforma, mas a todo o combo pensado, criado e entregue.

Ainda não sabemos como irá se desenrolar todo o avanço tecnológico, mas podemos questionar como esse relacionamento se dá nos cenários presentes. De modo que este projeto entra como uma contribuição para se pensar nos pontos

positivos, e nas facilidades que as tecnologias e os dispositivos oferecem. Além de que, podendo incentivar nossas crianças através delas para um mundo mais criativo e sensível, como efeito obtém-se o potencial de colocar foco nas coisas belas que todas as experiências podem nos oferecer.

Para finalizar ressaltar que o Design não está no mundo só para solucionar problemas ou criar coisas atraentes. Mas deve ser visto como um agente catalisador de mudanças. Promover e compartilhar ações sociais significativas e que sensibilizem a população já é um começo para se dirigir a uma sociedade mais agradável, harmônica e consciente.

REFERÊNCIAS

APARECIDA DA CONCEIÇÃO, R. **Arte, Educação e Tecnologia: experiências Educativas**. Revista GEMInIS, v. 2, n. 1, p. 150-170, 2011.

BARBOSA, A. M. **Arte Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras**, 1989. p.160-182. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/240971796_Arte-Educacao_no_Brasil_realidade_hoje_e_expectativas_futuras. Acesso em: 25 agosto 2021.

BARBOSA, A. M. **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2012.

BARBOSA, A. M. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: Cultrix, 1975.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2017.

E SILVA BASTOS, I. M.; REGINA PEREIRA, S. **A Contribuição de Vygotsky e Wallon na compreensão do desenvolvimento infantil**. Revista Linhas, Florianópolis, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em:
<https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1206>. Acesso em: 06 jun. 2021.

GONÇALVES, C. A. P. **O brinquedo: As perspectivas de Walter Benjamin e Vygotsky para o desenvolvimento social da criança**. [s. l.: s. n.], [20--], p. 6-17. Disponível em:
<https://sites.pucgoias.edu.br/pos-graduacao/mestrado-doutorado-educacao/wp-content/uploads/sites/61/2018/05/Carlos-Augusto-Pereira-Gon%C3%A7alves.pdf>. Acesso em: 24/04/2021.

GRUPO DE TRABALHO SAÚDE NA ERA DIGITAL. **Manual de orientação: Saúde de crianças e adolescentes na era digital**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Pediatria, out. 2016. Disponível em:

<https://www.sbp.com.br/publicacoes/publicacao/pid/saude-de-criancas-e-adolescente-s-na-era-digital/>. Acesso em: 24/04/2021.

IABELBERG, R. **Para Gostar de Aprender Arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

IDEO. HCD. **Human Centerd Design: Kit de ferramentas**. EUA: Ideo, 2009. Disponível em: <https://uxdesign.blog.br/human-centered-design-kit-de-ferramentas-34ad4bcabaa8> Acesso em: 11/06/2021.

LUPTON, Ellen. **Intuição ação criação: Graphic Design Thinking**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

LUPTON, Ellen. **O Design como Storytelling**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2020.

MEIRA, Ana M. **Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Psicologia & Sociedade, jul./dez. 2003. p. 74-87. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/fZsqCqdWF6HRgsKqtvBDD5d/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 24/04/2021.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

RODRIGUES, Renato de. **70% das crianças brasileiras têm celular antes dos 10 anos**, publicado em 15 jun. 2020. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/blog/criancas-smartphones-brasil-pesquisa-dicas/15595/>. Acesso em: 08 abril 2021

SILVA, P. F.; FAGUNDES, L. C.; MENEZES, C. S. **Como as crianças estão se apropriando das Tecnologias Digitais na Primeira Infância?**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, v. 16 nº 1, julho, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/86023/49386>. Acesso em: 24/04/2021.

SILVA, Patrícia F. **O uso das tecnologias digitais com crianças de 7 meses a 7 anos**. Como as crianças estão se apropriando das tecnologias digitais na primeira infância?. Orientadora: Profa. Dra. Léa da Cruz Fagundes e coorientação do Prof. Dr. Crediné Silva de Menezes. 2017. 232 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: 2017. Disponível em:
<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/168851/001048628.pdf?sequence=1> Acesso em: 24/04/2021.

SANTOS, M. A. A. ; COSTA, Zuleika L. S. **A arte na educação infantil: Sua contribuição para o desenvolvimento**. In: XV Seminário Internacional de Educação - 2016, 18 a 20 de julho de 2016.

WINNICOTT, D. W. 1896-1971. **A criança e o seu mundo** / D. W. Winnicott; tradução Álvaro Cabral. - 6.ed. - [Reimpr.]. - Rio de Janeiro: LTC, 2019.

VARELLA, Mariana. **Uso excessivo de celulares pode ser prejudicial às crianças**, [s. l.], 23 maio 2019. Disponível em:
<https://drauziovarella.uol.com.br/coluna-2/uso-excessivo-de-celulares-pode-ser-prejudicial-as-criancas-coluna/>. Acesso em: 09 abril 2021.

VIGOTSKI, Lev S. (Lev Semionovich), 1896-1934. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico: livro para professores / Lev Semionovich Vigotski; apresentação e comentários Ana Luiza Smolka; tradução Zoia Prestes. - São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em:
<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3osocial-da-mente.pdf>. Acesso em: 21/03/2021.

ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO



TERMO DE CONSENTIMENTO

Esse documento tem como objetivo servir de apoio à elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso que possui como tema central desenvolver um projeto de marca, serviço e produto que aproxime as crianças das práticas artísticas e que seja mediado pelas tecnologias digitais. Os dados e resultados individuais da pesquisa ficarão sob sigilo, não sendo mencionados os nomes dos/das participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a participante expresse seu desejo de ser identificado/a.

A participação na pesquisa proposta não oferece nenhum risco à pessoa entrevistada, se em qualquer momento o participante escolher cancelar seu depoimento, as informações recolhidas até então serão retiradas sem qualquer consequência. A pesquisadora é a graduanda Thaís Alessi Macedo, com o número de matrícula 608309-99, do bacharelado em Design da Universidade de Caxias do Sul, que se compromete a esclarecer qualquer dúvida em relação à pesquisa ou informação durante ou posteriormente o tempo de análise.

Após ter sido devidamente informado sobre todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas eu _____, concordo em participar da referida pesquisa com meu depoimento pessoal e dados, nome, idade e localização geral, que serão analisados e registrados além de discutidos coletivamente.

Quanto a identificação da autoria do meu depoimento escolho:

() Pela identificação do meu nome

() Pela não identificação do meu nome e uso do codinome: _____

Participante

Pesquisadora

_____, _____ de _____ de _____.